



03

EVENT AND COMPETITION RULES

EVENTI E REGOLE DI GARA IBU

ediz. 2025



**FEDERAZIONE
ITALIANA
SPORT
INVERNALI**

***REGOLAMENTO TECNICO
FEDERALE
BIATHLON***

adottato dal Congresso IBU 1998 con modifiche apportate dai Congressi 2000, 2002, 2004, 2006, 2008, 2010, 2012, 2014, 2016, 2018, 2019, 2020, 2022 e Congresso IBU del 2024, 2025.

INDICE DEI CONTENUTI

- ART. 1 Generalità**
- ART. 2 Organizzazione ed incarichi**
- ART. 3 Impianti di gara ed attrezzature relative**
- ART. 4 Attrezzatura e vestiario di gara**
- ART. 5 Allenamento ed azzeramento armi**
- ART. 6 Regole per la partenza**
- ART. 7 Regole riguardanti il fondo**
- ART. 8 Regole riguardanti il tiro**
- ART. 9 Arrivo, tempo di gara e risultati**
- ART. 10 Proteste**
- ART. 11 Penalità in gara e misure disciplinari**
- ART. 12 Regolamento per i Campionati del Mondo (CdM)
- ART. 13 Regolamento per i Giochi Olimpici Invernali (GOI)
- ART. 14 Regolamento per i Campionati Continentali e le Coppe Continentali
- ART. 15 Regolamento per le Coppe del Mondo (CM)
- ART. 16 Regolamento per le IBU CUP
- ART. 17 Regolamento per i Campionati Europei open
- ART. 18 Regolamento per le IBU Junior CUP**
- ART. 19 Entrata in vigore**

INDICE DELLE TABELLE

- TAB. 1 DESCRIZIONE DELLE GARE – PERCORSI E PROVE DI TIRO IBU**

1. GENERALITÀ

1.1. Applicazione

Il presente regolamento deve venire interamente applicato in tutte le manifestazioni IBU. Ai Giochi Olimpici Invernali (GOI) il regolamento deve venire utilizzato se non altrimenti disposto dal CIO. Nelle altre manifestazioni internazionali (così definite dallo Statuto IBU) il presente regolamento va applicato eccetto che per le variazioni autorizzate dall'IBU e specificate nell'invito alla manifestazione.

1.2. Gare IBU ed eventi autorizzati da IBU

Qualsiasi gara internazionale di biathlon alla quale sono invitati a gareggiare e/o intendono partecipare atleti di più di due federazioni associate IBU deve essere approvata preventivamente per iscritto da IBU su richiesta della rispettiva federazione associata.

1.3. Categorie di concorrenti

La stagione delle gare IBU inizia il 1 luglio e termina il 30 giugno. Per l'accesso alle rispettive categorie ci si basa sull'anno di nascita del concorrente riferito all'anno solare. Per le competizioni IBU sono stabilite le seguenti categorie: Maschi / Femmine, Junior Maschi / Junior Femmine e Giovani Maschi / Giovani Femmine. (VEDI ALLAGATO)

- Men/Women
- U21 Men / U21 Women (corresponds to Junior class)
- U19 Men / U19 Women (corresponds to Youth II)
- U17 Men / U17 Women (corresponds to Youth I)

CATEGORIA IBU	ANNO DI NASCITA DI AMMISSIONE DELL'ATLETA			
	Uomini / Donne	U21	U19	U17
01.07.2025 - 30.06.2026	2004 + successivi	2005 – 2006	2007 – 2008	2009 - 2010
01.07.2026 - 30.06.2027	2005 + successivi	2006 – 2007	2008 – 2009	2010 - 2011
01.07.2027 - 30.06.2028	2006 + successivi	2007 – 2008	2009 - 2010	2011 - 2012

1.3.1. Partenza in categorie differenti

Junior M / Junior F e Giovani M / Giovani F possono prendere il via anche in categorie superiori. Però in una manifestazione essi possono prendere il via in una sola e nella medesima categoria nelle gare Individuale, Sprint e Inseguimento. Inoltre, gli atleti possono partecipare soltanto ad una gara di Staffetta (categoria) per manifestazione.

Un elenco separato delle categorie è sempre scaricabile dal sito IBU www.biathlonword.com

1.4. Tipi di gare

Nelle manifestazioni IBU rientrano i seguenti tipi di gare:

1.4.1. Maschi

- a) Individuale 20 km.
- b) Sprint 10 km.
- c) Inseguimento 12,5 km.
- d) Staffetta 4 x 7,5 km.
- e) Massa 15 km.
- f) Super Sprint Qualifica 4,5 km. / Super Sprint Finale 7,5 km. (alla Super Sprint Qualifica vanno applicate le regole della Sprint, alla Super Sprint Finale quelle della Massa quando non esistono regole specifiche per la Super Sprint)
- g) 15 km. Individuale Corta con 45" di penalità per ogni tiro sbagliato; (quando non esistono regole specifiche per l'Individuale Corta, si applicano le regole dell'Individuale e i punti acquisiti vengono presi in considerazione per i punti dell'Individuale)
- h) 15 km. Massa 60 (con 60 atleti; quando non esistono regole specifiche per la Massa 60, si applicano le regole della Massa e i punti acquisiti vengono presi in considerazione per i punti della Massa)

1.4.2. Femmine

- a) Individuale 15 km.
- b) Sprint 7,5 km.
- c) Inseguimento 10 km.
- d) Staffetta 4 x 6 km.
- e) Massa 12,5 km.
- f) Super Sprint Qualifica 4,5 km. / Super Sprint Finale 7,5 km. (alla Super Sprint Qualifica vanno applicate le regole della Sprint, alla Super Sprint Finale quelle della Massa quando non esistono regole specifiche per la Super Sprint)
- g) 12,5 km. Individuale Corta con 45" di penalità per ogni tiro sbagliato ; (quando non esistono regole specifiche per l'Individuale Corta, si applicano le regole dell'Individuale e i punti acquisiti vengono presi in considerazione per i punti dell'Individuale)
- h) 12,0 km. Massa 60 (con 60 atleti; quando non esistono regole specifiche per la Massa 60, si applicano le regole della Massa e i punti acquisiti vengono presi in considerazione per i punti della Massa)

1.4.3. Maschi e Femmine / Staffette Mista

- a) Staffetta Mista : 2 x 6 km. Femmine + 2 x 6 km. Maschi
- b) Staffetta Mista Sprint: 6 km. Femmine + 7,5 km. Maschi (da utilizzare solamente anello di 1,5 km.)
o
- a) Staffetta Mista : 2 x 6 km. Maschi + 2 x 6 km. Femmine
- b) Staffetta Mista Sprint: 6 km. Maschi + 7,5 km. Femmine (da utilizzare solamente anello di 1,5 km.)

1.4.4. Juniores Maschi U21

- a) Individuale 15 km. (penalita 45')
- b) Sprint 10 km.
- c) Inseguimento 12,5 km.
- d) Staffetta 4 x 7,5 km.
- e) Massa 12,5 km.
- f) Super Sprint Qualifica 4,5 km. / Super Sprint Finale 7,5 km. (alla Super Sprint Qualifica vanno applicate le regole della Sprint, alla Super Sprint Finale quelle della Massa quando non esistono regole specifiche per la Super Sprint)
- g) 12,0 km. Massa 60 (con 60 atleti; quando non esistono regole specifiche per la Massa 60, si applicano le regole della Massa e i punti acquisiti vengono presi in considerazione per i punti della Massa)

1.4.5. Juniores Femmine U21

- a) Individuale 12,5 km. (penalita 45')
- b) Sprint 7,5 km.
- c) Inseguimento 10 km.
- d) Staffetta 4 x 6 km.
- e) Massa 10 km.
- f) Super Sprint Qualifica 4,5 km. / Super Sprint Finale 7,5 km. (alla Super Sprint Qualifica vanno applicate le regole della Sprint, alla Super Sprint Finale quelle della Massa quando non esistono regole specifiche per la Super Sprint)
- g) 9 km. Massa 60 (con 60 atleti; quando non esistono regole specifiche per la Massa 60, si applicano le regole della Massa e i punti acquisiti vengono presi in considerazione per i punti della Massa)

1.4.6. Junior Maschi e Femmine / Staffette Mista U21

- a) Staffetta Mista : 2 x 6 km. Junior Femmine + 2 x 6 km. Junior Maschi
- b) Staffetta Mista Sprint: 6 km. Junior Femmine + 7,5 km. Junior Maschi (da utilizzare solamente anello di 1,5 km.)
oppure
- a) Staffetta Mista : 2 x 7,5 km. Junior Maschi + 2 x 7,5 km. Junior Femmine
- b) Staffetta Mista Sprint: 6 km. Junior Maschi + 7,5 km. Junior Femmine (da utilizzare solamente anello di 1,5 km.)

1.4.7. Giovani Maschi U19

- a) Individuale 12,5 km. (penalità 45 secondi)
- b) Sprint 7,5 km.
- c) Inseguimento 10 km.
- d) Staffetta 3 x 7,5 km.
- e) Massa 10 km.
- f) Super Sprint Qualifica 4,5 km. / Super Sprint Finale 7,5 km. (alla Super Sprint Qualifica vanno applicate le regole della Sprint, alla Super Sprint Finale quelle della Massa quando non esistono regole specifiche per la Super Sprint)
- g) 12.0 km. Massa 60 (con 60 atleti; quando non esistono regole specifiche per la Massa 60, si applicano le regole della Massa e i punti acquisiti vengono presi in considerazione per i punti della Massa)

1.4.8. Giovani femmine U19

- a) Individuale 10 km. (penalità 45 secondi)
- b) Sprint 6 km.
- c) Inseguimento 7,5 km.
- d) Staffetta 3 x 6 km.
- e) Massa 7,5 Km.
- f) Super Sprint Qualifica 4,5 km. / Super Sprint Finale 7,5 km. (alla Super Sprint Qualifica vanno applicate le regole della Sprint, alla Super Sprint Finale quelle della Massa quando non esistono regole specifiche per la Super Sprint)
- g) 9,0 km. Massa 60 (con 60 atleti; quando non esistono regole specifiche per la Massa 60, si applicano le regole della Massa e i punti acquisiti vengono presi in considerazione per i punti della Massa)

1.4.9. Giovani Maschi e Femmine / Staffette Mista U19

- a) Staffetta Mista : 2 x 6 km. Giovani Femmine + 2 x 6 km. Giovani Maschi
- b) Staffetta Mista Sprint: 6 km. Giovani Femmine + 7,5 km. Giovani Maschi (da utilizzare solamente anello di 1,5 km.)
oppure
- a) Staffetta Mista : 2 x 7,5 km. Giovani Maschi + 2 x 7,5 km. Giovani Femmine
- b) Staffetta Mista Sprint: 6 km. Giovani Maschi + 7,5 km. Giovani Femmine (da utilizzare solamente anello di 1,5 km.)

1.4.10. Descrizione delle gare

La Tab.1 e le note relative fissano le specifiche relative alla parte sci ed alla parte tiro per le singole categorie di concorrenti IBU e per i tipi di gare e sono valide per tutte le manifestazioni IBU. Per la sicurezza della gara la Giuria di Gara, se necessario, può eccezionalmente modificare le distanze tra le sessioni di tiro ed i chilometri sotto specificati.

Col.1 categorie come da regolamento

Col.2 tipologia di gara come da regolamento

Col.3 distanza

Col.4 sistema di partenza ed intervallo minimo e massimo tra due concorrenti

Col.5 numero di anelli da percorrere in una gara

Col.6 lunghezza del singolo anello usato per la gara

Col. 7 numero delle serie di tiri e posizione del concorrente

Col.8 penalità in automatico – 1 minuto/45 secondi da aggiungere al tempo di gara o anello di penalità di 150/75 m per ogni tiro sbagliato e subito dopo avere eseguito tutta la sequenza di tiri

Col.9 dislivello totale minimo della gara (tc) richiesto (somma di tutte le salite)

Col.10 dislivello totale massimo della gara (tc) richiesto (somma di tutte le salite)

Col.11 dislivello totale minimo di un anello (tc) richiesto (somma di tutte le salite)

Col.12 dislivello totale massimo di un anello (tc) richiesto (somma di tutte le salite)

Note della Table 1: differenza di quota (hd): la differenza massima di quota tra il punto più basso e quello più alto della pista è di 80 m. per gara. Dislivello massimo (mc): il massimo dislivello permesso per una salita o per una discesa, senza intervalli di pista piatta, al massimo di 200 m. è di 50 m. Il massimo grado di tutti i dislivelli di una gara non deve eccedere il 25%.

Tabella n.1 – Descrizione delle gare – percorsi e prove di tiro

TABELLA 1.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	9	10	10	11	12
Format Competizione	Distanza (m)	Tipo di partenza e intervalli	Numero giri pista	Lunghezza giro pista (m)	Sequenza serie di tiri ⁽⁵⁾ tiri per serie + 3 colpi di riserva per le Staffette	Penalità per bersaglio mancato	Dislivello minimo totale per competizione (m)		Dislivello massimo totale per competizione (m)		Dislivello minimo totale per giro (m)	Dislivello massimo totale per giro (m)	
							2019	*old	2019	*old			

M A S C H I L E	INDIVIDUALE	20.000	SINGOLA 30'	5	4.000	T-P-T-P	60 sec	550	600	800	800	110	160
	SUPER INDIVIDUALE	15.000	SINGOLA 30'	5	3.000	T-P-T-P	45 sec	400	400	600	600	80	120
	MASS START 30	15.000	SIMULTANEA	5	3.000	T-T-P-P	150 m	400	350	600	500	80	120
	MASS START 60	15.000	SIMULTANEA	6	2.500	T-T-P-P	150 m	420	400	600	600	70	100
	INSEGUIMENTO	12.500	INSEGUIMENTO	5	2.500	T-T-P-P	150 m	350	350	500	500	70	100
	SPRINT	10.000	SINGOLA 30'	3	3.300	T-P	150 m	270	300	405	450	90	135
	STAFFETTA	7.500	SIMULTANEA	3	2.500	T-P	150 m	210	200	300	300	70	100
	MIX STAFFETTA 2,5 km anello	7.500	SIMULTANEA	3	2.500	T-P	150 m	210	200	300	300	70	100
	MIX STAFFETTA 2,0 km anello	6.000	SIMULTANEA	3	2.000	T-P	150 m	165	150	240	250	55	80
	SINGOLA MIX STAFFETTA uomini per primi	6.000	SIMULTANEA	4	1.500	T-P + T-P	75 m	120	100	240	240	30	60
	SINGOLA MIX STAFFETTA uomini per secondi	7.500	SIMULTANEA	5	1.500	T-P + T-P	75 m	150	125	300	300	30	60
	SUPER SPRINT QUALIFICHE	4.500	SINGOLA 15'	3	1.500	T-P	75 m	90	-	180	-	30	60
	SUPER SPRINT FINALE	7.500	SIMULTANEA	5	1.500	T-T-P-P	75 m	150	-	300	-	30	60
F E M M I N I L E	INDIVIDUALE	15.000	SINGOLA 30'	5	3.000	T-P-T-P	60 sec	400	400	600	600	80	120
	SUPER INDIVIDUALE	12.000	SINGOLA 30'	5	2.500	T-P-T-P	45 sec	350	400	500	600	70	100
	MASS START 30	12.500	SIMULTANEA	5	2.500	T-T-P-P	150 m	350	350	500	500	70	100
	MASS START 60	12.000	SIMULTANEA	6	2.000	T-T-P-P	150 m	330	400	480	600	55	80
	INSEGUIMENTO	10.000	INSEGUIMENTO	5	2.000	T-T-P-P	150 m	275	200	400	300	55	80
	SPRINT	7.500	SINGOLA 30'	3	2.500	T-P	150 m	210	200	300	300	70	100
	STAFFETTA	6.000	SIMULTANEA	3	2.000	T-P	150 m	165	150	240	250	55	80
	MIX STAFFETTA 2,5 km anello	7.500	SIMULTANEA	3	2.500	T-P	150 m	210	200	300	300	70	100
	MIX STAFFETTA 2,0 km anello	6.000	SIMULTANEA	3	2.000	T-P	150 m	165	150	240	250	55	80
	SINGOLA MIX STAFFETTA donne per prime	6.000	SIMULTANEA	4	1.500	T-P + T-P	75 m	120	100	240	240	30	60
	SINGOLA MIX STAFFETTA donne per seconde	7.500	SIMULTANEA	5	1.500	T-P + T-P	75 m	150	125	300	300	30	60
	SUPER SPRINT QUALIFICHE	4.500	SINGOLA 15'	3	1.500	T-P	75 m	90	-	180	-	30	60
	SUPER SPRINT FINALE	7.500	SIMULTANEA	5	1.500	T-T-P-P	75 m	150	-	300	-	30	60

* Per le sedi con piste omologate (valido alla data di scadenza: 15 ottobre 2019) i vecchi valori sono ancora accettati fino a quando le piste non vengono modificate / rinnovate.

TABELLA 1.

1	2	3	4	5	6	7	8	9		10		11	12
								Dislivello minimo totale per competizione (m)	*old	Dislivello massimo totale per competizione (m)	*old		
Format Competizione	Distanza (m)	Tipo di partenza e intervalli	Numero giri pista	Lunghezza giro pista (m)	Sequenza serie di tiri (5 tiri per serie + 3 colpi di riserva per le Staffette)	Penalità per bersaglio mancato	Dislivello minimo totale per competizione (m)	*old	Dislivello massimo totale per competizione (m)	*old	Dislivello minimo totale per giro (m)	Dislivello massimo totale per giro (m)	
J U N I O R M A S C H I L E	INDIVIDUALE	15.000	SINGOLA 30'	5	3.000	T-P-T-P	60 sec	400	400	600	600	80	120
	MASS START 30	12.500	SIMULTANEA	5	2.500	T-T-P-P	150 m	350	300	500	500	70	100
	MASS START 60	12.000	SIMULTANEA	6	2.000	T-T-P-P	150 m	330	300	480	500	55	80
	INSEGUIMENTO	12.500	INSEGUIMENTO	5	2.500	T-T-P-P	150 m	350	350	500	500	70	100
	SPRINT	10.000	SINGOLA 30'	3	3.300	T-P	150 m	270	300	405	450	90	135
	STAFFETTA	7.500	SIMULTANEA	3	2.500	T-P	150 m	210	200	300	300	70	100
	MIX STAFFETTA 2,5 km anello	7.500	SIMULTANEA	3	2.500	T-P	150 m	210	200	300	300	70	100
	MIX STAFFETTA 2,0 km anello	6.000	SIMULTANEA	3	2.000	T-P	150 m	165	150	240	250	55	80
	SINGOLA MIX STAFFETTA uomini per primi	6.000	SIMULTANEA	4	1.500	T-P + T-P	75 m	120	100	240	240	30	60
	SINGOLA MIX STAFFETTA uomini per secondi	7.500	SIMULTANEA	5	1.500	T-P + T-P	75 m	150	125	300	300	30	60
	SUPER SPRINT QUALIFICHE	4.500	SINGOLA 15'	3	1.500	T-P	75 m	90	-	180	-	30	60
	SUPER SPRINT FINALE	7.500	SIMULTANEA	5	1.500	T-T-P-P	75 m	150	-	300	-	30	60
J U N I O R F E M M I N I L E	INDIVIDUALE	12.500	SINGOLA 30'	5	2.500	T-P-T-P	60 sec	350	350	500	500	70	100
	MASS START 30	10.000	SIMULTANEA	5	2.000	T-T-P-P	150 m	275	200	400	400	55	80
	MASS START 60	9.000	SIMULTANEA	6	1.500	T-T-P-P	150 m	180	150	360	325	30	60
	INSEGUIMENTO	10.000	INSEGUIMENTO	5	2.000	T-T-P-P	150 m	275	200	400	400	55	80
	SPRINT	7.500	SINGOLA 30'	3	2.500	T-P	150 m	210	200	300	300	70	100
	STAFFETTA	6.000	SIMULTANEA	3	2.000	T-P	150 m	165	150	240	250	55	80
	MIX STAFFETTA 2,5 km anello	7.500	SIMULTANEA	3	2.500	T-P	150 m	210	200	300	300	70	100
	MIX STAFFETTA 2,0 km anello	6.000	SIMULTANEA	3	2.000	T-P	150 m	165	150	240	250	55	80
	SINGOLA MIX STAFFETTA donne per prime	6.000	SIMULTANEA	4	1.500	T-P + T-P	75 m	120	100	240	240	30	60
	SINGOLA MIX STAFFETTA donne per seconde	7.500	SIMULTANEA	5	1.500	T-P + T-P	75 m	150	125	300	300	30	60
	SUPER SPRINT QUALIFICHE	4.500	SINGOLA 15'	3	1.500	T-P	75 m	90	-	180	-	30	60
	SUPER SPRINT FINALE	7.500	SIMULTANEA	5	1.500	T-T-P-P	75 m	150	-	300	-	30	60

* Per le sedi con piste omologate (valido alla data di scadenza: 15 ottobre 2019) i vecchi valori sono ancora accettati fino a quando le piste non vengono modificate / rinnovate.

TABELLA 1.

1	2	3	4	5	6	7	8	9		10		11	12
								Dislivello minimo totale per competizione (m)	*old	Dislivello massimo totale per competizione (m)	*old		
Format Competizione	Distanza (m)	Tipo di partenza e intervalli	Numero giri pista	Lunghezza giro pista (m)	Sequenza serie di tiri ⁽⁵⁾ tiri per serie + 3 colpi di riserva per le Staffette)	Penalità per bersaglio mancato	Dislivello minimo totale per competizione (m)	*old	Dislivello massimo totale per competizione (m)	*old	Dislivello minimo totale per giro (m)	Dislivello massimo totale per giro (m)	
G I O V A N I M A S C H I L E	INDIVIDUALE	12.500	SINGOLA 30'	5	2.500	T-P-T-P	45 sec	350	350	500	500	70	100
	MASS START 30	10.000	SIMULTANEA	5	2.000	T-T-P-P	150 m	275	200	400	400	55	80
	MASS START 60	12.000	SIMULTANEA	6	2.000	T-T-P-P	150 m	330	300	480	500	55	80
	INSEGUIMENTO	10.000	INSEGUIMENTO	5	2.000	T-T-P-P	150 m	275	200	400	400	55	80
	SPRINT	7.500	SINGOLA 30'	3	2.500	T-P	150 m	210	200	300	300	70	100
	STAFFETTA	7.500	SIMULTANEA	3	2.500	T-P	150 m	210	200	300	300	70	100
	MIX STAFFETTA 2,5 km anello	7.500	SIMULTANEA	3	2.500	T-P	150 m	210	200	300	300	70	100
	MIX STAFFETTA 2,0 km anello	6.000	SIMULTANEA	3	2.000	T-P	150 m	165	150	240	250	55	80
	SINGOLA MIX STAFFETTA uomini per primi	6.000	SIMULTANEA	4	1.500	T-P + T-P	75 m	120	100	240	240	30	60
	SINGOLA MIX STAFFETTA uomini per secondi	7.500	SIMULTANEA	5	1.500	T-P + T-P	75 m	150	125	300	300	30	60
	SUPER SPRINT QUALIFICHE	4.500	SINGOLA 15'	3	1.500	T-P	75 m	90	-	180	-	30	60
	SUPER SPRINT FINALE	7.500	SIMULTANEA	5	1.500	T-T-P-P	75 m	150	-	300	-	30	60
G I O V A N I F E M M I N I L E	INDIVIDUALE	10.000	SINGOLA 30'	5	2.000	T-P-T-P	45 sec	275	200	400	350	55	80
	MASS START 30	7.500	SIMULTANEA	5	1.500	T-T-P-P	150 m	150	125	300	300	30	60
	MASS START 60	9.000	SIMULTANEA	6	1.500	T-T-P-P	150 m	180	150	360	325	30	60
	INSEGUIMENTO	7.500	INSEGUIMENTO	5	1.500	T-T-P-P	150 m	150	125	300	300	30	60
	SPRINT	6.000	SINGOLA 30'	3	2.000	T-P	150 m	165	200	240	300	55	80
	STAFFETTA	6.000	SIMULTANEA	3	2.000	T-P	150 m	165	150	240	250	55	80
	MIX STAFFETTA 2,5 km anello	7.500	SIMULTANEA	3	2.500	T-P	150 m	210	200	300	300	70	100
	MIX STAFFETTA 2,0 km anello	6.000	SIMULTANEA	3	2.000	T-P	150 m	165	150	240	250	55	80
	SINGOLA MIX STAFFETTA donne per prime	6.000	SIMULTANEA	4	1.500	T-P + T-P	75 m	120	100	240	240	30	60
	SINGOLA MIX STAFFETTA donne per seconde	7.500	SIMULTANEA	5	1.500	T-P + T-P	75 m	150	125	300	300	30	60
	SUPER SPRINT QUALIFICHE	4.500	SINGOLA 15'	3	1.500	T-P	75 m	90	-	180	-	30	60
	SUPER SPRINT FINALE	7.500	SIMULTANEA	5	1.500	T-T-P-P	75 m	150	-	300	-	30	60

* Per le sedi con piste omologate (valido alla data di scadenza: 15 ottobre 2019) i vecchi valori sono ancora accettati fino a quando le piste non vengono modificate / rinnovate.

Per le gare continentali, regionali e nazionali si raccomanda, per la creazione delle categorie, di scaricare l'ultima versione dalla homepage dell'IBU: www.biathlon.org

1.4.11. Gare Staffetta Singola Mista e Super Sprint e Massa 60

a) Nella Staffetta Singola Mista la squadra è composta da una donna e da un uomo. Donna e uomo possono alternarsi nelle diverse gare e sarà specificato sul calendario della gara. La donna parte e dopo una serie di tiri a terra ed una in piedi dà il cambio all'uomo nella zona cambio che deve essere realizzata subito dopo il giro di penalità. L'uomo, dopo una serie di tiri a terra ed uno in piedi dà di nuovo il cambio alla donna. Quindi ogni componente la squadra fa 4 serie di tiri al poligono con i relativi giri di pista. Dopo la sua ultima serie di tiri il concorrente maschile percorre 1,5 km e poi va al traguardo. I concorrenti doppiati devono uscire di pista e fermarsi immediatamente quando vengono superati del concorrente leader. L'anello di penalità per i concorrenti è di 75 m. Per tutto il resto valgono le regole delle gare di Staffetta.

b) Le gare Super Sprint prevedono le qualificazioni e la finale nello stesso giorno e nello stesso posto. Le gare Super Sprint si svolgono su un anello di 1,5 km. Per le qualifiche (partenza singola), 3 giri con 2 serie di tiri (T-P) e per la finale (partenza in linea) 5 giri con 4 serie di tiri (T-T-P-P). Anello di penalità di 75 m. Accedono alla finale i primi 30 atleti classificati nelle qualifiche. In caso di parità accede alla finale l'atleta con il miglior punteggio nella rispettiva classifica generale. Se entrambi gli atleti non sono punteggiati, si procede ad una semplice estrazione.

c) La Massa 60 consiste di 60 partecipanti che partono tutti assieme e fanno tutti 6 giri di pista con 4 serie di tiri (T-T-P-P). L'anello di penalità è di 150 m.

Il sistema di partenza è lo stesso della tradizionale Massa ma con 60 atleti al posto di 30. Essi devono girare in un punto appropriato senza passare per il poligono. **I primi 30 atleti (pettorali 1-30) continuano a sciare senza sparare né passare dal poligono. I primi 30 atleti (pettorali 1-30) proseguono per un secondo giro sul percorso senza sparare. I secondi 30 atleti (pettorali 31-60) sciano fino al poligono per la loro prima serie di tiro. Dopo il secondo giro, la procedura è viceversa: i primi 30 atleti (pettorali 1-30) sparano la loro prima serie di tiro. I secondi 30 atleti (pettorali 31-60) continuano a sciare senza sparare.** Quando tutti gli atleti hanno portato a termine la loro prima sessione di tiri (vedi art.8.2.1), la gara prosegue con le regole di una normale gara Inseguimento e cioè il primo atleta ad entrare al poligono va a sparare sulla linea 1, il secondo sulla linea 2 e si prosegue a riempimento.

Per tutto il resto va applicato il regolamento della Massa tradizionale (art.9.2.3)

Nota: *l'ordine degli atleti può essere variato. Specialmente in competizioni di basso livello dove la qualità degli atleti è molto varia, la Giuria può decidere di far sparare prima i pettorali 31-60 e poi dopo il secondo giro i pettorali 1-30*

1.4.12. Modifiche ed altri tipi di gare

IBU si riserva il diritto di modificare i tipi di competizione esistenti e di introdurne di nuovi alle manifestazioni IBU.

1.4.13. Programma gare

Il programma, la sequenza ed il tipo di gare nelle manifestazioni IBU vengono stabiliti dal CE IBU, sulla base delle indicazioni della Commissione Tecnica.

1.4.14. Programma annuale manifestazioni

Le manifestazioni IBU si terranno così come indicato nel Regolamento manifestazioni o come deciso dal CE IBU. La programmazione annuale verrà pubblicata dall'IBU. Le date delle manifestazioni che verranno pubblicate comprenderanno il giorno dell'arrivo e fino al giorno dell'ultima gara.

1.5. Norme di partecipazione per concorrenti e squadre

1.5.1. Generalità

Soltanto quei concorrenti e quel personale di staff in linea con l'Art.7.1.9 della Costituzione IBU e con le seguenti normative IBU saranno autorizzati a prendere parte a manifestazioni e gare di biathlon organizzate da una federazione nazionale affiliata all'IBU. Per essere ammessi a partecipare ad una manifestazione IBU, biathleti e personale di staff devono sottoscrivere la Dichiarazione d'Obbligo e l'Accordo per l'Arbitrato, che significa l'adesione a tutti i regolamenti ed a tutte le politiche IBU, la Dichiarazione Antidoping, e portare copia del passaporto. La dichiarazione deve venire sottoscritta in occasione della prima gara IBU cui il concorrente o il singolo membro della squadra partecipano. Ogni singola dichiarazione rimane in vigore fino a che una delle parti interessate non ne dà disdetta.

Biathlon Refugee Team

Gli atleti riconosciuti come rifugiati ai sensi dell'art. 7.1.9.6. della Costituzione IBU, a condizione che soddisfino tutti i requisiti menzionati e i criteri di qualificazione personale (se applicabili), saranno idonei a competere come "Biathlon Refugee Team" (BRT). La partecipazione degli atleti deve essere gestita dal loro paese di residenza ospitante secondo l'ECR.

Il "BRT" dovrebbe essere gestito da una prospettiva di quota/Wild card (in tutti gli eventi IBU) come un gruppo separato simile a una NF con una quota massima da decidere dal Consiglio esecutivo IBU in base al numero esistente di rifugiati.

Gli atleti "BRT" non gareggeranno nelle staffette, i punti Nation Cup non saranno assegnati per il "BRT", ma si possono guadagnare punti Cup personali e medaglie/premi.

1.5.2. Responsabilità del concorrente e del personale di staff

Concorrenti e personale di staff possono prendere parte ad una gara o ad una manifestazione IBU unicamente con materiali, equipaggiamento, vestiario e pubblicità che siano conformi al Catalogo Materiali IBU. E' responsabilità del concorrente e del personale di staff assicurarsi che siano osservati i regolamenti riguardanti materiali e pubblicità; essi inoltre devono sottoporsi ai controlli di equipaggiamento e vestiario alla partenza ed all'arrivo. Tutti i concorrenti partecipanti a manifestazioni IBU dovranno confermare la loro nazionalità, l'età e il sesso con il loro passaporto o con un documento ufficiale di identificazione con foto..

1.5.3. Criteri di qualificazione

1.5.3.1. Giochi Olimpici Invernali (GOI)

1.5.3.2. Campionati del Mondo (CdM)

1.5.3.3. Coppa del Mondo (CM)

1.5.3.4. Calcolo dei punti di qualificazione

1.5.3.5 Lista dei punti di qualificazione

1.5.3.6 Sicurezza in tutte le manifestazioni IBU

1.5.4. Cause straordinarie o di forza maggiore

1.6. Registrazione ed iscrizione

1.6.1. Comunicazione di intenzione di partecipare a manifestazioni IBU

Ci sono due diversi formulari da compilare ed inoltrare: registrazione ed iscrizione.

1.6.1.1. Registrazione, sostituzioni e prenotazione alloggio

La registrazione è la comunicazione tempestiva dell'intenzione a partecipare. Il numero di biathleti e del personale di staff che possono venire iscritti ad una manifestazione sono dettagliati nel regolamento specifico della manifestazione. Tutti gli atleti che intendono partecipare a gare IBU si devono iscrivere/registrare per tempo nell'elenco atleti IBU (database online), IBU stabilisce il termine per l'iscrizione/registrazione come anche i documenti necessari. La registrazione per le manifestazioni deve venire fatta come segue:

a) *CdM e CdM J/G*

b) *Manifestazioni di CM*

c) *GOI*

d) Altre manifestazioni

Per le altre manifestazioni IBU la registrazione numerica deve venire fatta almeno un mese prima dell'inizio ufficiale della manifestazione e non più tardi di 14 giorni prima dell'inizio ufficiale della manifestazione la registrazione nominativa. Variazioni e sostituzioni di biathleti registrati possono essere fatte esclusivamente prima della prima riunione dei Capi Squadra. Se la squadra arriva dopo la prima riunione dei Capi Squadra, le sostituzioni vanno comunicate al CO e diventeranno vincolanti dal giorno dell'arrivo.

e) Federazioni che non si sono registrate entro i termini

Le Federazioni che non si sono registrate entro i termini (sia registrazione numerica che nominativa) potranno partecipare solamente se accettate dal CO e con l'approvazione del RD IBU o, in sua assenza, del DT.

f) Prenotazione alloggio

La prenotazione preliminare per l'alloggiamento deve essere inoltrata al CO due mesi prima del giorno ufficiale di arrivo per i CdM e CdM J/G e un mese prima per tutte le altre manifestazioni IBU. La conferma di prenotazione alloggio deve essere inoltrata 14 giorni prima del giorno ufficiale di arrivo.

g) Registrazione del personale di squadra

Le Federazioni nazionali partecipanti dovranno registrare il personale di staff in base alla seguente tabella:

N.ro di atleti registrati	Quota per personale di staff
1	4
2	5
3	6
4	7
5	8
6	9
7 o più	10

1.6.1.2. Tutti gli atleti partecipanti a competizioni IBU devono essere in possesso sia di un'adeguata assicurazione di responsabilità civile che di un'assicurazione infortuni che copra tutte le spese di infortunio, ricovero e costi di trasporto incluso rischi correlati alla gara. Inoltre, al momento della registrazione, la Federazione di appartenenza deve confermare che i suoi atleti sono in possesso dell'idoneità medica.

Tutti gli allenatori, i componenti lo staff e il personale ufficialmente registrato e/o appartenente ad una Federazione nazionale in un evento IBU devono essere in possesso sia di un'adeguata assicurazione di responsabilità civile che di un'assicurazione infortuni che copra tutte le spese di infortunio, ricovero e costi di trasporto incluso rischi correlati alla gara.

Le Federazioni nazionali sono responsabili della copertura assicurativa di atleti, allenatori, componenti lo staff e personale ufficialmente registrato e appartenente ad esse.

Le Federazioni nazionali e/o i loro atleti devono essere in grado di provare le rispettive coperture assicurative in qualsiasi momento ciò sia richiesto da IBU, dai rappresentanti IBU e/o dal CO.

1.6.2. Iscrizione nominativa

- a. L'iscrizione è la notifica dell'iscrizione di un atleta o di una squadra per iniziare una competizione specifica e deve essere presentata per iscritto o tramite il sistema di registrazione online entro la scadenza indicata per le competizioni Individuale, Sprint e **Qualificazioni della Super Sprint** in tutti gli eventi IBU. Effettuando un'iscrizione, la NF conferma che il concorrente sarà presente e pronto per iniziare la competizione.
- b. In tutte le manifestazioni IBU le squadre devono essere iscritte alla gara di Staffetta e di Staffetta Mista per iscritto e nei termini stabiliti.
- c. L'iscrizione nominativa per l'Inseguimento non è necessaria perché tutti i concorrenti che si sono qualificati per l'Inseguimento nella gara di qualificazione sono considerati iscritti. I nominativi degli atleti qualificati, che non prendono il via nella gara Inseguimento, vanno comunicati all'ufficio gare al più presto possibile e comunque non più tardi dell'inizio dell'azzeramento.
- d. L'iscrizione nominativa per la Massa non è necessaria in quanto la qualificazione avviene in base alla graduatoria generale corrente e/o delle classifiche della manifestazione. I nomi degli atleti qualificati vanno confermati per iscritto su apposito modulo consegnato all'ufficio gare o tramite il sistema di registrazione online al più presto possibile e comunque non più tardi di due ore prima della partenza della gara stessa. Il numero degli atleti che possono partecipare alla gara è previsto dal regolamento gara.
- e. Il Comitato Organizzatore della manifestazione deve pubblicare le previsioni meteorologiche 30 minuti prima del termine previsto per le iscrizioni in modo da fornire alle squadre informazioni aggiornate per preparare le iscrizioni.
- f. **Un concorrente/atleta può essere iscritto una sola volta a una competizione.**

1.6.3. Procedure e condizioni per la registrazione

La registrazione deve venire fatta per iscritto, e-mail o con sistema di iscrizione online, all'indirizzo indicato nell'invito ed entro i termini previsti. Per tutte le manifestazioni IBU le registrazioni devono venire fatte dalle Federazioni nazionali. Per i GOI si applicano le regole CIO.

1.6.4. Iscrizioni in ritardo

- a. Il RD IBU/DT può approvare un'iscrizione in ritardo prima del sorteggio, se giustificata da circostanze eccezionali.
- b. La Giuria di Gara può approvare un'iscrizione in ritardo, giustificata da cause di forza maggiore, dopo il sorteggio. La Giuria di Gara deciderà in quale(i) posizione(i) il(i) concorrente(i) iscritto(i) in ritardo prenderà il via. A tale scopo si può provvedere anche mediante sorteggio separato.

1.6.5. Sostituzione in base a cause di forza maggiore

Se un concorrente iscritto non può prendere il via per cause di forza maggiore, egli può essere sostituito da un altro concorrente registrato, nelle gare Individuali, Sprint, Super Sprint Qualificazioni e Staffetta, fino a 30 minuti prima dell'orario di partenza.

1.6.6. Sostituzione di atleti registrati

Nelle gare di Staffetta la Giuria di Gara può autorizzare una squadra a sostituire al massimo due concorrenti con altri due non registrati per permettere alla squadra stessa di partecipare alla gara. In alternativa la squadra può registrare due atleti in più rispetto alla quota stabilita per la propria federazione al più tardi durante la settimana prima dello svolgimento della gara di staffetta.

1.7. Sorteggio ed assegnazione dei numeri di partenza

1.7.1. Generalità

I concorrenti o le squadre sono sorteggiati in maniera casuale sulla base delle iscrizioni alla gara, con sorteggio manuale o computerizzato, e corrispondentemente vengono loro assegnati i numeri di partenza, laddove non diversamente disposto per le singole gare. Il metodo di sorteggio deve essere approvato dal RD IBU/DT.

1.7.2. Orario dei sorteggi

Per qualsiasi tipo di gara, il sorteggio deve venire fatto non prima di 24 ore prima della partenza della gara stessa. Tuttavia, in manifestazioni nelle quali è necessario procedere al sorteggio per la Massa o per la Staffetta, il sorteggio stesso può essere effettuato nella riunione dei Capi Squadra per la gara che, nel programma della manifestazione, precede la partenza della Massa o della Staffetta. Se la Giuria di Gara decide di ripetere o di rimandare una gara, la Giuria stessa deve decidere anche se ripetere il sorteggio.

1.7.3. Luogo del sorteggio

Il sorteggio deve venire effettuato al momento e nel luogo ove si tiene la riunione dei Capi Squadra e deve essere visibile agli stessi; tuttavia il DG IBU/DT, può approvare l'effettuazione di un sorteggio al di fuori della riunione dei Capi Squadra. Tale sorteggio esterno deve essere supervisionato dal DT; anche i membri di giuria possono partecipare al sorteggio.

1.7.3.1. Assegnazione ordinaria dei concorrenti ai gruppi di sorteggio

Al momento della presentazione delle iscrizioni, i Capi Squadra devono segnare i loro concorrenti in ciascuno dei gruppi di sorteggio. Se la squadra ha un numero di atleti inferiore a quello dei gruppi di sorteggio, il caposquadra deciderà a quale gruppo assegnare i suoi atleti (uno in ciascuno dei gruppi scelti). Se una squadra ha un numero di atleti superiore a quello dei gruppi di sorteggio, il caposquadra a sua discrezione ripartirà equamente gli atleti in soprannumero tra i diversi gruppi.

1.7.4. Sorteggio normale per gare Individuale, Sprint e Super Sprint Qualifiche

a. Sorteggio normale per gare Individuale e Sprint

Generalmente nelle manifestazioni IBU ci sono quattro gruppi di sorteggio. L'ordine di partenza verrà deciso con sorteggio casuale dei nomi dei concorrenti inseriti nei quattro gruppi di sorteggio dai loro Capi Squadra e conseguente assegnazione a ciascun concorrente del numero di partenza. Il sorteggio verrà effettuato separatamente per ogni gruppo nella seguente sequenza: gruppo 1, gruppo 2, gruppo 3, gruppo 4. Il sorteggio per una gara Individuale o Sprint comprendente 60 o meno concorrenti verrà fatto in 3 gruppi. Se i concorrenti sono 40 o meno, il sorteggio verrà fatto in 2 gruppi, seguendo il medesimo principio del sorteggio con 4 gruppi.

b. Sorteggio normale per Super Sprint Qualifiche

In aggiunta all'art.1.7.4.a la Giuria può modificare il sorteggio dei primi 15 concorrenti secondo la classifica generale di CM così da non farli partire immediatamente uno dopo l'altro.

1.7.4.1. Sistema sorteggio gruppi per CM

1.7.4.2. Sistema sorteggio gruppi per CdM e GOI

1.7.4.3. Sistema sorteggio gruppi per IBU Cup e CE

1.7.5 Sorteggio per gare Sprint, Individuali e Super Sprint Qualifiche

Alle gare internazionali, che non siano GOI, WCC, CdM J/G, e manifestazioni di CdM, la partenza per gare Sprint, Individuale e Super Sprint Qualifiche può avvenire singola o in gruppo. In caso di partenza in gruppo, i gruppi di sorteggio verranno suddivisi in gruppi di partenza. Il numero di per ciascun gruppo di partenza dipende dalle condizioni dell'impianto di gara e dal numero totale dei concorrenti. Altrimenti il sorteggio avviene come per la partenza singola. In una partenza in gruppo i numeri di pettorale corrispondono alla posizione dei concorrenti alla partenza.

1.7.6 Assegnazione numeri di partenza e tempo di partenza - Gare ad Inseguimento

Per le gare ad Inseguimento non viene fatto alcun sorteggio. L'assegnazione dei numeri di partenza e dell'orario di partenza avviene sulla base dei risultati della gara di qualificazione, che può essere una Individuale, una Sprint o una Massa secondo quanto riportato sull'invito. In una gara ad Inseguimento i concorrenti partono nella successione nella quale hanno portato a termine la gara di qualificazione. Il vincitore della gara di qualificazione parte con il numero 1, il secondo classificato con il numero 2, ecc. I corridoi di partenza devono essere numerati da destra a sinistra guardando la direzione della partenza. Il vincitore della gara di qualificazione parte con tempo „zero“, che sull'ordine di partenza risulta essere l'ora di partenza della gara ad Inseguimento. Gli altri concorrenti della gara ad Inseguimento avranno come tempo di partenza il loro distacco in arrivo rispetto al primo classificato, se la gara di qualificazione è una Sprint o una Massa, mentre se la gara di qualificazione è una Individuale tale distacco sarà dimezzato ed arrotondato al secondo. Gli ordini di partenza verranno stilati secondo quanto sopra detto e dovranno contenere l'indicazione del corridoio di partenza assegnato al concorrente. In caso di parità tra due concorrenti al 60.mo posto nella gara di qualificazione, entrambi saranno ammessi alla gara ad Inseguimento. In tutte le gare ad Inseguimento di manifestazioni IBU tutti i concorrenti che hanno fatto registrare un ritardo dal primo arrivato superiore ai 4 minuti partiranno assieme esattamente 4 minuti dopo la partenza del primo concorrente, ma il loro tempo di gara dovrà comprendere il ritardo esatto riportato nella gara di qualificazione.

1.7.7 Assegnazione numeri di partenza e linee di partenza - Gare Massa

Un ordine di partenza provvisorio va esposto entro due ore dopo l'ultima gara di qualificazione. **L'elenco di partenza sarà finalizzato entro la scadenza specificata nel programma dell'evento, ma al più tardi due ore prima della partenza, entro la quale i capitani delle squadre dovranno aver confermato i loro partenti.** I numeri di partenza per le gare IBU verranno assegnati secondo i regolamenti specifici di queste gare. Per tutte le altre manifestazioni, laddove non esista alcuna specifica classifica, i numeri di partenza verranno assegnati mediante sorteggio casuale unico per tutti i concorrenti. Il numero dei concorrenti non deve essere superiore a quello dei bersagli disponibili (ad eccezione della Massa 60). Il numero di partenza assegnato al concorrente corrisponde a quello della linea di partenza. Le linee di partenza saranno numerate da destra a sinistra guardando la direzione della partenza.

1.7.8 Assegnazione numeri di partenza e linee di partenza – Gare Super Sprint Finale

Immediatamente dopo la gara di qualificazione va redatta una lista di partenza provvisoria. Non ci possono essere più concorrenti dei bersagli disponibili. In caso di parità al 30.mo posto, accede alla finale l'atleta con il miglior punteggio nella rispettiva classifica. Se entrambi gli atleti non sono punteggiati e non è applicabile la qualifica dell'atleta con meno punti, si procede ad un semplice sorteggio. Nella Finale il numero di partenza designa la posizione di partenza. Le posizioni di partenza sono numerate da destra a sinistra, guardando la direzione della partenza.

1.7.9 Assegnazione dei numeri di partenza per le gare di Staffetta

1.7.9.1. Metodo di assegnazione dei numeri di partenza per le gare di Staffetta, Staffetta Mista e Staffetta Singola Mista

A GOI, CM e manifestazioni di CdM non viene effettuato alcun sorteggio. I numeri di partenza verranno assegnati in base alla classifica vigente della Coppa del Mondo di Staffetta oppure in base alla somma dei punti della corrente stagione per la Staffetta Mista in una gara di Staffetta Mista o in base alla somma dei punti della corrente stagione per la Staffetta Singola Mista in una gara di Staffetta Singola Mista – la squadra prima in classifica riceverà il numero 1, la seconda il numero 2 e così via. Se una squadra, ovvero un numero non parte, automaticamente vengono avanzate le squadre che seguono. Alla prima gara di CdM di Staffetta, Staffetta Mista o Staffetta Singola Mista della stagione i numeri verranno assegnati secondo la rispettiva classifica finale della stagione precedente. Per CdM J/G e Campionati europei i numeri di partenza - come sopra indicato - verranno assegnati in base alla classifica dell'edizione precedente. Per tutte le Federazioni Nazionali non inserite verrà effettuato un unico sorteggio come anche per le gare di Coppa Continentale.

I numeri di pettorale assegnati corrispondono alla linea di partenza nella partenza simultanea ed alla linea di tiro per la prima serie di tiri. Per le IBU CUP e Junior Cup verranno applicate regole specifiche per le Staffette, le Staffette Miste e le Staffette Singole Miste.

1.7.9.2. Posizione di partenza dei concorrenti nella gara di Staffetta

Le linee di partenza vengono numerate da destra a sinistra guardando la direzione della partenza. Nella prima fila la numero 1 è all'estrema destra mentre il numero più alto all'estrema sinistra. Nella seconda fila il numero più basso si trova alle spalle del numero 1, quello successivo dietro il numero 2 e così via.

1.7.9.3. Staffette aggiuntive

Ai GOI, CM, CM J/G, CdM, IBU CUP, CE open, IBU Junior Cup e JOECH non sono ammesse staffetta aggiuntive. Alle altre manifestazioni sono ammesse alla partenza staffette extra; esse devono partire tuttavia su linee di partenza alle spalle delle staffette ufficiali e non potranno ricevere premi ufficiali. Le staffette extra possono essere formate da atleti di diverse nazioni.

1.8. Riunioni dei Capi Squadra

1.8.1. Generalità

A tutte le manifestazioni IBU le riunioni dei Capi Squadra devono tenersi per l'elezione delle Giurie, i sorteggi e per la diffusione di tutte le informazioni riguardanti la manifestazione e le singole gare. La prima riunione deve tenersi prima del primo allenamento ufficiale, in modo da eleggere la Giuria di Gara e la Giuria d'Appello. Per quanto riguarda le altre riunioni durante la manifestazione, date e tempi verranno fissati secondo le necessità temporali riguardanti i sorteggi. Il Direttore di Gara è il Presidente della riunione. La riunione può essere tenuta online se necessario o se concordato tra il C.O. e IBU

1.8.2. Partecipazione alle riunioni dei Capi Squadra

Le seguenti persone devono partecipare, se possibile, alle riunioni dei Capi Squadra:

- il rappresentante ufficiale del Consiglio Esecutivo (CE) IBU
- il Race Director IBU, il/i DT ed i Giudici IBU
- tutti i componenti della Giuria d'Appello e della Giuria di Gara
- almeno un rappresentante di ciascuna squadra iscritta
- il Direttore di Gara
- il Direttore del Poligono, il Direttore di Pista, il Responsabile del Servizio Cronometraggio e elaborazione dati, il Responsabile dello Stadio, il Responsabile della Logistica e il Segretario di Gara o loro rappresentanti
- gli eventuali assistenti per la riunione e gli interpreti, se richiesti.

1.8.3. Ordine del giorno della riunione dei Capi Squadra

L'ordine del giorno di una riunione dei Capi Squadra, per il buon ordine delle cose, deve contenere i seguenti punti:

- saluto
- elezione della Giuria d'Appello e delle Giurie di Gara (prima riunione)
- sorteggio(i)
- informazioni tecniche per la(e) prossima(e) gara(e)
- comunicazioni del Race Director IBU e/o del/i DT
- previsioni meteorologiche
 - varie
 - prossima riunione.

1.8.4. Ordini di partenza per le gare Individuale, Sprint e Super Sprint Qualificazione devono venire distribuiti alle squadre al termine della riunione nel caso che il sorteggio si faccia durante la riunione o pubblicato immediatamente dopo il sorteggio. I pettorali vanno consegnati nel rispettivo giorno della gara.

1.9. Regole per le persone che non partecipano alle gare

1.9.1. Regole generali

È vietata l'assistenza ad un concorrente in gara prestata in modo scorretto o l'assistenza che viola il contenuto del presente regolamento.

1.9.2. Regole particolari

1.9.2.1. Al poligono

- a) Se non altrimenti specificato, ad ogni NF è permesso avere un numero di allenatori proporzionale al numero di atleti iscritti. Se una NF ha un solo atleta iscritto in gara può avere 2 allenatori
- b) Durante la gara è proibito a chiunque dare ai concorrenti informazioni o consigli sia acustici che con segnalazioni visive o con l'aiuto di radio o altri mezzi di comunicazione a distanza nell'area del poligono, inclusi 10 m. sia a destra che a sinistra delle linee di tiro. L'area interdetta al poligono deve venire marcata in modo chiaramente visibile e denominata "Silent Zone". Durante l'azzeramento armi e/o la gara è proibito dare informazioni ad allenatori e/o concorrenti dal terrapieno dietro ai bersagli. Generiche manifestazioni di entusiasmo o disappunto da parte del pubblico non rientrano in questo divieto.

1.9.2.2. Sulle piste

Per dare informazioni sulla gara ad un concorrente o porgergli bevande è concesso correre a fianco del concorrente stesso a piedi per un tratto non superiore a 50 m. E' vietato inoltre toccare il concorrente in modo da aiutarlo con spinte nel suo procedere o facendo in modo da creare ostruzione ad altri concorrenti. E' vietata l'assistenza ai concorrenti durante la gara per cambiare la scorrevolezza degli sci. L'area dello stadio deve essere delimitata e dentro a questa area è vietato affiancare correndo i concorrenti. Il Race Director IBU per l'evento potrà stabilire per la gara ulteriori zone proibite agli allenatori

1.9.3. Regole di comportamento

Il pubblico e le altre persone devono venire chiaramente informate, con annunci ufficiali prima dell'inizio della gara, delle regole sopra esposte ed avvisate che la violazione di queste regole o qualsiasi comportamento che disturbi l'evento può portare all'allontanamento dal campo di gara da parte del C.O.

2. ORGANIZZAZIONE ED INCARICHI

2.1. Generalità

Per l'organizzazione, lo svolgimento ed il controllo di manifestazioni di biathlon devono venire stabiliti, eletti o nominati i seguenti gruppi organizzativi o persone:

- Comitato Organizzatore
- Giuria d'Appello (GOI, CdM, CdM J/G, CE)
- Giurie di Gara per maschi e femmine
- Race Director IBU, DT e giudici internazionali
- Rappresentante del CE IBU (se del caso)
- Delegato medico IBU (se del caso)

2.2. Il Comitato Organizzatore

Il diritto ad organizzare una manifestazione viene affidato ad una Federazione Nazionale. Come organizzatore di una manifestazione la FN è obbligata ad istituire un Comitato Organizzativo (CO) che organizzi e conduca l'evento o la gara sulla base di questi regolamenti e secondo le specifiche regole della manifestazione e segua tutte le direttive contenute nel Manuale per il Comitato Organizzatore riguardanti tutti gli aspetti organizzativi della manifestazione. Per organizzare una gara o una manifestazione di biathlon l'organizzatore deve proporre un sito idoneo ed essere in possesso di una licenza IBU valida per gli impianti di gara per la manifestazione di cui trattasi.

2.2.1. Bollettino delle informazioni ed inviti

Il C.O. di una manifestazione IBU deve inviare a tutte le FN aderenti all'IBU i prospetti informativi e/o gli inviti per la manifestazione, via posta, fax o e-mail in formato elettronico e/o pubblicarlo sul sito web dedicato con avviso via e-mail entro i termini previsti dal regolamento. In generale ci sono due differenti termini per la trasmissione degli inviti:

- CdM (invernali), CdM J/G – 1 settembre prima dell'evento
- tutte le altre manifestazioni IBU – 3 mesi prima dell'evento

Ci possono essere delle eccezioni per manifestazioni regionali e continentali.

I prospetti informativi e gli inviti devono essere redatti secondo le linee guida del C.O. ed approvati dal RD IBU/DT.

2.2.2. Servizio medico

Il Comitato Organizzatore deve provvedere, per un medico ufficiale del sito che sarà responsabile primariamente per le cure mediche agli atleti, allenatori, componenti lo staff ed ufficiali delle FN. Inoltre il medico ufficiale del sito deve informare i medici delle squadre sulla situazione locale e sulle cure mediche locali.

Il medico ufficiale del sito deve confermare, d'accordo con il servizio di ambulanza e il RD IBU/DT, che tutto quando concerne attrezzature e strutture mediche di emergenza sono presenti e pronte all'uso prima dell'inizio di allenamento/gara.

2.2.3. Assicurazione

Il CO deve stipulare un'assicurazione per responsabilità civile che copra sia il CO stesso che tutti gli altri membri del CO. IBU a sua volta fornirà i suoi dipendenti e gli ufficiali di gara (DT, IBU RD, ecc.) di adeguata copertura assicurativa per tutta la durata del loro lavoro per IBU.

Il CO deve essere in possesso, non più tardi del giorno precedente l'arrivo ufficiale, di una dichiarazione di copertura assicurativa da parte di una compagnia di assicurazione riconosciuta. Su richiesta, la dichiarazione deve poter essere mostrata al DT. L'assicurazione deve coprire un importo di almeno 5 milioni di euro.

2.3. La Giuria di Gara

2.3.1. Generalità

Per tutte le manifestazioni di biathlon deve venire formata una Giuria di Gara, che decide per tutti i casi che si presentano e per i quali la responsabilità non compete ad altri organi IBU. La Giuria di Gara viene formata e lavora secondo il presente Regolamento. Di norma devono venire formate giurie diverse per le gare maschili e per le gare femminili. Tuttavia il DT, se necessario, può decidere per una giuria unica (es. giovani uomini e giovani donne, giovani e junior uomini, giovani e junior donne). La Giuria di Gara decide per quanto riguarda la manifestazione, le gare, e quanto ad esse collegato e le condizioni, al fine di assicurare correttezza e regolarità. La Giuria di Gara impone penalità per violazioni al regolamento secondo quanto disporranno il RD IBU/DT, i Giudici Internazionali, i funzionari di gara e i membri della Giuria di Gara e può imporre anche penalità e misure disciplinari di propria iniziativa. Inoltre, la Giuria di Gara decide su abbuoni temporali e regola quelle situazioni di gara che non sono contemplate nel presente Regolamento o in altre pubblicazioni IBU. La Giuria di Gara esamina e decide su tutti i reclami presentati. L'ambito operativo della Giuria di Gara è regolato dagli art.9.4, art.10 e art.11 del Regolamento Gare IBU così come dal cap.1 dell'Allegato B

2.3.1.1. Momento dell'elezione

L'elezione delle Giurie di Gara deve avvenire prima del primo allenamento ufficiale. Le Giurie di Gara rimangono in carica per tutta la durata della manifestazione; può essere tuttavia necessario, per motivi contingenti, cambiare dei membri eletti con una nuova elezione.

2.3.1.2. Presidenza

Presidente della Giuria di Gara è il Delegato Tecnico (DT)

2.3.2. Formazione della Giuria di Gara

A tutte le manifestazioni IBU, eccetto Campionati Continentali, Coppe Continentali e Regional CUP la Giuria deve essere composta da cinque membri:

- a) DT IBU quale presidente
- b) Giudice di Gara o un Giudice Internazionale assegnato da IBU
- c) Direttore di Gara
- d) due Capi Squadra eletti dai Capi Squadra stessi di due Federazioni Nazionali differenti.

Il Race Director IBU può essere presente a tutte le riunioni ma senza diritto di voto.

2.3.2.1. Ai GOI, CdM, CdM J/G e manifestazioni di CM, CE e CC una nazione può essere rappresentata da una sola persona nella Giuria di Gara.

2.3.2.2. Alle altre gare internazionali la composizione della Giuria di Gara verrà decisa dal Comitato Organizzatore e dai Capi Squadra delle federazioni partecipanti.

2.3.3. Elezione dei membri della Giuria di Gara

L'elezione della Giuria di Gara viene condotta dal DT durante la riunione dei Capi Squadra. I candidati saranno nominati dal DT o dai Capi Squadra. Nel caso vengano nominati lo stesso numero di candidati rispetto ai posti da ricoprire, non si procederà ad alcuna votazione ed i candidati verranno nominati per acclamazione. Nel caso vengano nominati candidati in più rispetto a quanto richiesto, i Capi Squadra dovranno procedere alla votazione. Ogni nazione ha un solo voto. Un membro di Giuria di Gara viene eletto a maggioranza semplice. Se nessun candidato raggiunge la maggioranza semplice, viene scartato il candidato con minor numero di voti e la votazione viene ripetuta con i restanti candidati fino a che i membri della Giuria di Gara vengono eletti.

2.3.4. Riunioni della Giuria di Gara e decisioni

La Giuria di Gara deve potersi riunire, quando necessario, nel più breve tempo possibile, su richiesta del presidente e deve rimanere a disposizione per i suoi compiti istituzionali 15 minuti dopo la pubblicazione della classifica provvisoria. Orari di riunione specifici sono dettagliati all'Allegato B del presente regolamento. Di norma le decisioni della Giuria di Gara vengono prese quando sono presenti tutti i componenti. In casi eccezionali la Giuria di Gara è competente a decidere quando sono presenti almeno tre dei suoi membri. Il presidente della Giuria di Gara esprime il suo voto soltanto in caso di parità. Le decisioni vengono prese con voto espresso dei singoli membri per quanto riguarda le decisioni sui casi in esame; è sufficiente la maggioranza semplice.

2.3.5. Doveri della Giuria di Gara

Un elenco dettagliato dei doveri della Giuria di Gara si trova all'Allegato B del presente regolamento.

2.3.6. Ricorsi avverso le decisioni della Giuria di Gara

Può essere fatto un ricorso contro le decisioni della Giuria di Gara riguardanti penalità e misure disciplinari entro 15 minuti dalla pubblicazione dei risultati finali. Analogo ricorso può essere presentato se è stata stabilita una Giuria di Appello: GOI, CdM, CM, CE e CdM J/G. Ricorsi non possono essere fatti avverso decisioni riguardanti ritardi e rinvii; in questo caso la Giuria di Gara è l'autorità finale.

In tutti gli altri casi non si possono fare ricorsi dopo che sono state esposte le classifiche finali.

Il ricorso va fatto alla giuria di Appello e presentato secondo quanto previsto dall'art.11 del Regolamento Gare IBU.

2.4 Giuria di Appello

2.4.1. La Giuria di Appello è formata da 5 membri e viene costituita per ogni evento di cui all'art.2.3.6.

La presidenza sarà tenuta dal membro del CE IBU che è stato scelto dal CE IBU a rappresentare ufficialmente l'IBU nella manifestazione. Gli altri membri della Giuria di Appello possono essere membri del CE come pure altri purché presenti alla manifestazione. Nelle manifestazioni dove non sono presenti membri del CE, gli altri membri possono essere capi squadra e/o allenatori delle squadre partecipanti alla riunione dei Capi Squadra.

2.4.2. Gli altri 4 membri (non il presidente) della Giuria di Appello sono eletti tra i membri del CE presenti o tra i capi squadra e gli allenatori partecipanti alla riunione dei Capi Squadra non più tardi del giorno della riunione dei Capi Squadra e prima che sia stata eletta la Giuria di Gara. Il presidente presiederà l'elezione della Giuria di Appello. I membri della Giuria di Appello non devono essere allo stesso tempo ufficiali di gara o membri della Giuria di Gara. Per l'elezione, ogni membro di federazione partecipante alla manifestazione può esprimere un solo voto.

2.4.3. Nelle questioni presentate alla Giuria di Appello che riguardano un paese di cui il presidente o un membro della Giuria di Appello è cittadino o per il quale lavorano, tali membri saranno considerati in conflitto e non avranno diritto di voto. Se il presidente è considerato in conflitto, un altro membro del CE IBU si occuperà della questione o, se nessun altro membro del CE IBU è presente, il membro più anziano della Giuria di Appello assumerà la presidenza.

2.4.4. Procedure di appello per la Giuria di Appello

Una sintesi dettagliata delle procedure di appello per la Giuria di Appello si trova nell'Allegato B del presente regolamento.

2.5. I Race Director IBU (RD IBU)

2.5.1. I Race Director sono ufficiali nominati da IBU.

2.5.2. Il RD IBU ha il compito di fare le necessarie ispezioni e le riunioni con il CO per assicurare una preparazione ottimale. Può demandare questi compiti al DT.

2.5.3. *Il RD in Coppa del Mondo*

2.6. Il Delegato Tecnico (DT)

2.6.1. Regole generali

I DT sono nominati dalla Commissione Tecnica (CT) IBU e devono operare sotto la guida del RD IBU. In assenza del RD IBU, il DT può assumerne gli obblighi.

2.6.2. Nomina dei DT

2.6.2.1.

2.6.2.2.

2.6.3. Compiti e doveri dei DT

Il DT deve giungere sul luogo della manifestazione in tempo utile per adempiere a tutte quelle funzioni previste nel presente regolamento e suggerite dalle condizioni del luogo di svolgimento prima, durante e dopo la manifestazione. E' responsabilità del DT sovra intendere ai giudici internazionali durante la manifestazione. Elenco dettagliato dei compiti e doveri del DT si trova nell'Allegato B di questo regolamento.

2.6.4. Costi del DT

2.7. Giudici internazionali (G.I.)

2.7.1. Regole generali

2.7.2. Selezione dei G.I.

2.7.3. Funzioni del G.I. nelle competizioni

Le aree funzionali in cui verranno impiegati i G.I. nelle competizioni sono:

- partenza / arrivo
- poligono
- pista
- controllo materiali.

2.7.4. Numero di G.I. alle manifestazioni

Il seguente numero di G.I. verrà designato per le diverse manifestazioni:

- a) ..
- b) ..
- c) ..
- d) ..
- e) IBU CUP 4 (tutti nominati da IBU)
- f) Campionati Europei 4 (tutti nominati da IBU)
- g) Campionati Continentali 4 (tutti nominati dalla Federazione che organizza)
- h) Coppe Continentali 4 (tutti nominati dalla Federazione che organizza)
- i) IBU CUP Junior/ JOECH 4 (nominato da IBU)

2.7.5. Compiti e doveri dei G.I.

Il dettaglio dei compiti e doveri dei G.I. è specificato all'Allegato B del presente Regolamento.

2.7.6. Costi dei G.I.

Il periodo necessario ai G.I. per svolgere le loro funzioni è stabilito da IBU.

Gli organizzatori di manifestazioni e competizioni IBU sono responsabili per il pagamento delle spese di alloggio, vitto e trasporto (sito/aeroporto ecc.) per il periodo su menzionato. IBU coprirà le spese di viaggio e della diaria così come prevista dal vigente regolamento IBU.

3. IMPIANTI DI GARA ED ATTREZZATURE RELATIVE

3.1. Generalità

Gli impianti di gara sono il sito in cui si svolgono le competizioni di biathlon e gli allenamenti e consistono nell'area dello stadio, nelle piste e nell'adiacente area tecnica ed in quella per gli spettatori. Nell'area dello stadio devono trovarsi le aree di partenza ed arrivo, il poligono, l'anello di penalità, la zona cambio per le gare di staffetta e l'area per gli spettatori. L'area tecnica è adiacente allo stadio e comprende l'area per la prova degli sci, le casette per la preparazione degli sci per le squadre, una stanza per gli atleti, uno spogliatoio per gli atleti e le aree adibite a parcheggio, come pure gli edifici e gli uffici riservati al C.O. Il sito deve essere tecnicamente adatto, secondo quanto stabilito dal presente Regolamento, ad ospitare tutti i tipi di gare di biathlon e deve offrire la migliore visibilità possibile delle gare agli spettatori e rispondere ai migliori requisiti per le riprese televisive. Gli impianti candidati ad ospitare CdM e CM devono possedere la licenza IBU A mentre per CdM J/G, Campionati Europei, IBU CUP, CdM estivi, Campionati Europei estivi e IBU Roller CUP serve una licenza IBU B. I siti candidati ai GOI devono ottenere la licenza IBU A.

3.1.1. Licenze IBU

3.1.1.1. Tutte le sedi di gara necessitano di una licenza IBU per ospitare un evento IBU (ad eccezione della IBU Junior Cup e degli eventi continentali/regionali).

3.1.1.2. Il Comitato Esecutivo stabilisce i criteri per il rilascio delle licenze IBU. Può rilasciare una nuova licenza IBU su richiesta scritta della federazione affiliata che desidera candidarsi per ospitare un evento IBU presso la sede del proprio Paese, se i criteri stabiliti nei documenti di licenza IBU sono soddisfatti. Tali documenti possono essere scaricati nella loro versione aggiornata dal sito www.biathlonworld.com

3.1.1.3.

3.1.2. Requisiti generali

Le zone di partenza ed arrivo, poligono, anello di penalità e cambio per le gare di staffetta saranno allestite l'una accanto all'altra in un tratto piano e chiuse, in modo tale che la maggioranza degli spettatori possa seguire lo svolgimento della gara in maniera ottimale. Queste zone ed i tratti critici della pista devono venire recintati in modo tale che i concorrenti non possano venire danneggiati, non possano prendere direzioni sbagliate e che persone estranee non possano accedervi. Tuttavia l'altezza e la configurazione delle recinzioni devono essere le più ridotte possibili, in modo da non pregiudicare le riprese televisive. Ci devono essere spazi sufficienti per concorrenti e allenatori che consentano agli stessi lo svolgimento delle attività loro proprie e adeguate stanze per gli staff delle squadre, la stampa, i fotografi e gli spettatori ed inoltre spazi per le squadre delle riprese delle emittenti televisive e per le loro attrezzature, in modo che le riprese non ostacolino lo svolgersi della gara. Esempi di come devono venire allestiti gli impianti di gara si trovano nelle Linee Guida per il Comitato Organizzatore.

3.1.2.1. Distanze massime e differenza di altitudine

Gli impianti di gara per GOI e CdM non devono distare dagli alloggiamenti delle squadre più di 30 km., ovvero più di 30 minuti di viaggio e devono essere ad un'altitudine +/- 300 m. rispetto a dove le squadre alloggiano. Il Consiglio IBU può decidere eccezioni.

3.1.2.2. Ufficio Gare

Nella zona dello Stadio o nelle sue vicinanze deve venire allestito un Ufficio Gare o una sua sezione. Questo ufficio deve essere aperto dal giorno di arrivo delle squadre e durante l'intera manifestazione nell'orario normale di ufficio ed agisce quale punto di raccordo ufficiale tra le squadre ed il Comitato Organizzatore. In questo ufficio le squadre devono consegnare le iscrizioni alle gare e devono ricevere le informazioni sulla manifestazione e sulle singole gare. In questo ufficio deve venire messa a disposizione di ogni squadra una casella per la documentazione.

3.1.2.3. Tabellone elettronico

Ai GOI, CdM, CdM J/G e CM deve venire allestito, nel luogo indicato dal RD IBU all'interno dello stadio, un tabellone luminoso di almeno sei righe.

Ove possibile, questo display può essere utilizzato anche per altri scopi, ma in generale dovrebbe essere gestito dalla sala dati/cronometraggio. Tutti i dettagli tecnici e/o eventuali eccezioni dovranno essere discussi con il rispettivo RD.

3.1.2.4. Illuminazione artificiale

Le gare IBU possono venire disputate con illuminazione artificiale se approvato dal Consiglio IBU nell'ambito del programma della manifestazione. In caso di eccezionale necessità la Giuria di Gara della manifestazione può autorizzare lo svolgimento di una gara con illuminazione artificiale. In ogni caso l'illuminazione artificiale deve rispondere ai seguenti requisiti:

- le condizioni di luce devono essere uguali per tutti i concorrenti
- approssimativamente 1000 lux sui bersagli e sui bersagli di cartone senza zone d'ombra e con luce egualmente distribuita su tutti i bersagli

Questi requisiti si applicano a tutte le sedi autorizzate:

- approssimativamente 300 lux per tutta la lunghezza della gara e dello stadio senza zone buie (se il sito ha l'illuminazione) e circa 600-800 lux in zona arrivo
- in caso di riprese televisive circa 900-1200 lux in zona arrivo, sui bersagli (con luce egualmente distribuita su tutti i bersagli), sui bersagli di cartone senza zone d'ombra cos' come nello stadio e lungo la pista di gara. Nessuna zona buia deve esistere nelle aree su menzionate. Consultare TV per ulteriori specifiche.

Tutte le misurazioni devono essere fatte posizionando il misuratore a terra, rivolto verso l'alto. Requisiti di illuminazione più precisi sono indicati nelle check lists per le licenze IBU A e B che possono essere scaricate dalla home page IBU

3.2. Zona di partenza e zona riscaldamento

3.2.1. Generalità

Per tutte le competizioni la zona di partenza deve essere piana, avere una copertura di neve ben pressata e preparata e deve essere ben visibile da tutti gli spettatori. La linea di partenza deve essere perpendicolare alla direzione di corsa ed essere marcata con una linea rossa ben affondata nella neve. La zona deve essere ben recintata ed allestita in maniera tale da supportare in maniera ordinata e senza problemi il traffico di concorrenti, degli addetti alla squadra e funzionari. Immediatamente adiacente alla zona di partenza deve venire allestita una zona di riscaldamento che consenta agli atleti di effettuare il riscaldamento finale prima della partenza. Deve venire predisposto uno spazio adeguato per il deposito del vestiario usato per il riscaldamento una zona per il controllo e /o deposito degli sci (con portasci con il numero di sci richiesto per la gara) ed uno spazio per rastrelliere in grado di contenere minimo 140 fucili o diversamente secondo le disposizioni del RD IBU/DT.

3.2.2. Zona di partenza per gare Individuali, Sprint e Super Sprint Qualifiche

La zona di partenza per gare Individuali, Sprint e Super Sprint Qualifiche deve essere lunga circa 8-10 m. e larga almeno 2 m. Deve essere separata dalla zona di riscaldamento con una recinzione e presentare un accesso che consenta il controllo dell'ingresso alla zona partenza.

3.2.3. Zona di partenza per gare ad Inseguimento

La zona di partenza per le gare ad Inseguimento deve constare di almeno quattro corridoi di partenza. Il numero esatto di corridoi verrà determinato dal numero di partenze in contemporanea - in caso di cinque partenze nello stesso secondo saranno necessari cinque corridoi, ecc. I corridoi di partenza devono essere numerati da destra a sinistra, larghi 1,5 -2 m. e lunghi quanto basta a contenere il numero dei concorrenti in partenza. Un'unica linea di partenza dovrà essere tracciata alla fine di tutti i corridoi. I corridoi di partenza devono essere l'uno accanto all'altro ed essere divisi tra di loro con reti. Deve venire allestito un ulteriore corridoio che consenta l'accesso alla linea di partenza nel caso si verificasse una partenza in ritardo. Questo corridoio dovrà venire controllato da un giudice di partenza. Ai GOI, CdM, CdM J/G, CM, OECH, IBU Cup e Junior IBU Cup a 1,5 m. dopo la linea di partenza deve venire collocato un punto di controllo del tempo dei trasponder con una video camera che riprenda il tempo di partenza di ogni concorrente in caso di partenza anticipata.

3.2.3.1. Tabelle di partenza per gare ad Inseguimento

Speciali tabelloni sui quali, in caratteri grandi, possano essere letti chiaramente dai concorrenti e funzionari di gara i numeri di partenza ed i tempi relativi, vanno posizionati all'inizio e sulla linea di partenza di ogni corridoio, alla sinistra dei concorrenti così che la linea di partenza possa essere facilmente controllata da ogni controllo alla partenza

3.2.4 Zona di partenza per le gare di Staffette, partenze in gruppo, Massa e Super Sprint Finale

La zona di partenza deve essere preparata con 3 corsie larghe 3 m. con fondo ben preparato senza tracce e con uno spazio di 3 m. tra ogni concorrente.

3.2.4.1 Marcatura e delimitazione dei corridoi di partenza – Staffette, partenze in gruppo, Massa e Super Sprint Finale

Le posizioni di partenza devono essere marcate con lo stesso numero dei partenti in quella gara. Le tabelle con i numeri di partenza devono essere 20x20 cm. Normalmente le tabelle vanno poste alla destra di ogni linea di partenza, se non diversamente richiesto dal DG IBU/DT ed il numero deve essere leggibile sia dalla parte anteriore che posteriore. I numeri devono essere alti almeno 10 cm ed essere ben visibili ai concorrenti ed alla TV. Le corsie di partenza devono essere numerate da destra a sinistra.

3.2.5 Informazioni sulla pista di gara

All'ingresso della zona partenza deve essere messa una tabella con la mappa della pista di gara.

3.2.6. Orologio alla partenza

Per le gare Individuali, Sprint e Super Sprint Qualifiche in zona partenza deve venire collocato in orologio che sia ben visibile dalla linea di partenza. Il display ed il segnale di partenza devono essere sincronizzati. Nelle gare ad Inseguimento deve essere predisposto un orologio sulla parte destra ed uno sulla parte sinistra della partenza. Inoltre nella zona di partenza o nelle immediate vicinanze deve esserci un ulteriore orologio sul quale i concorrenti che sostano nella zona possono vedere chiaramente l'ora esatta.

3.2.7. Controllo equipaggiamento/materiali prima della partenza

Nelle immediate vicinanze della zona di partenza deve venire predisposto il posto di controllo dell'equipaggiamento/materiali da gara. Deve venire allestito ed attrezzato in modo tale che i concorrenti possano sottostare a detti controlli facilmente, ordinatamente per portarsi per tempo alla partenza. Il posto di controllo deve essere dotato di tavoli e di tutti gli strumenti e materiali necessari per l'effettuazione dei controlli.

3.3. Pista di gara e sue pertinenze

3.3.1. Generalità

La pista di gara è l'insieme dei tratti di pista che vengono utilizzati per la gara. Consiste di tratti continuamente variati, con parti piane, salite e discese. Sono vietate salite molto lunghe e ripide, discese pericolose e tratti piani monotoni. Non devono esserci cambiamenti di direzione così frequenti da interrompere in maniera rilevante il ritmo di sciata degli atleti. La specifica dettagliata delle piste è contenuta nella Tab.1 del punto 1.4.10.

3.3.1.1. Zone TV

Verranno allestite delle zone TV per le trasmissioni televisive in accordo con il RD IBU responsabile dell'evento. Scopo principale di queste zone TV è di assicurare la migliore trasmissione della manifestazione evitando in particolare disturbi all'immagine televisiva da parte di persone che non prendono parte alla gara.

3.3.2. Altitudine, larghezza, lunghezza e dislivello

Il punto più alto della pista di gara non può superare i ~~1800~~ 2000 m. s.l.m. salvo eccezioni che possono essere autorizzate in casi particolari dal CE IBU. A tutte le gare IBU la superficie innevata preparata deve essere larga almeno 6 m. per gli atleti in gara più gli spazi necessari per allenatori e TV. Nelle parti ripide, la pista deve essere più larga. Se parti strette come ponti o strettoie non sono evitabili, questi non devono essere larghi meno di 4 m. e non più lunghi di 50 m. La lunghezza effettiva della pista, nel suo complesso, rispetto alla lunghezza prescritta non deve essere meno del 2% o più del 5%; la misurazione va fatta al centro della pista. Il massimo grado di dislivello totale non deve eccedere il 25%.

3.3.3. Tracciatura di binari

Se richiesto e su istruzioni del RD IBU dovranno venire tracciati binari nelle parti in discesa. Nei punti nei quali i concorrenti possono trovarsi in pericolo o possono subire danneggiamenti non possono venire tracciati binari. La profondità e la larghezza dei binari dovrebbero essere previsti ai margini del percorso di gara se le condizioni di innevamento lo permettono.

3.3.4. Sicurezza

I concorrenti devono potere percorrere i tratti in discesa, senza che questo comporti dei rischi di caduta elevati. Per migliorare le condizioni di sicurezza, nelle gare di Massa, Inseguimento o Staffetta, la Giuria di Gara può modificare il primo giro di pista anche se così il percorso non corrisponde più ai parametri richiesti per quanto riguarda distanza e dislivello.

3.3.5. Preparazione delle piste

I tratti di pista devono venire ben lisciati, consolidati e curati senza intralci. Le curve in discesa, in caso di necessità, devono venire parabolizzate artificialmente. Tutto quanto può costituire ostacolo o danneggiamento, quali radici, rami, sassi, e terriccio deve venire rimosso dalla pista. Rami e rametti sovrastanti o debordanti in pista devono venire trattati in modo da non rappresentare ostacolo o danneggiamento per gli atleti.

3.3.6. Marcatura delle piste

I tratti di pista devono venire segnati e definiti in modo talmente chiaro che i concorrenti non abbiano mai dubbi sulla direzione da prendere. Ciò vale in modo particolare per le discese, le deviazioni e gli altri punti critici. In questi punti devono venire previste chiare segnaletiche. Le parti chiuse o le deviazioni devono essere delimitati in modo continuo da V-boards o transenne.

3.3.6.1. Sequenza Colori sulle piste

La pista 1,5 km va contrassegnata in arancione, la pista 2 km in rosso, la pista 2,5 km in verde, la pista 3 km in giallo, la pista 3,3 km in blu e la pista 4 km in marrone. Le deviazioni devono venire contrassegnate con i colori dei rispettivi tratti di pista in modo da non dare adito a dubbi.

3.3.7. Transenne e V-boards

Tutti i tratti di pista che non vengono impiegati in gara devono essere chiusi. Tratti di pista che corrono paralleli devono venire separati con transenne o V-boards in modo che nessun concorrente possa prendere una direzione sbagliata. I V-boards devono essere chiaramente visibili, alti 20 cm. e lunghi circa 1 m. ed essere fatti di materiale pesante così che non possano essere spostati dal vento.

3.3.8. Apripista

Il RD IBU, il DT e il Giudice di Pista decidono se sono necessari gli apripista oppure no.

3.3.9. Descrizione della pista per le singole gare

La tabella 1 al punto 1.4.10. fornisce la descrizione tecnica delle piste necessarie per ogni tipo di gara.

3.3.10. Zona cambio per le gare di staffetta

Nelle gare di Staffetta, alla fine di un tratto di pista rettilineo, deve venire allestita una zona cambio lunga 30 m. e larga 9 m., ben marcata, sistemata in modo tale che il concorrente in arrivo vi possa accedere a velocità controllata. Gli ultimi 50 m. della pista di gara prima di tale zona devono essere larghi almeno 9 m. La zona cambio deve iniziare sulla linea di rilevazione tempi. L'inizio e la fine di questa zona devono essere contrassegnati con una linea rossa di 1 m. sulla destra e sulla sinistra e da una tabella con la scritta rispettivamente "Inizio Zona Cambio" e "Fine Zona Cambio". La zona va recintata su entrambi i lati con una porta d'accesso per l'entrata controllata dei concorrenti in partenza.

3.3.10.1. Gli ultimi 50 m. della pista prima della zona cambio devono consentire agli atleti un comodo ingresso in zona cambio. Possono accedere alla zona cambio unicamente i concorrenti in arrivo, quelli in partenza ed i funzionari di gara responsabili della zona cambio stessa.

3.3.11. Anello di penalità

Per le gare Sprint, Super Sprint, Inseguimento, Massa e Staffetta deve venire allestito, nelle immediate vicinanze del poligono, un anello di penalità. La distanza da percorrere con gli sci tra l'estremità destra del poligono e l'ingresso all'anello di penalità non può essere maggiore di 60 m. L'anello di penalità dovrebbe essere un percorso ovale largo 5-6 m e lungo 150 m (+/- 5 m)/75 m (+/- 5 m) per SSP e SMR, misurato lungo il perimetro interno del giro. L'apertura deve essere lunga almeno 15 m....

L'anello di penalità va delimitato con V-boards, che devono venire collocati vicini in modo tale che non sia possibile scambiare l'ingresso con l'uscita.

3.3.11.1. L'anello di penalità deve venire collocato su un terreno piano ed in modo tale che i concorrenti, quando devono accedervi, non debbano percorrere distanze aggiuntive.

3.3.12. Pista di riscaldamento

In tutte le manifestazioni IBU, nelle immediate vicinanze della zona di partenza (circa 300 m), deve essere predisposta una pista di riscaldamento, facilmente accessibile dall'area delle cabine di sciolinatura delle squadre, sulla quale i concorrenti possono fare riscaldamento. Deve avere una lunghezza di circa 400 m. ed essere preparata come la pista di gara ma non può essere un tratto della pista di gara.

3.4. Poligono

3.4.1. Generalità

Il poligono è la zona in cui, nella gare di biathlon, si effettua il tiro. Il poligono deve trovarsi nella parte centrale dello stadio. Sia i bersagli che la piazzola di tiro devono essere ben visibili per la maggior parte degli spettatori. Il poligono deve trovarsi in una zona livellata e diritta e lateralmente e posteriormente ai bersagli ben protetta con adeguate pareti di sicurezza, che rispettino le norme di sicurezza nazionali. Con riferimento alle pista di gara, allo stadio ed alle sue pertinenze, il poligono deve essere costruito e configurato tenendo presente in primo luogo la sicurezza. Al fine di avere durante la gara le migliori condizioni di visibilità la direzione di tiro dovrebbe essere generalmente verso nord. Pareti di sicurezza che limitino la vista agli spettatori ed alle riprese televisive durante la gara dovrebbero essere possibilmente evitate. Il poligono deve essere conforme a tutte le disposizioni vigenti in localmente.

3.4.2. Descrizione e configurazione

3.4.2.1. Distanza di tiro

La distanza tra l'orlo anteriore della piazzola di tiro (linea di tiro) e la fila dei bersagli deve essere di 50 m. (+/- 1m).

3.4.2.2. Tiro a terra e tiro in piedi

Guardando nella direzione di tiro, la metà destra del poligono va riservata al tiro a terra e la metà sinistra al tiro in piedi. La suddivisione deve venire indicata agli atleti a mezzo di tabelle che non diano adito a dubbi. Un'eccezione alla suddivisione in parte destra e sinistra del poligono riguarda le gare Inseguimento, Massa, Super Sprint Finale e Staffetta, in cui i concorrenti sparano da qualsiasi linea di tiro sia a terra che in piedi.

3.4.2.3. Entrata ed uscita

Sia in allenamento che in gara i concorrenti devono entrare in poligono da sinistra ed uscire da destra.

3.4.2.4. Livelli

La piazzola di tiro deve trovarsi possibilmente allo stesso livello della zona dove sono posizionati i bersagli. Sia la piazzola di tiro che la zona bersagli devono essere ad un livello più alto del terreno di circa 30 cm. o più in alto se richiesto rispetto alle condizioni di innevamento.

3.4.2.5 Configurazione della zona poligono

Immediatamente alle spalle delle linee di tiro deve venire allestita una zona larga da 10 a 12 m (rampa di tiro), misurata all'indietro rispetto alla linea di tiro, lungo tutta la larghezza del poligono. L'ingresso in quest'area è riservato ai concorrenti, ai funzionari di gara ed ai membri di giuria. Di concerto con il RD IBU/DT è tuttavia possibile concedere l'accesso a tale zona anche a persone diverse, quali squadre per la ripresa televisiva. Immediatamente dietro a tale zona va predisposta una seconda zona, cintata, della larghezza minima di 2 m. e alta al massimo 30 cm. rispetto la rampa di tiro in cui possano sostare gli allenatori delle squadre. Quest'area deve venire predisposta in modo tale che i membri delle squadre possano avere una buona visibilità dei bersagli e della zona delle linee di tiro. Dietro la zona degli allenatori deve venire predisposta, per tutta la larghezza del poligono, un'ulteriore zona larga 1,5 m. da riservare principalmente ai media.

3.4.3. La piazzola di tiro

La piazzola di tiro è la zona, allestita davanti al poligono, dalla quale i concorrenti effettuano le prove di tiro a terra ed in piedi. La piazzola deve essere ben pressata e lisciata, non ghiacciata. L'intera area utilizzata dai concorrenti in gara deve essere piatta.

3.4.3.1. Linee di tiro

La piazzola di tiro va suddivisa in linee di tiro sulle quali spara di volta in volta un concorrente. Ogni linea di tiro deve essere larga almeno 2,75 m. ma non più di 3 m. La larghezza della linea di tiro deve essere delimitata sia a destra che a sinistra, per la lunghezza di 1,5 m. a partire dall'orlo anteriore, con una striscia rossa affondata nella neve per 2 cm. Dall'orlo anteriore della rampa e fino ai bersagli entrambi i lati di ogni linea di tiro devono essere marcati con 5 palette a "T" larghe max 20 cm e alte 15 cm di colore alternato come quello dei numeri che identificano i bersagli, che separino in maniera inequivocabile le linee, ma non disturbino durante il tiro. La prima linea delle palette a "T" deve iniziare a 10 m. Tra le delimitazioni esterne delle linee terminali a destra ed a sinistra del poligono e le pareti di contenimento laterali deve esserci una distanza di 3 – 5 m. Questa distanza va mantenuta dall'orlo della rampa sino alle sagome dei bersagli.

3.4.3.2. Tappetini per il tiro

Sia per il tiro in piedi che per il tiro a terra, sulla parte anteriore della piazzola di tiro devono venire piazzati, su ogni linea dei tappetini. A tutte le manifestazioni IBU i tappetini devono avere una superficie di 200 x 150 cm ed uno spessore di 1-2 cm. I tappetini devono essere di materiale sintetico o in fibra naturale ed avere una superficie ruvida, antiscivolo. I tappetini vanno marcati con una linea alta 5 cm e a 50 cm dalla linea di tiro in modo da aiutare i concorrenti ad assumere una corretta posizione di tiro.

3.4.4. Bersagli

3.4.4.1. Tipi di bersagli

Esistono 3 tipi principali di bersagli, che vengono impiegati nel biathlon sia per gli allenamenti che per le gare, precisamente bersagli in cartone, in metallo ed elettronici. Per le gare vanno impiegati unicamente bersagli in metallo ed elettronici, mentre per l'azzeramento armi devono venire impiegati unicamente bersagli in cartone ed elettronici. Per gli allenamenti possono venire impiegati bersagli in cartone, in metallo ed elettronici. Per le gare IBU sono ammessi unicamente bersagli che corrispondano ai requisiti prescritti nel Catalogo Materiali IBU (allegato A). In tutte le manifestazioni IBU il poligono deve avere 30 linee di tiro ed i bersagli dello stesso tipo. Ai GOI, CdM, CM ed a tutti gli altri eventi IBU coperti da dirette televisive devono venire impiegati unicamente bersagli con riarmo automatico a distanza (non riarmo con cordini).

3.4.4.2. Manutenzione dei bersagli da gara

I bersagli devono essere conservati, installati e regolati secondo le prescrizioni del costruttore.

3.4.4.3. Sistemazione dei bersagli da gara

I bersagli devono essere piazzati paralleli allo spigolo anteriore della rampa di tiro e su una linea piana. Devono essere bilanciati in ogni direzione. Debbono essere eretti in modo che il punto centrale del bersaglio si trovi sul punto centrale della linea di tiro. Lateralmente, il loro allineamento non può deviare più di 1 grado dall'angolo destro della linea di tiro. Il centro del bersaglio deve trovarsi ad un'altezza tra 80 e 100 cm. rispetto alla superficie della rampa di tiro.

3.4.4.4. Sfondo dei bersagli

Lo sfondo dei bersagli deve essere bianco a partire dal livello terra ad un'altezza minima di 50 cm oltre l'orlo superiore dei bersagli stessi incluse tutte le strutture presenti nell'area, e deve estendersi per 1 metro a destra della corsia del palo a T più a destra e per 1 metro a sinistra della corsia del palo a T più a sinistra.

3.4.5. Numerazione e marcature

I numeri delle tabelle delle linee di tiro devono essere gli stessi dei corrispondenti bersagli, devono essere ben visibili e posizionati partendo con il numero 1 dalla destra. In tutte le manifestazioni IBU le linee di tiro devono venire numerate progressivamente sulla parte anteriore sia sul lato destro che sinistro. I numeri devono venire fissati sulla rampa di tiro in modo tale da non ostruire la copertura TV dell'atleta che sta sparando. Le tabelle devono essere alte 30 cm e larghe 20-25 cm. Il numero stampato deve essere posizionato nella parte bassa della tabella ed essere alto 18-20 cm con le linee che compongono il numero larghe 2-3 cm. La tabella va montata su un supporto con spessore di 1-2 cm. e posta ad un'altezza di 40 cm. misurata dalla superficie della neve e sino al bordo inferiore della tabella. Il numero va posizionato a non più di 30 cm. dalla linea di fuoco nella direzione dei bersagli. L'altezza dei numeri dei bersagli deve essere 40 cm. con uno spessore di 4 cm. e le tabelle con i numeri, 45 x 45 cm., sistemate, centrate, immediatamente sopra le sagome. Sia le tabelle dei numeri dei bersagli che quelli delle linee di tiro devono essere di colore alternato - nero su giallo e giallo su nero - iniziando dal numero 1 nero su giallo e devono corrispondere alle tabelle a T delle linee di tiro. Se deciso da IBU i colori possono essere diversi ma sempre in evidente contrasto tra di loro.

3.4.5.1. Segnalazioni all'entrata e in uscita

All'entrata e all'uscita del poligono devono essere posizionate delle segnaletiche alla distanza di 10 m dalla linea di tiro di destra e rispettivamente di sinistra. Queste segnaletiche segnano il confine esterno della zona poligono, all'interno della quale nessuna informazione può essere data.

3.4.6. Bandiere segnamento

Per le gare e per gli allenamenti ufficiali devono venire collocate delle bandierine segnamento ogni seconda linea iniziando dalla destra della linea 1, a 5 m. davanti alla rampa di tiro e 20 m. prima della linea dei bersagli. Le bandierine devono venire sistemate alla stessa altezza dell'orlo inferiore dei bersagli da gara ed in modo tale da non interferire con la visuale diretta dei bersagli stessi.

3.4.6.1 Raccolta dati sul vento

Il CO è autorizzato ma non obbligato a collocare dispositivi di raccolta dati sul vento in poligono insieme alle bandierine segnamento. Tuttavia non è consentito alcun tipo di display che possa essere visto dai concorrenti e tutti i dati raccolti devono essere resi ugualmente disponibili alle squadre partecipanti.

3.4.7. Rastrelliere per le carabine

Nelle gare devono essere disponibili rastrelliere in numero sufficiente per contenere tre carabine di riserva per ogni squadra partecipante. Le rastrelliere devono essere chiaramente contrassegnate con il nome della nazione o della squadra partecipante. Durante l'allenamento e l'azzeramento per ogni linea di tiro deve essere predisposta una rastrelliera con **almeno 7** posti/fucile ognuna. Le rastrelliere devono essere costruite per consentire il passaggio degli sci sotto di esse.

Per gli allenamenti prima e/o nel poligono ci devono essere un adeguato numero di rastrelliere.

3.4.8. Videocamere al poligono

In tutte le manifestazioni IBU devono venire installate al poligono videocamere in numero sufficiente a coprire e registrare totalmente tutte le azioni di tutti i concorrenti.

3.5. Zona arrivo

3.5.1. Generalità

La zona arrivo inizia sulla pista di gara alla linea di fine percorso e termina alla fine della zona controllo materiali/equipaggiamento/abbigliamento. Tale zona deve essere lunga minimo 30 m. e larga 9 m. senza ostacoli. Gli ultimi 50 m. ai 75 m. prima del traguardo devono essere rettilinei, avere una larghezza di almeno 9 m. ed essere divisi in tre corsie di eguale larghezza marcate tra loro in modo da non interferire con gli sci. Nella zona traguardo possono sostare, sotto il controllo del G.I. di partenza/arrivo, unicamente i funzionari di gara, i concorrenti in arrivo ed il personale per le riprese televisive appositamente autorizzato. In zona arrivo va previsto uno spazio per le apparecchiature di cronometraggio, controlli vari, pubblicità, ecc. come specificato per i vari eventi IBU.

3.5.1.1. La linea del traguardo è perpendicolare alla pista di gara, consiste in una striscia rossa affondata nella neve che deve essere ben visibile all'atleta e per le riprese televisive.

3.5.1.2. Settori con corsie marcate

Nella parte di pista con corsie marcate, i concorrenti dovrebbero scegliere una corsia prima dell'inizio della prima corsia marcata. In tutte le gare non è permessa l'ostruzione.

Ai concorrenti è soltanto permesso lasciare il corridoio scelto fintanto che non ostacolano gli altri concorrenti (questo comportamento è definito come atto deliberato di impedire, bloccare, cambiare o spingere un altro concorrente con qualsiasi parte del corpo o dell'equipaggiamento).

3.5.2. Controllo equipaggiamento/materiali all'arrivo

Deve venire allestita all'arrivo una postazione per il controllo equipaggiamento/materiali, in modo tale che il concorrente in arrivo possa accedere ad essa automaticamente ed in maniera controllata. Ciò è particolarmente importante nelle gare di staffetta, così che gli atleti arrivati non ostacolino i transiti degli altri concorrenti nella zona cambio. La recinzione della zona arrivo deve essere fatta in modo tale da indirizzare i concorrenti automaticamente nella zona controlli senza possibilità di evitarli.

3.5.3. Zona riservata ai media

Adiacente la zona arrivo e la zona controllo equipaggiamento deve venire allestito uno spazio recintato (zona mista) per i rappresentanti delle emittenti televisive, per i giornalisti ed i fotografi, così da permettere loro uno stretto contatto con gli atleti per interviste e riprese fotografiche dopo il loro arrivo.

3.5.4. Punti di ristoro

Dopo la zona arrivo, in accordo con il DG IBU/DT, deve venire allestito un posto di ristoro, dove saranno disponibili bevande, fazzoletti di carta ed altri simili servizi necessari ai concorrenti dopo il loro arrivo. Ci si deve inoltre assicurare che a nessuna delle bevande o dei cibi a disposizione possano venire aggiunte sostanze non ammesse.

3.5.5. Spogliatoio

Adiacente la zona arrivo deve venire allestita una zona protetta dove gli atleti possono cambiarsi. L'area di questo spogliatoio deve essere di circa 2 x 3 m.

3.5.6. Uscita dalla zona di arrivo

Dopo la zona mista ci deve essere un'area nella quale i concorrenti possono incontrare il loro staff, le aziende di servizi e riprendere i loro indumenti ed i materiali/equipaggiamenti. In quest'area devono essere posizionate rastrelliere sufficienti a contenere minimo 70 fucili.

3.6. Cabine di sciolinatura e aree parcheggio per le squadre

In zona stadio o nelle sue immediate vicinanze devono essere disponibili un numero sufficiente di cabine permanenti o temporanee di buona qualità dove le squadre possono depositare i loro materiali/equipaggiamenti e preparare gli sci. Le cabine devono disporre di luce, prese di alimentazione elettrica, adeguata ventilazione per eliminare i fumi della sciolinatura ed avere una temperatura interna di almeno 20°C.

Ogni squadra con un numero di atleti iscritti alla partenza (uomini + donne) da 4 a 9 deve avere a disposizione una propria cabina, con un totale di 10 o più atleti iscritti alla partenza le cabine devono essere 2 oppure una cabina unica ma più grande.

Le squadre meno numerose possono dividere la cabina con altre squadre se le condizioni di spazio e sicurezza lo permettono. Le cabine devono avere porte che si possono chiudere a chiave che devono essere consegnate alle rispettive squadre.

Se non è possibile chiudere le porte delle cabine, l'organizzazione deve provvedere alla sicurezza delle stesse. Per le squadre deve essere disposto un parcheggio adeguato a breve distanza dalle cabine.

3.7. Vani a disposizione degli atleti

Nelle vicinanze delle cabine di sciolinatura devono essere messe a disposizione degli atleti, come area di sosta, delle stanze o dei container separati riscaldati. Possono far parte dello stabile dello stadio, staccate da esso o essere anche delle tende.

4. EQUIPAGGIAMENTO E VESTIARIO DI GARA

4.1. Regole generali

Il concetto "materiali/equipaggiamento e vestiario di gara" comprende tutto quanto il concorrente utilizza durante una gara, spazi pubblicitari compresi. Le definizioni e le descrizioni dell'attrezzatura di gara, del vestiario e delle superfici pubblicitarie sono regolate dal Catalogo Materiali IBU (allegato A) e dal Regolamento IBU sulla pubblicità.

4.2. Controlli equipaggiamento/materiali e vestiario

4.2.1. Controllo preliminare

L'attrezzatura ed il vestiario del concorrente devono essere controllati prima della partenza e dopo l'arrivo di una gara. Inoltre va preventivato con buon anticipo sulla gara un controllo preventivo dell'attrezzatura e del vestiario al fine di assicurarsi che non intervengano problemi. Tutti i concorrenti registrati devono avere il loro equipaggiamento controllato quando arrivano per la prima volta in una manifestazione IBU o se il loro equipaggiamento ha subito delle variazioni. Dopo che il fucile di un concorrente è stato controllato ed approvato, sul fucile va applicato un adesivo di controllo IBU. Alle manifestazioni IBU non può venire impiegata alcuna attrezzatura o materiale che non sia in accordo con il regolamento gare IBU e il regolamento pubblicità IBU e autorizzato da IBU, Race Director IBU, DT o responsabile controllo materiali IBU

4.2.2. Controllo dell'attrezzatura e del vestiario prima della partenza

I concorrenti, almeno 10 minuti prima della partenza della gara, devono portarsi nella zona controllo attrezzature e vestiario per controllo e marcatura del fucile ed ispezione dell'abbigliamento. Questa regola si applica a tutti i tipi di competizioni. I concorrenti (o il personale della squadra) devono consegnare gli sci di gara sia per la prova Flour Test o per la sciolinatura comune, secondo le previsioni e i tempi indicati dal protocollo corrispondente.

I concorrenti sono responsabili del tempo necessario al controllo/marcatura se ciò comporta un ritardo nella loro partenza. I concorrenti la cui attrezzatura e vestiario non corrispondono alle disposizioni IBU, non ricevono l'autorizzazione a oltrepassare la zona controlli in partenza sino a che non verranno eliminate le difformità. Gli sci potranno essere cambiati/sostituiti in accordo con le procedure e protocolli corrispondenti.

Carabine e abbigliamento, che sono stati ispezionati al controllo prima della partenza, non possono venire alterati in alcun modo che sia vietato dalle regole del vigente Catalogo Materiali IBU. In nessun caso quanto sopra detto solleva i concorrenti dalle responsabilità di cui all'art.1.5.2. Per facilitare ispezione dei materiali/equipaggiamento e abbigliamento il posto di controllo deve venire aperto almeno 1 ora ed 15 minuti prima dell'orario previsto per gara e i concorrenti hanno il diritto da questo momento in poi potranno effettuare il controllo delle materiale e equipaggiamento . Per evitare problemi in partenza, può essere consentito l'apertura anticipata del controllo materiali.

4.2.2.1. Particolari controlli da effettuare al controllo attrezzature in partenza

Verranno effettuati i seguenti controlli:

- a) se il concorrente indossa il pettorale ed i cosciali assegnati
- b) **Il fucile verrà quindi sottoposto a controllo di sicurezza per confermare che non contenga una cartuccia carica nella camera e che nessun caricatore sia inserito o sembri essere inserito nel pozzetto del caricatore.**
- c) verrà controllato il peso, la resistenza del grilletto, dimensioni e forma della carabina e che le scritte pubblicitarie affisse non siano corrette. La matricola della carabina verrà trascritta su apposito elenco in modo da potere controllare la conformità della carabina medesima in arrivo
- d) sci e bastoncini devono venire controllati per verificare la correttezza specialmente gli sci con riguardo non devono essere preparati con materiali proibiti (specificato in allegato A). Questi controlli verranno condotti in conformità con il protocollo di prova attuale, il quale verrà pubblicato per ogni stagione.
- e) verranno controllati la correttezza dell' abbigliamento e altri materiali , inclusa la pubblicità sugli stessi

4.2.2.2 Marcatura dello sci, deposito e consegna

Gli sci da competizione verranno marcati e immagazzinati al punto di ispezione inaccessibile per i partecipanti e personale della squadra per prevenire cambi non autorizzati prima della competizione. Gli sci verranno consegnati ai partecipanti quando entreranno la zona di partenza.

4.2.2.3. Ritardo alla partenza

E' a carico del concorrente il ritardo alla partenza se avviene per un ritardo dell'atleta stesso al controllo attrezzatura o perché è stato necessario modificare la sua attrezzatura. E' compito del C.O. provvedere ad adeguato personale per assicurare che i controlli vengano svolti nei tempi previsti e vengano evitati ritardi alla partenza per i concorrenti che si sono presentati in tempo utile ai controlli

4.2.2.4. Ultimo controllo prima della partenza

Due minuti prima della partenza l'assistente (gli assistenti) alla partenza effettuano un ultimo controllo per assicurarsi per garantire quanto segue:

- a) il concorrente indossi il pettorale ed i cosciali
- b) la carabina sia regolarmente marcata con adesivo di controllo IBU (vedi art.4.2.1) e gli sci siano marcati correttamente
- c) siano rispettate le regole sulla pubblicità
- d) apertura dell'otturatore per accertarsi che non ci siano cartucce inesplose nella camera di scoppio o che il caricatore sia inserito
- e) che il concorrente abbia i transponders se utilizzati nella gara
- f) Che i partecipanti non siano in possesso di nessun tipo di comunicazione/ascolto wireless;
- g) che il concorrente abbia caricatori sufficienti a completare la sua gara: I caricatori possono essere controllati a campione per verificare che vi siano inseriti solo 5 colpi da sparare direttamente dal caricatore.

Tuttavia questo controllo non solleva i concorrenti dalla responsabilità di rispettare quanto riportato all'art.1.5.2.

4.2.3. Controlli all'arrivo

Dopo il passaggio sul traguardo e, nelle gare di Staffetta dopo la zona cambio, va effettuato un controllo per assicurarsi quanto segue:

- a) la carabina non contenga colpi inesplosi nella camera di scoppio o nel caricatore inserito
- b) i concorrenti abbiano concluso la gara con la carabina marcata (adesivo di controllo IBU) e che sci e bastoncini abbiano il contrassegno di partenza corrispondano a quanto prescritto nel Catalogo Materiali, (Eccezione: art. 7.3.1 ECR; i test possono essere condotti come autorizzato dall'arbitro RD/TD/IBU ; in caso di sci testati come non conformi all'arrivo, tale risultato sarà gestito secondo il protocollo di prova in vigore);
- c) Che i concorrenti abbiano terminato con la loro carabina contrassegnata conforme al Catalogo dei materiali e la resistenza del grilletto della carabina sia almeno di 0,5 kg. (questo controllo può anche venire fatto a campione, se autorizzato dal RD IBU/DT/ Giudice IBU)
- d) non ci siano violazioni alle norme sulla pubblicità.

Vanno anche rimosse tutte le munizioni presenti sul calcio del fucile e in altri caricatori.

5. ALLENAMENTO ED AZZERAMENTO ARMI

5.1. Generalità

Concorrenti ed allenatori devono avere la possibilità di prepararsi alle gare. A questo scopo gli organizzatori devono fissare degli orari per gli allenamenti ufficiali, preparare la zona prova sci ed offrire agli atleti la possibilità di provare le armi ed effettuare il riscaldamento prima della gara.

5.1.1. Eccezioni

In circostanze eccezionali la giuria di gara è autorizzata a chiudere l'intero impianto di gara o a limitare l'allenamento a determinate zone dell'impianto o in determinati orari.

5.1.2. Diritto all'allenamento e pettorali per l'allenamento

I concorrenti iscritti ad una manifestazione IBU possono utilizzare gli impianti di gara durante l'allenamento ufficiale. Uomini e donne non possono effettuare assieme l'allenamento ufficiale e l'azzeramento anche se il RD IBU/DT ha l'autorità di permettere allenamenti misti nelle giornate di gara quando ciò risulta essere la scelta migliore sia per i concorrenti che per il CO. Tutti i concorrenti devono indossare gli appositi pettorali da allenamento forniti da IBU. Questa disposizione vale anche per i componenti lo staff tecnico delle squadre e per il personale di assistenza tecnica quando utilizzano gli impianti di gara durante una manifestazione. Nelle manifestazioni IBU i pettorali non devono essere dati ad altre persone.

5.2 Tipi di allenamento

In tutti gli eventi di biathlon, il CO dovrebbe fornire "Allenamento ufficiale" e "Allenamento".

5.2.1 Allenamento ufficiale

In tutti gli eventi IBU, la struttura e i percorsi di gara devono essere aperti per l'ispezione e l'allenamento ufficiale almeno una volta prima della prima gara. Le strutture e i percorsi devono essere preparati come per la gara e l'allenamento deve svolgersi alla stessa ora del giorno della gara stessa, se possibile. Ogni gara successiva deve essere preceduta dall'allenamento ufficiale, a meno che non sia possibile nel programma dell'evento o per altre circostanze. In tutti gli eventi IBU, i poligoni saranno assegnati per l'allenamento ufficiale secondo l'Art. 5.2.4, a meno che non venga modificato specificamente dal RD/TD. In tutti gli altri eventi, deve essere effettuato un semplice sorteggio. Dopo 20 minuti, la prima fila di bersagli di carta verrà cambiata e verranno utilizzati bersagli di metallo e di carta. Gli atleti sono ora liberi di scegliere qualsiasi corsia di tiro disponibile desiderino fino alla fine del periodo di allenamento; tuttavia, i bersagli di carta saranno riservati al/ai NF assegnato/i per altri 25 minuti. Quando i bersagli metallici vengono aperti per l'allenamento ufficiale di Mass Start, Relays e Pursuit, le corsie di tiro con numero dispari saranno impostate su prono e le corsie con numero pari saranno impostate su in piedi.

5.2.2 Allenamento

L'allenamento è il tempo che il CO concede per l'allenamento nella struttura oltre all'allenamento ufficiale, quando la struttura non deve essere preparata come per la competizione. Il CO dovrebbero concedere più tempo possibile nel programma dell'evento per l'allenamento. In tutti gli eventi IBU, i poligoni saranno assegnati per l'allenamento in base all'Art. 5.2.4, a meno che non vengano specificatamente modificati dal RD/TD. In tutti gli altri eventi, dovrebbe essere effettuato un semplice sorteggio.

Dopo 20 minuti, la prima fila di bersagli di carta verrà cambiata e verranno utilizzati bersagli di metallo e di carta. Gli atleti sono ora liberi di scegliere qualsiasi corsia di tiro disponibile desiderino fino alla fine del periodo di allenamento; tuttavia, i bersagli di carta saranno riservati per la/le NF assegnata/e per altri 25 minuti. Quando i bersagli di metallo vengono aperti per l'allenamento Mass Start, Relays e Pursuit, le corsie di tiro dispari saranno impostate su prono e quelle pari saranno impostate su in piedi.

5.2.3 Allenamento Aggiuntivo (non programmato)

Ogni addestramento aggiuntivo deve essere offerto in egual misura a tutte le squadre. Tale addestramento aggiuntivo deve essere richiesto per iscritto all'IBU (RD).

L'assegnazione delle corsie di tiro e l'orario in cui i bersagli metallici saranno aperti devono essere determinati da RD/TD.

5.2.4 Assegnazione delle corsie di azzeramento per l'addestramento ufficiale e la formazione

5.2.4.1 Assegnazione delle corsie di azzeramento per l'addestramento ufficiale e la formazione

5.2.4.2 Assegnazione delle corsie di azzeramento per l'addestramento ufficiale e la formazione

Per la IBU Cup/OECH, l'assegnazione verrà effettuata secondo lo stesso principio dell'Art. 5.2.4.1 per le qualificazioni Sprint, Individual e Super Sprint: verrà utilizzato il punteggio della IBU Cup Nations Cup e per la Junior Cup/JOECH e YJWCH, verrà applicato il punteggio della Junior Cup Nations Cup. Per tutti gli altri allenamenti ufficiali e le corsie di tiro di allenamento saranno assegnate dal RD/TD.

5.2.4.3 Assegnazione delle corsie di azzeramento per l'addestramento ufficiale e la formazione

Quando una squadra è composta da più di 8 concorrenti, può essere assegnata una corsia di azzeramento aggiuntiva, se disponibile.

5.3. Azzeramento armi

5.3.1. Tempo per l'azzeramento

Prima dell'inizio di una gara deve venire data la possibilità ai concorrenti di azzerare al poligono le loro carabine su bersagli di cartone e per un periodo di 45 minuti. L'azzeramento deve iniziare un'ora prima della partenza del primo concorrente e terminare al più tardi 5 minuti prima della partenza del primo concorrente. Alle manifestazioni IBU il periodo concesso per l'azzeramento per le gare Inseguimento, Massa e Staffetta è di 30 minuti e deve terminare 15 minuti prima della partenza. Non va fatto il cambio cartoni. Se necessario, l'azzeramento può venire effettuato sia dai maschi che dalle femmine prima della partenza della prima gara, ma deve venire comunque effettuato separatamente.

Prima della partenza della Super Sprint Finale i concorrenti devono avere l'opportunità di azzerare le loro carabine per un periodo di 15 minuti. L'azzeramento deve iniziare almeno 25 minuti prima della prima partenza e terminare al più tardi 10 minuti prima della prima partenza.

5.3.2. I bersagli di carta utilizzati per l'azzeramento devono essere posizionati allo stesso livello e alla stessa distanza (tolleranza max. + 20 cm) dalla linea di tiro dei bersagli di gara. Quando vengono posizionate due file di bersagli di carta, la seconda fila deve essere sotto o sopra il livello dei bersagli di gara. Se i bersagli di carta devono essere cambiati durante l'azzeramento, verranno cambiati dopo 20 minuti e verrà cambiata **solo la prima** fila superiore di bersagli di carta. Il tempo richiesto per il cambio non verrà dedotto dal tempo assegnato per l'azzeramento. I bersagli metallici non possono essere utilizzati per l'azzeramento.

5.3.3. Assegnazione linee per l'azzeramento

Nelle gare Individuali, Sprint e Super Sprint Qualifiche deve venire assegnata una linea di tiro a ciascuna squadra. L'assegnazione delle linee di tiro deve avvenire con sorteggio casuale sotto la supervisione del RD IBU/DT. Nelle gare di Staffetta il numero della linea di tiro per l'azzeramento corrisponde al numero di pettorale. Per la Massa e la Super Sprint Finale i numeri delle linee di tiro per l'azzeramento verranno assegnati in base all'ordine di partenza ma i concorrenti sono liberi di azzerare anche da altre linee assegnate alla loro squadra. Per la gara Inseguimento e la Massa 60 i numeri delle linee di tiro verranno assegnati in base al piazzamento dei migliori classificati di ogni squadra, ma se una nazione ha più di quattro atleti alla partenza, ad essa dovranno venire assegnate per l'azzeramento due linee contigue. Prima di ogni gara all'azzeramento può partecipare anche un atleta di riserva per ogni squadra, inclusa la riserva della staffetta, ad esclusione dell'Inseguimento e della Massa.

5.3.3.1.....

5.4. Utilizzo della pista di gara prima della partenza

A tutte le manifestazioni IBU, la pista di gara può venire usata per il riscaldamento e la prova sci dagli atleti impegnati nella gara in questione e dal loro staff non prima di 3 ore dalla partenza e fino a 5 minuti prima della partenza se non altrimenti deciso dalla Giuria. Tutti i concorrenti sulla pista devono indossare il loro pettorale di gara (o il pettorale di allenamento se si tratta degli atleti di riserva). Quando scia in pista il personale tecnico della squadra deve indossare il pettorale assegnato, se ciò è avvenuto. E' proibito sciare sulla pista di gara dai 5 minuti prima della partenza ma il personale tecnico delle squadre può camminare sul bordo pista.

5.5. Prova sci sulla pista di gara

Il DT, in accordo con il DG IBU, può autorizzare l'uso di apparecchiature elettroniche per testare gli sci sulla pista di gara in aree della pista sufficientemente larghe e configurate. Se sono permesse le apparecchiature elettroniche, esse devono venire tolte dalla pista di gara al più tardi 5 minuti prima della partenza.

6. REGOLE PER LA PARTENZA

6.1. Tipi ed intervalli di partenza

6.1.1. Generalità

Ci sono quattro tipi di partenze e cioè: singola, inseguimento, in gruppi e simultanea. A tutte le manifestazioni IBU valgono le regole che seguono.

6.1.2. Gare Individuali, Sprint e Super Sprint Qualifiche

Per tutte le gare Individuali, Sprint e Super Sprint Qualifiche viene impiegata la partenza individuale, di regola con intervallo standard di 30 secondi (Sprint e Individuale) e 15 secondi (Super Sprint Qualifiche). Possono venire fissati intervalli più lunghi o più brevi se vantaggioso per la gara stessa. Nelle gare Sprint può essere usata la partenza a gruppi. Il RD IBU/DT, d'accordo con il CO, decide il tipo di partenza e l'intervallo migliore al momento.

6.1.3. Gare ad Inseguimento

Per le gare ad Inseguimento non viene fissato alcun intervallo di partenza standard. I concorrenti devono partire nel momento esatto fissato per loro nell'ordine di partenza, cioè con il medesimo distacco temporale dal vincitore con il quale hanno tagliato il traguardo nella gara di qualificazione, arrotondato al secondo più vicino.

6.1.4. Gare Massa e Super Sprint Finale

Nelle gare Massa e Super Sprint Finale tutti i concorrenti partono assieme simultaneamente.

6.1.5. Gare di Staffette (tutti i tipi)

In tutte le gare di Staffetta i primi atleti di ogni squadra partono assieme simultaneamente. Le partenze degli atleti successivi avvengono nella zona cambio dove l'atleta in arrivo deve toccare l'atleta in partenza.

6.2 Posizioni di partenza e partenze

6.2.1. Partenza individuale con cronometraggio elettronico

I concorrenti stanno quanto più vicino possibile al cancelletto di partenza e lo oltrepassano all'orario fissato per la loro partenza.

6.2.2. Partenza individuale con cronometraggio manuale

Nel caso sia disponibile il solo cronometraggio manuale, i concorrenti devono posizionarsi con entrambi i piedi dietro la linea di partenza che oltrepasseranno all'orario fissato per la loro partenza.

6.2.3. Partenza Inseguimento

I concorrenti devono arrivare nell'area di partenza al più tardi 2 minuti prima della partenza per posizionarsi nel loro corridoio. Essi devono entrare in sequenza nei rispettivi corridoi. Ogni partenza simultanea deve avvenire da corridoi separati. I concorrenti sono responsabili del rispetto del loro orario di partenza e devono partire nell'orario loro assegnato dal corridoio loro assegnato. Al momento della partenza l'atleta deve essere almeno con un piede dietro o sulla linea di partenza. Le partenze vanno controllate da un ufficiale di gara.

6.2.4. Partenza per tutti i tipi di Staffetta

In tutte le gare di Staffetta i primi frazionisti partono dalla posizione loro assegnata con entrambi i piedi dietro la linea che segna la loro corsia di partenza o accanto al numero che contrassegna il loro binario nel caso non venga tracciata alcuna linea. I frazionisti devono partire non appena viene dato il segnale stabilito per la partenza. I frazionisti successivi, nella loro sequenza, sostano all'interno della zona di cambio e partono non appena vengono toccati dal loro compagno in arrivo.

6.2.5. Partenza in gruppi

Nelle partenze in gruppi il concorrente con il numero di partenza più basso del suo gruppo prende posizione nel binario 1, quello con il secondo numero più basso nel binario 2 e così via. La posizione è la medesima della partenza simultanea delle gare di Staffetta e tutti i concorrenti partono quando viene dato il segnale stabilito. La medesima procedura viene applicata per la partenza dei successivi gruppi.

6.2.6. Partenza per le gare Massa

La partenza della Massa avviene nel medesimo modo della partenza simultanea della gara di Staffetta.

6.2.7. Partenza per le gare Super Sprint

La partenza della Super Sprint Qualifiche avviene nello stesso modo delle altre gare con partenza singola. La partenza della Super Sprint Finale avviene nello stesso modo della Massa (come anche per la partenza della prima frazione delle gare di Staffetta).

6.3. Segnali di partenza

6.3.1. Partenze individuali - Cronometraggio elettronico

Il comando di partenza viene dato dal suono dell'orologio di partenza - un beep prolungato ed inoltre la visualizzazione del tempo sull'orologio di partenza. Lo starter non può toccare il concorrente.

6.3.2. Partenze individuali - Cronometraggio manuale

Per le partenze individuali senza impiego del cancelletto elettronico, lo starter darà il comando „pronti“ 10 secondi prima dell'ora di partenza e poi conterà ad alta voce 5 secondi prima della partenza dicendo „5, 4, 3, 2, 1“. All'ora esatta di partenza lo starter darà il comando „via“. Lo starter non può toccare il concorrente.

6.3.3. Partenza Inseguimento

A disposizione due orologi in modo che i concorrenti li possano usare per partire al tempo loro assegnato.

6.3.4. Partenza simultanea ed in gruppi

In tutte le gare di Staffetta, Massa, Sprint con partenza in gruppi e nella Super Sprint Finale il segnale di partenza sarà dato con uno sparo di pistola o altro segnale acustico o con una bandierina. Segnali verbali di attenzione prima della partenza saranno dati a 1 minuto, 30 secondi e „pronti“, mentre il segnale di partenza verrà dato entro 5 secondi dopo il „pronti“.

6.3.5. Partenza in zona cambio

Nelle gare di Staffetta il cambio deve avvenire nella zona cambio mediante tocco con la mano da parte dell'atleta in arrivo del corpo (inclusi torso, braccia, gambe, mani, piedi e testa) o della carabina del concorrente in partenza.

6.4. Orario di partenza, partenza anticipata, partenza in ritardo e falsa partenza

6.4.1. Cronometraggio elettronico

Nella partenza singola, il tempo di partenza è quello, fissato elettronicamente, in cui viene aperto il cancelletto di partenza e deve avvenire entro i 3 secondi precedenti o i 3 secondi seguenti il tempo fissato nell'ordine di partenza. Se un concorrente parte prima di 3 secondi rispetto il tempo fissato, si considera una partenza anticipata. Se un concorrente parte più di 3 secondi dopo il tempo fissato, si considera una partenza in ritardo ed il tempo del concorrente sarà quello fissato sulla lista di partenza.

6.4.2. Cronometraggio manuale

Nel caso di solo cronometraggio manuale, il tempo di partenza del concorrente nella partenza singola è quello che compare nell'ordine di partenza. Se un concorrente parte prima del comando di partenza, si verifica una partenza anticipata; se la partenza del concorrente avviene più tardi, si ha una partenza in ritardo.

6.4.2.1 Gare ad Inseguimento

L'ora di partenza per ciascun concorrente è quello che compare nell'ordine di partenza. In caso di partenza anticipata il concorrente sarà penalizzato o squalificato secondo quanto previsto dal regolamento sanzioni. Se un concorrente arriva in ritardo alla partenza, il concorrente ritardatario va indirizzato nella corsia di emergenza e l'ufficiale di gara rileverà il tempo esatto del concorrente quando questi passa la linea di partenza. Se il concorrente parte in ritardo per propria colpa o per colpa della sua squadra, il tempo di partenza del concorrente sarà quello risultante dall'ordine di partenza. Se invece il ritardo in partenza è da addebitarsi a cause di forza maggiore o ad un errore o mancanza non imputabile alla sua squadra, il tempo e la posizione in classifica del concorrente saranno determinati dal tempo effettivo di partenza rilevato dall'ufficiale di gara.

6.4.3. Gare di Staffetta, con Partenza in Massa e Sprint con partenza in gruppi

Il tempo di partenza è quello dato dal segnale acustico di partenza.

6.4.4. Tempo di partenza in zona cambio

Il tempo di partenza del frazionista in partenza è il momento in cui il frazionista in arrivo entra nella zona cambio oltrepassando la linea di cronometraggio all'inizio di tale zona.

6.4.5. Partenza anticipata nelle gare Individuali, Staffetta, Massa, Sprint e Super Sprint

Se un concorrente parte in anticipo in una gara Massa, Massa 60, Staffetta, Sprint, Super Sprint o Individuale / Individuale Corta o dalla zona cambio della Staffetta senza un valido motivo, egli deve ritornare alla linea di partenza o nella zona cambio. Il concorrente deve quindi ritornare al di là della linea di partenza o nelle gare di Staffetta, della zona cambio e ripartire. Se possibile, il concorrente deve ripartire all'esatta ora stabilita attraverso il cancelletto o, in caso di cronometraggio manuale, dalla linea di partenza (ad eccezione delle gare di Staffetta). Se la sua ora esatta di partenza è già passata, il tempo di partenza considerato sarà quello che compare sull'ordine di partenza. Il tempo perso è a carico del concorrente.

6.4.6. Falsa partenza nelle partenze in simultanea, in Gruppi e nella zona cambio

In caso di falsa partenza in una partenza in simultanea o in gruppi, il Giudice IBU ed i funzionari preposti possono sparare un secondo colpo e devono fermare i concorrenti. Verrà dato nuovamente il via. Se la partenza in zona cambio avviene prima o dopo la zona stessa (cioè al di fuori di essa), si verifica una falsa partenza e la procedura del cambio deve venire ripetuta all'interno della zona.

6.4.7. Partenza in ritardo

Partenza al di fuori della finestra di partenza. (+3 -3 sec)

Se nelle partenze singole, se il concorrente iniziano più di 3 secondi prima o dopo l'orario programmato, è considerato come partenza fuori dalla finestra di partenza.

6.4.7.1. Se i concorrenti partono fuori dalla finestra di partenza per colpa loro:

- a. Partenza anticipata senza ritorno alla partenza: verrà registrato l'orario di partenza effettivo programmato e in aggiunta la penalità in acc. con l'art. 11.3.1.b.;
- b. Partenza ritardata: se i concorrenti sono in ritardo alla partenza, devono partire alla prima occasione possibile come indicato dall'assistente di partenza, senza ostacolare gli altri concorrenti e in aggiunta la penalità in acc. con l'art. 11.3.1.b. Il loro orario di partenza verrà registrato come quello sulla lista di partenza.

Se la loro partenza anticipata o posticipata è dovuta a causa di forza maggiore, la Giuria di Gara deciderà l'orario di inizio.

6.5. Numeri di partenza

6.5.1. Generalità

In tutte le manifestazioni IBU, tutti i concorrenti devono indossare il pettorale loro assegnato che riporta il loro numero di partenza. Inoltre i concorrenti devono avere il numero di partenza anche su entrambe le cosce. I concorrenti devono assicurarsi che i cosciali rimangano attaccati nella corretta posizione durante tutta la gara. I numeri di partenza ed i colori dei pettorali che i concorrenti devono indossare devono corrispondere a quelli fissati per i concorrenti stessi nell'ordine di partenza della gara.

6.5.1.1. Numerazione

Ai GOI, CdM, manifestazioni di CM, Campionati Europei e IBU CUP la serie dei numeri di partenza per maschi e per le femmine deve iniziare con il numero 1 e continuare regolarmente sino all'ultimo numero.

6.5.1.2. Colori

I colori dei numeri di partenza devono risaltare chiaramente per contrasto sul colore di fondo del pettorale.

6.5.1.3. Dimensioni dei numeri di partenza

Le dimensioni dei numeri di partenza da impiegare nelle gare IBU sono indicati nel Catalogo Materiali IBU.

6.5.2. Colori dei numeri di partenza per tipo di gara

6.5.2.1. Individuale, Sprint, Inseguimento, Massa e Super Sprint

I numeri di partenza di tutti i concorrenti devono essere dello stesso disegno.

6.5.2.2. Gare di Staffetta

All'interno di una squadra, i colori dei numeri di partenza sono: rosso per il primo frazionista, verde per il secondo, giallo per il terzo e blu per il quarto.

6.6. Condizioni meteo

6.6.1. Temperatura

Le gare di biathlon non possono iniziare se la temperatura dell'aria, misurata nel punto più freddo dell'impianto di gara (poligono o pista) ad un'altezza dal suolo di 1,50 m è inferiore a -20°C.

6.6.2. Fattore vento

Se la temperatura è inferiore a -15°C prima della partenza e durante la gara va tenuto conto del fattore vento e dell'umidità. In caso di fattore vento elevato, la Giuria di Gara deciderà, di concerto con il medico delegato IBU o con il medico di gara, se far partire o far continuare la gara. E' anche possibile effettuare variazioni alla pista di gara al fine di evitare i tratti ventosi.

7. REGOLE RIGUARDANTI IL FONDO

7.1. Generalità

7.1.1. Regole generali per il fondo

I concorrenti devono percorrere sugli sci, portando con sé la carabina ed il numero richiesto di caricatori e munizioni necessarie, l'intero percorso di gara stabilito nell'esatta sequenza di giri e nella direzione prescritta seguendo esattamente la pista segnata. Essi non possono inoltre utilizzare alcuna forza di propulsione che non siano sci, bastoncini e la propria forza muscolare. Sono ammesse tutte le tecniche di sciata. Al fine della rilevazione del tempo di gara e di altri dati, i concorrenti, durante la gara, devono portare addosso i transponder preparati dalla società che provvede al cronometraggio e che devono venire assicurati ad una o ad entrambe le caviglie come stabilito. I transponder non possono venire rimossi che soltanto dopo la fine della gara e nel posto ufficialmente indicato per tale operazione. I transponder devono essere collocati in modo tale da non interferire con il gesto atletico dei concorrenti durante la gara. Il peso massimo di ogni transponder non deve superare i 25 gr.

7.1.1.1. Reazione da parte degli ufficiali responsabili di pista e di stadio

Tutti gli ufficiali responsabili di pista e di stadio durante la gara devono porre la massima attenzione così da rilevare errori da parte degli atleti e problemi che si dovessero verificare in pista e nello stadio. Gli ufficiali di pista/stadio devono immediatamente reagire ed avvisare gli atleti per risolvere ogni possibile problema e minimizzare e prevenire errori da parte degli atleti stessi.

7.1.1.2. Mancato taglio del traguardo di arrivo

Se un concorrente si ritira dalla gara prima di avere tagliato il traguardo, deve comunicarlo al primo ufficiale di gara che incontra. L'atleta ha la responsabilità di consegnare i transponder ed il numero di partenza all'area controllo equipaggiamento/materiali in zona arrivo nel più breve tempo possibile ed eseguire i controlli di sicurezza richiesti.

7.1.2. Trasporto della carabina

La carabina va trasportata sul dorso, con la canna rivolta verso l'alto. Se nel corso della gara la carabina viene danneggiata in modo tale da non potere essere più trasportata sul dorso, deve venire portata in mano al poligono e qui scambiata immediatamente con una delle carabine di riserva della squadra.

7.1.3. Pista sbagliata

Se un concorrente percorre un tratto di pista sbagliato o percorre la pista nella sequenza di giri sbagliata, deve ritornare al punto da cui è iniziato l'errore lungo la parte della pista sulla quale ha sciato per errore. Può accadere che per fare ciò il concorrente debba percorrere un tratto di pista contromano rispetto alla direzione corretta di corsa; egli deve assicurarsi di non danneggiare o mettere in pericolo in alcun modo gli altri concorrenti. Laddove il concorrente, per una simile azione, non disturbi gli altri concorrenti, non viene applicata alcuna sanzione.

7.1.4. Sorpasso e pista libera

Se un concorrente si trova nella posizione di superare un altro concorrente oppure prevede di farlo, chiama ad alta voce „Pista“. Un concorrente che viene superato, deve liberare la pista o il binario al primo richiamo vocale del concorrente che lo sta superando, anche se la pista è sufficientemente larga.

Questo obbligo tuttavia non sussiste:

- a) nelle corsie finali arrivo
- b) nelle gare Inseguimento, Super Sprint Finale, Massa, e Staffetta uomini e donne (si applica agli atleti doppiati delle gare Giovani e Juniores).

Il concorrente che si trova o esce dal circuito di penalità ha il diritto di precedenza sul concorrente che entra nel circuito di penalità.

Rendere più visibile questa norma; chiarire la sanzione appropriata che si applica quando vengono violati i punti 7.1.4 e/o 7.2

7.1.5. Anello di penalità

In tutte le competizioni che prevedono la sanzione di un giro dell'anello di penalità di 150 m o 75 m, i concorrenti devono percorrere l'anello di penalità per ogni bersaglio mancato immediatamente al termine della relativa prova di tiro.

7.1.5.1. Responsabilità

I concorrenti sono personalmente responsabili dell'effettuazione del numero di giri dell'anello di penalità richiesti direttamente dopo la relativa serie di tiri. Non è consentito effettuare i giri di penalità dopo la successiva serie di tiri o prima di tagliare il traguardo. Tuttavia possono tornare indietro sul giro di penalità dopo essersi accorti di non aver completato i loro giri di penalità senza ostacolare gli altri concorrenti (vedi p.to 7.1.3).

7.1.5.2. Errori ai giri di penalità

Se i concorrenti in gara percorrono un numero di giri dell'anello di penalità sbagliato a causa di un errore dell'organizzazione o di un bersaglio mal funzionante, la Giuria di Gara deciderà il corrispondente abbuono sul tempo di gara. L'organizzazione deve assicurarsi che, per ciascuna gara in cui debba venire percorso l'anello di penalità, venga rilevato il tempo medio di percorrenza dell'anello stesso sulla base della rilevazione dei tempi di percorrenza di almeno cinque concorrenti.

7.1.6. Partenza in tutte le gare di Staffetta, Massa e Partenza a Gruppi

Nelle gare con partenza simultanea o a gruppo è permesso il passo pattinato (slancio laterale di una o entrambe le gambe) dopo la linea di partenza e dopo che è stato dato il segnale di via.

7.2. Danneggiamenti

É severamente vietato ostacolare in qualsiasi modo altri concorrenti durante una competizione. Ciò vale anche per il lancio di oggetti lungo la pista o al poligono, in modo tale da danneggiare altri concorrenti.

7.3. Cambio di attrezzatura, riparazioni, assistenza

7.3.1. Cambio di sci e bastoncini

Un concorrente può cambiare i suoi sci soltanto se può oggettivamente dimostrare che sci e/o attacchi si sono rotti accidentalmente. In questo caso la Giuria può accettare il cambio di uno o entrambi gli sci in modo che il concorrente possa finire la sua gara. Bastoncini e cinghie di trasporto possono venire cambiati ripetutamente. Le varie attrezzature possono essere passate agli atleti in zona poligono soltanto dagli ufficiali di gara. Sci e bastoncini cambiati devono essere conformi a quanto prescritto nel Catalogo Materiali IBU. A causa di incidente un concorrente può attraversare la linea del traguardo con un solo sci.

7.3.2. Scorrimento degli sci e riparazioni all'attrezzatura

I concorrenti non possono cambiare le caratteristiche di scorrimento dei loro sci con alcun mezzo durante la gara. Essi possono tuttavia riparare la loro attrezzatura durante la gara purché non ricevano alcun aiuto da terzi.

7.3.3. Riparazioni e cambio della carabina, munizioni

Assistenza per la riparazione della carabina è permessa unicamente al poligono e da parte dell'armaiolo incaricato o da parte di un funzionario di gara addetto. La carabina può venire cambiata unicamente al poligono. I concorrenti possono ricevere munizioni e caricatori solamente al poligono.

7.3.4. Ristoro

I concorrenti possono consumare in gara prodotti di ristoro. I prodotti di ristoro possono essere dati ai concorrenti.

7.3.5. Altra assistenza

Un motivo specifico per il permesso di assistenza è se un atleta riceve aiuto per tornare in pista dopo un incidente/caduta o se è necessaria assistenza per consentire all'atleta di continuare a gareggiare.

Da vedere in relazione all'art. 11.3.4 c - DSQ

8. REGOLE RIGUARDANTI IL TIRO

8.1. Generalità

8.1.1. Regole per il tiro

Tutte le prove di tiro devono venire effettuate al poligono, sia durante gli allenamenti che durante le gare. In gara gli atleti devono sparare dopo avere percorso il tratto previsto della pista di gara, con l'eccezione dell'ultimo tratto di pista che termina al traguardo o nella zona cambio della staffetta. Le regole per il tiro sono elencate nella tabella 1, voce 1.4.10.

8.1.2. Anche il tiro a secco durante l'evento, indipendentemente dal luogo in cui si svolge (non limitato all'area della sede), è disciplinato dalle norme di tiro descritte nel capitolo 8 dell'ECR.

8.1.3. Reazione da parte degli ufficiali di poligono

Tutti gli ufficiali di poligono durante la gara devono essere particolarmente attenti così da notare subito una mano alzata o il grido di un concorrente che chiede assistenza o qualsiasi altro errore e problema che può accadere in poligono. Gli ufficiali di poligono devono immediatamente reagire e muoversi velocemente per ridurre al minimo il tempo necessario per risolvere il problema e minimizzarlo e prevenire errori da parte degli atleti.

8.2. Regole per il tiro nei diversi tipi di gare

8.2.1. Scelta della linea di tiro

Nelle gare Individuali, Sprint e Super Sprint Qualifiche i concorrenti possono scegliere liberamente la linea di tiro tra quelle predisposte per la posizione interessata (terra o piedi). Nelle gare Inseguimento, Individuali e Sprint con partenza a gruppi i concorrenti devono posizionarsi in sequenza sulla prima linea di tiro libera e con il numero più basso e nelle gare ad Inseguimento partendo sempre dalla linea n.1. Nelle gare Massa e Super Sprint Finale alla prima prova di tiro i concorrenti devono sparare dalla linea di tiro corrispondente al loro numero di pettorale, invece alle prove successive dalla prima linea di tiro libera, partendo da destra e nell'ordine di ingresso al poligono. Nella Massa 60, nella prima serie di tiri, i concorrenti del secondo gruppo devono riempire le linee di tiro come segue: pettorale 31 sulla linea 1, pettorale 32 sulla linea 2, ecc. Nelle gare di Staffetta, allo stesso modo, la prima prova di tiro verrà fatta sulla linea corrispondente al numero di pettorale della staffetta mentre le successive dalla prima linea di tiro libera iniziando da destra, nell'ordine di ingresso al poligono.

8.2.2. Gare di Staffetta - Colpi di riserva

Nelle gare di Staffetta ogni concorrente deve sparare almeno 5 colpi. Sono inoltre a disposizione 3 colpi di riserva in caso di bersagli non colpiti; il concorrente deve sparare fino a che tutti i bersagli sono abbattuti, ovvero ha utilizzato tutti gli 8 colpi disponibili. Se vi è la necessità di utilizzare i colpi di riserva dopo avere sparato i primi cinque, le cartucce di riserva devono venire caricate a mano una alla volta. Non è consentito utilizzare un caricatore da 3 colpi

8.3. Posizione di tiro

8.3.1. Tiro a terra

Per il tiro a terra i concorrenti devono osservare quanto segue: la carabina può poggiare esclusivamente sulle mani, sulla spalla e sulla guancia. La parte bassa del polso del braccio che regge la carabina deve essere tenuta chiaramente sollevata rispetto al suolo (superficie della neve).

8.3.2. Tiro in piedi

Per il tiro in piedi i concorrenti devono osservare quanto segue: soltanto le mani, la spalla, la guancia e la zona del torace vicino alla spalla possono essere in contatto con la carabina. Il braccio che regge la carabina può essere tenuto contro il busto o poggiare sull'anca.

8.3.2.1. Divieto di togliersi gli sci

È vietato rimuovere uno o entrambi gli sci quando si è sul tappetino, incluso l'allenamento e la azzeramento, ed è vietato anche posizionare qualsiasi tipo di oggetto sotto gli sci.

8.3.3. Posizione sulla linea di tiro

Prendendo la loro posizione di tiro, gli atleti non possono disturbare/ostruire gli altri atleti sui materassini accanto a loro con qualsiasi parte del corpo o attrezzatura. Questo vale anche quando si arriva in piazzola di tiro e quando si esce dalla stessa.

8.3.4. Richiami

I concorrenti dovrebbero essere avvertiti da un ufficiale di poligono che la loro posizione di tiro o la linea di tiro o la loro posizione sulla linea di tiro non corrisponde a quanto prescritto dai Regolamenti. I concorrenti che sono stati avvertiti devono immediatamente correggere la loro posizione.

8.3.5. Bersagli colpiti

Ogni tiro che colpisce il bersaglio da una posizione di tiro sbagliata, sequenza di tiri sbagliata e/o posizione sbagliata sulla linea di tiro non è valido. Di conseguenza il concorrente avrà una penalità per tiro sbagliato da valutarsi a seconda del format di gara (penalità temporale nelle gare Individuale/Individuale Corta o penalità con un giro di penalità nelle altre gare) e in aggiunta 30 secondi di penalità secondo quanto riportato nell'art.11.3.1.c.

8.4. Ausili al tiro

8.4.1. Utilizzo delle cinghie di tiro

Ai concorrenti è ammesso l'utilizzo di una cinghia di tiro sia per il tiro in piedi che per il tiro a terra.

8.4.2. Utilizzo di un caricatore

I cinque colpi necessari per ogni prova di tiro possono essere caricati utilizzando un caricatore. Se, dopo che il primo colpo è stato sparato, i colpi dovessero venire persi dal caricatore o risultare difettosi, non si può inserire un nuovo caricatore. Tutti i colpi vanno caricati singolarmente. Tuttavia, un intero caricatore perduto o risultato difettoso prima del primo sparo, può venire sostituito con un altro caricatore, nella cui camera non ci deve essere alcun colpo.

8.4.2.1 Definizione di Trasferimento del Caricatore

Il processo di trasferimento di un caricatore prevede le seguenti fasi: il caricatore viene inizialmente posizionato nel portacaricatore e poi spostato manualmente nel pozzetto del caricatore. Viene inserito fisicamente nel pozzetto del caricatore manualmente, garantendo un posizionamento sicuro per l'uso. È necessario assicurarsi che il caricatore non possa essere inserito accidentalmente.

8.4.2.2 Definizione di sostituzione del caricatore

La procedura di sostituzione del caricatore prevede i seguenti passaggi: il caricatore vuoto viene rimosso dal pozzetto e inserito nel portacaricatore. Un caricatore pieno viene quindi inserito intenzionalmente a mano nel pozzetto, assicurando che l'inserimento avvenga in modo sicuro e protetto. È necessario assicurarsi che il caricatore non possa essere inserito accidentalmente.

8.5. Disposizioni relative alla sicurezza

8.5.1. Generalità

Quando un fucile viene portato dentro o fuori dell'area dello stadio, deve essere dentro una custodia. **Come segno visibile dell'assenza di cartuccia nella camera, deve essere applicato un ulteriore contrassegno di sicurezza (bandierina colorata o lucchetto). Il contrassegno può essere rimosso solo come previsto dall'Art. 8.5.1.1.** E' consentito sparare unicamente al poligono e negli orari stabiliti. E' vietato compiere con la carabina movimenti che possano rappresentare pericolo per se stessi, per le persone o per gli stessi atleti o che potrebbero essere percepiti da altri come pericolosi, indipendentemente dal fatto che l'arma sia carica o meno e vietato . Le situazioni considerate sicure sono : portare il fucile sul dorso o avere l'otturatore aperto.

Dall'inizio alla fine della serie di tiri la canna della carabina deve essere oltre l'estremità anteriore della rampa di tiro (= linea di fuoco). In nessun momento mentre si trova sul tappeto è consentito all'atleta puntare deliberatamente la canna del fucile verso se stesso o verso altri.

Se al poligono viene dato il via libera ai tiri, nessuno deve trovarsi al di là di questa linea.

Il personale delle riprese televisive o i fotografi, quando il poligono è aperto, a nessuno (senza alcuna parte del corpo) è consentito di stare davanti a quella linea di tiro. I funzionari, i membri della troupe televisiva e i fotografi devono assumersi le proprie responsabilità... e della loro stessa sicurezza se sostano in quest'area. In ogni momento l'atleta è responsabile della sicurezza dell'arma e del suo maneggio.

8.5.1.1 Indicatore di sicurezza

L'indicatore di sicurezza (bandierina colorata o lucchetto) deve essere utilizzato su tutte le carabine all'ingresso dello stadio. Deve rimanere in posizione fino a quando l'atleta non raggiunge il poligono di tiro, dove potrebbe essere rimosso per l'allenamento o la gara.

Allenamento: quando si lascia il poligono dopo l'allenamento, l'indicatore di sicurezza deve essere reinserito.

Controlli carabina: tutte le carabine devono essere presentate al controllo carabina con l'indicatore di sicurezza inserito, indipendentemente da quando avviene tale ispezione. Il personale di controllo può rimuovere l'indicatore per motivi di controllo, ma la carabina deve lasciare nuovamente il controllo con l'indicatore di sicurezza inserito.

Azzeramento: si applica lo stesso procedimento dell'allenamento; una volta che la carabina arriva nella rastrelliera della squadra assegnata nella zona di partenza, l'indicatore di sicurezza può essere rimosso (come una delle fasi finali di preparazione per la gara); Quando ci si sposta verso la linea di partenza, il segnale di sicurezza deve essere rimosso.

Fine gara: dopo l'arrivo al traguardo/dopo aver superato la zona mista, la bandierina di sicurezza deve essere reinserita il prima possibile, ma in ogni caso quando si lascia l'area di uscita del traguardo/si torna all'area di riscaldamento (rastrelliere per le carabine). Il segnale deve quindi rimanere nella carabina per tutto il tempo fino alla ripresa della procedura.

Unica eccezione: per il tiro a secco, la bandierina di sicurezza può essere rimossa, ma deve essere reinserita subito dopo.

Per la sicurezza nel tiro a secco si raccomanda l'uso di un cosiddetto "proiettile di gomma".

8.5.2. Caricamento e scaricamento

In una gara, dopo la partenza, è proibito aprire l'otturatore o rimuovere il caricatore dal fucile se non quando si è fermi sulla piazzola di tiro. Nelle operazioni di caricamento e scaricamento, la canna della carabina deve essere sempre rivolta verso il bersaglio o verso l'alto. Anche l'inserimento di un caricatore contenente pallottole è considerato parte dell'operazione di caricamento. Nel caso un atleta debba muoversi da una linea di tiro ad un'altra, egli deve dapprima scaricare la carabina e mettere la carabina stessa nella normale posizione di trasporto sul dorso.

8.5.2.1. Controlli della sicurezza dopo la serie di tiri

Dopo ogni serie di tiri la carabina va scaricata, ovvero nella camera di scoppio o nel caricatore inserito non ci deve essere più alcun colpo. E' tuttavia consentito, dopo l'ultimo sparo, lasciare il bossolo esploso nella camera di scoppio ed il caricatore vuoto inserito nell'arma. Alla fine degli allenamenti e delle gare su tutti i fucili va effettuato un controllo di sicurezza aprendo l'otturatore e rimuovendo il caricatore inserito con la canna del fucile rivolta verso il bersaglio o verso l'alto. Tutte le munizioni devono essere tolte sia dal calcio del fucile sia dai caricatori.

8.5.3. Colpi mirati

Tutti i colpi devono essere mirati e sparati soltanto verso i bersagli.

8.5.4. Rimozione della carabina Sul Poligono

I concorrenti non possono rimuovere dalla spalla una cinghia dell'imbracatura per il trasporto della carabina prima di aver raggiunto la linea di tiro/tappeto di tiro da cui spareranno.

8.5.5. Sicurezza al traguardo

In tutte le gare IBU uno o più funzionari di gara devono trovarsi nello spazio immediatamente al di là della linea del traguardo con lo specifico scopo di aprire l'otturatore della carabina di ciascun concorrente. L'operazione va fatta sempre con la canna rivolta verso l'alto. Con l'apertura dell'otturatore il funzionario allo stesso tempo controlla il bossolo che viene espulso dalla camera di scoppio. Se questo controllo di sicurezza non viene eseguito, è l'atleta stesso che vi deve provvedere. Tutte le munizioni devono essere tolte sia dal calcio che dai caricatori.

8.6. Munizioni /caricatori difettosi o persi e carabine danneggiate

8.6.1. Munizioni / caricatori difettosi o perse

Munizioni difettose e munizioni o caricatori persi possono venire sostituiti dal concorrente autonomamente qualora egli porti con sé munizioni o caricatori di riserva. Se il concorrente non porta con sé munizioni o caricatori di riserva, egli può farsene consegnare al poligono da un funzionario di gara, alzando una mano e gridando forte „Munizioni!“ ed il nome della sua nazione. Il funzionario interessato potrà prelevare le munizioni di riserva dalla carabina di riserva della squadra o farsene consegnare da uno degli allenatori della squadra interessata che sostano dietro al poligono e consegnarle quindi al concorrente.

8.6.2. Carabina danneggiata

Se una carabina deve venire riparata o funziona male, vi può provvedere il concorrente oppure può farsi aiutare, ma unicamente dall'armaiolo della gara o da un funzionario di gara. Se la carabina non può venire riparata, essa può venire sostituita con quella carabina di riserva della squadra.

8.6.2.1. Carabine di riserva

Una carabina che viene danneggiata o non funziona perfettamente durante la gara il malfunzionamento per ragioni tecniche è tale per cui non è possibile continuare ad usarla in gara, può venire sostituita con una carabina di riserva della squadra.. Le carabine di riserva, massimo 3 per squadra, vanno fatte controllare e marcare dal controllo materiali prima della partenza della gara e depositate, al poligono, tramite l'ufficiale al poligono, nella rastrelliera designata non più tardi di 2 minuti dopo l'inizio della gara. Il concorrente può sostituire il fucile di riserva con il suo fucile dopo la riparazione dello stesso da parte degli allenatori della squadra.

Prima di riporre il fucile di riserva nella rastrelliera di riserva designata, il fucile deve essere controllato dall'ufficiale di tiro.

Con due o più gare nella stessa giornata i fucili di riserva che vengono usati da una squadra per più di una categoria non devono passare di nuovo il controllo ma tra una gara e l'altra vanno rimossi dalle rastrelliere secondo quanto riportato dall'art.8.5.2:1.

8.6.2.2. Proceduta per il cambio della carabina, del caricatore, delle munizioni

Se l'arma è stata danneggiata o se in pista è andato perso un caricatore, il concorrente stesso, prima di andare sulla linea di tiro, può recarsi alla rastrelliera in poligono e cambiare la carabina o prelevare un caricatore e quindi recarsi sulla linea di tiro. Durante la prova di tiro il concorrente cui deve venire sostituita la carabina, deve segnalare la richiesta alzando la mano. Non appena un funzionario del poligono risponde al segnale, il concorrente deve indicare l'arma e gridare „Carabina“ ed il nome della sua nazione. Il funzionario di poligono prenderà la carabina di riserva di tale nazione dalla rastrelliera e la porterà all'atleta.

8.6.3. Abbuoni sul tempo

Per riparazioni o cambio della carabina o per il prelievo di un caricatore o di munizioni di ricambio, non va concesso alcun abbuono sul tempo.

8.7. Errori e malfunzionamenti dei bersagli

8.7.1. Esposizione di bersagli errati

Se ad un concorrente viene presentato un bersaglio sbagliato, il bersaglio sbagliato deve venire immediatamente sostituito con quello corretto. Il concorrente deve ricominciare da capo la prova di tiro e gli sarà consentito usare un nuovo caricatore se per completare la serie di tiri sono necessari 5 nuovi colpi. In una gara dove il concorrente ha fatto centro da una posizione in piedi su un bersaglio armato per errore per il tiro a terra, i centri fatti saranno validi.

8.7.2. Bersagli malfunzionanti

Se un bersaglio non funziona, il concorrente deve venire indirizzato su un bersaglio funzionante ed il bersaglio difettoso deve venire immediatamente chiuso. Il funzionario deve avvisare il concorrente se può continuare con la serie di tiri o se deve ricominciare da capo.

8.7.3. Tiro incrociato, sparare da una linea di tiro sbagliata, abbattimento bersagli da parte di un altro concorrente

Se un bersaglio, sul quale un concorrente sta sparando, viene abbattuto da un altro concorrente, il concorrente deve alzare la mano e il concorrente che commette l'errore deve venire fermato prima possibile. Se nessun piattello è stato abbattuto, il concorrente che sta sparando correttamente può continuare la sua prova. Se è stato centrato un piattello, il bersaglio stesso deve venire riarmato immediatamente ed il concorrente può finire la sua prova sul bersaglio riarmato.

8.7.3.1. Prima che il bersaglio venga riarmato, deve venire rilevato il numero dei piattelli colpiti e la loro posizione. Se questa situazione si verifica durante una gara Sprint, Super Sprint, Inseguimento, Massa o Staffetta, un funzionario di poligono dovrà indicare al concorrente quanti giri di penalità dovrà percorrere.

8.7.3.2. Se un concorrente tira su un bersaglio che non corrisponde alla linea di tiro sulla quale si trova e nessun altro concorrente sta tirando su tale bersaglio: l'errore gli deve essere segnalato ad alta voce immediatamente dopo aver scoperto l'errore dall'ufficiale di tiro dicendo "Cross-Fire" (tiro incrociato). Il concorrente ha il diritto di sparare tutti i colpi rimasti sul bersaglio corretto. Inoltre i tiri sul bersaglio sbagliato non sono validi.
Contano tuttavia per il concorrente soltanto i piattelli colpiti sul bersaglio corretto.

8.7.3.3. In tutte le serie di tiri quando la linea di tiro è assegnata in base al numero di pettorale i concorrenti devono sparare dalla linea di tiro loro assegnata a meno che essi non siano ostacolati a causa di un errore di un altro concorrente.

8.7.4. Abbuoni sul tempo e responsabilità

La Giuria di Gara applicherà un abbuono appropriato nel caso il concorrente abbia perso tempo non per colpa sua:

- a) a causa del malfunzionamento del bersaglio
- b) a causa di problemi al poligono

8.7.4.1. Propri errori

Se un concorrente al contrario sceglie un bersaglio sul quale si è già sparato ma che non è stato ancora riarmato o effettua del tiro incrociato su un bersaglio che non corrisponde alla sua linea di tiro, egli è personalmente responsabile e non ottiene alcun abbuono temporale.

8.7.5. Rilevazione dei tiri

Per tutte le prove di tiro di una gara, il CO deve organizzare un sistema di rilevazione dei tiri. Ogni colpo sparato deve venire rilevato da tre persone o con tre sistemi indipendenti tra loro. Nelle gare in cui è usato e/o richiesto un sistema di rilevazione elettronico ci devono essere due postazioni separate di osservazione da parte di funzionari di poligono indipendenti tra loro.

9. ARRIVO, TEMPO DI GARA E RISULTATI

9.1. Arrivo

9.1.1. Momento dell'arrivo

Il momento dell'arrivo è l'attimo in cui termina il tempo di gara di un atleta o di una staffetta. In caso di cronometraggio elettronico, l'attimo del taglio del traguardo è il momento in cui il raggio del sensore elettronico che si trova sulla linea del traguardo viene interrotto dal concorrente. In caso di cronometraggio manuale, l'attimo del taglio del traguardo si verifica quando il concorrente attraversa la linea del traguardo con uno o con entrambi i piedi. Nelle gare di Staffetta, il tempo viene rilevato nell'attimo in cui l'ultimo frazionista termina la sua gara.

9.2. Tempo di gara

Il tempo di gara è il periodo di tempo passato durante una gara dopo il piazzamento di un concorrente o di una staffetta. Il tempo include sempre le penalità o gli abbuoni imposti dalla Giuria di Gara.

9.2.1. Gare Individuali

In tutte le gare Individuali il tempo di gara del concorrente è il tempo che intercorre tra la partenza e l'arrivo più la penalità addebitata per il tiro.

9.2.2. Gare Sprint, Inseguimento e Massa

9.2.2.1. Nelle gare Sprint il tempo di gara del concorrente è il tempo che intercorre tra la partenza e l'arrivo.

9.2.2.2. Nelle gare Inseguimento, Massa e Super Sprint Finale il primo atleta che taglia il traguardo sarà dichiarato vincitore dopo eventuali aggiustamenti del suo tempo di gara per penalità o abbuoni. Questo vale anche per i concorrenti successivi. Il tempo di gara del concorrente è il tempo che intercorre tra la prima partenza e l'arrivo.

9.2.3. Concorrenti doppiati nelle gare Inseguimento e con Partenza in Massa

Ai GOI, CdM, manifestazioni di CM, CdM estivi (m/f), Campionati Europei M/F e IBU CUP, nelle gare Inseguimento, Massa, Super Sprint Finale i concorrenti doppiati devono uscire di pista e fermarsi immediatamente quando vengono doppiati dal leader della gara.

9.2.4. Gare di Staffetta

In tutte le gare di Staffetta il tempo di gara di un frazionista è il tempo che intercorre tra la partenza ed il cambio, ovvero tra un cambio e quello successivo, ovvero ancora tra il cambio ed il passaggio sul traguardo. Il tempo totale di una staffetta è il tempo che intercorre tra la partenza del primo frazionista e l'arrivo al traguardo dell'ultimo. Il tempo del frazionista in arrivo è rilevato al passaggio della linea di rilevazione del tempo nella zona cambio ed il tempo del frazionista in partenza viene rilevato nello stesso momento.

9.2.4.1 Concorrenti doppiati in una gara di Staffetta

9.2.4.1.1

9.2.4.1.2

Nelle competizioni giovanili/junior, le squadre doppiate possono continuare a gareggiare. Tuttavia, tre (3) minuti dopo l'arrivo della prima squadra, solo le squadre che hanno raggiunto l'ingresso al poligono di tiro ("range in") per il loro ultimo turno di tiro possono proseguire fino al traguardo. Tutte le altre squadre saranno fermate al poligono di tiro prima del tiro successivo o del successivo cambio. In questi casi, le squadre riceveranno una classifica e punti in base alla classifica che avevano al momento del raggiungimento di quel punto.

NON APPLICABILE PER GARE GIOVANILI NAZIONALI/REGIONALI ITALIANE

9.2.4.2 Posizione in classifica nelle gare di Staffetta

La posizione in classifica nelle gare di Staffetta è determinata dalla sequenza degli arrivi al traguardo degli ultimi frazionisti, sempre che non si verifichino penalizzazioni o abbuoni sul tempo di gara decisi dalla Giuria di Gara.

9.2.5. Ex-aequo - arrivi simultanei

Se due o più concorrenti conseguono lo stesso tempo di gara, essi saranno inseriti in classifica come ex-aequo. Nei GOI, CdM, CdM J/G, manifestazioni di CM, Campionati Europei nelle gare Inseguimento, Massa e Staffetta, se dopo un controllo del fotofinish non si riesce a determinare l'ordine con il quale due o più atleti hanno tagliato il traguardo, ci sarà un ex equo. In una gara, ad uguale piazzamento (ex-aequo) corrisponde un uguale numero di punti.

9.2.6. Fotofinish

Ai GOI, CdM, CdM J/G, manifestazioni di CM, Campionati Europei e IBU CUP, per le gare Inseguimento, Massa, Super Sprint Finale e Staffetta deve venire installato sul traguardo un impianto di fotofinish per la ripresa dei passaggi sulla linea del traguardo stesso. Questa apparecchiatura deve venire installata esattamente in linea con la linea del traguardo, in modo tale che riprenda tutta la linea del traguardo. Nel caso si debba decidere l'arrivo con l'aiuto del fotofinish, i piazzamenti verranno decisi con questo mezzo. Per la decisione ci si baserà sulla prima parte del primo piede che taglia la linea del traguardo. Se c'è il fotofinish, la Giuria di Gara deciderà l'ordine di arrivo sulla base delle riprese.

9.2.6.1. Videocamera in arrivo

i GOI, CdM, CdM J/G, manifestazioni di CM, Campionati Europei e IBU CUP deve venire installata al traguardo una videocamera, piazzata in modo tale da riprendere il numero di pettorale dei concorrenti che tagliano la linea di arrivo. Si raccomanda di utilizzare questo sistema anche per le altre manifestazioni.

9.2.7. Tempi intermedi

Ai GOI, CdM, CdM J/G e manifestazioni di CM, per i media e per le squadre, sul tabellone elettronico devono venire comunicati i tempi intermedi dopo ogni serie di tiri. La linea di rilevazione dei tempi intermedi dovrà trovarsi dopo il giro di penalità (o all'uscita del poligono per le gare Individuali) e per ogni concorrente dovrà venire preso su questa linea il tempo intermedio dopo ogni serie di tiri.

9.2.8. Interruzione delle gare

9.2.8.1. Nelle gare Inseguimento, Massa e Super Sprint Finale quando la Giuria decide che non è possibile completare la 4.a serie di tiri, il tempo finale è preso al tempo intermedio dopo l'anello di penalità che segue la 3.a serie di tiri. Nelle gare fermate prima che sia stata completata la 3.a serie di tiri, non verrà prodotto alcun risultato ufficiale

9.2.8.2. Nelle gare di Staffetta fermate dopo che il terzo cambio è stato completato, il tempo finale sarà quello rilevato nella zona cambio.

9.3. Sistemi di cronometraggio

9.3.1. Requisiti

Il tempo di gara deve venire rilevato con sistemi di cronometraggio elettronici, supportati dal cronometraggio manuale. Il cronometraggio manuale verrà preso in considerazione solamente se il sistema elettronico, durante la gara, non funzionerà. Le specifiche degli apparecchi di cronometraggio sono contenute nel Catalogo Materiali IBU (allegato A).

9.3.2. Unità di misura

Il tempo di gara deve venire registrato al decimo di secondo (0,1) sia in caso di cronometraggio elettronico che di cronometraggio manuale.

9.4. Classifiche

9.4.1. Generalità

Le classifiche sono la rappresentazione in una gara delle prestazioni dei concorrenti o delle squadre. L'organizzazione ha il compito di pubblicare le classifiche su carta e su supporto elettronico e di distribuirle. In tutte le manifestazioni IBU la lingua ufficiale è l'inglese, tuttavia nelle classifiche è ammesso l'uso di un'altra lingua. Le classifiche ufficiali ed ufficiali devono contenere le seguenti informazioni:

- a) nome e luogo della manifestazione
- b) tipo, ora e data della gara
- c) piste di gara e dati meteo
- d) nomi dei membri della Giuria di Gara
- e) firma del D.T.
- f) numero dei concorrenti iscritti e dei concorrenti che hanno portato a termine la gara
- g) numero dei concorrenti che non sono partiti e di quelli non arrivati
- h) note sulle penalità eventualmente comminate (articolo, tempo addebitato o tipo di penalità)
- i) colonne per:
 - graduatoria dal primo all'ultimo concorrente
 - numero di partenza
 - cognome e nome dei concorrenti
 - anno di nascita dei concorrenti (su ordine di partenza e classifica se possibile)
 - nazione o squadra
 - errori al tiro per serie di tiri
 - errori totali
 - tempo esatto di gara fino al decimo di secondo
 - tempo totale e tempo totale della squadra nelle gare di Staffette
 - distacco
 - punti di coppa (se di competenza)
 - punti di Coppa delle Nazioni (se di competenza)

Nella gara Inseguimento i tempi sono il tempo dietro la prima partenza per il vincitore, seguito dal tempo dietro il vincitore per i restanti concorrenti.

9.4.1.1. Parimerito

Se due o più concorrenti terminano la gara con il medesimo tempo di gara, questi concorrenti verranno classificati ex-aequo e riceveranno gli stessi punti gara; nella classifica non verranno considerati i piazzamenti immediatamente successivi.

9.4.2. Tipi di classifiche

Esistono tre tipi di classifiche: classifica intermedia, classifica provvisoria e classifica finale.

9.4.2.1. Classifica intermedia

La classifica intermedia dà informazioni su una situazione di gara durante la gara stessa ed è da considerarsi unicamente informativa. Verrà affissa al tabellone dei tempi, comunicata per altoparlante e rimarrà a disposizione nel sistema informativo elettronico.

9.4.2.2. Classifica non ufficiali

La classifica provvisoria è il primo risultato ufficiale della gara, che viene redatta dall'organizzazione dopo il passaggio sul traguardo dell'ultimo concorrente. Le classifiche non ufficiali vanno sempre considerate sotto riserva di eventuali reclami e devono venire pubblicate ed affisse in zona traguardo ed all'ufficio gare quanto prima dopo il passaggio sul traguardo dell'ultimo concorrente e il comitato di gara e la giuria hanno risolto tutte le questioni in sospeso, come correzioni di penalità, aggiustamenti del tempo, squalifiche e altre possibili decisioni della giuria. Nel caso in cui queste operazioni ritardino o la riunione della giuria richieda più tempo, lo stato dei risultati rimane NON CONFERMATO solo per la visualizzazione elettronica e non viene prodotto alcun output stampato fino alla risoluzione dei casi e alla produzione e pubblicazione dei risultati non ufficiali.

Il DT deve firmare la classifica non ufficiale e scrivere sulla stessa l'ora di pubblicazione della classifica non ufficiale in modo che sia chiaro il tempo a disposizione per eventuali reclami. Nel caso in cui la classifica non ufficiale debba essere modificata (es. a causa di problemi tecnici o problemi di cui la giuria non era a conoscenza prima di pubblicare la prima versione della classifica provvisoria) la classifica modificata deve essere firmata e pubblicata un'altra volta. In questo caso inizia un nuovo periodo di tempo per le proteste.

9.4.2.3. Classifica finale

I risultati finali sono la classifica ufficiale prodotta al CO dopo che i risultati provvisori sono stati pubblicati per 15 minuti. I risultati finali sono soggetti a protesta soltanto presso la Giuria di Appello e non la Giuria di Gara. I risultati finali devono essere pubblicati immediatamente dopo la scadenza del termine per i reclami o appena la Giuria di Gara ha deciso in merito ai reclami che sono stati presentati. Il DT deve firmare e indicare l'ora di affissione.

10. PROTESTE

10.1. Generalità

I reclami devono venire redatti per iscritto sul modulo ufficiale IBU e consegnati, tramite il segretario di gara, alla Giuria di Gara accompagnati dalla tassa reclami di 100,00 Euro o equivalente controvalore nella valuta corrente dell'organizzatore. Il modulo IBU per la protesta va richiesto al segretario di gara o scaricato dal sito IBU. Se il reclamo viene accolto, la tassa viene restituita. Se il reclamo viene respinto, la tassa viene incamerata dall'IBU.

10.2. Tipi di reclamo e condizioni

10.2.1. Reclami avverso la qualificazione dei concorrenti

Reclami contro la qualificazione dei concorrenti possono venire presentati in qualsiasi momento entro il termine per la presentazione dei reclami della gara in questione.

10.2.2. Reclami durante e dopo le gare

Reclami avverso la violazione del regolamento da parte di concorrenti ed allenatori, avverso errori fatti dai funzionari di gara, avverso le condizioni di gara, nonché avverso la classifica provvisoria devono venire presentati entro il termine che intercorre tra l'inizio dell'azzeramento prima della gara e 15 minuti dopo l'affissione della classifica provvisoria. Il CO deve annunciare in modo chiaro dove la classifica provvisoria è stata affissa.

10.2.3. Ripetizione o annullamento

Se dall'esame di un reclamo emerge una circostanza che viene considerata talmente grave da mettere in dubbio il valore sportivo della competizione, ovvero se la giuria di gara su propria constatazione giunge alla medesima conclusione, la giuria di gara può decidere di ripetere la gara o di annullare la gara senza ripetizione.

11. PENALITÀ DI GARA E MISURE DISCIPLINARI

Penalità e/o le misure disciplinari sono ammonizioni, proibizione alla partenza, penalità di tempo, squalifiche, sospensioni e multe.

Tali penalità e/o misure disciplinari possono essere imposte a ufficiali, staff, atleti e/o federazioni affiliate e saranno imposte in caso di azioni colpevoli (es. azioni intraprese intenzionalmente o negligenzemente) per:

- violazione dei principi di fair play e condotta antisportiva, in particolare per violazioni del Regolamento Gare e Manifestazioni IBU
- azioni che mettono in pericolo o compromettono la reputazione dell'IBU nel quadro di gare e manifestazioni
- violazioni del Regolamento Pubblicità IBU

Nonostante ogni altra disposizione in questo Regolamento Gare e Manifestazioni IBU o altro, il Responsabile dell'Unità per l'integrità del Biathlon può decidere in qualsiasi momento (sia su proposta di un altro ufficiale IBU o di propria iniziativa) che una violazione del Regolamento Gare e Manifestazioni IBU o del Regolamento Pubblicità IBU è sufficientemente grave da dover essere trattata non (o non solo) ai sensi del Regolamento Gare e Manifestazioni IBU o del Regolamento Pubblicità IBU ma piuttosto (o anche) come violazione dell'art.8.9 del Codice di Integrità IBU.

11.1. Ammonizioni

Verrà comminata un'ammonizione nei seguenti casi:

- a) danneggiamento o diffamazione dell'onorabilità o del buon nome dell'IBU in misura lieve;
- b) offese all'IBU, ai suoi organi, ai suoi membri, ai loro organi o persone ad essi affiliati o appartenenti;
- c) violazioni di regole per le quali non sia prevista alcuna sanzione o per le quali non sia prevista una sanzione più severa.

11.2 Inibizione alla partenza

Verrà inibita la partenza ad atleti o squadre nei seguenti casi:

- a) violazione dei requisiti di idoneità e qualificazione di cui al Regolamento Gare e Manifestazioni IBU;
- b) presentazione alla partenza con attrezzatura, vestiario o pubblicità non rispondente al Regolamento Gare e Manifestazioni IBU o all'Allegato A (Catalogo Materiali IBU) o al Regolamento Pubblicità IBU.
- c) presentazione alla partenza con un numero di partenza errato o senza numero di partenza/cosciale per errore riconducibile all'atleta stesso o alla sua squadra;
- d) violazione delle regole riguardanti l'allenamento ufficiale, l'azzeramento armi, il riscaldamento e/o la prova sci o delle regole riguardanti la sicurezza.

L'inibizione alla partenza si applica alla gara cui la violazione si riferisce o alla gara successiva, se applicabile.

Il Giudice IBU responsabile imporrà la proibizione di partire in base all'art.11.2 b. e c.

11.3 Penalità e squalifiche

11.3.1 30 secondi di penalizzazione

Verranno comminati 30 secondi di penalità:

- a) se in una gara Inseguimento un atleta parte con un anticipo di non più di 3 secondi rispetto al tempo di partenza assegnatogli ufficialmente
- b) se in una gara Sprint, Individuale o Super Sprint Qualifiche a seguito di una partenza anticipata non ritorna al di là della linea di partenza prima di ripartire come da art.6.4.7.1
- c) per violazione del regolamento di cui all'art.8.2.1 nella gare Massa, Sprint e Individuale con partenza in gruppo, Super Sprint Finale, Inseguimento e/o Staffetta
Eccezione: nessuna penalità va applicata per atleti che sparano da una linea di tiro sbagliata se l'errore è iniziato da un altro concorrente o da un ufficiale di gara
- d) se effettua il tiro da una posizione di tiro sbagliata, nella sequenza di tiro sbagliata e/o da una sua posizione sbagliata sulla linea di tiro.

11.3.2 Un minuto di penalizzazione

Verrà comminato un minuto di penalizzazione all'atleta o alla squadra nei seguenti casi:

- a) se un atleta non cede la pista libera al primo richiamo da parte di un concorrente che lo sta sorpassando nelle gare Sprint ed Individuali;
- b) b. violazione dell'Art. 7.1.4 e/o dell'Art. 7.2;
- c) in caso di una violazione minima dei principi di correttezza e di etica sportiva.

11.3.3 Due minuti di penalizzazione

Verranno comminati due minuti di penalizzazione all'atleta o alla squadra nei seguenti casi:

- a) per ogni giro dell'anello di penalizzazione non percorso dall'atleta immediatamente dopo la prova di tiro a terra o in piedi, in caso di errori al tiro;
- b) per ogni colpo non sparato prima di avere esaurito i cinque colpi a disposizione nelle gare Individuale, Sprint, Inseguimento, Massa o Super Sprint, ovvero gli otto colpi a disposizione nelle gare di Staffetta, senza avere abbattuto tutti i bersagli;
- c) partenza senza corretto cambio nella zona cambio della staffetta. Entrambi gli atleti devono trovarsi nella zona cambio come agli artt.6.4.4 e 9.2.4 altrimenti per entrambi non viene considerata una partenza.
- d) per il tiro a fuoco incrociato "CROSS FIRE";
- e) in caso di una violazione minore dei principi di correttezza e di etica sportiva.

11.3.4 Squalifica

Atleti o squadre verranno squalificati nei seguenti casi:

- a) se viola le regole di cui agli artt.11.2 a-d;
- b) se viola l'art.1.5 del Regolamento Gare e Manifestazioni IBU "Norme di partecipazione per concorrenti e squadre"
- c) se riceve assistenza vietata, così come definita nel Regolamento Gare e Manifestazioni IBU, da parte di personale della sua squadra o di atleti della sua squadra non impegnati nella gara;
- d) se si sottrae ai controlli in partenza o in arrivo;
- e) se partecipa ad una gara con la carabina non punzonata regolarmente con adesivo IBU;
- f) se modifica in maniera vietata equipaggiamento, carabina o vestiario già ispezionati e marcati al controllo in partenza;
- g) se, deliberatamente o per un errore suo o della sua squadra, prende parte ad una gara con un numero di pettorale o un colore della sequenza di partenza che non corrisponde a quanto assegnatogli nell'ordine di partenza;
- h) se devia dalla pista marcata o percorre un tratto di pista sbagliato o se percorre gli anelli nella sequenza sbagliata o contromano (eccezioni: vedi art.7.1.3);
- i) se utilizza mezzi di propulsione diversi da sci, bastoncini e propria forza muscolare;
- j) se durante la gara non trasporta la propria carabina, ovvero se non trasporta in pista la propria carabina non danneggiata, con la canna rivolta verso l'alto;
- k) se ostacola un altro atleta sulla pista o al poligono con grave danneggiamento;
- l) se durante la gara cambia uno sci se lo stesso o l'attacco non è rotto;
- m) se accetta assistenza non autorizzata da parte di terzi per la riparazione dell'equipaggiamento o se riceve altra assistenza non autorizzata;
- n) se utilizza in gara qualsiasi sostanza atta a modificare la scorrevolezza dei suoi sci;
- o) se spara più di cinque colpi in una sessione di tiro di una gara Individuale, Sprint, Inseguimento, Massa e Super Sprint o più di otto colpi in un una gara di Staffetta
- p) se utilizza un secondo caricatore, invece di caricare i colpi individualmente, in caso di cartucce perse, mal funzionanti o colpi di riserva;
- q) se viola le norme di sicurezza sul tiro così come definite all'art. 8.5. del Regolamento Gare e Manifestazioni IBU;
- r) se cambia la propria carabina con un'altra, dopo la partenza, in un punto al di fuori del poligono;
- s) se in una gara Inseguimento parte più di 3 secondi prima rispetto al tempo di partenza assegnatogli;
- t) se in gare di Staffetta, Inseguimento, Massa o Super Sprint Finale della CM / CdM / IBUCup / OECH / OWG non si ferma se doppiato
- u) Rimuovere uno o entrambi gli sci mentre si spara o mettere qualsiasi tipo di oggetto sotto gli sci mentre si spara in accordo con Art.8.3.2.1
- v) se commette una seria violazione dei principi di correttezza o di etica sportiva.

11.4 Penalità per violazione delle regole nei corridoi di arrivo

Per violazione delle regole nei corridoi di arrivo come descritto al punto ECR 3.5.1.2, su decisione della Giuria, possono venire applicate le seguenti penalità:

- a) richiamo
- b) cambio posto in classifica tra quelli interessati alla violazione
- c) penalità di 30 secondi, 1 minuto o 2 minuti
- d) squalifica

11.5 Sospensione

11.5.1. Se, dopo lo spirare del termine per i reclami di una gara, un atleta viene riconosciuto colpevole di una rilevante violazione del Regolamento IBU, la Giuria di Gara della gara in questione può sancire il divieto alla partenza di tale atleta nella gara successiva. Nel caso di una violazione particolarmente rilevante, la sospensione può essere estesa secondo l'IBU Integrity Code a più di una competizione fino ad un massimo di tutte le gare entro i prossimi due trimestri. Questa sospensione va applicata in tutte le gare IBU e IOC. Una sospensione preliminare può essere imposta con effetto immediato dal Biathlon Integrity Unit (BIU).

11.5.2. Un atleta che ha partecipato ad una gara internazionale di biathlon senza autorizzazione IBU può essere sospeso per una o più gare dall'organo esecutivo IBU.

11.5.3. Un atleta che ha violato l'Allegato A Art. 1.3 può essere sospeso per una o più competizioni IBU dal Comitato Esecutivo dell'IBU.

11.5.4 Una NF i cui atleti hanno violato l'Allegato A Art. 1.3 più volte possono essere sospese per una o più concorsi IBU ai sensi del Codice di integrità IBU. Questo potrebbe essere applicato a tutti gli atleti di tale NF nelle rispettive serie di eventi IBU. La sospensione preliminare può essere disposta con effetto immediato dall'Unità di integrità del biathlon (BIU).

11.6 Multe

11.6.1. Multe fino a € 1.000 possono essere comminate dalla Giuria di Gara a coloro che violano il Regolamento Gare e Manifestazioni IBU e/o alle federazioni membri o a coloro che mettono a rischio/diffamano l'onore o la reputazione dell'IBU in forma minore

11.6.2. Multe fino a € 30.000 possono essere comminate dal CE IBU a coloro che violano gravemente i Regolamenti IBU o le decisioni degli organi dell'IBU e/o alle federazioni membri o a coloro che mettono a rischio/diffamano la reputazione dell'IBU in forma grave

11.6.3. Multe da € 30.000 a 100.000 possono essere comminate dal GE IBU Integrity Code a coloro che commettono una gravissima violazione del Regolamento IBU e/o alle federazioni membri o a coloro che mettono a rischio/diffamano la reputazione dell'IBU in forma gravissima.

11.7 Validità

Eccetto sospensioni e multe in denaro, le penalità e le misure disciplinari sopra menzionate possono venire imposte solamente prima della pubblicazione della classifica ufficiale.

12. REGOLAMENTO DEI CAMPIONATI DEL MONDO (CdM)

- 12.1. *Regole generali*
- 12.2. *Candidature ed assegnazione dell'organizzazione*
- 12.3. *Pianificazione della manifestazione e programma*
- 12.4. *Rapporti sullo stato di avanzamento della preparazione*
- 12.5. *Materiale informativo ed inviti*
- 12.6. *Partecipazione*
- 12.7. *Premi*
- 12.8. *Pettorali di leader*

13. REGOLAMENTO DEI GIOCHI OLIMPICI INVERNALI (G.O.I.)

- 13.1. *Regolamento*
- 13.2. *Accesso per le squadre nazionali alla sede dell'evento*
- 13.3. *Pianificazione della manifestazione e programma*
- 13.4. *Quote di partecipazione*
- 13.5. *Aree e strutture per le squadre*

14. REGOLAMENTO DEI CAMPIONATI CONTINENTALI E DELLE COPPE CONTINENTALI

- 14.1. *Campionati Continentali (CCH)*
- 14.2. *Coppe Continentali (CC) e Regional Cup (RC)*

15. REGOLAMENTO DELLA COPPA DEL MONDO (CM)

- 15.1. *Generalità*
- 15.2. *Programmazione annuale delle manifestazioni di CM*
- 15.3. *Candidature per l'organizzazione ed affidamento dell'incarico*
- 15.4. *Programma di CM*
- 15.5. *Inviti*
- 15.6. *Partecipazione*
- 15.7. *Pettorali di leader di CM, cerimonia dei fiori e premiazioni varie*
- 15.8. *Graduatorie CM*
- 15.9. *Premi*

16. REGOLAMENTO DELLE IBU CUP

- 16.1 *Generalità*
- 16.2 *Partecipazione e quote*
- 16.3 *Concorrenti ed iscrizioni*
- 16.4 *Graduatorie*
- 16.5 *Tipi di graduatorie*
- 16.6 *Premi*
- 16.7 *Regolamento di gara*
- 16.8 *Massa*
- 16.9 *Staffette e staffette miste alle IBU CUP*

17. REGOLAMENTO DEI CAMPIONATI EUROPEI OPEN

- 17.1 *Giurisdizione e termini*
- 17.2 *Eleggibilità*
- 17.3 *Partecipazione, registrazione ed iscrizione*
- 17.4 *Programma della manifestazione*
- 17.5 *Premi*

18. JUNIOR IBU CUP

18.1. Generalità

L'IBU Junior Cup è una serie di competizioni IBU riservata agli atleti di categoria junior. Gli atleti di categoria junior possono partecipare se iniziano come atleti di categoria junior e soddisfano i requisiti per gareggiare come junior. Dalla stagione 2026/27 in poi, tutti gli atleti devono soddisfare i requisiti di cui all'Art. 1.5.3.5 per avere diritto a partecipare all'IBU Junior Cup.

- 18.2 *Tipi di gare*
- 18.3 *Concorrenti ed iscrizioni*
- 18.4 *Graduatorie*
- 18.5 *Premi*
- 18.6 *Regolamento di gara*

19. ENTRATA IN VIGORE

Il presente regolamento è stato approvato dal Congresso IBU 1998 e modificato ai Congressi 2000, 2002, 2004, 2006, 2008, 2010, 2012, 2014, 2016, 2018, 2019, 2020, 2022 e dal Congresso IBU 2024. Questa versione del Regolamento dell'Event Competition IBU entrerà in vigore il 1° luglio 2025.

Regolamento Tecnico Federale entra in vigore dal dicembre 2025