



F.I.D.A.S.C.

Federazione Italiana Discipline Armi Sportive da Caccia

REGOLAMENTO SPORTIVO

Disciplina tiro con l'arco da caccia

Approvato e Registrato al CONI

Versione 14.12.2021



REGOLAMENTO SPORTIVO “TIRO CON L’ARCO DA CACCIA”

Art. 1 - SCOPI

1.1 - La F.I.D.A.S.C., nell’ambito dei propri fini istituzionali, di cui all’art. 2 dello Statuto Federale, organizza annualmente un Campionato Italiano, individuale e a squadre, e un Campionato Regionale, con gare regionali, di Tiro con l’Arco da Caccia.

1.2 - Dovrà essere redatto il calendario gare per l’anno successivo entro il mese di novembre, in modo da poter programmare l’attività sportiva.

1.3 - Le nuove società che si iscriveranno per la prima volta potranno effettuare gare regionali/interregionali nell’anno successivo all’iscrizione, altrimenti potranno effettuare gare in collaborazione con altra società che abbia già effettuato gare.

Art. 2 - PARTECIPAZIONE ALLE GARE

2.1 - Possono prendere parte alle fasi del Campionato tutti gli arcieri in possesso della tessera FIDASC, in corso di validità per l’anno di svolgimento del Campionato, che dovrà essere obbligatoriamente esibita ad inizio gara, da tutti i partecipanti, pena l’esclusione, ad un referente a ciò designato dall’organizzatore.

2.2 - Gli arcieri potranno gareggiare a livello individuale e/o a squadre (ove previste).

2.3 - Le squadre saranno costituite da tre arcieri, appartenenti alla stessa società solamente in occasione del Campionato Italiano a squadre.

2.4 - Gli atleti saranno suddivisi in piazzole composte da massimo 6 concorrenti.

Art. 3 - CATEGORIE DEGLI ARCIERI

3.1 - Partecipano al campionato gli arcieri appartenenti alle seguenti categorie:

- a) cadetti dai 10 ai 14 anni non compiuti;
- b) juniores dai 14 ai 18 anni non compiuti;
- c) Woman dai 18 anni;
- d) Man dai 18 anni;

3.2 Se una categoria non raggiunge i 3 iscritti non verrà premiata o sarà accorpata ad un'altra categoria purché consona.

Art. 4 - CATEGORIE DEGLI ARCHI E DELLE FRECCIE

4.1 - *Categorie degli archi ammessi:*

Sono previste due categorie contraddistinte dalla tipologia dell'arco:

- **Tradizionali:** storico, long bow, ricurvo;
- **Tecnologici:** ricurvo libero, ricurvo assistito, compound tradizionale, compound libero e compound assistito.

STORICO: Senza alcun accessorio di mira o sgancio meccanico, non deve essere costruito con materiali sintetici moderni (come fibra di vetro, di carbonio, plastiche varie ecc.).

L'arco deve essere costruito da un unico legno.

Sono consentiti rinforzi in legno/corno sul riser e sui tip e rinforzi o piccole riparazioni fatte con del filo.

L'arco non deve avere una fenestratura, ma può avere un restringimento nell'impugnatura, purché presente da ambo i lati.

Può avere una "zeppa" (in legno/corno) di massimo 10 mm x 10 mm per sorreggere la freccia.

Vista la difficoltà nel controllo materiali, e le caratteristiche tecniche/costruttive che li rendono pressoché identici alla categoria Long Bow, sono vietati archi costruiti con più strati di legno.

Sono vietati mascheramenti completi dell'arco.

La corda può essere costruita con materiali sintetici.

LONGBOW: Costituito da una impugnatura rigida, ad arco carico i flettenti devono essere ad unica curvatura, con massimo 5 mm di controcurvatura.

Non sono ammessi:

- arco costruito in tre pezzi;
- ausili per la mira o sganci meccanici;
- supporti per appoggiare la freccia (rest) di nessun genere;
- regolatori laterale di pressione della freccia;
- stabilizzatori di nessun genere, e nemmeno pesi nell'impugnatura, smorzatori di vibrazioni applicati all'arco.

La freccia va poggiata sul piatto di finestra.

Sono consentiti:

- smorzatori di rumore sulla corda, purché non costituiscano ausilio di mira;
- tappetino sul piatto di finestra (orizzontale e verticale).

RICURVO TRADIZIONALE: costituito da un'impugnatura rigida centrale, due flettenti dritti o a doppia curvatura, senza alcun ausilio di mira o sgancio meccanico.

Il riser deve essere composto da legno o fenolico, può contenere delle lamine di materiale sintetico come rinforzo.

Non sono ammessi:

- supporti per appoggiare la freccia (rest) di nessun genere;

- regolatori laterale di pressione della freccia;
- smorzatori di vibrazioni applicati all'arco;
- stabilizzatori di nessun genere, pesi applicati sul riser, o sui bulloni di fissaggio, oltre i normali distanziali spessi non più di 20 mm.

La freccia va posata sul piatto di finestra.

Sono consentiti:

- smorzatori di rumore sulla corda, purché non costituiscano ausilio di mira;
- tappetino sul piatto di finestra (orizzontale e verticale).

RICURVO LIBERO: costituito da un'impugnatura rigida centrale e due flettenti dritti o a doppia curvatura.

Sono ammessi:

- un supporto per appoggiare la freccia (rest);
- un regolatore laterale di pressione della freccia;
- uno stabilizzatore (formato da uno o più pezzi);
- uno o più pesi nella parte inferiore dell'impugnatura;
- uno o più smorzatori di vibrazioni, applicati all'arco;
- smorzatori di rumore sulla corda, purché non costituiscano ausilio di mira;
- una dragona.

Non è ammesso l'uso del mirino.

RICURVO ASSISTITO: costituito da un'impugnatura rigida centrale e due flettenti dritti o a doppia curvatura.

Sono ammessi:

- l'uso del mirino;
- un supporto per appoggiare la freccia (rest);
- un regolatore laterale di pressione della freccia;
- uno stabilizzatore (formato da uno o più pezzi);
- uno o più pesi nella parte inferiore dell'impugnatura;
- uno o più smorzatori di vibrazioni, applicati all'arco;
- smorzatori di rumore sulla corda, purché non costituiscano ausilio di mira;
- dragona, clicker e susette;

Non sono ammessi: sgancio meccanico, prismi, lenti o altro dispositivo di ingrandimento o livellamento.

COMPOUND TRADIZIONALE: senza alcun ausilio di mira o sgancio meccanico.

COMPOUND LIBERO: con mirino da caccia da 1 a 5 punti fissi di mira a corpo unico, senza incorporare prismi o lenti.

I punti di mira non potranno mai essere spostati durante una gara.

Con o senza sgancio meccanico.

COMPOUND ASSISTITO: mirino con punto di mira a scorrimento regolabile con o senza lente di ingrandimento senza incorporare prismi.

Con o senza sgancio meccanico.

Qualsiasi arco, frecce o accessori non ammessi nella categoria specifica, saranno inseriti nella categoria superiore, dove tali materiali, accessori o frecce sono ammesse.

Su tutte le categorie di archi non è ammesso nulla di elettronico.

4.2 - Frecce ammesse:

STORICO: sono ammesse solo aste in legno, e le cocche dovranno essere intagliate nell'asta stessa, senza nessuna mascheratura (vernice o altro) che possa nascondere l'uso di altre tipologie di cocche, è ammesso l'inserito di lamine di corno all'interno dell'asta stessa, per questioni di sicurezza è obbligatorio una legatura in prossimità della cocca, le alette dovranno essere in piuma naturale.

Qualora si usi aste di carbonio o alluminio si passa alla categoria ricurvi.

LONGBOW: aste in legno con le cocche in plastica o intagliate nell'asta e le alette in piuma naturale, qualora si usi aste di carbonio o alluminio si passa alla categoria ricurvi.

RICURVO: si possono usare aste di legno, carbonio e alluminio alette naturali o sintetiche.

COMPOUND: si possono usare aste carbonio o alluminio alette naturali o sintetiche.

4.3 - Sono ammesse le punte ad ogiva, field o conica, a vite con inserto o fisse.

Sono vietate punte che danneggiano in modo anomalo le sagome, come le triangolari, quadrelle, bodkin a foglia.

Sono vietate punte a lama da caccia, tranne nelle postazioni o gare dedicate e previste dalla Federazione.

Sono vietate le punte che hanno un diametro superiore dell'asta di 1mm.

4.4 - Per il tiro al volo si devono usare frecce flu-flu che non devono avere gittata maggiore di 80mt. Le frecce potranno essere verificate dai giudici prima, dopo e durante lo svolgimento della gara.

4.5 - Le frecce dovranno riportare il cognome o il nome dell'arciere, o il numero di tessera FIDASC, la mancanza del quale renderà le frecce scoccate nulle.

4.6 - L'asta in carbonio delle frecce dovrà essere integra, senza riparazioni o giunture. L'asta in legno potrà avere giunture in prossimità della punta, fino ad un massimo di 1/3 della sua lunghezza.

Art. 5 - REGOLAMENTO PER LO SVOLGIMENTO DELLA GARA

5.1 - TIPOLOGIA DI GARA "CACCIA E TIRO"

5.1.1 - La gara si svolgerà sia per tiro individuale che a squadre, su bersagli che riproducono selvaggina diversa di volta in volta indicata, poste a minimo 7m, **per un numero totale di 42 frecce tirate, sulle 42 sagome valide presenti sul percorso. Ogni piazzola può essere formata al massimo da 2 bersagli validi.**

Possono essere previsti tiri a volo e tiri mobili.

5.1.2 - Il tiro dovrà sempre essere effettuato verso il bersaglio, mai fare il caricamento dall'alto verso il basso o laterale, ma dovrà essere dritto al bersaglio.

5.1.3 - I bersagli potranno essere in 3D o in 2D riproducenti la selvaggina, sia quella ammessa alla gara, sia quella non ammessa (protetto) che se colpita comporterà la perdita della freccia e la decurtazione di punti.

5.1.4 - I bersagli saranno mimetizzati come in natura, facendo però rimanere visibili, dall'area di tiro, almeno un punto vitale, e si distinguono in due categorie di selvaggina:

- **"Cerca"** in cui sarà valido, ai fini del punteggio, l'intera sagoma, la parte vitale (spot) e il cuore (super spot);

- **"Selezione"** in cui sarà valido, ai fini del punteggio, la parte polmonare (spot), il cuore (super spot) e il mortale (perfect);

In una gara dovranno essere presenti 10 sagome di categoria di selvaggina "Selezione".

5.1.5 - Dovrà essere indicata l'appartenenza della sagoma al tipo di selvaggina nei cartelli di piazzola.

5.1.6 - Alle due categorie di selvaggina verranno attribuiti i seguenti punteggi:

"Cerca"

▪ Cuore (super spot)	12 punti
▪ Parte polmonare (spot)	10 punti
▪ Resto della sagoma	5 punti

"Selezione"

▪ Special	25 punti
▪ Mortale (perfect)	12 punti
▪ Cuore (super spot)	10 punti
▪ Parte polmonare (spot)	5 punti
▪ Resto della sagoma	0 punti

Le piazzole dovranno essere composte da una sola categoria: o tutte cerca o tutte selezione.

Se su una piazzola, anche se speciale, saranno infisse più di una freccia sulla stessa sagoma sarà dato punteggio 0.

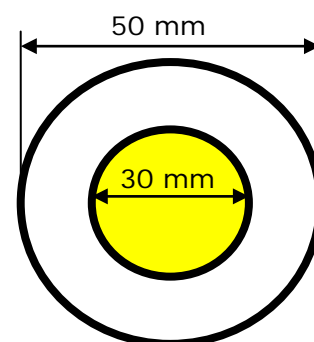
5.1.7 - Nel percorso devono essere previsti **almeno 8 animali "protetti"**, senza distinzione di taglia di appartenenza.

Se si colpisce una sagoma riprodotte l'animale vietato saranno sottratti:

- Parte vitale (spot, super spot e perfect) -10 punti
- Resto della sagoma - 5 punti

Se su una piazzola saranno infisse più di una freccia nella sagoma che riproduce animale protetto sarà scalata la somma delle frecce.

5.1.8 - **Definizione di special**: si definisce special un'area di diametro di **30 mm** per i **tecnologici** di colore diverso (in risalto) rispetto la sagoma, e di **50 mm** per i **tradizionali**, uno dentro l'altro (possibilmente concentrici) da posizionarsi ai margini della zona vitale della sagoma. Le righe di demarcazione dello special devono essere ben distinte come le linee dei vitali. Le posizioni dei rispettivi special saranno indicate sulla fotografia posta sulla tabella di piazzola.



La dichiarazione di tiro allo special deve essere fatta dall'arciere, già posizionato sulla linea di tiro, prima di scagliare la prima freccia.

Se lo special, una volta dichiarato, non viene colpito il punteggio è 0 su tutto l'animale.

In una gara dovranno essere presenti 5 special obbligatori, esclusivamente posizionati sulla categoria di selvaggina "Selezione", posti tra 7m e 20m.

5.1.9 - **Le sagome posizionate oltre i 30 metri dalla linea di tiro saranno considerate tutte della categoria "Cerca".**

5.1.10 - **Per i cadetti la categoria di selvaggina sarà sempre "Cerca" e animale vietato sarà sempre 0 punti.**

5.1.11 - Nello score sono considerati vitali la somma dei "10" e dei "12", quindi nella categorie di selvaggina "Selezione" la parte polmonare (spot) non è da considerarsi come vitale.

5.1.12 - **Nel percorso devono essere previste 2 piazzole speciali (Art. 10).**

5.1.13 - Ogni arciere, esclusa la piazzola speciale, ha a disposizione complessivamente 1 minuto a freccia, in base al numero delle frecce da tirare riportato in tabella di piazzola: 1 freccia - 1 minuto, 2 frecce - 2 minuti.

Il tempo a disposizione inizia dal momento che l'arciere supera il totem di piazzola e termina allo scoccare dell'ultima freccia.

Se l'arciere supererà tale tempo massimo verrà dato il punteggio di zero punti.

5.2 - TIPOLOGIA DI GARA "HUNTER"

5.2.1 - La gara si svolgerà su bersagli che riproducono selvaggina di volta in volta indicata, poste a minimo 7m, **per un numero totale di 52 frecce tirate, sulle 52 sagome valide presenti sul percorso.**

Ogni piazzola può essere formata al massimo da 3 bersagli validi.

Non sono previsti tiri a volo, ne tiri mobili, ne piazzola speciale.

5.2.2 - Ogni piazzola deve essere chiaramente indicata da un numero progressivo.

5.2.3 - Potrà essere tirata **una freccia solo ad una singola sagoma**, senza sequenza di tiro.

5.2.4 - **La distanza massima per posizionare le sagome è di 30m dalla linea di tiro.**

5.2.5 - **Le sagome di piccola taglia (gruppo 4) vanno posizionate tra i 7 ed i 20 metri.**

5.2.6 - Le sagome potranno essere messe di tralice, posizionate parzialmente coperte da vegetazione, facendo però rimanere visibile, dall'area di tiro, almeno una parte vitale (spot). Tutte le parti vitali sono considerate valide.

5.2.7 - Si distinguono in una sola categoria di selvaggina in cui sarà valido, ai fini del punteggio, la sagoma, la parte polmonare (spot), il cuore (super spot) e il mortale (perfect) e ove presente lo special:

▪ Special	25 punti
▪ Mortale (Perfect)	15 punti
▪ Cuore (super spot)	12 punti
▪ Parte polmonare (spot)	10 punti
▪ Resto della sagoma	1 punto

5.2.8 - Al fine del punteggio della piazzola si sommano tutte le frecce tirate che abbiano colpito una zona valida.

Sono considerati vitali il mortale (perfect), il cuore (super spot) e la parte polmonare (spot).

Se su una piazzola saranno infisse più di una freccia sulla stessa sagoma sarà dato punteggio -2.

5.2.9 - Nel percorso devono essere previsti **almeno 8 animali "protetti"**, senza distinzione di taglia di appartenenza.

Se si colpisce una sagoma riprodotte l'animale protetto saranno sottratti:

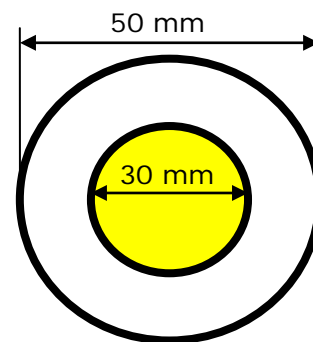
▪ Parte vitale (spot, super spot e perfect)	-10 punti
▪ Resto della sagoma	- 5 punti

Se su una piazzola saranno infisse più di una freccia nella sagoma che riproduce animale protetto sarà scalata la somma delle frecce.

5.2.10 - **Definizione di special**: si definisce special un'area di diametro di **30 mm** per i **tecnologici** di colore diverso (in risalto) rispetto la sagoma, e di **50 mm** per i **tradizionali**, uno dentro l'altro (possibilmente concentrici) da posizionarsi in prossimità della spina dorsale, nella testa o nel collo. Le righe di demarcazione dello special devono essere ben distinte come le linee dei vitali. Le posizioni dei rispettivi special saranno indicate sulla fotografia posta sulla tabella di piazzola.

La dichiarazione di tiro allo special deve essere fatta dall'arciere, già posizionato sulla linea di tiro, prima di scagliare la prima freccia.

Se lo special, una volta dichiarato, non viene colpito il punteggio è 0 su tutto l'animale.
In una gara dovranno essere presenti 5 special obbligatori, posti tra 7m e 20m.



5.2.11 - Per i cadetti il protetto sarà sempre 0 punti.

5.2.12 - Ogni arciere ha a disposizione complessivamente 1 minuto a freccia, in base al numero delle frecce da tirare riportato in tabella di piazzola: 1 freccia - 1 minuto, 2 frecce - 2 minuti, 3 frecce - 3 minuti.

Il tempo a disposizione inizia dal momento che l'arciere supera il totem di piazzola e termina allo scoccare dell'ultima freccia.

Se l'arciere supererà tale tempo massimo verrà dato il punteggio di zero punti.

5.3 - TIPOLOGIA DI GARA "INTERNATIONAL ROUND"

5.3.1 - Si tirerà **1 freccia a bersaglio**. Non sono previsti tiri a volo, ne "piazzola speciale", ne tiri mobili, ne special sulle sagome.

5.3.2 - **Il percorso sarà di 28 piazzole, un bersaglio a piazzola, con sagome poste ad una distanza tra 5m e 45m.**

5.3.3 - Le sagome possono essere messe di tralice, posizionate parzialmente coperte da vegetazione, facendo però rimanere visibile, dall'area di tiro, almeno una parte vitale. Se il bersaglio presenta più zone vitali visibili indicare quale è quella valida.

5.3.4 - Segnalare la posizione di arresto prima delle piazzole con apposita tabella di piazzola. Ogni piazzola andrà numerata e il numero della piazzola andrà riportato in prossimità delle sagome con cartello -numeri neri su sfondo visibile- dimensione 20cm x 20cm.

5.3.5 - I picchetti di tiro saranno di tre colori differenti:

- picchetti rossi 5m - 45m Long distance
- picchetti blu 5m - 27m Short distance
- picchetti bianchi 5m - 18m

	<i>Cadetti</i> 10 - 14 anni non compiuti	<i>Juiores</i> 14 - 18 anni non compiuti	<i>Adulti</i> dai 18 anni
<i>STORICO</i>	BIANCO	BLU	BLU
<i>LONGBOW</i>	BIANCO	BLU	BLU
<i>RICURVO TRADIZIONALE</i>	BIANCO	BLU	BLU
<i>RICURVO LIBERO</i>	BIANCO	BLU	BLU
<i>RICURVO ASSISTITO</i>	BIANCO	BLU	ROSSO
<i>COMPOUND TRADIZIONALE</i>	BIANCO	BLU	ROSSO
<i>COMPOUND LIBERO</i>	BIANCO	BLU	ROSSO
<i>COMPOUND ASSISTITO</i>	BIANCO	BLU	ROSSO

5.3.6 - **Il percorso può essere costruito con picchetti singoli o doppi.**

Le condizioni di tiro in caso di doppio picchetto non devono differire in modo significativo e la distanza tra i picchetti è di 1 m (+/- 30 cm).

5.3.7 - **Le sagome posizionate a una distanza tra 5m e 25m dal picchetto rosso andranno raddoppiate**, e dovranno essere identiche.

5.3.8 - **Nelle piazzole con picchetti doppi l'arciere mantiene la posizione scelta, sinistra o destra, per tutta la gara.** Per decidere se prendere il picchetto di destra o di sinistra in caso di disaccordo, si procede a pari e dispari. Le coppie di tiro sono date dall'ordine alfabetico dei componenti della piazzola. In caso di piazzole composte da un numero dispari di arcieri, l'ultimo tira sempre da solo.

In caso di un solo picchetto e sagome doppie è possibile scegliere se tirare alla sagoma di destra o di sinistra, comunque una sola freccia.

In caso di picchetto doppio l'arciere di sinistra tirerà al bersaglio di sinistra, mentre l'arciere di destra tirerà al bersaglio di destra, in questo modo le frecce non si incroceranno.

5.3.9 - Ogni arciera ha a disposizione 90 secondi a freccia, dal momento che avrà superato la tabella di piazzola.

Se l'arciere supererà tale tempo massimo verrà dato il punteggio di zero punti.

5.3.10 - Se un freccia cade, prima di essere fatta anche una minima fase di trazione, allora può essere recuperata fino a quando l'arciere riesce a toccare il picchetto con una parte del corpo.

Le frecce che vengono scagliate anche con una minima trazione sono da considerarsi tirate.

5.3.11 - **Il picchetto deve essere toccato, l'arciere decide di stare nei 360 gradi purchè sempre rimanendo in contatto con il picchetto.**

5.3.12 - **PUNTEGGIO "GARA DI QUALIFICA"**

Tutte le parti vitali e la sagoma sono considerate valide, ad esclusione di basamenti o scontornature effettuati dal produttore.

Il punto di impatto della freccia determina il punteggio, punteggio superiore solo se la freccia tocca o deforma visibilmente la riga.

Sono validi, ai fini del punteggio, la sagoma, la parte polmonare (spot), il cuore (super spot) e il mortale (perfect) verranno attribuiti i seguenti punteggi:

- | | |
|--------------------------|----------|
| ▪ Mortale (perfect) | 11 punti |
| ▪ Cuore (super spot) | 10 punti |
| ▪ Parte polmonare (spot) | 8 punti |
| ▪ Resto della sagoma | 5 punti |



Al fine del punteggio del concorrente si riporta sullo score il risultato della freccia che abbia colpito una zona valida della sagoma e sono considerati **vitali** il cuore (super spot) e la parte polmonare (spot).

5.3.13 - **FASE FINALE**

In finale si porta il punteggio acquisito in "gara di qualifica" che sarà la base di partenza.

Le categorie con meno di 6 arcieri non disputano la finale ma si assegnano i podi in base ai punteggi di gara.

Saranno posizionati 6 bersagli, ognuno con il suo picchetto, e sarà scoccata 1 freccia a bersaglio.

Sono validi, ai fini del punteggio, la sagoma, la parte polmonare (spot), il cuore (super spot) e il mortale (perfect) verranno attribuiti i seguenti punteggi:

- | | |
|-----------------------|----------|
| ▪ Mortale (perfect) | 12 punti |
| ▪ Cuore (super spot) | 10 punti |
| ▪ Parte Vitale (spot) | 8 punti |
| ▪ Resto della sagoma | 5 punti |

In caso di parità verrà allestita una settima sagoma di spareggio.

Durante la finale il direttore di tiro validerà le frecce un assistente farà vedere i punteggi realizzati di volta in volta a mezzo di cartelli e un altro assistente provvederà a recuperare e alla riconsegna delle frecce agli arcieri.



5.4 - SPECIALITÀ "TIRO A VOLO"

5.4.1 - La competizione potrà essere svolta anche in "modalità notturna" purché il campo presenti un'adeguata illuminazione e sia sulle frecce che sui bersagli vengano applicate delle star-light per verificarne la traiettoria e il corretto recupero.

BERSAGLI

5.4.2 - I bersagli potranno essere dischi o altri bersagli in etaform, comunque composti da materiale che non causi danni alle frecce e che dia la possibilità alle frecce di rimanere conficcate.

5.4.3 - Infine non vi è fatto divieto di poter allestire delle "piazzole mobili" all'interno della competizione con bersagli di tipo 3D o con materiale che diano la possibilità alla freccia di rimanerci conficcata, seguendo una traiettoria segnalata da una finestra di tiro.

CAMPO DI TIRO

5.4.4 - La gara di tiro a volo si svolge su un campo che deve garantire una lunghezza minima di 90m e una larghezza che varia in funzione alle "macchine" adoperate per lo svolgimento della medesima e alle adeguate misure di sicurezza.

5.4.5 - In base al numero di partecipanti verranno allestite delle postazioni di tiro e dovranno essere posizionate in modo tale che le frecce scoccate non vadano a intersecarsi con altre traiettorie di tiro, percorsi di tiro e in direzione di altre postazioni.

5.4.6 - Per delimitare la traiettoria di tiro valida, nelle postazioni, dovranno essere allestite delle "finestre di tiro" delimitate da due aste verticali e una linea di tiro orizzontale a terra e al di fuori di queste non sarà possibile incoccare e scoccare frecce.

5.4.7 - Per rispettare le linee guida "sicurezza e omologazione dei campi gara" tutto il perimetro e i percorsi del campo di tiro andranno delimitati con appositi cartelli o bindelle.

5.4.8 - A 80m dalla linea di tiro andrà apposta un bindella che servirà a garantire il limite massimo per la gittata delle frecce, dove una volta superato il concorrente verrà automaticamente allontanato dalla competizione con regolare rapporto stilato dall'Ufficiale di Gara in servizio.

È consigliabile allestire la gara con un apposita bandiera segnamento e nelle circostanze in cui essa ne segni la presenza, verrà applicata una tolleranza di +5m che andrà comunque segnalata nella relazione finale. L'Ufficiale di Gara dovrà comunque tenere conto della situazione meteorologica (vento forte) per garantire la sicurezza dell'evento in corso.

5.4.9 - Sarà lasciata alla compagnia organizzatrice dell'evento il numero di volée e quante frecce per volée eseguire per lo svolgimento della gara, che andrà stimato in

base al numero di partecipanti e al numero di macchine utilizzate per lo svolgimento della medesima, ma bisognerà sempre e comunque garantire che le postazioni di lancio e tiro dovranno essere uguali per ciascun concorrente.

CATEGORIE

5.4.10 - Sono previste 4 categorie di archi, secondo le specifiche regole del Regolamento Sportivo:

- Storico;
- Longbow;
- Ricurvo tradizionale;
- Compound

Per le classi cadetti e juniores è prevista una categoria unica.

5.4.11 - Non è ammesso l'uso di strumenti per la rilevazione delle distanze o ausili di mira tipo laser.

TIPI DI FRECCHE

5.4.12 - Sono consentite solamente frecce di legno, carbonio o alluminio di tipologia flu-flu con gittata massima di 80 metri.

5.4.13 - Non è ammesso:

- avere in faretra o appresso frecce con impennaggi non flu-flu;
- l'uso di lame da caccia.

5.4.14 - La società organizzatrice all'inizio gara dovrà predisporre una piazzola di test per verificare che le frecce rispondano ai requisiti di gittata massima di 80m: verrà testata 1 freccia per ogni singolo archiere in gara.

Tale limite deve essere misurato scoccando la freccia a 45 gradi e in completo allungo, e nel caso di superamento di esso il concorrente non potrà partecipare alle manifestazione e durante lo svolgimento della gara sarà allontanato e segnalato nella relazione finale dell'Ufficiale di Gara in servizio.

PIAZZOLA

5.4.15 - In caso di più piazzole esse dovranno essere numerate con un numero crescente.

5.4.16 - Nella piazzola con sagoma mobile sono collocati 2 picchetti, uno per gli adulti e juniores e uno per la classe cadetti. Nel caso vi sia un solo picchetto tutte le classi tirano dal medesimo.

In tutte le fasi di tiro l'arciere deve mantenere una parte del corpo a contatto con il picchetto di tiro.

5.4.17 - Nel caso di piazzola con tiro in simultanea verrà posizionata a terra una linea di tiro, gli arcieri che sono impegnati in piazzola, dovranno rimanere dietro tale linea di tiro.



5.4.18 - Dovrà essere dedicata una zona per il manovratore della macchina, tale zona al massimo potrà essere allineata con la linea di tiro, non la può superare in alcun caso. Per ogni postazione di tiro dovrà essere presente un manovratore, un direttore di tiri e un marcatore della compagnia organizzatrice che potrà anche essere una sola persona a svolgere questi incarichi ma non potrà prendere parte alla competizione.

5.4.19 - Ad ogni piazzola gli arcieri hanno facoltà di richiedere di visionare 1 piattello lanciato a vuoto per capire la traiettoria dello stesso. Visionato il piattello gli arcieri tornano tutti dietro la linea di attesa e attendono il proprio turno di tiro.

5.4.20 - Ogni arciera ha la possibilità di tirare a 4 piattelli per piazzola.

5.4.21 - L'arco va teso solamente in direzione della finestra di tiro.

5.4.22 - Una volta che l'arciere è posizionato darà il segnale di "PRONTO", successivamente sarà il manovratore della macchina a dare il "VIA" e a far partire il piattello. Per la categoria tecnologici è consentito tendere l'arco dopo che l'arciere ha dato il "PRONTO".

5.4.23 - L'arciere deve compiere la trazione, l'allineamento e lo scocco sempre dentro la finestra di tiro, pena la squalifica.

5.4.24 - È permesso il caricamento dall'alto, ma soltanto in direzione ed all'interno della finestra di tiro e solamente in base alla traiettoria del piattello o mobile.

5.4.25 - La sequenza di tiro si ripete per ogni arciera fino al completamento della volée, dopodiché esso deve tornare dietro la linea di attesa in modo da consentire all'operatore di chiamare al tiro l'arciere successivo fino a che tutti abbiano completato il proprio turno.

5.4.26 - In base al numero di arcieri presenti in piazzola nel momento in cui la macchina si sia scaricata di tutti i piattelli o non ce ne siano a sufficienza per l'arciere che si appresta a tirare vengono recuperati solamente i piattelli e non le frecce che sono volate oltre ai piattelli. Queste verranno recuperate solamente quando tutti gli arcieri avranno completato i tiri previsti nella piazzola.

5.4.27 - In nessun caso un piattello verrà rilanciato per difetto di volo, eccetto il caso in cui il piattello non arrivi in volo neppure ad entrare dentro la finestra di tiro. In tale circostanza spetta agli operatori addetti alla macchina lanciapiattelli di verificarne la validità e concedere, eventualmente, un nuovo lancio.



5.4.28 - Non è consentito un nuovo lancio del piattello nel caso in cui l'arciere non riesca ad eseguire il tiro a causa di proprie responsabilità (ad esempio la rottura dell'arco o di un qualsiasi accessorio, la fuoriuscita della freccia dal rest o dal tappetino, ecc.).

5.4.29 - Si può ripetere invece in caso in cui venga bloccato il tiro per problemi legati alla sicurezza.

5.4.30 - Se la postazione di lancio e tiro non è affiancata da altre postazioni, al completamento delle volée per tutti l'operatore dichiara il RECUPERO FRECCHE. Se vi sono postazioni di lancio e tiro affiancate, l'operatore si sposta in prossimità della linea di tiro in attesa che gli altri operatori addetti alle altre macchine lancia piattelli facciano altrettanto, quindi insieme dichiareranno il RECUPERO FRECCHE.

5.4.31 - Gli operatori recuperano i piattelli senza freccia infissa e li riposizionano vicino alla macchina lancia piattelli.

5.4.32 - Il Direttore di Tiro ed i due marcatori provvedono alla registrazione del punteggio di tutti gli arcieri della piazzola controllando i piattelli con freccia infissa, quindi estraggono le frecce dai piattelli e coadiuvano nel recupero piattelli, mentre gli altri vanno a recuperare le frecce.

Fatto ciò ci si dirige alla postazione successiva, avendo cura di seguire il percorso segnato.

PUNTEGGI

5.4.33 - Gli score vengono forniti dalla direzione della gara.

5.4.34 - La classifica, per ogni Classe e Categoria, è stilata secondo il punteggio ottenuto da ogni singolo concorrente.

5.4.35 - **Per ogni piattello colpito si otterrà un punteggio pari a 10 punti.**

5.4.36 - Nel caso vengano allestite piazzole mobili con sagome di tipo 3D i punteggi verranno così divisi:

- 5 punti per la sagoma
- 10 punti per tutta la parte vitale (spot,super,perfect).

5.4.37 - **La competizione è distinta in due tipi di gare: gare regionali e/o interregionali e Trofeo Nazionale.**

5.4.38 - GARE REGIONALI E/O INTERREGIONALI.

Vince chi ha ottenuto il maggior punteggio.

In caso di parità si attuerà la formula dello spareggio, dove i due partecipanti si sfideranno su un numero di piattelli definito (minimo 6).

Ove sia possibile si consiglia l'uso di due macchine con la rotazione degli arcieri, altrimenti gli arcieri dovranno ruotare la propria posizione dopo ogni lancio del singolo piattello.

I due partecipanti si posizionano lungo la linea di tiro o su due picchetti, verrà lanciato un singolo piattello alla volta e potranno essere scoccate le frecce in simultanea. Vince chi avrà colpito il maggior numero di piattelli.

Se alla fine delle serie previste, si avrà ancora una situazione di pareggio, si procederà ad oltranza di 2 piattelli, con rotazione degli arcieri ad ogni piattello.

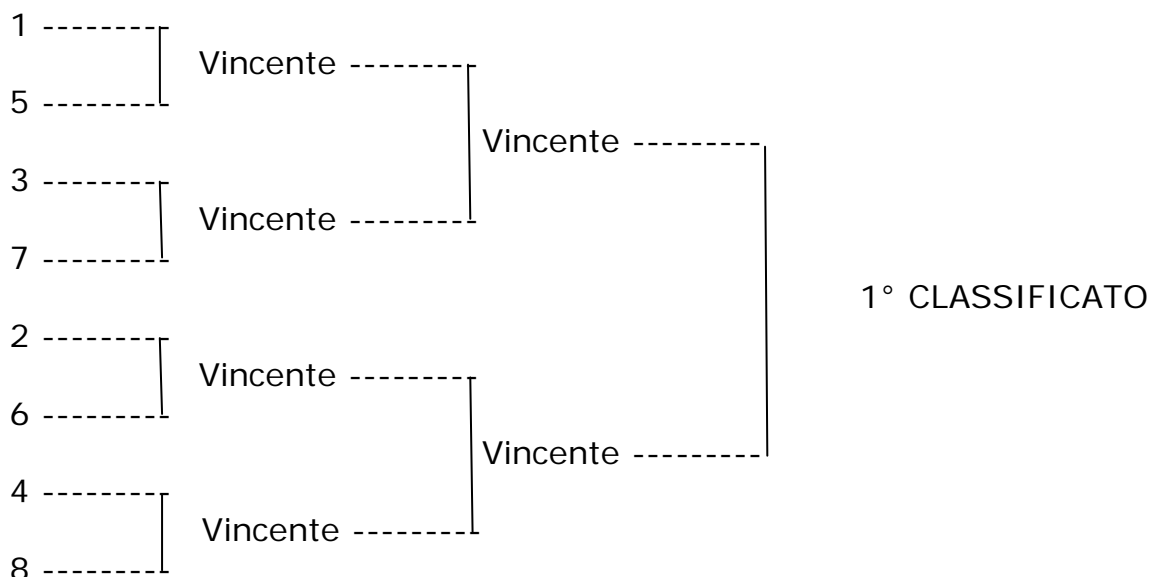
5.4.39 - TROFEO NAZIONALE

Si stilerà una classifica di qualificazione e in base alla quale, i primi 8 arcieri di ogni classe e categoria effettueranno degli scontri ad eliminazione diretta su 6 piattelli (questa opzione deve variare in base al numero degli iscritti alla competizione: es. potrebbero passare un numero superiore ai primi 8).

I due partecipanti si posizionano lungo la linea di tiro o su due picchetti, verrà lanciato un singolo piattello alla volta e potranno essere scoccate le frecce in simultanea.

Ove sia possibile si consiglia l'uso di due macchine con la rotazione degli arcieri, altrimenti gli arcieri dovranno ruotare la propria posizione dopo ogni lancio del singolo piattello.

Vince chi avrà colpito il maggior numero di piattelli.



Il terzo classificato sarà ottenuto tra i perdenti del secondo turno di eliminatorie sommando i rispettivi punti ottenuti sia in fase di qualifica che di finale (ogni piattello 10 punti).

Se avranno lo stesso punteggio saranno entrambi dichiarati 3° ex equo.

Art. 6 - SAGOME UTILIZZATE PER LA GARA

6.1 - Sono ammessi bersagli in carta, applicati su adeguati battifreccia (su ogni battifreccia può essere applicato un solo bersaglio) e bersagli tridimensionali.

6.2 - I bersagli tridimensionali raffigurano sagome di animali con diverse zone di punteggio, escluse le corna e, di queste ultime, gli eventuali supporti interni.

6.3 - La base del bersaglio ed eventuali altri supporti o figure che esulano dalla sagoma dell'animale non sono considerati zona di punteggio e devono essere delimitati da una riga facilmente distinguibile.

6.4 - Sia sui bersagli in carta sia su quelli tridimensionali, all'interno della zona vitale (spot), vi è un'altra zona di punteggio di forma circolare, definita cuore (super spot); all'interno del cuore (super spot), vi è un'altra zona di punteggio di forma circolare, definita mortale (perfect).

6.5 - Qualora una freccia infissa su bersaglio sia 2D che 3D tocca una linea è sempre da considerarsi a punteggio più alto, quindi se la linea delimita i limiti della sagoma va comunque ritenuta valida.

6.6 - Da un punto della zona di tiro almeno una zona vitale (spot) deve essere sempre completamente visibile e libera da qualsiasi ostacolo.

Sono considerate valide ai fini del punteggio tutte le zone vitali colpite.

6.7 - La sostituzione di materiali deteriorati durante la gara è ammessa purché non si mutino le caratteristiche del tiro e/o della piazzola.

6.8 - Una freccia che colpisca il basamento non è considerata come sagoma colpita e quindi ci possono essere 2 frecce sulla stessa sagoma ma UNA sola a punto.

Art. 7 - REGOLE PERCORSO DI GARA

7.1 - Possono prendere parte alle fasi del Campionato tutti gli arcieri in possesso della tessera FIDASC, in corso di validità per l'anno di svolgimento del Campionato, che dovrà essere obbligatoriamente esibita ad inizio gara, da tutti i partecipanti, pena l'esclusione, ad un referente a ciò designato dall'organizzatore.

7.2 - Segnalazioni e/o richieste di spiegazioni e/o lamenti dovranno essere avanzate all'Ufficiale di gara, rappresentante della Federazione sui campi di gara, nei modi dovuti a tale figura istituzionale.

7.3 - Prima della gara nessun arciere può esercitarsi sul percorso allestito per la gara stessa. La violazione di tale norma comporta l'immediata squalifica dalla gara e la sospensione fino ad un massimo di un anno.

7.4 - L'organizzazione può allestire appositi bersagli d'allenamento (Practice Range), sui quali è possibile tirare, a scopo di riscaldamento, prima della chiamata piazzole.

7.5 - In caso di cattivo tempo o per qualsiasi altro giustificato motivo, è l'Ufficiale di gara l'unico a poter decidere l'eventuale sospensione della gara:

- Se prima o durante lo svolgimento della gara si verificassero condizioni di pericolo, queste devono essere rimosse immediatamente anche con l'annullamento di una o più piazzole. Se nemmeno con il ricorso agli espedienti più opportuni si riesce a ripristinare la sicurezza del percorso, la gara deve essere immediatamente annullata o sospesa definitivamente e ne deve essere data notizia nella relazione, avendo cura di indicare il numero effettivo di piazzole eventualmente tirate dalle squadre;
- Se prima o durante lo svolgimento della gara le condizioni atmosferiche (nebbia, pioggia, ecc.) rendessero il percorso od i tiri particolarmente pericolosi e gli sforzi per rimuovere tali rischi risultassero vani, la gara deve essere immediatamente annullata o sospesa definitivamente e ne deve essere data notizia nella relazione, avendo cura di indicare il numero effettivo di piazzole eventualmente tirate dalle squadre.

7.6 - Gli arcieri sono ripartiti in squadre il cui responsabile è un Direttore di tiro.

7.7 - Le squadre sono composte da un minimo di tre arcieri ad un massimo di sei (una squadra non può essere integralmente formata da arcieri della stessa Compagnia. Nella formazione delle squadre, gli organizzatori possono ammettere al massimo tre arcieri della stessa Compagnia).

7.8 - Una squadra non può avvicinarsi a quella che la precede mentre questa sta effettuando i tiri.

7.9 - Eventuali accompagnatori, nel numero massimo di quattro per ogni squadra, possono seguire i percorsi di gara su autorizzazione del Direttore di tiro e a condizione che non arrechino disturbo ed intralcio agli arcieri, in particolare per quanto riguarda bambini ed animali, che devono essere tenuti sotto stretto controllo.

7.10 - Il percorso è indicato mediante apposite segnalazioni e deve essere seguito da tutti nella direzione prestabilita.

7.11 - Ogni piazzola è segnalata con una tabella, riportante il le seguenti indicazioni:

- 1) il numero progressivo di piazzola;
- 2) la tipologia di gara;
- 3) la tipologia del bersaglio da colpire: "cerca" o "selezione";
- 4) il numero e il nome delle sagome da colpire;
- 5) il numero e il nome delle sagome protette;

- 6) il tempo a disposizione in caso della piazzola speciale;
- 7) la foto della sagoma in cui è stato apposto lo special se presente;

Il paletto dove è affissa la tabella di piazzola farà anche da limite per i partecipanti che attendono il proprio turno di tiro, al concorrente che oltrepassa tale limite prima del proprio turno di tiro sarà annullata la piazzola.

Art. 8 - REALIZZAZIONE DELLA PROVA

8.1 - La gara si svolgerà su un percorso prefissato composto da un certo numero di piazzole per il tiro a volo, tiro in acqua, tiro a bersaglio mobile, tiro a bersaglio fisso e piazzola speciale, dove si effettuerà una prova simulata di caccia.

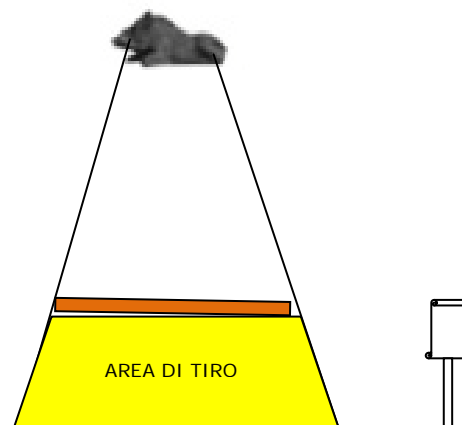
8.2 - Nelle piazzole per il tiro a volo, tiro in acqua, tiro a bersaglio mobile sarà possibile tirare e colpire la sagoma con una sola freccia.

Nel tiro a volo si potranno tirare massimo tre piattelli, scoccando una freccia a piattello, e verrà conteggiato il primo piattello preso con punti 10 e una freccia nella somma complessiva della gara.

8.3 - Nelle piazzole con più di un bersaglio sarà possibile tirare più frecce allo stesso bersaglio purché sia colpita (bersaglio valido) con una sola freccia (nella selezione anche la sagoma che vale 0 è considerata colpita).

8.4 - L'arciere dovrà effettuare i tiri non oltrepassando con i piedi una linea di tiro appositamente messa, potrà spostarsi lungo tale linea rimanendo però con il corpo all'interno nella linea di tiro e altresì spostarsi indietro (lungo una linea a cono tra la sagoma e le estremità della linea di tiro) comunque non oltre la tabella di piazzola e in ogni caso senza costituire pericolo per se e/o per gli altri arcieri.

Sarà presente, se segnalata nella tabella di piazzola, apposita linea di tiro per i cadetti.



8.5 - Alcune piazzole possono consistere in postazioni sopraelevate. In tal caso la zona di tiro può essere omessa e considerata tutta la postazione zona di tiro.

La postazione di tiro consisterà in una piattaforma balaustrata appositamente costruita o in piattaforme da applicare ad alberi (tree stand), concepite appositamente per quest'uso.

8.6 - L'arciere, prima di eseguire i tiri, deve assicurarsi che gli altri arcieri siano tutti alle sue spalle. Deve inoltre accertarsi che dietro al bersaglio non vi sia nessuno e che la traiettoria dei tiri sia completamente sgombra da persone od animali.



8.7 - L'arco deve essere posto in trazione sempre in direzione del bersaglio. È ammesso il caricamento dal basso. Non è ammesso il caricamento dall'alto o lateralmente.

8.8 - Un arciere, al di fuori del proprio turno di tiro durante lo svolgimento di una gara, non può per nessun motivo tendere l'arco con una freccia incoccata né tanto meno scoccarla. In caso di inadempienza l'arciere verrà squalificato.

L'unica eccezione sussiste nel caso di rottura dell'arco, della corda, del supporto per la freccia, del regolatore di pressione o del mirino; l'arciere potrà allora provare il materiale sostituito tirando al massimo tre frecce su un bersaglio, sul quale ha già concluso il proprio turno di tiro, previa autorizzazione del proprio Direttore di tiro.

8.9 - Un arco rotto durante la gara può essere sostituito purché sia compatibile con la categoria in cui si sta gareggiando, previa autorizzazione dell'Ufficiale di Gara.

8.10 - Non è consentito avvicinarsi ad un bersaglio e superare la linea di tiro, fino a che tutti gli arcieri della propria squadra abbiano eseguito i tiri.

8.11 - Nelle piazzole mobili non è possibile vedere in anticipo la velocità e la traiettoria del bersaglio.

8.12 - È ammesso l'uso di qualsiasi binocolo, purché non abbia il telemetro o altro strumento atto a misurare la distanza, dalla tabella di piazzola anche al di fuori del proprio turno di tiro.

Arrivati nella postazione di tiro è consentito l'uso del binocolo solo prima di tirare le serie di frecce, non è permesso usare il binocolo tra una freccia e l'altra nella stessa piazzola.

8.13 - Le prove libere saranno quelle nelle quali il partecipante, dovrà risolvere una determinata situazione, tirando su uno o più bersagli, fissi o in movimento, un numero determinato di frecce, seguendo un ordine prestabilito, se indicato. Diversamente, il concorrente potrà stabilire l'ordine che ritiene opportuno.

8.14 - Quando si deve tirare a bersagli in movimento, l'arciere comunicherà a voce alta il pronto e il manovratore darà il via e farà partire il bersaglio.

8.15 - Tutte le postazioni di tiro saranno chiaramente segnalate con segni sul terreno. Se una zona avesse più di una postazione di tiro, ciascuna di queste sarà distinta dalla precedente per mezzo di segni o bandierine di color appariscente, potrà accadere che si debba tirare posizionati all'interno di cerchi o quadrati delimitati sul terreno.

8.16 - I concorrenti rispetteranno in ogni momento i dettami del Direttore di Tiro sul modo di realizzare la prova, tempo di cronometraggio, numero di frecce tirate, se previsto.

8.17 - I concorrenti, prima di realizzare l'esercizio dovranno collocarsi seguendo le indicazioni fornite dal Direttore di Tiro. Potranno solamente tirare fuori la freccia dalla



faretra ed incoccarla sull'arco quando si troveranno dentro la zona o la postazione di tiro, indipendentemente da quando sia iniziato il tempo della prova.

8.18 - Finita la gara, il concorrente firmerà il cartellino dei punti, in duplice copia, in presenza del Direttore di Tiro, la firma attesterà la correttezza ed accettazione dei punteggi e/o penalità realizzati che non potranno essere contestati in un successivo momento.

8.19 - I cartellini dei punteggi non correttamente compilati saranno ritenuti non validi e verranno annullati con conseguente perdita del punteggio acquisito dall'atleta.

8.20 - In ogni momento della gara, il concorrente dovrà avere con sé la documentazione necessaria e richiesta dal Regolamento.

8.21 - Le frecce dovranno essere sempre protette dentro la faretra ed il concorrente dovrà averne in numero sufficiente per terminare la manche.

8.22 - Nella tipologia di gara "Caccia e tiro" e "Hunter", si considererà scagliata la freccia che, per qualsiasi motivo, esca dall'arco una volta collocata in esso per il tiro e perda il contatto con lo stesso e con l'arciere.

Non si considererà scagliata la freccia che volontariamente sia scartata dal concorrente che abbia osservato nella stessa qualche anomalia, sempre che lo indichi al Direttore di Tiro prima del rilascio.

8.23 - Quando durante la gara si verifichi la rottura dell'arco o di qualche suo componente, il concorrente, che potrà lasciare il percorso di gara obbligatoriamente accompagnato dall'Ufficiale di Gara o da un membro dell'organizzazione, avrà a disposizione un tempo di 30 minuti per una possibile riparazione, potendo reintegrarsi nella zona di attesa dei concorrenti della sua piazzola, che resteranno ad attendere per 30 minuti. Trascorso il tempo indicato senza presentarsi al Direttore di Tiro, quest'ultimo comunicherà all'Ufficiale di gara la motivazione dichiarando conclusa la sua partecipazione alla gara con i punti ottenuti fino a quel momento. Il punteggio ottenuto nella zona sarà la somma dei punti ottenuti fino al ritiro.

8.24 - Un concorrente che ha la necessità di reintegrarsi alla sua pattuglia dopo essersi allontanato per motivi di assistenza medica o per i motivi previsti nell'articolo precedente, dovrà obbligatoriamente essere accompagnato dall'Ufficiale di Gara o da un membro dell'organizzazione.

8.25 - Se durante la gara, un bersaglio cade al suolo prima che la freccia tirata lo colpisca, il concorrente avrà il diritto di ripetere completamente l'esercizio, se questo è cronometrato, e a partire dal momento nel quale si stava per realizzare il rilascio, se l'esercizio è libero.

8.26 - Se un bersaglio cade al suolo e la freccia o le frecce impiantate si staccano e non si possono determinare i punti di impatto, si procederà alla ripetizione della prova.

Art. 9 - RECUPERO FRECCHE

9.1 - Le frecce dovranno essere personalizzate al fine di poter attribuire il giusto punteggio all'arciere.

9.2 - Le frecce devono sempre rimanere impiantate nei bersagli, penetrandovi con la punta. Le frecce che trapassano il bersaglio senza rimanere impiantate non sono valide.

9.3 - Una freccia che colpisce il bersaglio, deviata da un ostacolo qualsiasi od in seguito ad un rimbalzo sul terreno, è considerata valida.

Nei bersagli 3D, per determinare il punteggio, si considera il primo punto di attraversamento della sagoma o di eventuali porzioni non valide facenti parte del bersaglio stesso.

9.4 - Una freccia che penetra nella cocca di un'altra rimanendovi infissa ha lo stesso punteggio di quella colpita.

9.5 - Né il bersaglio né le frecce devono essere toccati fino a che tutti i punti siano stati registrati. L'inosservanza di tale norma implica l'annullamento del punteggio dell'arciere inadempiente. I Marcatori devono controllare le loro tabelle prima dell'estrazione delle frecce dal bersaglio.

9.6 - Ogni direttore di tiro verificherà il punteggio ottenuto da ogni arciere, in caso di freccia dubbia del direttore di tiro la stessa sarà verificata dal primo marcatore.

9.7 - Recuperate le frecce, la squadra deve allontanarsi seguendo inderogabilmente la direzione segnalata in tabella di piazzola.

9.8 - La piazzola deve essere lasciata dopo avere ripristinato, se necessario, le condizioni iniziali.

9.9 - Una squadra non può ostacolare lo svolgimento della gara nella ricerca di frecce perdute. Le frecce devono essere eventualmente cercate dopo il termine della gara.

9.10 - Dopo il recupero frecce, il Direttore di tiro deve allontanarsi dal bersaglio per ultimo, previa verifica dell'integrità e della stabilità dello stesso e che lo spazio di tiro non abbia subito modificazioni rispetto a quanto trovato al proprio arrivo. Nel caso in cui non fosse possibile ripristinare le condizioni iniziali, il Direttore di tiro dovrà obbligatoriamente richiedere l'intervento dell'Ufficiale di gara.



Art. 10 - DEFINIZIONE DELLA PIAZZOLA SPECIALE

10.1 - LA PIAZZOLA SPECIALE: piazzola in cui si ha una zona di delimitazione della posizione di tiro e **due bersagli** visibili o parzialmente coperti lasciando comunque visibile almeno un punto vitale, a distanze non inferiori ai 7 mt. a cui si dovrà tirare senza mai oltrepassare i limiti imposti.

10.2 - Le sagome della piazzola speciale dovranno essere sempre della categoria "Cerca".

10.3 - Dalla tabella di piazzola non dovranno essere visibili né le sagome né la linea di battuta.

Sarà sempre previsto il cronometraggio della prova, e dovrà essere imposto un tempo massimo di svolgimento determinato in **1 minuto e mezzo per archi tradizionali e 2 minuti e mezzo per archi tecnologici**. Tale tempo massimo sarà chiaramente indicato sulla tabella di piazzola.

Il superamento di tale tempo annullerà la piazzola con un punteggio di 0 punti.

Il tempo della prova si interromperà quando il concorrente tornerà alla linea di attesa. Sono valide le sagome colpite se il concorrente non avrà superato il tempo massimo (se nel tempo massimo viene colpita una sola sagoma si assegnerà il punteggio di una sagoma).

10.4 - Nella zona di tiro della piazzola speciale, entrerà un solo archiere alla volta, che attiverà il cronometro all'entrata. A 30 secondi dalla fine del tempo concesso, l'incaricato darà segnale sonoro. Il concorrente, ultimata la prova uscirà dalla zona facendo ritorno alla tabella di piazzola e fermerà il tempo per poi andare nella zona di attesa finale. Al termine della sessione di tiro da parte di tutti i componenti della squadra, il direttore di tiro e gli arcieri entreranno nella zona per la verifica dei punteggi dei singoli concorrenti.

10.5 - LINEA DI ATTESA: luogo da dove il partecipante, se sarà necessario, riceverà le istruzioni dell'Ufficiale di Gara e da dove inizierà la sua prova.

10.6 - ZONA DI BATTUTA: il partecipante entrerà nella zona di battuta delimitata, potendo percorrerla liberamente senza oltrepassare il suo limite.

Sarà proibito non osservare le norme di sicurezza tirando verso la zona del pubblico o verso i concorrenti.

La freccia dovrà essere "incoccata" solo una volta giunti nella zona di battuta.

10.7 ZONA DI ATTESA FINALE: zona dove si raggrupperanno i concorrenti che hanno svolto la prova, in attesa della fine di tutta la squadra.

Art. 11 - PENALIZZAZIONI

11.1 - Sarà penalizzato con - 10 punti il concorrente che estrarrà una freccia dalla faretra per incoccarla prima di entrare nella postazione di tiro o nella zona di caccia.

11.2 - Sarà penalizzato con -5 punti il concorrente che tocchi i bersagli o le frecce infilzate senza l'autorizzazione del Direttore di Tiro.

11.3 - Sarà penalizzato con - 15 punti quel concorrente che oltrepassi la linea, la postazione o la delimitazione della zona di tiro o di caccia.

11.4 Sarà penalizzato -20 punti quel partecipante che durante la gara porti le frecce fuori della faretra o che ne abbia montata qualcuna nell'arco salvo che questo possa essere previsto dalla specifica prova.

11.5 - Sarà penalizzato quel concorrente che sia in possesso di materiale non conforme a quello richiesto nella prova oltre a non poter svolgere la stessa:
-10 punti per mancanza delle frecce richieste es. flu-flu (se previsti nella gara)
-10 punti per frecce con punte non conformi ai requisiti richiesti es. punte da caccia, pesca o tiro al volo (se previsti nella gara).

11.6 - Sarà penalizzato con -20 punti quel concorrente che rifiuti una zona di tiro.

11.7 - In caso che l'infrazione commessa possa dar luogo all'applicazione di più di una penalizzazione, si applicherà unicamente la più alta possibile, salvo nel caso in cui l'Ufficiale di Gara o il Direttore di Tiro rilevi chiaramente inganno o malafede da parte del concorrente.

11.8 - L'Ufficiale di Gara è il solo che può infliggere penalità, riportate nello score dell'arciere. Se durante lo svolgimento della gara il Direttore di Tiro rilevasse irregolarità di un arciere è tenuto a chiamare tempestivamente l'Ufficiale di Gara che constaterà l'irregolarità rilevata e di conseguenza applicherà la penalità.

Art. 12 - SQUALIFICHE E INTERRUZIONI

12.1 - Sarà squalificato e dovrà abbandonare la prova quel concorrente che non porti con sé durante la gara la documentazione richiesta al momento del controllo del materiale di gara.

12.2 - Sarà squalificato e dovrà abbandonare la prova il concorrente che userà qualsiasi tipo di apparecchiatura che gli faciliti il calcolo della distanza.

12.3 - Sarà squalificato e dovrà abbandonare la prova quel concorrente che porterà o userà altri tipi di frecce e punte diverse da quelle descritte in questo Regolamento.



12.4 - Sarà squalificato e dovrà abbandonare la prova quel concorrente che porterà o userà archi che non sono conformi ai requisiti contemplati nel Regolamento.

12.5 - Sarà squalificato e dovrà immediatamente abbandonare la gara:

- a. Il concorrente che tiri su animali selvatici, domestici o qualsiasi tipologia di oggetto non autorizzato.
- b. Il concorrente che assuma una condotta pericolosa per se stesso o per gli altri o che incorra in una grave carenza di sicurezza.
- c. Il concorrente che durante o prima della gara consumi o abbia consumato qualsiasi tipo di bevanda alcolica o sostanza stupefacente.
- d. Il concorrente che durante lo svolgimento della gara abbandoni la batteria di appartenenza, senza causa giustificata e conosciuta dal Direttore di Tiro ed anche quando tenti di congiungersi a questa in ritardo.

12.6 - Il Direttore di Tiro potrà interrompere lo svolgimento del turno di gara quando il concorrente assuma azioni e/o condotte che possano risultare pericolose, per se stesso, per gli altri o incorre in una grave carenza di sicurezza.

12.7 - Il Direttore di Tiro potrà interrompere lo svolgimento del turno di gara quando il concorrente dimostri atteggiamento antisportivo nei confronti del Delegato Tecnico, altri Ufficiali di Gara, organizzatori o il pubblico in generale.

Se sono violati gli articoli precedenti, il Direttore di Tiro avviserà immediatamente l'Ufficiale di Gara che squalificherà il concorrente che dovrà abbandonare la prova.

Tanto il Direttore di Tiro quanto l'Ufficiale di Gara presenteranno informativa scritta che sarà trasmessa alla FIDASC.

12.8 - Il Direttore di Tiro potrà interrompere lo svolgimento del turno di gara quando sussistano circostanze che possano porre in pericolo la sicurezza delle persone o animali, che senza obbedire alle disposizioni impiegate allo scopo, invadano la zona dove si svolge la prova.

12.9 - In caso di catastrofe o condizioni atmosferiche avverse, o comunque qualsiasi evento e/o accadimento che possa pregiudicare la sicurezza, l'Ufficiale di Gara potrà sospendere temporaneamente la gara adottando 3 particolari segnali acustici di avvertimento.

Dopo i 3 segnali acustici di sospensione, tutti gli arcieri dovranno immediatamente interrompere eventuali tiri in corso e rimanere nelle loro zone di tiro e attendere i successivi segnali:

- 1 suono RIPRESA;
- 3 suoni ANNULLAMENTO

In tal caso le classifiche saranno comunque valide con l'assegnazione dei punteggi acquisiti fino al momento dell'annullamento della gara.



12.10 - In caso di annullamento di una gara iniziata, affinché la gara stessa sia valida a tutti, dovranno essere state scoccate da tutti gli arcieri almeno 22 frecce per la tipologia "Caccia e tiro" e 27 frecce per la tipologia "Hunter".

Agli arcieri che avranno tirato più frecce, verranno sottratte a ritroso dall'ultima piazzola conteggiata fino a raggiungere un numero uguale per tutti gli arcieri. In caso di metà piazzola verrà sottratta la freccia con minor punteggio.

12.11 - In caso di annullamento di una gara iniziata e con meno di 22 frecce scoccate per la tipologia "Caccia e tiro" e 27 frecce per la tipologia "Hunter", da almeno un arciere, ai fini del Campionato Regionale e conseguente qualificazione al Campionato Italiano, la prova sarà comunque valida con attribuzione del punteggio "1" uguale per tutti i partecipanti.

Art. 13 - PUNTEGGIO E CLASSIFICHE

13.1 - Le classifiche individuali e a squadre, saranno stilate sulla base del miglior punteggio complessivamente ottenuto dall'arciere, sommando i punteggi realizzati su ogni singola sagoma e/o zona di prova speciale. Per quanto concerne le classifiche per le squadre saranno stilate una volta sommato i migliori 2 punteggi conseguiti dai 3 componenti di squadra, attribuendo i fattori di correzione diversi in funzione della tipologia di arco di ogni componente, tali coefficienti potranno essere modificati ogni anno dalla Federazione.

13.2 - Risulterà classificato nelle classifiche individuali, della rispettiva categoria, l'atleta che avrà raggiunto il maggior punteggio.

A seguire:

- a parità di punteggio il maggior numero di vitali;
- a parità di vitali il minor numero di protetti.

13.3 - Risulterà classificata, per ogni categoria, la squadra che avrà raggiunto il maggior punteggio complessivo dopo aver applicato gli eventuali coefficienti correttivi.

13.4 - Saliranno a podio i primi tre classificati nelle classifiche individuali e nelle classifiche a squadre per ogni categoria prevista dallo specifico regolamento di campionato.

13.5 - In caso di parità nelle classifiche a podio individuali ed a squadre art. 13.2, si procederà ad uno spareggio attraverso lo svolgimento di un'ulteriore prova.

13.6 - In caso di ulteriore parità, gli atleti effettueranno tiri alla sagoma in serie da 5 frecce sino al raggiungimento del maggior punteggio da parte di uno di essi.



13.7 - Gli atleti delle squadre, nell'ipotesi del secondo spareggio si alterneranno ai lanci con l'ordine da loro prescelto.

13.8 - Nel caso di prove cronometrate per redigere la classifica, a parità di punteggio avrà il miglior piazzamento l'atleta che ha impiegato meno tempo.

13.9 - Terminata una gara la società organizzatrice è tenuta ad esporre 30 minuti prima delle premiazioni le classifiche provvisorie.

Art. 14 - TRASMISSIONE DEI RISULTATI

14.1 - Al termine delle gare, provinciali o interprovinciali, regionali, interregionali e nazionali, i risultati dovranno essere trasmessi alla FIDASC al massimo entro i cinque giorni successivi alle stesse.

La Società organizzatrice dovrà obbligatoriamente comunicare alla Segreteria Generale della FIDASC le classifiche, complete dei punteggi, nominativi e numeri di tessera FIDASC di ogni singolo atleta e/o di tutti gli atleti componenti la squadra di Società nel caso di classifiche per squadre.

14.2 - Entro sette giorni prima dallo svolgimento della gara, la Società organizzatrice dovrà comunicare alla Segreteria Generale della FIDASC l'elenco iscritti di tutti gli atleti partecipanti alla gara, completo di nominativi e numero di tessera FIDASC di ogni singolo atleta, nonché la composizione delle squadre di Società se prevista tale tipologia di classifica.

14.3 I nominativi degli atleti che formano le squadre potranno essere modificati una sola volta e comunque non il giorno di svolgimento della gara a squadre.

14.4 - Il mancato invio dei risultati delle finali regionali, entro il termine di cui al precedente comma 1, comporta l'esclusione dei concorrenti dalla partecipazione al campionato italiano se tale requisito sia propedeutico all'iscrizione allo stesso .

Art. 15 - FASI DEL CAMPIONATO

15.1 - Il Campionato si svolge attraverso un campionato regionale o interregionale.

15.2 - Nel caso in cui non vi siano prove organizzate nella Regione di appartenenza, l'arciere potrà partecipare a prove organizzate nella Regione limitrofa; qualora non sussista neanche questa possibilità, potrà partecipare presso altre Regioni.

15.3 - Le gare regionali sono organizzate dalle Società regolarmente affiliate alla FIDASC, alle quali la Commissione Tecnica Federale della disciplina del Tiro con l'Arco da Caccia demanda l'organizzazione.



15.4 - Il Campionato Italiano Individuale **sarà svolto esclusivamente nei mesi di settembre o ottobre** ed è organizzato direttamente dalla FIDASC, o da Associazione affiliata da essa designata.

15.5 - La composizione delle squadre partecipanti al Campionato Italiano a Squadre ed i nominativi degli atleti dovranno essere comunicati alla società organizzatrice entro il giorno indicato come chiusura delle iscrizioni. Non sarà possibile cambiare la composizione della squadra sul campo.

15.6 - Il Campionato Italiano individuale dovrà essere effettuato in 2 giorni consecutivi, su 2 diversi campi, uno con tipologia di gara "Caccia e tiro" uno con Tipologia di gara "Hunter". Gli arcieri dopo il primo giorno invertiranno i campi gara e la classifica finale sarà data dalla somma dei punti delle due giornate.

Art. 16 - FINANZIAMENTO E QUOTE DI ISCRIZIONE

16.1 - Le prove regionali, sono finanziate dalle società organizzatrici, che incamerano i versamenti delle quote di iscrizione dei partecipanti.

16.2 - Per le classifiche finali dei Campionati Regionali o Interregionali la FIDASC nazionale provvederà all'invio dell'intero medagliere. Restano a carico delle società i premi per le prove regionali.

16.3 - Il Campionato Italiano è a carico della FIDASC nazionale.

16.4 - La quota di partecipazione al Campionato Italiano individuale, finalizzata al sostegno delle spese organizzative, viene stabilita in € 40 a persona (man, woman, cadetti e juniores).

Art. 17 - MODALITA' DI ISCRIZIONE

17.1 - Possono partecipare al Campionato Italiano Individuale, da svolgersi esclusivamente nei mesi di settembre o ottobre, solo gli arcieri in possesso della tessera FIDASC, in corso di validità e che abbiano partecipato ad almeno 2 gare (senza distinzione di tipologia), regionali e/o interregionali sull'intero territorio nazionale, fra una Campionato Italiano Individuale disputato e quello dell'anno successivo. Gli arcieri che non soddisfano il punto suddetto potranno partecipare al Campionato Italiano Individuale in un apposita classifica come OPEN.

17.2 - Le gare regionali e/o interregionali sull'intero territorio nazionale, svolte dal termine di un Campionato Italiano Individuale valgono come qualificazione per il Campionato Italiano successivo.



17.3 - Hanno priorità di iscrizione al Campionato Italiano gli arcieri che nel corso dell'anno del campionato avranno partecipato ad almeno 4 gare (senza distinzione di tipologia) regionali e/o interregionali sull'intero territorio nazionale.

17.4 - Le domande di iscrizione dovranno essere effettuate tramite apposito gestionale gare e dovranno essere correlate dal versamento della quota di iscrizione. Nel caso di iscrizioni al campionato a squadre di Società o Binomio, dovranno essere utilizzati appositi moduli iscrizione, indicando il nome della squadra e dei componenti, e inviati tramite mail e indicare i componenti di ogni squadra.

17.5 - Le iscrizioni per le prove regionali, dovranno avvenire presso la società organizzatrice entro i termini da questa stabiliti.

17.6 - Entro e non oltre 7 giorni dalla gara un arciere regolarmente iscritto con quota di partecipazione già versata, può inviare la disdetta dalla gara e richiedere il rimborso della quota iscrizione. In caso contrario la quota di iscrizione verrà trattenuta dalla società organizzatrice.

Art. 18 - PROGRAMMI

18.1 - I programmi afferenti lo svolgimento delle gare dovranno essere debitamente divulgati con largo anticipo rispetto al giorno di inizio di svolgimento della gara.

18.2 - La divulgazione dei programmi afferenti le prove regionali saranno divulgati dalle società organizzatrici e trasmessi alla Segreteria Generale della FIDASC.

18.3 - La divulgazione del programma della finale nazionale e del Campionato italiano sarà curata direttamente dalla FIDASC, o da altro soggetto da questa designato.

Art. 19 - DESIGNAZIONE DEGLI UFFICIALI DI GARA E COORDINATORI

19.1 - L'Ufficiale di Gara -minimo 1- in servizio sarà comunicato al momento della richiesta di nulla osta allo svolgimento della gara al Coordinatore Nazionale della disciplina.

19.2 - Per le gare regionali, interregionali e amichevoli, le funzioni di Coordinatore sono assunte dal Presidente della società organizzatrice.

19.3 - L'Ufficiale di Gara potrà essere della stessa società organizzatrice della gara o di altra società.



19.4 - Non sarà possibile effettuare la gara senza la presenza di almeno un Ufficiale di Gara.

19.5 - Per il Campionato italiano gli Ufficiali di Gara, due per ogni campo gara, e il Coordinatore sono indicati dal Coordinatore Nazionale della disciplina.

19.6 - Gli Ufficiali di Gara durante il sopralluogo del campo gara dovranno verificare il rispetto delle norme di sicurezza e/o il Regolamento Sportivo.

Se durante il sopralluogo gli Ufficiali di Gara verificassero problematiche di sicurezza e/o di Regolamento Sportivo, dovranno dare apposite indicazioni alla società organizzatrice per la messa a norma del campo gara.

Gli Ufficiali di Gara avranno il diritto di annullare la gara se non verranno apportate le modifiche da loro richieste, dando tempestiva comunicazione al Coordinatore Nazionale della disciplina e inviando apposita relazione.

19.7 - Ogni anno sarà effettuato un corso di aggiornamento obbligatorio per tutti gli Ufficiali di gara, per visionare eventuali aggiornamenti al Regolamento Sportivo e per eventuali casistiche verificatesi durante le gara.

Il corso di aggiornamento sarà fissato su indicazione del Coordinatore Nazionale della disciplina.

Un Ufficiale di Gara che non partecipi al corso, nell'anno successivo non potrà effettuare servizio da Ufficiale nelle gare.

Art. 20 - COMPETENZE DELL'UFFICIALE DI GARA E COORDINATORE

20.1 - L'Ufficiale di Gara, coadiuvato all'occorrenza dal Direttore di Tiro, garantirà il regolare svolgimento della gara in applicazione del regolamento del Campionato, nonché dei regolamenti e delle normative federali.

20.2 - Alla fine della manifestazione, sottoscrive convalidando le classifiche che consegnerà alla Società organizzatrice, conservandone copia. Procederà quindi con la lettura delle classifiche, dopo averle obbligatoriamente esposte per almeno mezz'ora senza che alcuno abbia sollevato eventuali errori (non sono ammessi reclami sui punteggi dei singoli atleti in quanto all'atto della firma del concorrente, sono stati accettati ed accertati dallo stesso).

20.3 - Entro sette giorni dalla gara redige ed invia alla Segreteria Generale della FIDASC una dettagliata relazione sull'andamento della manifestazione, a cui alleggerà copia delle relative classifiche.

20.4 - E' chiamato a pronunciarsi in caso di reclami presentati sul campo, laddove trattasi dell'applicazione dei regolamenti tecnici e delle normative federali.



20.5 - Decide se far partecipare, con riserva, i concorrenti contro i quali, prima dell'inizio della gara sia stato presentato reclamo e lo stesso non sia risolvibile sul posto.

20.6 - Assume rapidamente decisione afferenti problematiche di svariata natura, quali ad esempio comportamenti scorretti o irraguardosi, avvalendosi delle disposizioni di cui alle normative federali.

20.7 - Il Coordinatore dovrà coadiuvare gli Ufficiali di Gara nel regolare svolgimento della manifestazione, nonché controllare la stesura delle classifiche e della relativa premiazione e controfirmare la relazione redatta dagli Ufficiali di Gara. Nell'eventualità si verificano problemi durante la preparazione e lo svolgimento del Campionato ne riferisce con relazione scritta alla Federazione.

Art. 21 - DESIGNAZIONE DEL DIRETTORE DI TIRO

21.1 - I direttori di tiro sono scelti tra coloro presenti nell'apposito Albo FIDASC dei Direttori di Tiro o, in assenza di tale Albo, nominati dall'Ufficiale di Gara in servizio.

21.2 - Su ogni piazzola dovrà essere presente un direttore di tiro e due marcatori degli scores con l'attribuzione dei punteggi.

21.3 - Per le prove regionali, per le finali regionali e per il Campionato italiano i Direttori di Tiro sono designati dall'Ufficiale di Gara in servizio.

21.4 - Durante l'anno dovrà essere programmato dagli Ufficiali di gara un corso di aggiornamento ai Direttori di Tiro della propria società.

Art. 22 - COMPETENZE DIRETTORE DI TIRO

22.1 - Al Direttore di Tiro compete vigilare per il buon andamento della manifestazione, in attuazione del regolamento del campionato, dei regolamenti e delle normative federali, nell'ambito della propria piazzola assegnata.

22.2 - Il Direttore di Tiro è deputato al controllo della registrazione dei punteggi conseguiti da ogni singolo concorrente, assieme e contestualmente a due marcatori che però non potranno essere della stessa Società di appartenenza.

22.3 - Il Direttore di Tiro ha facoltà di verificare che archi e frecce utilizzate dal concorrente siano conformi a quanto previsto dal regolamento del campionato e dalle normative tecniche federali. In caso di difformità riscontrate dovrà darne immediata comunicazione all'Ufficiale di Gara.



22.4 - Il Direttore di Tiro, al termine di tutti i tiri previsti a completamento della prova di campionato, firma il cartellino, che deve essere contro firmato per accettazione e presa visione da ogni singolo arciere, e ne cura la riconsegna a fine gara.

22.5 - Coadiuvava l'Ufficiale di Gara qualora da questi interpellato.

22.6 - In caso di problematiche che dovessero insorgere sul campo di propria competenza, dovute ad esempio a comportamenti scorretti o irrispettosi, ne informa tempestivamente l'Ufficiale di Gara deputato a pronunciarsi nel merito.

Art. 23 - ASSISTENTI

23.1 - In attesa della formazione di un adeguato albo dei Direttori di Tiro per la disciplina, il compito del Direttore di Tiro può essere svolto da "Assistenti".

23.2 - Gli Assistenti sono soggetti ritenuti idonei dall'Ufficiale di Gara in servizio e non rientrano in alcun albo federale.

Art. 24 - RIMBORSI SPESE

Vedi Regolamento Amministrativo Tiro con l'arco da caccia.

Art. 25 - RECLAMI

25.1 - Il giudizio dell'Ufficiale di Gara è inappellabile.

25.2 - La presentazione dei reclami nei confronti di uno o più concorrenti partecipanti alla gara deve avvenire prima della lettura delle classifiche da parte degli Ufficiali di Gara.

25.3 - I reclami devono essere accompagnati dal deposito di una tassa quantificata in € 50,00, che sarà definitivamente trattenuta dalla FIDASC in caso di mancato accoglimento del reclamo.

25.4 - In caso di accoglimento del reclamo, il concorrente oggetto di reclamo verrà decurtato del punteggio ottenuto durante la gara, e/o sanzionato a discrezione dell'Ufficiale di Gara in funzione della gravità dell'evento oggetto del reclamo.

25.5 - I reclami per i quali non sarà possibile addivenire ad una risoluzione sul posto, saranno inoltrati ai competenti Organi Disciplinari federali.



25.6 - I concorrenti verso i quali sia stato presentato reclamo non risolvibile sul posto, possono prendere parte alle prove stante quanto disposto dal precedente art. 20.5.

25.7 - I reclami presentati avverso le classifiche, potranno essere risolti dall'Ufficiale di Gara sul posto se trattasi di meri disguidi, diversamente dovranno essere inoltrati ai competenti Organi di Disciplinari federali.

Art. 26 - ANNULLAMENTO DELLA PROVA

26.1 - Per sopraggiunti inconvenienti di portata tale da non rendere possibile lo svolgimento di una fase del campionato o da comprometterne l'andamento, l'organizzatore ha facoltà di annullare la gara, provvedendo al contempo con la massima tempestività a darne debita e dovuta informazione a tutti gli interessati.

Art. 27 - FORMAZIONE DELLA SQUADRA NAZIONALE DELLA DISCIPLINA

Vedi Regolamento Squadra Nazionale Tiro con l'arco da caccia.

Art. 28 - NORMA TRANSITORIA

28.1 - La FIDASC si riserva di introdurre modifiche al presente Regolamento, qualora fossero necessarie per la miglior riuscita delle prove.