



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

Federazione Italiana Discipline Armi Sportive da Caccia

REGOLAMENTO SPORTIVO RIEVOCAZIONI STORICHE

Disciplina tiro con l'arco da caccia

Approvato dalla Commissione Nazionale in data 07.02.2023
Approvato dal Consiglio Federale in data 07.02.2023

Versione 27.01.2023

REGOLAMENTO SPORTIVO "TIRO CON L'ARCO RIEVOCAZIONI STORICHE"

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 Storico e un Campionato Regionale, con gare regionali e/o interregionali, di Tiro con l'Arco da Caccia specialità rievocazioni storiche.

1.2 - La specialità rievocazioni storiche è espressamente intesa come tiro con l'arco in costume storico nei borghi storici di città, castelli, paesi, parchi od aree limitrofe facilmente percorribili in costume storico.

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 potrà essere richiesta, da un referente a ciò designato dall'organizzatore, ad inizio gara ai partecipanti.

2.2 - Gli arcieri potranno gareggiare a livello individuale e/o a squadre.

2.3 - Le squadre saranno costituite da tre arcieri, appartenenti alla stessa società.

Art. 3 - CATEGORIE DEGLI ARCIERI

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

- 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 - È previsto che, per accedere alla premiazione, ci sia un numero minimo di 3 partecipanti nella classe di appartenenza.

Art. 4 - CATEGORIE DEGLI ARCHI E DELLE FRECCHE

4.1 - *Categorie degli archi ammessi:*

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;
- È ammessa la presa "Mediterranea", la presa "Orientale" e la presa "Under nock" ecc. purché un dito sia sempre a contatto con la cocca;
- Il punto di rilascio deve essere sempre lo stesso;
- È ammesso l'uso di tab, guantino o anello da pollice;
- Non è ammessa la tecnica del face-walking e string-walking;
- Non è ammesso qualsiasi tipo di controllo dell'allungo sull'arco o sulla corda.

STORICO LIBERO: Senza alcun accessorio di mira o sgancio meccanico, può essere realizzato da un unico legno o con più materiali naturali (corno, tendine, pelle ecc.) è ammesso anche l'utilizzo di materiali moderni (come fibra di vetro e colle moderne).

Sono ammessi archi compositi di foggia orientale con puntali rigidi (come arco Turco, Unno, Cinese ecc.).

- Non deve avere nessuna finestra;
- lo spessore dell'impugnatura non deve essere inferiore a 15mm;
- È ammessa una "zeppa" reggi freccia a patto che quando l'arco è dritto la freccia cada, cioè la larghezza della zeppa sia un supporto solo quando si effettua il tiro;
- È ammesso un rivestimento di pelle all'impugnatura;
- Quando l'arco è incordato la corda scorre anche nel centro simmetrico dell'arco e ha una lunghezza non superiore a 1,6 m.;
- È ammessa la presa "Mediterranea", la presa "Orientale" e la presa "Under nock" ecc. purché un dito sia sempre a contatto con la cocca;
- Il punto di rilascio deve essere sempre lo stesso;
- È ammesso l'uso di tab, guantino o anello da pollice;
- Non è ammessa la tecnica del face-walking e string-walking;
- Non è ammesso qualsiasi tipo di controllo dell'allungo sull'arco o sulla corda.

LONGBOW: Costituito da una impugnatura rigida, ad arco carico i flettenti devono essere ad unica curvatura, con massimo 5 mm di contro-curvatura dalla fine del puntale.

Non sono ammessi:

- arco costruito in tre pezzi (take down);
- 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:

- arco costruito in tre pezzi (take down);
- 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 o sul rest.

Sono consentiti:

- supporti per appoggiare la freccia: rest fisso;
- smorzatori di rumore sulla corda, purché non costituiscano ausilio di mira;
- tappetino sul piatto di finestra (orizzontale e verticale).

4.2 - Frece ammesse:

STORICO e STORICO LIBERO: sono ammesse solo aste in legno con cocche ricavate nell'asta o anche applicate, purché in materiale naturale (legno, corno).

È obbligatoria una legatura in prossimità della cocca in caso sia ricavata nell'asta, le alette dovranno essere in piuma naturale.

LONGBOW e RICURVO TRADIZIONALE: aste in legno, cocche in plastica o in legno applicate, oppure intagliate nell'asta, e le alette in piuma naturale.

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

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

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

4.6 - Le frecce dovranno riportare il cognome e il nome dell'arciere, o il numero di tessera FIDASC, la mancanza dei quali renderà le frecce scoccate nulle, con possibilità

per il Direttore di Tiro di bloccare i tiri dell'arciere finché non sia stata regolarizzata la situazione.

4.7 - L'asta in legno potrà avere giunture in prossimità della punta, fino ad un massimo di 1/3 della sua lunghezza.

4.8 - Accessori ammessi per il tiro:

Faretra, la protezione per le dita, para braccio e porta vivande (portabottiglie, zaini etc.) devono essere in materiale naturale.

Art. 5 - ABBIGLIAMENTO

5.1 - L'abbigliamento richiesto sia per le gare che per le manifestazioni è il costume storico, dalle calzature indossate, all'acconciatura per i capelli al copricapo, inclusi gli accessori deve essere coerente con il periodo rappresentato.

5.2 - E' vietato:

- indossare braccialetti moderni, orologi, occhiali da sole, e quant'altro possa creare evidente contrasto con la raffigurazione storica;
- indossare un abbigliamento o accessori moderni (es. jeans, tute, scarponcini, scarpe da ginnastica);
- vietate calzature infradito qualunque esse siano e con cerniera lampo.

5.3 - E' ammesso:

- l'uso degli occhiali da vista in gara;
- calzature risuolate in gomma (per la sicurezza);

5.4 - E' ammesso solo per i maggiorenni il porto di armi bianche per uso scenico, quale riproduzione di modelli originali del periodo storico purché non affilate.

5.5 - L'ammissione alla gara è a discrezione dell'Ufficiale di Gara che potrà effettuare un controllo a campione sull'abbigliamento ed accessori indossati, sia prima dell'inizio della gara che durante lo svolgimento. In caso di "infrazione", a manifestazione in corso, l'arciere sarà allontanato e squalificato con la perdita del punteggio effettuato.

5.6 - Ogni arciere dovrà restare con indosso il costume storico dall'inizio della gara fino a dopo la premiazione, pena la mancata ammissione alla premiazione.

5.7 - I cellulari durante le manifestazioni dovranno essere spenti o messi in opzione silenziosa.

Art. 6 - REGOLAMENTO PER LO SVOLGIMENTO DELLA GARA

6.1 - La gara si può svolgere effettuando:

- un percorso itinerante nei borghi storici di città, castelli, paesi, parchi od aree limitrofe;
- in piazza con delle piazzole fisse sulle quali si alternano gli arcieri.

6.2 - Le gare si svolgeranno regolarmente con qualsiasi condizione atmosferica.

6.3 - La sospensione temporanea o definitiva della gara può essere disposta in caso di pericolo: temporali violenti, grandine, ecc.

L'Ufficiale di Gara deciderà sull'interruzione definitiva e/o validità della stessa ai fini della classifica. Le compagnie che possono usufruire di un locale al coperto, possono predisporre un numero congruo di bersagli all'interno di questo e procede regolarmente con la gara.

6.4 - Le gare si svolgeranno in due turni, il primo al mattino ed il secondo al pomeriggio. Si possono fare anche tre o quattro turni se le gare iniziano il sabato, questo a discrezione della società organizzatrice. Se invece, per motivi indipendenti dal volere della società, non sia possibile organizzare i due turni nello stesso giorno, sarà possibile organizzare un solo turno, avvisando per tempo la Commissione Nazionale della disciplina e provvedendo a comunicarlo sulla locandina della gara.

Le gare inizieranno alle ore 9:00 per il primo turno e tra le ore 13:00 e le ore 14:00 per il secondo turno, a discrezione della compagnia organizzatrice.

6.5 - Il **percorso sarà nella lunghezza di 20 piazzole di tiro** obbligatoriamente così composte:

- n. 6 piazzole con bersagli normali;
- n. 5 piazzole con bersagli multipli;
- n. 2 piazzole con bersagli speciali;
- n. 6 piazzole con bersagli liberi;
- n. 1 piazzola con bersaglio a tempo.

6.6 - È facoltà della società organizzatrice poter fare un percorso **di sole 10 piazzole**, da percorrersi 2 volte, secondo il seguente numero di bersagli per ogni tipo ed in deroga all'art 6.5:

- n. 3 bersagli normali;
- n. 3 bersagli multipli;
- n. 1 bersaglio speciale;
- n. 3 bersagli liberi.

6.7 - Gli arcieri partecipanti alle gare verranno divisi in squadre di numero proporzionato agli iscritti e nel modo più possibile eterogeneo fra le varie società.

Le squadre sono composte da un minimo di tre arcieri, una squadra non può essere integralmente formata da arcieri della stessa società.



6.8 - Qualunque sia la tipologia di gara adottata la somma dei punti ottenuti definisce la classifica della gara.

6.9 - Ad ogni piazzola devono tirare due arcieri contemporaneamente, anche sullo stesso bersaglio, fatto salvo situazioni particolari, autorizzate dall'Ufficiale di Gara, che non consentano il tiro contemporaneo di due arcieri.

6.10 - È consentito l'uso dell'anello da pollice (in materiale naturale) in relazione però alla tipologia di arco a foggia orientale utilizzato (turco-ungherese, mongolo, ecc.).

6.11 - Per la categoria cadetti la distanza minima di tiro è 8 m mentre la massima consentita è di 12 m, e dovranno tirare sempre per ultimi.

6.12 - I bersagli collocati ad una distanza uguale o superiore a 25 m potranno essere singoli.

6.13 - Per le categorie juniores, man e woman la distanza minima di tiro è 8 m mentre la massima consentita è di 35 m.

6.14 - Le distanze di tiro all'interno del percorso di gara dovranno essere diversificate all'interno del range consentito.

6.15 - E' possibile abbandonare la linea di tiro solo quando entrambi gli arcieri della coppia abbiano scagliato tutte le frecce a propria disposizione.

Art. 7 - BERSAGLI UTILIZZATI PER LA GARA

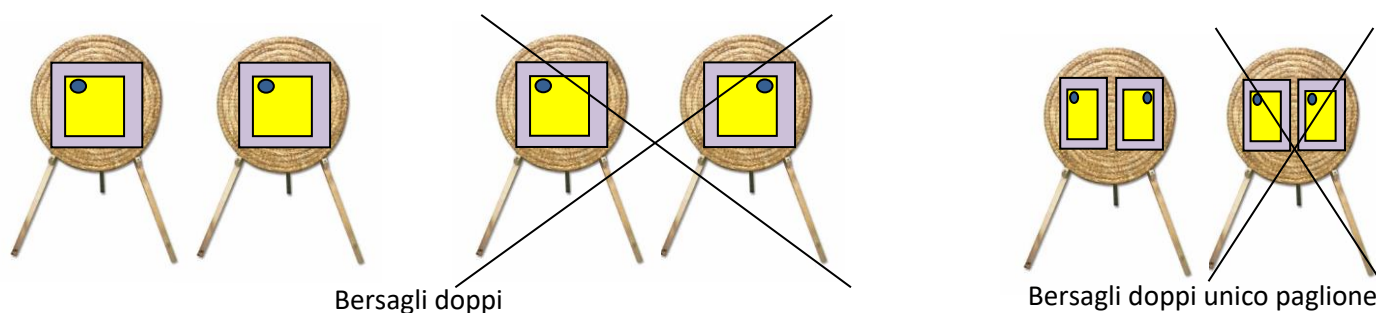
7.1 - CARATTERISTICHE GENERALI

7.1.1 - I bersagli dovranno essere collocati in modo tale che non siano in linea con la piazzola successiva, o che arrechino pericolo o danno a persone, animali o cose.

7.1.2 - I bersagli dovranno essere di materiale tale che per deterioramento tirando le frecce queste non rimbalzino sul supporto e non lo attraversino.

7.1.3 - Tutte le tipologie di bersagli possono essere in movimento fatta eccezione per il bersaglio a tempo.

7.1.4 - I bersagli devono essere doppi e solo nel caso in cui vengano posti in un unico paglione, speculari tra di loro in quanto si tira in due contemporaneamente.



7.1.5 - Per i bersagli multipli è data facoltà di tirare in due contemporaneamente sullo stesso bersaglio.

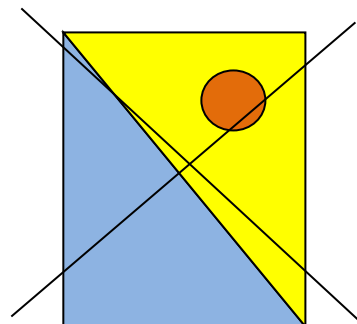
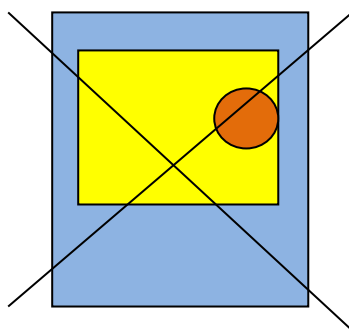
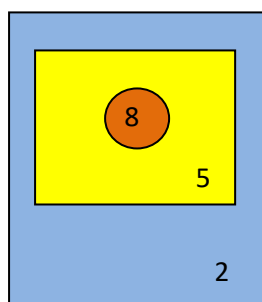
7.1.6 - È fatto obbligo di piazzare adeguati batti-freccia dietro e/o lateralmente ai bersagli per evitare che le frecce possano volare "libere" se non hanno colpito il bersaglio o se sgroppino dopo averlo colpito senza essersi conficcate. La grandezza del batti freccia deve essere adeguata sia alla grandezza del bersaglio che alla distanza del tiro. Il materiale da usare deve essere idoneo a fermare le frecce in volo libero preservandole quanto più possibile dalla rottura.

7.2 - TIPOLOGIA DEI BERSAGLI

7.2.1 - Bersaglio Normale

- Si intendono per questa categoria i bersagli cartacei senza meccanismi di azionamento con forma e dimensioni tra le più variegate;
- Il bersaglio normale può essere utilizzato per la piazzola obbligatoria a tempo;
- **Si tirano 2 frecce:** ogni arciera deve obbligatoriamente tirare le due frecce e si sommano i punti delle 2 frecce;
- Per questa tipologia di bersaglio saranno ammesse 3 zone punti:
 - Spot 8 punti
 - Vitale 5 punti
 - Sagoma 2 punti
- Le zone punti dovranno essere posizionate una all'interno dell'altra:
 - la zona vitale sarà contenuta all'interno della zona sagoma e mai a meno di 5 cm dal bordo di questa;
 - lo spot sarà contenuto all'interno della zona vitale e mai a meno di 5 cm dal bordo di questa;
- La zona vitale (5 punti) e la zona sagoma (2 punti) non hanno limitazioni nella forma e nelle dimensioni;
- All'interno della zona vitale dovrà essere posizionato lo "spot" che dovrà avere forma circolare con diametro come di seguito descritto:
 - Bersaglio posizionato tra 8m e 15m, diametro 10 cm
 - Bersaglio posizionato tra 15m e 25m, diametro 15 cm
 - Bersaglio posizionato tra 25m e 35m, diametro 20 cm

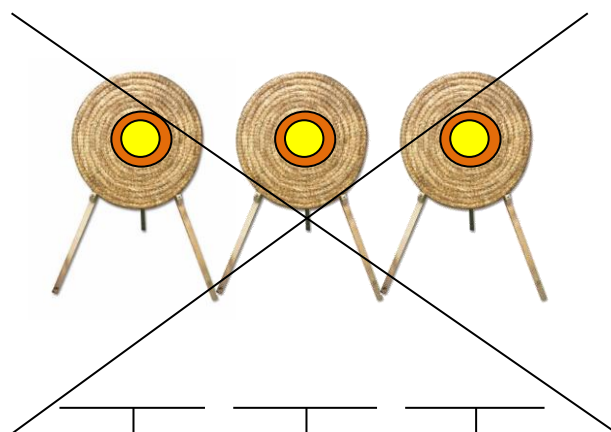
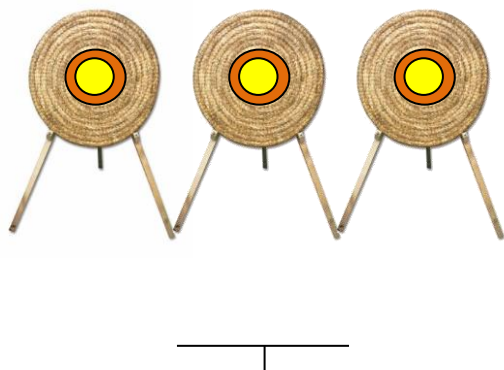
- I bordi dello spot, della zona vitale e della zona sagoma dovranno essere contornati da un filo di ferro il cui diametro potrà andare da un minimo di 2 mm ad un massimo di 4 mm. Il filo di ferro dovrà essere colorato in contrasto con i colori del bersaglio per aumentare la visibilità delle zone da colpire.



7.2.2 - Bersaglio Multiplo

- Si intendono per questa categoria composizioni di 3 bersagli senza meccanismi di azionamento, con forma e dimensioni tra le più variegata quali scudi, stemmi, figure, manichini, forme geometriche, sacchi, paglioni, batti freccia (anche con zone in altorilievo o bassorilievo);
- Possono essere usate come bersaglio sagome 3D raffiguranti animali selvatici;
- Il bersaglio multiplo non può essere utilizzato per la piazzola obbligatoria a tempo;
- Per questa tipologia di bersaglio saranno ammesse solamente 2 zone punti:
 - Spot 8 punti
 - Sagoma 5 punti
- All'interno della sagoma dovrà essere posizionato lo "spot" e mai a meno di 5 cm dal bordo di questa;
- Gli spot realizzati vanno normalmente conteggiati nella somma degli spot di gara.
- La forma e la dimensione delle zone punti (spot e sagoma) saranno a discrezione della società organizzatrice e indipendenti dalla distanza dalla linea di tiro;
- Qualora si sia in presenza di piedistallo o altra zona bersaglio chiaramente definita come non valida, il bordo della sagoma e lo spot, al fine di non dare adito a contestazioni, dovranno essere contornati da un filo di ferro dolce il cui diametro potrà andare da un minimo di 2 mm ad un massimo di 4 mm;
- Il filo di ferro dovrà essere colorato in contrasto con i colori del bersaglio per aumentare la visibilità delle zone da colpire;
- I bersagli possono essere tra loro diversi in forma e dimensioni, posti alla stessa identica distanza dalla linea di tiro così come a distanze differenti purché all'interno del range di distanze massima e minima contemplato dal presente regolamento;
- Il posizionamento dei bersagli dovrà garantire condizioni di tiro più simili possibile per entrambi gli arcieri;

- **Si tirano 3 frecce:** ogni arciera deve obbligatoriamente tirare una sola freccia per ognuno dei 3 bersagli, anche se non colpito e si sommano i punti delle 3 frecce;
- La sequenza dei tiri va riportata nella tabella di piazzola;
- Se due frecce dello stesso arciera colpiscono lo stesso bersaglio si annullano vicendevolmente. La stessa regola vale per eventuali tre frecce dello stesso arciera sul medesimo bersaglio.



7.2.3 - Bersaglio Speciale

- Si intende per questa categoria un bersaglio con o senza meccanismi di azionamento, con forma e dimensioni tra le più variegati quali scudi, stemmi, figure, manichini, forme geometriche, sacchi, paglioni, batti freccia (anche in altorilievo o bassorilievo) che preveda l'assegnazione del punteggio **alla prima freccia utile**.
- Possono essere usate come bersaglio sagome 3D raffiguranti animali selvatici;
- Il bersaglio speciale non può essere utilizzato per la piazzola obbligatoria a tempo.
- Il bersaglio deve essere obbligatoriamente doppio affinché due arcieri possano tirare contemporaneamente, ognuno al proprio bersaglio, senza creare code, tuttavia può essere autorizzato in casi eccezionali dall'Ufficiale di Gara un bersaglio singolo, soprattutto se non è necessario procedere al recupero delle frecce ed alla ricarica del meccanismo dopo ogni volée ed il bersaglio consente una facile comprensione dell'esito del tiro;
- Il bersaglio deve essere studiato e realizzato evitando che i meccanismi e/o gli eventuali sistemi di ricarica, nonché il recupero delle frecce, siano motivo di ritardo/stop tiro tra una coppia di arcieri e l'altra;
- È consentita la presenza di un addetto (sempre sul posto) che sovrintende ai meccanismi di azionamento/ricarica, purché collocato in posizione di sicurezza;
- È facoltà dell'Ufficiale di Gara imporre la presenza di un addetto (fisso e sempre sul posto) che assegni il punteggio ad ogni singolo arciera in quei bersagli che possono essere soggetti a interpretazione;
- Assegnazione del punteggio:
 - 15 punti se si colpisce il bersaglio con la prima freccia
 - 8 punti se si colpisce il bersaglio con la seconda freccia
 - 5 punti se si colpisce il bersaglio con la terza freccia.

- **Si possono tirare 3 frecce** e, quando l'arciere colpisce il bersaglio, interrompe la serie di tiri e vale il punteggio realizzato dalla prima freccia a punto.
- In questo bersaglio non c'è mai presenza dello spot;

7.2.4 - Bersaglio Libero

- La forma e la dimensione della zona da colpire sarà a discrezione della società organizzatrice e indipendente dalla distanza dalla linea di tiro;
- Il bersaglio libero (fisso o in movimento) non può essere utilizzato per la piazzola obbligatoria a tempo;
- **Si tirano 2 frecce:** ogni arciere deve obbligatoriamente tirare le due frecce e si sommano i punti delle 2 frecce;
- Viene definita una unica zona da colpire e il punteggio attribuito è di 10 punti a freccia;
- In questo bersaglio non c'è mai presenza dello spot;

7.2.5 - Bersaglio a tempo

- Per questa tipologia di bersaglio possono essere **utilizzati esclusivamente bersagli normali**;
- Non può essere un bersaglio in movimento;
- **Tirano contemporaneamente due arcieri una volée di 3 frecce con tempo massimo di 30 secondi**, e si sommano i punti delle 3 frecce;
- La prima freccia dovrà essere "incoccata" solo una volta giunti nella linea di tiro;
- Entrambi gli arcieri sulla linea di tiro dovranno dare il "PRONTO", il tempo a disposizione inizia dal momento in cui il Direttore di Tiro dà il "VIA";
- Se un arciere supererà tale tempo massimo gli verrà assegnato il punteggio di zero punti.

Art. 8 - REGOLE PERCORSO DI GARA

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

8.2 - Prima della gara nessun arciere può esercitarsi e prendere visione del 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 e la stessa penalità verrà inflitta a chi non comunica ai propri referenti tale violazione.

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

8.4 - 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.

8.5 - Gli arcieri sono ripartiti in squadre il cui responsabile è un Direttore di Tiro.

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

8.7 - Eventuali accompagnatori, nel numero massimo di sei 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.

8.8 - Eventuali cani, tenuti sotto stretto controllo e non lasciati liberi senza guinzaglio, possono essere ammessi con i loro padroni nei percorsi di gara a condizione che non arrechino disturbo ed intralcio agli arcieri.

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

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

- 1) il numero progressivo di piazzola;
- 2) la tipologia del bersaglio;
- 3) se presente la linea di tiro per i cadetti;
- 4) il numero di frecce da tirare;
- 5) i punteggi validi;
- 6) se presente lo spot;
- 7) tipo di tiro;
- 8) note (regole di ingaggio su come si deve tirare);
- 9) numero di telefono dell'Ufficiale di Gara in servizio;
- 10) foto del bersaglio/i.

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. 9 - REALIZZAZIONE DELLA PROVA

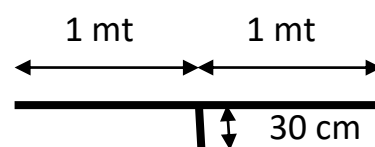
9.1 - È vietato per tutti andare al bersaglio prima di aver tirato le frecce, salvo per ragioni inerenti la sicurezza del bersaglio e della piazzola indicate nella tabella o prescritte dall'Ufficiale di Gara.

9.2 - L'arciere dovrà effettuare i tiri non oltrepassando con i piedi una linea di tiro appositamente posizionata, non potrà invadere la parte di linea dell'avversario delimitata nel centro dalla compagnia organizzatrice.

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

9.3 - Ogni linea di tiro deve essere indicata in modo ben visibile ed inamovibile (fissa) sul terreno.

La linea di tiro dovrà essere lunga 2 mt e divisa nel mezzo (1 mt) da una linea verticale di 30 cm che delimita la zona di tiro/posizionamento dell'arciere a dx rispetto a quello a sx.



9.4 - Per eventuali esigenze legate alla conformazione/logistica delle piazzole di tiro è data facoltà alla società organizzatrice di modificare la linea di tiro purché ciò sia opportunamente valutato anticipatamente dall'Ufficiale di gara. L'uso dei picchetti è consentito solo per delimitare le linee di tiro.

9.5 - Ogni arciera deve toccare almeno con un piede la linea di tiro senza oltrepassarla.

9.6 - Nelle piazzole con più di un bersaglio non sarà possibile tirare più frecce allo stesso bersaglio. Una volta mancato si passerà al successivo, ad esclusione dei bersagli singoli, dove sarà possibile tirare il numero massimo di frecce consentito nella piazzola.

9.7 - 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.

9.8 - Un arciera, 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 richiamato dal Direttore di Tiro che provvederà ad informare l'Ufficiale di gara per l'immediata squalifica dalla competizione. Unica eccezione sussiste nel caso di rottura dell'arco o della corda; 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.



9.9 - 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.

9.10 - 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.

9.11 - 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.

9.12 - I concorrenti rispetteranno in ogni momento i dettami del Direttore di Tiro (es. sul modo di realizzare la prova, tempo di cronometraggio, numero di frecce tirate), correggendo eventuali scorrettezze commesse durante lo svolgimento della competizione, a seguito di segnalazione del Direttore di Tiro.

9.13 - I concorrenti potranno estrarre la freccia dalla faretra ed incoccarla sull'arco solamente quando si troveranno sulla linea di tiro.

9.14 - 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.

9.15 - I cartellini di punteggi (score) che riportano inesattezze o mancanze nell'anagrafica dell'arciere (es. società classe e categoria...) saranno ritenuti non validi, con la conseguente perdita del punteggio acquisito durante la competizione dall'atleta.

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

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

9.18 - 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.

9.19 - Quando durante la gara si verifichi la rottura dell'arco o di qualche suo componente, il concorrente potrà lasciare il percorso di gara obbligatoriamente accompagnato dall'Ufficiale di Gara o da un membro dell'organizzazione, ed avrà a disposizione un tempo di 30 minuti per una possibile riparazione e ritorno in piazzola, 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.

9.20 - Un concorrente che ha la necessità di reintegrarsi alla sua piazzola 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.

9.21 - 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.

9.22 - 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, avvisando tempestivamente l'ufficiale di gara dell'accaduto per il ripristino in toto della piazzola.

Art. 10 - RECUPERO FRECCHE

10.1 - Le frecce dovranno essere obbligatoriamente personalizzate, anche al fine di poter attribuire il giusto punteggio all'arciere.

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

10.3 - Una freccia che colpisce il bersaglio, deviata da un ostacolo qualsiasi od in seguito ad un rimbalzo sul terreno, è considerata valida.
Per determinare il punteggio, si considera il primo punto di attraversamento del bersaglio o di eventuali porzioni non valide facenti parte del bersaglio stesso.

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

10.5 - È facoltà del Direttore di Tiro permettere il recupero delle frecce tirate e marcare i relativi punteggi, anche prima che tutti gli arcieri della piazzola abbiano terminato il loro turno di tiro.
I Marcatori devono confrontare le loro tabelle prima dell'estrazione delle frecce dal bersaglio.

10.6 - Ogni Direttore di Tiro verificherà e attribuirà il punteggio ottenuto da ogni arciere in caso di freccia dubbia, in caso di freccia dubbia del Direttore di Tiro la stessa sarà verificata dal primo marcatore.



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

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

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

10.10 - 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.

10.11 - 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. 11 - PENALIZZAZIONI

11.1 - Sarà penalizzato con - 10 punti il concorrente che estrarrà una freccia dalla faretra per incoccarla prima di arrivare alla sua linea di tiro.

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 di tiro.

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 con -20 punti quel concorrente che rifiuti una piazzola di tiro.

11.6 - 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.

11.7 - L'Ufficiale di Gara in servizio 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 archi che non sono conformi ai requisiti contemplati nel Regolamento.

12.4 - 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 piazzola di appartenenza, senza causa giustificata e conosciuta dal Direttore di Tiro ed anche quando tenti di congiungersi a questa in ritardo. Ad eccezione che, in caso di ritardo, l'ufficiale di gara lo accetti accompagnandolo in piazzola, segnando sullo score del medesimo il punteggio zero per tutte le piazzole che i componenti della sua squadra hanno già effettuato.

12.5 - 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 sé stesso, per gli altri o incorre in una grave carenza di sicurezza.

12.6 - 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.

12.7 - 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.

12.8 - In caso di 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

12.9 - In caso di annullamento di una gara iniziata, affinché la gara stessa sia valida a tutti, dovranno essere state effettuate da tutti gli arcieri almeno 10 piazzole.

Agli arcieri che avranno effettuato più piazzole, verranno sottratte a ritroso dall'ultima piazzola conteggiata fino a raggiungere un numero uguale per tutti gli arcieri.

12.10 - In caso di annullamento di una gara iniziata e con meno di 10 piazzole effettuate, 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 - Classifiche individuali.

13.1.1 - Le classifiche individuali, saranno stilate sulla base del miglior punteggio complessivamente ottenuto dall'arciere, sommando i punteggi realizzati su ogni singola piazzola.

13.1.2 - 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 spot;

13.1.3 - Se sussiste ancora parità si effettua uno spareggio, nel seguente modo: un arciere alla volta dovrà tirare una sola freccia su un paglione dove precedentemente l'Ufficiale di Gara avrà conficcato una freccia, vincerà lo spareggio l'arciere che con la sua freccia si avvicinerà di più alla freccia dell'Ufficiale di Gara.

13.1.4 - Saliranno a podio i primi tre classificati nelle classifiche individuali.

13.2 - Classifiche a squadre di società.

13.2.1 - Le classifiche a squadre per società saranno stilate sulla base del punteggio più alto attraverso la somma del punteggio totalizzato dai suoi migliori tre arcieri appartenenti alle classi Juniores, Man e Woman:

- Squadra Arco Tradizionale: categorie Longbow e Ricurvo tradizionale



- Squadra Arco Storico: categoria Storico e Storico libero.

13.2.2 - A parità di punteggio si prenderà il maggior numero di spot complessivo della squadra.

Se sussiste ancora parità si effettua uno spareggio, nel seguente modo: un arciere alla volta dovrà tirare una sola freccia su un paglione dove precedentemente l'Ufficiale di Gara avrà conficcato una freccia, vincerà lo spareggio la squadra il cui arciere con la sua freccia si avvicinerà di più alla freccia dell'Ufficiale di Gara.

13.2.3 - Saliranno a podio le prime tre società classificate nella classifica a squadre Arco Tradizionale e Arco Storico.

13.3 - La società che organizza una gara nella propria città può prevedere una finale a squadre o individuale da svolgersi separatamente dalla gara FIDASC sulla tipologia e regolamento della quale è data piena libertà alla società organizzatrice.

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

13.5 - In occasione del Campionato Italiano Storico, verranno assegnati sia i titoli di Campione Italiano Individuale che Campione Italiano a Squadre di Società, secondo gli artt. 13.1 e 13.2.

Art. 14 - TRASMISSIONE DEI RISULTATI

14.1 - Al termine delle gare, regionali, interregionali e nazionali, i risultati dovranno essere trasmessi alla FIDASC al massimo entro i sette 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, nel caso di classifiche per squadre.

14.2 - Il mancato invio dei risultati, entro il termine di cui al precedente articolo, 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 - La disciplina "Tiro con l'Arco da Caccia - Rievocazioni Storiche" si svolge in campionati regionali, campionati interregionali e il campionato Italiano Storico.



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 Nazionale della disciplina del Tiro con l'Arco da Caccia demanda l'organizzazione.

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

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 il Campionato Italiano Storico è riconosciuto un contributo forfettario secondo quanto previsto dal Regolamento Amministrativo federale.

16.3 - La quota di partecipazione al Campionato Italiano Storico, finalizzata al sostegno delle spese organizzative, viene stabilita in € 20 a persona (man, woman, cadetti e juniores) e incamerate dalla società organizzatrice.

Art. 17 - MODALITA' DI ISCRIZIONE

17.1 - Possono partecipare al Campionato Italiano Storico, da svolgersi esclusivamente nei mesi di luglio o agosto, solo gli arcieri in possesso della tessera FIDASC, in corso di validità e che abbiano partecipato ad almeno 8 gare, regionali e/o interregionali sull'intero territorio nazionale, fra un Campionato Italiano Storico disputato e quello dell'anno successivo.

Gli arcieri che non soddisfano il punto suddetto potranno partecipare al Campionato Italiano Storico in una apposita classifica come OPEN, purché tesserati da almeno un anno.

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

17.3 - Le domande di iscrizione dovranno essere effettuate tramite apposito gestionale gare e corredate dal versamento della quota di iscrizione.

Per l'iscrizione al Campionato Italiano Storico dovranno essere individuati due diversi periodi di iscrizione:

- Primo periodo per gli arcieri che, al momento dell'iscrizione, soddisfino solo i requisiti di cui all'art. 17.1;
- Ultimo periodo per gli arcieri classificati come OPEN.

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

17.5 - 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.

17.6 - Eventuali arcieri che non abbiano provveduto al pagamento entro il limite fissato sull'invito, saranno automaticamente cancellati.

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 gare regionali e/o interregionali, Campionati, saranno divulgati dalle società organizzatrici e trasmessi alla Segreteria Generale della FIDASC.

Art. 19 - DESIGNAZIONE DEGLI UFFICIALI DI GARA E COORDINATORI

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

19.2- Se una società che vuole effettuare una gara di Campionato regionale e/o interregionale, non ha a sua disposizione un Ufficiale di Gara dovrà comunicarlo al momento della richiesta di nulla osta.

Il Coordinatore Nazionale della disciplina nominerà un Ufficiale di Gara, scelto tra gli iscritti nell'albo nazionale, ai sensi del "Regolamento per le designazioni degli Ufficiali di Gara FIDASC e Delegati FIDASC per le discipline Federali".

All'Ufficiale di Gara nominato sarà corrisposto il rimborso come specificato all'art. 2.1 del "Regolamento Amministrativo".

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



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

19.5 - Per le società che organizzano per la prima volta una gara, un Ufficiale di Gara dovrà essere almeno di 2° livello.

19.6 - Per il Campionato Italiano Storico, gli Ufficiali di Gara, dovranno essere almeno di 3° livello; UDG e Coordinatore sono indicati dal Coordinatore Nazionale della disciplina.

19.7 - Gli Ufficiali di Gara durante il sopralluogo del campo gara dovranno verificare il rispetto delle norme di sicurezza e/o il Regolamento Sportivo "TIRO CON L'ARCO RIEVOCAZIONI STORICHE".

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.

19.9 - Con frequenza 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 gare.

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 segnalato 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 una dettagliata relazione sull'andamento della manifestazione, che caricherà, tramite la propria Area Personale, nel gestionale gara.



20.4 - È 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 irrispettosi, 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. 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 prioritariamente tra gli Ufficiali di Gara iscritti alla gara e quindi fra quelli presenti nell'apposito Albo FIDASC dei Direttori di Tiro o, se non presenti in 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 per 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 - Con frequenza 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 corretta registrazione dei punteggi conseguiti da ogni singolo concorrente, a con il supporto di due marcatori, con l'avvertenza che il primo marcatore non potrà mai appartenere alla stessa Società di appartenenza del Direttore di Tiro.

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 - Coadiuvare 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 incaricato a pronunciarsi nel merito.

Art. 23 - ASSISTENTI

23.1 - Qualora in una gara, sia essa di livello nazionale o regionale/interregionale o Trofeo, non vi siano sufficienti Direttori di Tiro presenti nell'albo federale dei Direttori di Tiro per la disciplina, il ruolo del Direttore di Tiro può essere svolto da "Assistenti".

23.2 - Gli Assistenti sono soggetti scelti e ritenuti idonei dall'Ufficiale di Gara in servizio a suo insindacabile giudizio.

Art. 24 - RIMBORSI E DIARIE DELEGATO E UFFICIALE DI GARA FIDASC

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 al Coordinatore nei confronti di uno o più concorrenti partecipanti alla gara deve avvenire, per iscritto, 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, tramite il Delegato in servizio che provvederà a inviare la suddetta somma direttamente in federazione.

25.4 - In caso di accoglimento del reclamo dal Coordinatore, 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 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. 29 - NORMA TRANSITORIA

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