



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

Federazione Italiana Discipline Armi Sportive da Caccia

**Disciplina tiro con l'arco da caccia**

**REGOLAMENTO SPORTIVO  
INDOOR  
SU SAGOME TRIDIMENSIONALI**

Approvato e Registrato al CONI

Approvato dalla Commissione Nazionale in data \_\_.\_\_.2023

Approvato dal Consiglio Federale in data \_\_.\_\_.2023

Versione 04.07.2023



## REGOLAMENTO SPORTIVO "INDOOR SU SAGOME TRIDIMENSIONALI"

### 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 e un Campionato Regionale, con gare regionali e/o interregionali, di Tiro con l'Arco da Caccia specialità "Indoor su sagome tridimensionali".

1.2 - La specialità "Indoor su sagome tridimensionali" è espressamente intesa come tiro con l'arco in luoghi prevalentemente chiusi quali palazzetti e/o centri fiera, ma può essere applicata anche su campi all'aperto purché in piano.

### 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 ad inizio gara ai partecipanti da un referente a ciò designato dall'organizzatore.

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

Vedi art. 3 del Regolamento Sportivo Tiro con l'arco da caccia.

### Art. 4 - CATEGORIE DEGLI ARCHI E DELLE FRECCHE

Vedi art. 4 del Regolamento Sportivo Tiro con l'arco da caccia.

### Art. 5 - REGOLAMENTO PER LO SVOLGIMENTO DELLA GARA

5.1 - Non sono previsti tiri a volo, "piazze speciali", tiri alle mobili e special.

5.2 - Il campo gara della **fase di qualifica** sarà disposto su **18 piazzole**, con sagome "valide" poste ad una **distanza sconosciuta agli atleti tra 7m e 35m** dalla linea di tiro con adeguati batti freccia.

Il campo gara della **fase finale** sarà disposto su **6 piazzole**, con sagome "valide" poste ad una **distanza sconosciuta agli atleti tra 7m e 35m** dalla linea di tiro con adeguati batti freccia.

Nelle gare al chiuso le sagome andranno posizionate su appositi pianali in legno (altezza minima 5cm).

5.3 - Ogni piazzola sarà composta da un'unica sagoma valida (ad esclusione di quelle di piccola taglia) e si **tireranno sempre 2 frecce**.

5.4 - Le sagome saranno posizionate (gruppi di riferimento forniti dal fornitore):

- di piccola taglia "gruppo 4" tra 7 e 15 metri
- di media taglia "gruppo 3" tra 7 e 25 metri
- di grande taglia "gruppo 2 e 1" tra 20 e 35 metri.

5.5 - Nelle piazzole con sagome di piccola taglia dovranno essere presenti 4 sagome identiche, in linea fra loro (parallela alla linea di tiro utilizzando una tavola), per garantire le medesime condizioni di tiro ad entrambi gli arcieri.

La sequenza di tiro sarà come di seguito descritta:



|          |              |           |              |           |
|----------|--------------|-----------|--------------|-----------|
| 1° turno | arciere a sx | tira su A | arciere a dx | tira su C |
| 2° turno | arciere a sx | tira su B | arciere a dx | tira su D |
| 3° turno | arciere a sx | tira su A | arciere a dx | tira su C |
| 4° turno | arciere a sx | tira su B | arciere a dx | tira su D |

5.6 - Nella gara di qualifica dovranno essere previsti **almeno 8 animali "protetti"**, ma al massimo 1 per piazzola, senza distinzione di dimensione e di appartenenza, assolutamente di specie diversa dalle sagome valide.

5.7 - Nella gara finale dovranno essere previsti **almeno 2 animali "protetti"**, al massimo 1 per piazzola, senza distinzione di dimensione e di appartenenza, assolutamente di specie diversa dalle sagome valide.

5.8 - Le sagome "valide" dovranno rappresentare selvaggina diversa di volta in volta, segnalata e numerata in ordine progressivo con dei cartelli di piazzola.

La numerazione progressiva dovrà essere esposta anche dalla parte del bersaglio da colpire, in posizione visibile ma che non crei ostacolo al tiro.

Le sagome potranno essere messe di tralice, facendo però rimanere completamente visibile, dall'area di tiro, almeno un'area vitale nella sua interezza. Se presenti più zone



vitali visibili saranno comunque valide ai fini del punteggio (art. 6.6 del Regolamento Sportivo).

5.9 - 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 visibilmente la riga.

5.10 - Ogni arciera avrà a disposizione **60 secondi** a piazzola, dal segnale di inizio tiri. Se l'arciera supererà tale tempo massimo gli verranno assegnati **zero** punti.

Ogni arciera ultimati i tiri prima dello scadere del tempo, dovrà **TASSATIVAMENTE** fare un passo indietro e attendere la fine del turno prima di potersi spostare, senza disturbare il concorrente accanto e rimanendo fermo nella sua posizione.

5.11 - Gli iscritti alla manifestazione saranno distribuiti in gruppi composti da **massimo 8 persone per piazzola**.

5.12 - Ogni piazzola dovrà avere una linea di tiro indicata in modo ben visibile ed inamovibile sulla pavimentazione.

5.13 - Cadetti, juniores, man e woman tireranno dalla stessa linea di tiro.

5.14 - La linea di tiro dovrà essere lunga 120 cm e divisa nella metà esatta (60 cm) da una linea verticale di 30 cm e larghezza centrata in maniera da non creare differenze fra le due porzioni, che delimita la zona di tiro/posizionamento dell'arciera a dx rispetto a quello a sx.

5.15 - Il tiro dovrà sempre essere effettuato verso il bersaglio.

Il caricamento dall'alto verso il basso o laterale, è severamente proibito, e deve essere obbligatoriamente in linea al bersaglio in base alla posizione assunta sulla linea di tiro, pena l'immediata squalifica per l'arciera e ammonizione per il Direttore di Tiro competente.

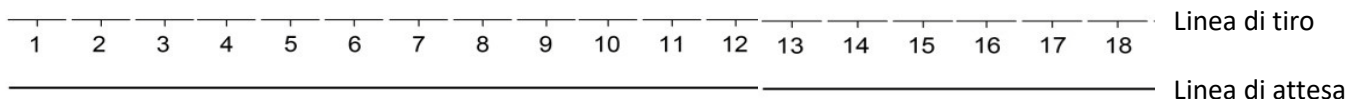
5.16 - Sarà inoltre presente una linea di attesa posta a **2 metri** prima dell'area di tiro, dove i componenti delle piazzole dovranno posizionarsi attendendo l'inizio o la fine del loro turno di tiro.

5.17 - Con adeguati spazi è possibile effettuare un campo gara completo di 18 piazzole tutte in linea e numerate progressivamente dalla 1 alla 18.



*Esempio campo gara 18 piazzole:*

|                          |                          |                          |                          |                          |                          |                          |                          |                          |                          |                          |                          |                          |                          |                          |                          |                          |                          |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 1                        | 2                        | 3                        | 4                        | 5                        | 6                        | 7                        | 8                        | 9                        | 10                       | 11                       | 12                       | 13                       | 14                       | 15                       | 16                       | 17                       | 18                       |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |



5.18 - Con spazi ridotti è possibile effettuare un campo gara completo di 18 piazzole facendo tirare gli arcieri in due giri di 9 piazzole, effettuando tra un giro e l'altro lo spostamento delle sagome e lasciando inalterata la linea di tiro.

Ultimato il primo giro su 9 piazzole si avrà una pausa di circa 30 minuti per spostare le sagome allestire e infine si potrà ripartire con il secondo giro di gara.

Nelle tabelle di piazzola dovrà essere presente la doppia numerazione della piazzola, da 1 a 9 per il primo giro e da 10 a 18 per il secondo giro, mentre andrà sostituito il numero in prossimità della sagoma (da 10 a 18).

*Esempio campo gara 9+9:*

|                          |                          |                          |                          |                          |                          |                          |                          |                          |  |                          |                          |                          |                          |                          |                          |                          |                          |                          |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| 1                        | 2                        | 3                        | 4                        | 5                        | 6                        | 7                        | 8                        | 9                        |  | 10                       | 11                       | 12                       | 13                       | 14                       | 15                       | 16                       | 17                       | 18                       |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |  | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |



5.19 - L'inizio e la fine dei tiri sarà decretato da appositi segnali sonori e/o visivi:

*Segnali sonori:*

- Primo suono schieramento di tutti gli arcieri sulla linea di tiro;
- Secondo suono decreta l'inizio dei tiri;
- Due suoni decreta la fine dei tiri.

*Segnali visivi:*

- GIALLO schieramento di tutti gli arcieri sulla linea di tiro;
- VERDE decreta l'inizio dei tiri;
- ROSSO decreta la fine dei tiri.

5.20 - Se colpita la stessa sagoma protetta per due volte si sommeranno i punteggi negativi di entrambe le frecce.

5.21 - Per i CADETTI il protetto varrà sempre zero punti.

5.22 - Nel caso in cui un arciere colpisca erroneamente il bersaglio di una piazzola vicina il suo punteggio della piazzola sarà **-5**. Per i Cadetti il punteggio sarà 0.

5.23 - Accederanno alla fase finale gli arcieri che nella gara di qualifica si siano classificati nei primi 6 posti di ogni categoria e classe.

5.24 - Se la categoria e classe non ha sufficienti partecipanti, ovvero, un minimo di 6 arcieri, le premiazioni saranno fatte in base ai punti realizzati nella gara di qualifica.

## **5.25 - GARA DI QUALIFICA**

Gli arcieri tireranno in coppia, in base all'ordine alfabetico, dovranno effettuare i tiri non oltrepassando con i piedi una linea di tiro appositamente posizionata, non potranno invadere la parte di zona di tiro dell'avversario delimitata nel centro.

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:

- |                             |          |
|-----------------------------|----------|
| ▪ Perfect (mortale)         | 11 punti |
| ▪ Super spot (cuore)        | 10 punti |
| ▪ Spot (parte polmonare)    | 8 punti  |
| ▪ Resto della sagoma        | 5 punti  |
| ▪ Protetto (sagoma in toto) | -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 perfect (mortale), il super spot (cuore) e lo spot (parte polmonare).

## **5.26 - GARA DI 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 della gara di qualifica.**

Gli arcieri tireranno singolarmente in ogni piazzola, in base al punteggio della gara di qualifica. Dovranno effettuare i tiri non oltrepassando con i piedi una linea di tiro appositamente posizionata, non potranno invadere la zona di tiro dell'avversario opportunamente delimitata.

**Saranno posizionati 6 bersagli, ognuno con la sua linea di tiro, 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:

- Perfect (mortale)                      12 punti
- Super spot (cuore)                    10 punti
- Spot (parte polmonare)                8 punti
- Resto della sagoma                    5 punti
- Protetto (sagoma in toto)            -5 punti

Durante la finale l'Ufficiale di Gara 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 a riconsegnare le frecce agli arcieri.

## **Art. 6 - SAGOME UTILIZZATE PER LA GARA**

6.1 - Sono ammessi bersagli in carta 2D, applicati su adeguati batti-freccia (su ogni batti-freccia può essere applicato un solo bersaglio) e da utilizzarsi esclusivamente quali protetti, e bersagli tridimensionali per le sagome valide.

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.

Nei bersagli di carta, la sagoma e la zona vitale (spot) dovranno essere delimitate con righe visibili (la parte del disegno della sagoma fuori la riga di demarcazione, non è considerata sagoma valida).



6.4 - Sui bersagli 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, presenti sulla sagoma, 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 le eventuali corna della sagoma, o la "roccia" oppure il basamento, adeguatamente scontornati, non è considerata valida.

6.9 - Tutte le sagome presenti nella piazzola di tiro devono essere descritte nella tabella di piazzola (sagome valide e protetti).

## **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 lamentele 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 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.

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.

7.6 - 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 otto (una squadra non può essere integralmente formata da arcieri della stessa Società). Nella formazione delle squadre, gli organizzatori possono ammettere al massimo tre arcieri della stessa Società).

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

7.9 - Ogni piazzola andrà numerata e il numero della piazzola andrà riportato in prossimità delle sagome con cartello -numeri neri su sfondo visibile- dimensione minima di 20cm x 20cm.

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

- 1) il numero progressivo di piazzola;
- 2) il numero e il nome delle sagome da colpire;
- 3) il numero e il nome delle sagome protette;
- 4) numero di telefono dell'Ufficiale di Gara in servizio.
- 5) Il numero della piazzola riportato sulla sagoma da colpire

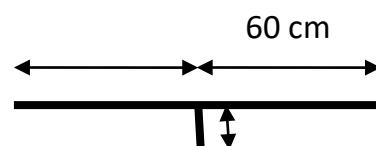
7.11 - Il supporto dove è affissa la tabella di piazzola farà anche da limite per i partecipanti che attendono il proprio turno di tiro e dovrà essere apposta lungo la linea di attesa. Il concorrente che oltrepassa tale limite prima del proprio turno di tiro sarà annullata la piazzola.

7.12 - Un concorrente che necessita dell'intervento dell'Ufficiale di Gara dovrà alzare un braccio per richiamarne l'attenzione, senza mai abbandonare la sua piazzola di tiro.

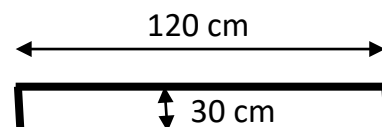
## Art. 8 - REALIZZAZIONE DELLA PROVA

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

Nella gara di qualifica la linea di tiro dovrà essere lunga 120 cm e divisa nel mezzo (60 cm) da una linea verticale di 30 cm che delimita la zona di tiro/posizionamento dell'arciere a dx rispetto a quello a sx.



Nella fase di finale la linea di tiro dovrà essere lunga 120 cm, una linea verticale di 30 cm delimita la zona di tiro/posizionamento dell'arciere.





8.2 - L'arciere, prima di eseguire i tiri, deve accertarsi che dietro al bersaglio non vi sia nessuno e che la traiettoria dei tiri sia completamente sgombra da persone.

8.3 - 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.

8.4 - È severamente vietato arrivare in piazzola con la freccia in mano o incoccata nell'arco. La freccia potrà essere estratta dalla faretra solo dopo aver udito o visto il segnale di inizio tiri. Nel caso di mancato rispetto di questa norma, il concorrente sarà immediatamente allontanato dalla competizione dall'Ufficiale di gara.

8.5 - 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 richiamato dal Direttore di Tiro che provvederà ad informare l'Ufficiale di gara per l'immediata squalifica dalla competizione. 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 dell'Ufficiale di Gara.

8.6 - 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.

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

8.8 - È ammesso l'uso di qualsiasi binocolo, purché non sia provvisto di 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 anche tra una freccia e l'altra purché si resti nel tempo massimo consentito.

8.9 - I concorrenti rispetteranno in ogni momento i dettami del Direttore di Tiro, correggendo eventuali scorrettezze commesse durante lo svolgimento della competizione, a seguito di segnalazione del Direttore di Tiro.

8.10 - 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.

8.11 - 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.

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

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

8.14 - 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.

8.15 - 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.

8.16 - 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.

8.17 - 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. 9 - RECUPERO FRECCIE**

Vedi Regolamento Sportivo Tiro con l'arco da caccia.

### **Art. 10 - PENALIZZAZIONI**

Vedi Regolamento Sportivo Tiro con l'arco da caccia.

### **Art. 11 - SQUALIFICHE E INTERRUZIONI**

11.1 - 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.

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

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

11.4 - Sarà squalificato e dovrà immediatamente abbandonare la gara:

- a. Il concorrente che tiri su qualsiasi tipologia di oggetto non autorizzato.
- b. Il concorrente che assuma una condotta pericolosa per sé 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.

11.5 - 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.

11.6 - 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, altri concorrenti 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.

## **Art. 12 - PUNTEGGIO E CLASSIFICHE**

12.1 - Le classifiche individuali e a squadre, saranno stilate sulla base del miglior punteggio complessivamente ottenuto dall'arciere, sommando i punteggi della fase di qualifica e la fase.



12.2 - 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.

12.3 - 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.

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

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

12.6 - In caso di parità nelle classifiche a podio individuali ed a squadre art. 12.3, si procederà ad uno spareggio attraverso lo svolgimento di un'ulteriore prova: gli arcieri saranno chiamati a tirare due frecce "shoot off" e risulterà vincente chi farà il punteggio più alto. Questo metodo andrà applicato anche nel caso in cui ad esempio nella gara di qualifica il sesto e settimo posto avranno parità di punti, vitali e protetti.

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

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

### **Art. 13 - TRASMISSIONE DEI RISULTATI**

Vedi Regolamento Sportivo Tiro con l'arco da caccia.

### **Art. 14 - FASI DEL CAMPIONATO**

14.1 - La disciplina "Tiro con l'Arco da Caccia" si svolge in campionati regionali, campionati interregionali e campionati Italiani.

14.2 - Il Campionato Italiano Individuale specialità "Indoor su sagome tridimensionali" **sarà svolto esclusivamente nel mese di dicembre** ed è organizzato direttamente dalla FIDASC, o da Associazione affiliata da essa designata.

14.3 - Il Campionato Italiano individuale dovrà essere effettuato in 2 giorni consecutivi, di cui il primo giorno per la fase di qualifica e il secondo giorno per le fasi finali e premiazioni.

### **Art. 15 - MODALITA' DI ISCRIZIONE**

15.1 - Possono partecipare al Campionato Italiano Individuale specialità "Indoor su sagome tridimensionali" solo gli arcieri in possesso della tessera FIDASC, in corso di validità.

15.2 - Le domande di iscrizione dovranno essere effettuate tramite apposito gestionale gare e corredate dal versamento della quota di iscrizione, comunicata nell'ambito della locandina invito, che sarà incamerata dalla associazione/società organizzatrice.

Nel caso di iscrizioni di squadre, dovranno essere utilizzati anche gli appositi moduli di iscrizione, indicando il nome della squadra e dei suoi componenti, inviando tramite mail le schede alla società organizzatrice.

15.3 - 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.

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

### **Art. 16 - PROGRAMMI**

Vedi Regolamento Sportivo Tiro con l'arco da caccia.

### **Art. 17 - DESIGNAZIONE DEGLI UFFICIALI DI GARA E COORDINATORI**

17.1 - L'Ufficiale di Gara -minimo 2- in servizio saranno comunicati al momento della richiesta di nulla osta allo svolgimento della gara al Coordinatore Nazionale della disciplina.

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

17.3 - Non sarà possibile effettuare la gara senza la presenza di almeno due Ufficiali di Gara.



17.4 - Per i Campionati Italiani gli Ufficiali di Gara, che dovranno essere almeno di 3° livello, e il Coordinatore sono indicati dal Coordinatore Nazionale della disciplina.

17.5 - Gli Ufficiali di Gara durante il sopralluogo del campo gara dovranno verificare il rispetto delle norme di sicurezza e il presente Regolamento.

Se durante il sopralluogo gli Ufficiali di Gara verificassero problematiche di sicurezza e/o tecniche del presente Regolamento, 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.

### **Art. 18 - COMPETENZE DELL'UFFICIALE DI GARA E COORDINATORE**

Vedi Regolamento Sportivo Tiro con l'arco da caccia.

### **Art. 19 - DESIGNAZIONE DEL DIRETTORE DI TIRO**

Vedi Regolamento Sportivo Tiro con l'arco da caccia.

### **Art. 20 - COMPETENZE DIRETTORE DI TIRO**

Vedi Regolamento Sportivo Tiro con l'arco da caccia.

### **Art. 21 - ASSISTENTI**

Vedi Regolamento Sportivo Tiro con l'arco da caccia.

### **Art. 22 - RIMBORSI E DIARIE DELEGATO E UFFICIALE DI GARA FIDASC**

Vedi Regolamento Amministrativo Tiro con l'arco da caccia.

### **Art. 23 - RECLAMI**

Vedi Regolamento Sportivo Tiro con l'arco da caccia.

### **Art. 24 - ANNULLAMENTO DELLA PROVA**



---

Vedi Regolamento Sportivo Tiro con l'arco da caccia.

### **Art. 25 - NORMA TRANSITORIA**

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