



**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 dalla Commissione Nazionale  
Approvato dal Consiglio Federale in data 08.10.2024

Versione 03.10.2024



## INDICE

Art. 1 - SCOPI	pag. 3
Art. 2 - PARTECIPAZIONE ALLE GARE	3
Art. 3 - CLASSI DEGLI ARCIERI	3
Art. 4 - CATEGORIE DEGLI ARCHI E DELLE FRECCHE	3
Art. 5 - REGOLAMENTO PER LO SVOLGIMENTO DELLA GARA	3
Art. 6 - SAGOME UTILIZZATE PER LA GARA	9
Art. 7 - REGOLE PERCORSO DI GARA	10
Art. 8 - REALIZZAZIONE DELLA PROVA	11
Art. 9 - RECUPERO FRECCHE	13
Art. 10 - PENALIZZAZIONI	13
Art. 11 - SQUALIFICHE E INTERRUZIONI	13
Art. 12 - PUNTEGGIO E CLASSIFICHE	14
Art. 13 - TRASMISSIONE DEI RISULTATI	15
Art. 14 - FASI DEL CAMPIONATO	15
Art. 15 - MODALITÀ DI ISCRIZIONE	15
Art. 16 - PROGRAMMI	16
Art. 17 - DESIGNAZIONE DEI DIRETTORI DI GARA E COORDINATORI	16
Art. 18 - COMPETENZE DEL DIRETTORE DI GARA E COORDINATORE	16
Art. 19 - DESIGNAZIONE DEL DIRETTORE DI TIRO	17
Art. 20 - COMPETENZE DIRETTORE DI TIRO	17
Art. 21 - ASSISTENTI	17
Art. 22 - RIMBORSI E DIARIE DIRETTORI DI GARA FIDASC	17
Art. 23 - RECLAMI	17
Art. 24 - ANNULLAMENTO DELLA PROVA	17
Art. 25 - NORMA TRANSITORIA	17

## **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. La classifica a squadre sarà stilata una volta sommato i punteggi conseguiti dai componenti della squadra, attribuendo i fattori di correzione diversi in funzione della categoria di arco di ogni componente.

### **Art. 3 - CLASSI 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, "piazzole speciali" e tiri alle mobili.

5.2 - Il **campo gara 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.

Nelle gare al chiuso tutte le sagome (valide e protetti) 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 nella gara "Two shot"** e **1 freccia nella gara "One shot"**.

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.

5.5.1 - **Gara "Two shot"**: nelle piazzole con sagome di piccola taglia "**gruppo 4**" dovranno essere presenti **4 sagome identiche**, in linea fra loro (parallela alla linea di tiro), 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

Nelle piazzole con sagome di piccola taglia "gruppo 4" non sono consentiti i protetti.

5.5.2 - **Gara "One shot"**: nelle piazzole con sagome di piccola taglia "**gruppo 4**" dovranno essere presenti **2 sagome identiche**, in linea fra loro (parallela alla linea di tiro), per garantire le medesime condizioni di tiro ad entrambi gli arcieri.

La sequenza di tiro sarà come di seguito descritta:



Arciere a sinistra tira sempre su A, arciere a destra tira sempre su B

Nelle piazzole con sagome di piccola taglia "gruppo 4" non sono consentiti i protetti.



5.6 - Nella gara "Two shot" 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 "One shot" dovranno essere previsti **almeno 8 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, compresi i protetti, 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 delle corna della sagoma, dei 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 - Ad ogni piazzola l'arciere avrà a disposizione per effettuare i suoi tiri **60 secondi** per la gara **"Two shot"** e **40 secondi** per la gara **"One shot"**, dal segnale di inizio tiri. Se l'arciere supererà tale tempo massimo gli verranno assegnati **zero** punti. Ogni arciere 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 6 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 1 m (+/- 20 cm) e divisa nel mezzo da una linea verticale di 30 cm che delimita la zona di tiro/posizionamento dell'arciere a dx rispetto a quello a sx.

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

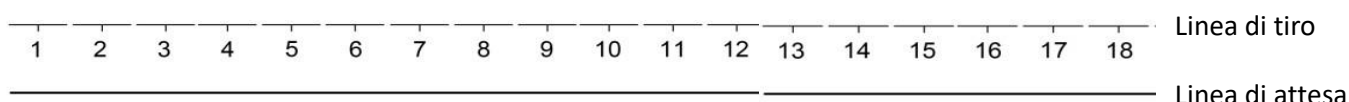
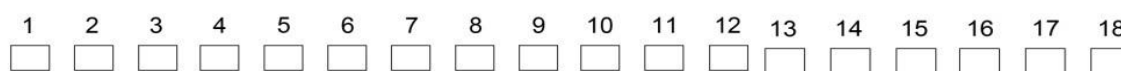


Il caricamento dall'alto verso il basso o laterale, è severamente proibito, e deve essere obbligatoriamente in linea al bersaglio in base alla posizione assunta sulla linea di tiro, pena l'immediata squalifica per l'arciere e ammonizione per il Direttore di Tiro competente.

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:*



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
<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"/>

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"/>

1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18
1° giro di gara								

1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18
2° giro di gara								

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 o sospensione temporanea dei tiri.

*Segnali visivi:*

- GIALLO schieramento di tutti gli arcieri sulla linea di tiro;
- VERDE decreta l'inizio dei tiri;
- ROSSO decreta la fine o sospensione temporanea 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 sbagliato o quello di una piazzola vicina il suo punteggio della piazzola sarà **-5** (considerato come un protetto). Per i Cadetti il punteggio sarà 0.

Se tale freccia impedisce la visione parziale del "perfect" e "special", l'arciere alzando un braccio può chiedere l'intervento del Direttore di Gara, che effettuando una sospensione temporanea dei tiri, provvederà alla rimozione della freccia dalla sagoma.

## 5.23 – GARA “Two shot” e “One shot”

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, lo special, la sagoma, la parte polmonare (spot), il cuore (super spot) e il mortale (perfect) verranno attribuiti i seguenti punteggi:

### “Two shot”

- |                             |          |
|-----------------------------|----------|
| ▪ Special                   | 14 punti |
| ▪ 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 |

### “One shot”

- |                             |          |
|-----------------------------|----------|
| ▪ Special                   | 18 punti |
| ▪ Perfect (mortale)         | 14 punti |
| ▪ Super spot (cuore)        | 12 punti |
| ▪ Spot (parte polmonare)    | 10 punti |
| ▪ Resto della sagoma        | 6 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).

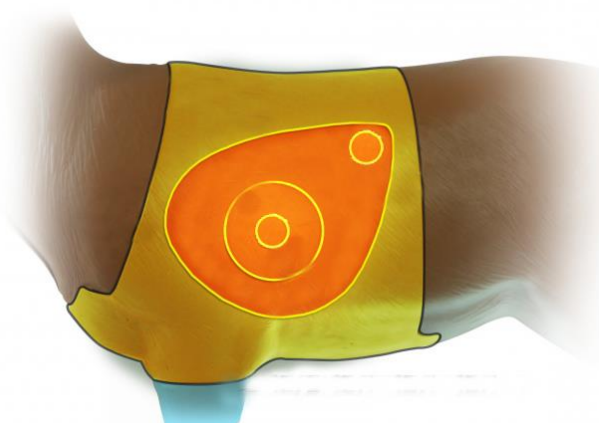
**Definizione di special:** si definisce special un’area, **non colorata**, di diametro esterno uguale al perfect della sagoma stessa, con tolleranza **+ -2 mm**.

Va posizionato all’interno dello spot, nella parte posteriore in alto o laterale destro in alto, a massimo 2 cm dalla linea dello spot.

La riga di demarcazione dello special deve essere ben distinta come le linee dei vitali e non sovrapposta alla linea dello spot. La posizione dello special sarà indicata sulla fotografia posta sulla tabella di piazzola.

**Lo special non andrà dichiarato da parte dell’arciere.**

**Nella gara “Two shot”, nella piazzola con lo special, se un arciere conficca entrambe le frecce nello special, gli sarà dato il punteggio di 0 punti.**





Dovranno essere obbligatori 6 special su 6 piazzole: 2 su sagome di media taglia "gruppo 3 e 4" e 4 su sagome di grande taglia "gruppo 2 e 1".

## **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.

6.4 - 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).

6.5 - 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).

6.6 - 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.

6.7 - 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.

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

6.9 - Una freccia che colpisca le eventuali corna della sagoma, o la "roccia" oppure il basamento, adeguatamente scontornati, vale zero punti.

6.10 - 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 al Direttore 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.

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

7.6 - Le piazzole sono composte da un minimo di tre arcieri ad un massimo di sei (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.

7.7 - 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.

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

- 1) il numero progressivo di piazzola
- 2) il nome delle sagome da colpire
- 3) il nome delle sagome protette
- 4) numero di telefono del Direttore di Gara in servizio
- 5) il numero della piazzola riportato in prossimità della sagoma da colpire

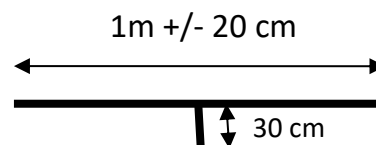
7.9 - Il supporto dove è affissa la tabella di piazzola farà anche da limite per i partecipanti che attendono il proprio turno di tiro e dovrà essere apposta lungo la linea di attesa. Il concorrente che oltrepassa tale limite prima del proprio turno di tiro sarà annullata la piazzola.

7.10 - Un concorrente che necessita dell'intervento del Direttore 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.

La linea di tiro dovrà essere lunga 1 m (+/- 20 cm) e divisa nel mezzo da una linea verticale di 30 cm che delimita la zona di tiro/posizionamento dell'arciere a dx rispetto a quello a sx.



8.2 - L'arciere, prima di eseguire i tiri:

- deve posizionarsi nella sua zona di tiro con i piedi in prossimità della linea di tiro ma senza oltrepassarla;
- 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 dal Direttore 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 il Direttore 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 del Direttore 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 del Direttore 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 - Se una freccia cade, prima di essere fatta anche una minima fase di trazione, allora può essere recuperata purché l'arciere resti nell'area di tiro.

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

Non si considererà tirata la freccia che, prima del rilascio, sia volontariamente scartata dal concorrente che abbia osservato nella stessa qualche anomalia, la rimetterà in faretra e ne prende un'altra.

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 dal Direttore 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 al Direttore 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 il Direttore di Gara dell'accaduto per il ripristino in toto della piazzola.

## **Art. 9 - RECUPERO FRECCHE**

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, il Direttore 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 Coordinatore, altri Direttori di Gara, organizzatori, altri concorrenti o il pubblico in generale.

Se sono violati gli articoli precedenti, il Direttore di Tiro avviserà immediatamente il Direttore di Gara che squalificherà il concorrente che dovrà abbandonare la prova. Tanto il Direttore di Tiro quanto il Direttore di Gara presenteranno informativa scritta che sarà trasmessa alla FIDASC.

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

### **12.1 - Classifiche individuali.**

12.1.1 - Le classifiche individuali, saranno stilate sulla base del miglior punteggio complessivamente ottenuto dall'arciere sia nella gara "Two shot" che "One shot", sommando i punteggi realizzati su ogni singola piazzola.

12.1.2 - 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 vitali;
- a parità di vitali il minor numero di protetti.

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

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

### **12.2 - Classifiche a squadre di società.**

12.2.1 - Esclusivamente durante il Campionato Italiano Individuale specialità "Indoor su sagome tridimensionali", gli arcieri gareggiano per la squadra della propria società. Non verranno ammesse alla competizione squadre composte da soli due arcieri al momento dell'inizio gara.

12.2.2 - Ogni società può essere rappresentata da una sola squadra, composta dalle classi man, woman e juniores.

12.2.3 - La classifica a squadre sarà stilata una volta sommati i migliori 3 punteggi conseguiti dagli arcieri della stessa società, esclusivamente man, woman e juniores, attribuendo i fattori di correzione diversi in funzione della categoria di arco di ogni componente come da "Allegato 1) - Coefficienti di compensazione 2024".



12.2.4 - Risulterà classificata la squadra, rappresentante la società, che avrà raggiunto il maggior punteggio complessivo dopo aver applicato i coefficienti di compensazione.

12.2.5 - Saliranno a podio le prime tre squadre classificate, rappresentanti la loro società.

12.2.6 - A parità di punteggio si prenderà il maggior numero di vitali, a parità di vitali si prenderà il minor numero di protetti, complessivo della squadra.

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

12.3 - 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 nei mesi di novembre o dicembre** ed è organizzato direttamente dalla FIDASC, o da Associazione affiliata da essa designata.

14.3 - Il Campionato Italiano Individuale "Indoor su sagome tridimensionali" dovrà essere effettuato in 2 giorni consecutivi, di cui il primo giorno per la gara "Two shot" e il secondo giorno per la gara "One shot" e premiazioni.

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

15.1 - Saranno premiati esclusivamente gli arcieri in possesso della tessera FIDASC, in corso di validità.

15.2 - Le domande di iscrizione, dei tesserati FIDASC, 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.

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 DEI DIRETTORI DI GARA E DELEGATO COORDINATORE**

17.1 - Il Direttore 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 - Il Direttore 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 Direttori di Gara.

17.4 - Per i Campionati Italiani i Direttori di Gara, almeno uno di 3° livello, e il Delegato Coordinatore sono indicati dal Coordinatore Nazionale della disciplina e nominati dalla Federazione.

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

Se durante il sopralluogo i Direttori 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.

I Direttori 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 DEL DIRETTORE 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 DIRETTORI 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.

## Allegato 1 - Coefficienti di compensazione 2024

CATEGORIA	Coefficiente	CATEGORIA	Coefficiente
<b>MAN</b>		<b>WOMAN</b>	
Arco storico	<b>0,7784</b>	Arco storico	<b>1</b>
Storico libero	<b>0,7164</b>	Storico libero	<b>0,8500</b>
Longbow	<b>0,6385</b>	Longbow	<b>0,7397</b>
Ricurvo tradizionale	<b>0,5546</b>	Ricurvo tradizionale	<b>0,6802</b>
Ricurvo libero	<b>0,5053</b>	Ricurvo libero	<b>0,6571</b>
Ricurvo assistito	<b>0,5035</b>	Ricurvo assistito	<b>0,6550</b>
Compound	<b>0,4274</b>	Compound	<b>0,5657</b>
Compound libero	<b>0,3750</b>	Compound libero	<b>0,4333</b>
Compound assistito	<b>0,3625</b>	Compound assistito	<b>0,4073</b>
		<b>JUNIORES</b>	
		Arco storico	<b>2,55</b>
		Storico libero	<b>2,52</b>
		Longbow	<b>2,49</b>
		Ricurvo tradizionale	<b>1,77</b>
		Ricurvo libero	<b>1,47</b>
		Ricurvo assistito	<b>1,38</b>
		Compound	<b>1,28</b>
		Compound libero	<b>1,18</b>
		Compound assistito	<b>1,03</b>