



FIDASC

Federazione Italiana Discipline Armi Sportive e Cinofilia Sportiva

Disciplina tiro con l'arco da caccia

**REGOLAMENTO SPORTIVO
INDOOR
SU SAGOME TRIDIMENSIONALI**



Approvato e Registrato al CONI

Approvato dalla Commissione Nazionale in data 08.11.2024
Approvato dal Consiglio Federale in data 28.11.2024

Versione 09.11.2024



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	4
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	16
Art. 15 - MODALITÀ DI ISCRIZIONE	16
Art. 16 - PROGRAMMI	16
Art. 17 - DESIGNAZIONE DEI DdG E DdG CON FUNZIONE DI COORDINATORI	16
Art. 18 - COMPETENZE DEL DdG E DdG CON FUNZIONE DI COORDINATORE	17
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	18
Art. 24 - ANNULLAMENTO DELLA PROVA	18
Art. 25 - NORMA TRANSITORIA	18

REGOLAMENTO SPORTIVO "INDOOR SU SAGOME TRIDIMENSIONALI"

Art. 1 - SCOPI

1.1 - La FIDASC, 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.

1.3 - Non sono previsti tiri a volo, né tiri mobili, né piazzola speciale e né prove libere.

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 gareggeranno a livello individuale ed anche in favore della propria Società in occasione del Campionato Italiano.

2.3 - La classifica a squadre di Società sarà stilata una volta sommati i migliori 3 punteggi conseguiti da tutti i tesserati di ogni Società, dopo aver attribuito i fattori di correzione, diversi in funzione della categoria di arco di ogni componente.

2.4 - Il Campionato Italiano Indoor si svolgerà in 2 giornate: al sabato la gara "Two Shot" e la domenica la gara "One shot"; le gare di campionato Regionale o Interregionale si svolgeranno in un giorno solo con entrambe le gare.

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, "piazze 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).

La sequenza di tiro sarà come di seguito descritta:



- 1° arciere tira su A
- 2° arciere tira su B
- 3° arciere tira su C
- 4° arciere tira su D
- 5° arciere tira su A
- 6° arciere tira su B

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).

La sequenza di tiro sarà come di seguito descritta:



- 1° arciere tira su A
- 2° arciere tira su B
- 3° arciere tira su A
- 4° arciere tira su B
- 5° arciere tira su A
- 6° arciere tira su B

Esclusivamente in occasione del Campionato Italiano sarà possibile sdoppiare anche le sagome di taglia media "gruppo 3" come da art. 5.5.2.

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 2 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 2 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 nei pressi 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 saranno comunque tutte 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 primo punto di impatto della freccia sulla 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 **70 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 sulla piazzola. Ogni arciere, ultimati i tiri prima dello scadere del tempo, dovrà **TASSATIVAMENTE** fare ritorno alla linea di attesa e attendere la fine del turno, senza disturbare e rimanendo fermo nella sua posizione senza allontanarsi.

Se tutti gli arcieri completano il loro turno di tiro, i Direttori di Gara potranno interrompere il tempo prima dello scadere.

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.

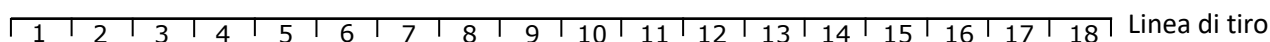
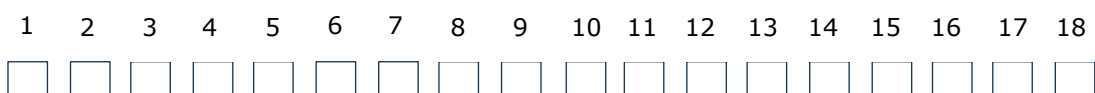
5.14 - La linea di tiro dovrà essere lunga 1m +/- 20 cm (in base alla conformazione della struttura adottata) e delimitata da una linea verticale di 30 cm quale limite della zona di tiro/posizionamento dell'arciere.

5.15 - Il tiro dovrà sempre essere effettuato verso il bersaglio. Il caricamento dall'alto verso il basso o laterale è severamente proibito, ma 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:



Linea di attesa

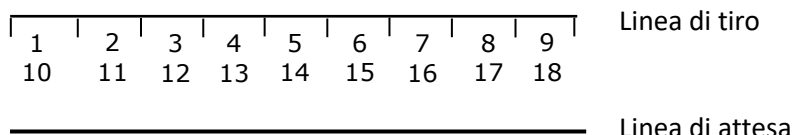
5.18 - Con spazi ridotti è possibile effettuare un campo gara completo di 18 piazzole facendo tirare gli arcieri in due giri di 9 piazzole, effettuando tra un giro e l'altro lo spostamento delle sagome e lasciando inalterata la linea di tiro.

Ultimato il primo giro su 9 piazzole si avrà una pausa di circa 30 minuti per spostare le sagome allestite 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"/>



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:

- ROSSO schieramento di tutti gli arcieri sulla linea di tiro;
- VERDE decreta l'inizio dei tiri;
- GIALLO ultimi dieci secondi rimanenti per completare il tiro;

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 singolarmente, 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.

Esclusivamente in occasione del Campionato Italiano Indoor, in presenza di adeguate strutture, rispettando le misure di cui all'art. 8.1, è possibile predisporre piazzole di tiro con doppia postazione in modo da far tirare contemporaneamente due arcieri.

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 18 punti
- Perfect (mortale) 14 punti
- Super spot (cuore) 12 punti
- Spot (parte polmonare) 10 punti
- Resto della sagoma 5 punti
- Protetto (sagoma in toto) -5 punti

"One shot"

- Special 20 punti
- Perfect (mortale) 16 punti
- Super spot (cuore) 14 punti
- Spot (parte polmonare) 12 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).

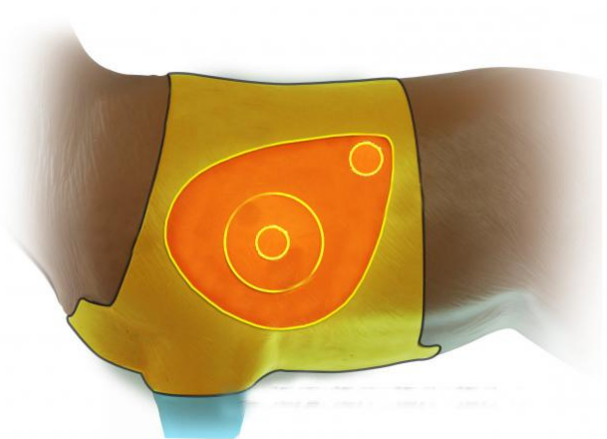
Definizione di special: si definisce special un'area, **non colorata**, di diametro esterno uguale al perfect della sagoma stessa, con tolleranza **+ -2 mm**.

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 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 lamenti 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 sul percorso allestito per la gara stessa. La violazione di tale norma comporta l'immediata squalifica dalla gara e la sospensione fino ad un massimo di un anno 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 - 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.

Esclusivamente in occasione del Campionato Italiano Indoor lo stato di qualsiasi freccia dubbia deve essere determinato dalla maggioranza dei voti della piazzola, arciere interessato escluso. In caso di pareggio, 50% e 50%, sarà assegnato il punteggio più alto.

7.7 - 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.

7.8 - 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.

7.9 - 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) le istruzioni, e la foto ove presente lo "special"

7.10 - 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. Al concorrente che oltrepassa tale limite prima del proprio turno di tiro sarà annullata la piazzola.

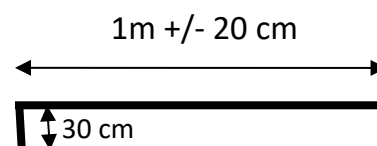
7.11 - Un concorrente che necessita dell'intervento del Direttore di Gara dovrà alzare un braccio per richiamarne l'attenzione, senza mai abbandonare la sua piazzola di tiro.

7.12 - Per giustificati motivi, su autorizzazione del Direttore di Gara, sarà possibile prevedere una sospensione tecnica di alcuni minuti nel corso del turno generale 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 postazione di tiro dovrà essere lunga 1 m (+/- 20 cm) e delimitata da una linea verticale di almeno 30 cm quale limite della zona di tiro/posizionamento dell'arciere.



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 - All'interno della squadra, l'ordine di tiro è alternato secondo il seguente schema:
A, B, C, D, E, F

F, A, B, C, D, E
E, F, A, B, C, D
D, E, F, A, B, C
ecc.

L'esempio riportato si riferisce ad una squadra composta da sei, ma è valido qualsiasi ne sia il numero.

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 sulla linea di tiro e 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 - Le frecce dovranno essere sempre protette dentro la faretra ed il concorrente dovrà averne in numero sufficiente per terminare la prova.

8.13 - 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, e l'abbia sostituita riponendola a terra dietro la linea di tiro.

8.14 - 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 Gara, 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.

8.15 - 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.

8.16 - 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 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, 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 Direttore di gara con funzioni di 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 del Direttore di Gara.

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

12.2 – Classifica a squadre di società.

12.2.1 – Esclusivamente durante il Campionato Italiano Individuale specialità "Indoor su sagome tridimensionali", gli arcieri gareggiano anche per la propria società. Non verranno ammesse alla classifica finale le società con iscritti due soli arcieri al momento dell'inizio gara.

12.2.2 - Verranno presi in considerazione i punteggi ottenuti da tutti gli arcieri partecipanti.

12.2.3 - La classifica delle società sarà stilata una volta sommati i migliori 3 punteggi conseguiti dagli arcieri della stessa società, (man, woman, juniores e cadetti), dopo aver attribuito i fattori di correzione, diversi in funzione della categoria di arco di ogni componente come da "Allegato 1) - Coefficienti di compensazione 2025".

12.2.4 - Risulterà prima 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, rappresentate ognuna dai propri 3 migliori arcieri che, col loro punteggio, avranno contribuito al posizionamento raggiunto.

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 ottobre, 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.

14.4 - **Esclusivamente in occasione del Campionato Italiano Indoor** sarà possibile suddividere i partecipanti in massimo 3 turni di gara il sabato e massimo 3 turni la domenica.

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 DIRETTORE DI GARA CON FUNZIONI DI 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 il Campionato Italiano i Direttori di Gara, almeno uno di 3° livello, e il Direttore di gara con funzioni di 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 DIRETTORE DI GARA CON FUNZIONI DI 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 2025

CATEGORIA		Coefficiente	CATEGORIA		Coefficiente
MAN			WOMAN		
Arco storico		0,7784	Arco storico		1
Storico libero		0,7164	Storico libero		0,8500
Longbow		0,6385	Longbow		0,7397
Ricurvo Tradizionale		0,5546	Ricurvo Tradizionale		0,6802
Ricurvo libero		0,5053	Ricurvo libero		0,6571
Ricurvo assistito		0,5035	Ricurvo assistito		0,6550
Compound Tradizionale		0,4274	Compound Tradizionale		0,5657
Compound libero		0,3750	Compound libero		0,4333
Compound assistito		0,3625	Compound assistito		0,4073
CADETTI			JUNIORES		
Arco storico		1,59	Arco storico		1,35
Storico libero		1,56	Storico libero		1,29
Longbow		1,54	Longbow		1,26
Ricurvo Tradizionale		1,27	Ricurvo Tradizionale		0,97
Ricurvo libero		1,24	Ricurvo libero		0,94
Ricurvo assistito		1,22	Ricurvo assistito		0,92
Compound Tradizionale		1,21	Compound Tradizionale		0,91
Compound libero		1,17	Compound libero		0,87
Compound assistito		0,96	Compound assistito		0,66