



# **FIDASC**

Federazione Italiana Discipline Armi Sportive e Cinofilia Sportiva

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

# **REGOLAMENTO SPORTIVO RIEVOCAZIONI STORICHE**



Approvato e Registrato al CONI

Approvato dalla Commissione Nazionale in data 07.10.2025  
Approvato dal Consiglio Federale in data \_\_.\_\_.2025

Versione 11.11.2025

## 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 frecce	4
Art. 5 - Abbigliamento	8
Art. 6 - Regolamento per lo svolgimento della gara	9
Art. 7 - Bersagli utilizzati per la gara	11
7.2.1 - Bersaglio Normale	12
7.2.2 - Bersaglio Multiplo	13
7.2.3 - Bersaglio Speciale	14
7.2.4 - Bersaglio a frecce multiple	15
7.2.5 - Bersaglio Libero	16
Art. 8 - Regole percorso di gara	16
Art. 9 - Realizzazione della prova	18
Art. 10 - Verifica punteggi e recupero frecce	20
Art. 11 - Penalizzazioni	21
Art. 12 - Squalifiche e interruzioni	22
Art. 13 - Punteggio e classifiche	23
Art. 14 - Trasmissione dei risultati	25
Art. 15 - Fasi del campionato	25
Art. 16 - Finanziamento e quote di iscrizione	26
Art. 17 - Modalità di iscrizione	26
Art. 18 - Programmi	27
Art. 19 - Designazione dei DdG e DdG con funzione di Coordinatore	27
Art. 20 - Competenze del DdG e DdG con funzione di Coordinatore	28
Art. 21 - Designazione del Direttore di Tiro	29
Art. 22 - Competenze del Direttore di Tiro	29
Art. 23 - Assistenti	30
Art. 24 - Rimborsi e diarie DdG con funzioni di e Direttore di Gara FIDASC	30
Art. 25 - Reclami	30
Art. 26 - Annullamento della prova	31
Art. 27 - Formazione della Squadra Nazionale della disciplina	31
Art. 28 - Assegnazione delle onorificenze	31
Art. 29 - Norma transitoria	31
Allegato 1) Abbigliamento ed archi	32

## **REGOLAMENTO SPORTIVO "RIEVOCAZIONI STORICHE"**

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

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

### **Art. 2 - PARTECIPAZIONE ALLE GARE**

2.1 - Possono prendere parte alle fasi del Campionato tutti gli arcieri in possesso della tessera FIDASC, in corso di validità per l'anno di svolgimento del Campionato, che potrà essere richiesta, da un referente a ciò designato dall'organizzatore, ad inizio gara ai partecipanti.

2.2 - Le ASD che organizzino gare ufficiali di qualsiasi tipologia a livello regionale, interregionale o Campionati Italiani, se in regola con l'assicurazione del campo gara (giornaliera o permanente), hanno facoltà di richiedere alla Commissione Nazionale di Disciplina debita autorizzazione per aprire la competizione alla categoria OSPITI, ovvero agli arcieri provenienti da altre Federazioni e/o EPS CONI (che faranno classifica a parte, senza premiazioni).

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

### **Art. 3 - CLASSI DEGLI ARCIERI**

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

- a) Cadetti man e woman dai 10 ai 14 anni non compiuti;
- b) Juniores man e woman dai 14 ai 18 anni non compiuti;
- c) Woman dai 18 anni;
- d) Man dai 18 anni;

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

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

### 4.1 - **Categorie degli archi ammessi:**

#### **STORICO:**

Caratteri distintivi della categoria di arco:

- è costituito da un unico pezzo di legno;
- sono consentiti rinforzi in legno/corno sul riser e sui tips;
- rinforzi o piccole riparazioni fatte con del filo, pari ad una fascia minima di cm 3, corrispondente ad un rinforzo strutturale efficace ad evitare punti di riferimento, in particolare sul flettente superiore, e purché non troppo vicino all'impugnatura costituendo punti di mira;
- è ammesso un reggi freccia (legno, corno o pelle) la cui superficie di appoggio sia larga massimo 5mm (ad arco posto in verticale - non in trazione - la freccia deve cadere dal supporto);
- la corda è costruita anche con filati sintetici non fluo;
- è ammesso un rivestimento in pelle e/o filati naturali all'impugnatura;
- è consentita la presa "Mediterranea", la presa "Orientale" e la presa "Under nock" ecc. purché un dito sia sempre a contatto con la cocca;
- il punto di rilascio deve essere sempre lo stesso;
- è ammesso l'uso di tab, di un guantino o di un anello da pollice purché composti da materiali naturali.

#### NON SONO AMMESSI:

- archi costruiti con più strati di legno (vista la difficoltà nella verifica dei materiali e le caratteristiche tecniche/costruttive che li rendono pressoché identici alla categoria Longbow);
- mascheramenti completi dell'arco (rivestimenti, decori, vernici che non lascino visibile la trama del legno);
- alcuna finestra (può esserci un restringimento nell'impugnatura purché presente su ambo i lati);
- materiali sintetici moderni (come fibra di vetro, di carbonio, plastiche varie ecc.) per la sua costruzione;
- face e string walking;
- variare la presa della corda e il punto di rilascio durante la gara;
- controlli dell'allungo sull'arco o sulla corda;
- ausili per la mira;
- sgancio meccanico;
- rest di nessun genere;
- regolatore laterale di pressione della freccia;
- stabilizzatore di nessun genere;
- pesi di nessun genere applicati all'impugnatura;
- smorzatori di vibrazioni applicati all'arco;
- suvette;
- l'uso della dragona;

- smorzatori di rumore applicati sulla corda;
- più di 2 punti di incocco sulla corda, con la cocca all'interno e a contatto dei 2 punti.

### **STORICO LIBERO (FOGGIA STORICA):**

Caratteri distintivi della categoria di arco:

- può essere realizzato da un unico legno o con più materiali naturali (corno, tendine, pelle ecc.);
- è ammesso l'utilizzo di materiali moderni (come fibra di vetro e colle moderne);
- sono ammessi archi compositi di foggia orientale con puntali rigidi (come arco Turco, Unno, Cinese ecc.);
- lo spessore dell'impugnatura non deve essere inferiore a 15mm;
- è ammesso un reggi freccia (legno, corno o pelle) la cui superficie di appoggio sia larga massimo 5mm (ad arco posto in verticale - non in trazione - la freccia deve cadere dal supporto);
- è ammesso un rivestimento in pelle anche integrale secondo la tipologia d'arco purché riconducibile ad iconografia riconosciuta o caratteristiche costruttive tipiche della regione da cui provengono (mongoli);
- la corda è costruita anche con filati sintetici non fluo;
- è ammesso un rivestimento in pelle e/o filati naturali all'impugnatura;
- è consentita la presa "Mediterranea", la presa "Orientale" e la presa "Under nock" ecc. purché un dito sia sempre a contatto con la cocca;
- il punto di rilascio deve essere sempre lo stesso;
- è ammesso l'uso di tab, di un guantino o di un anello da pollice purché composti da materiali naturali.

### **NON SONO AMMESSI:**

- impugnatura a pistola come specificato nell'allegato 2);
- alcuna finestra (può esserci un restringimento nell'impugnatura purché presente su ambo i lati);
- face e string walking;
- variare la presa della corda e il punto di rilascio durante la gara;
- controlli dell'allungo sull'arco o sulla corda;
- ausili per la mira;
- sgancio meccanico;
- rest di nessun genere;
- regolatore laterale di pressione della freccia;
- stabilizzatore di nessun genere;
- pesi di nessun genere applicati all'impugnatura;
- smorzatori di vibrazioni applicati all'arco;
- suvette;
- l'uso della dragona;
- smorzatori di rumore applicati sulla corda;
- più di 2 punti di incocco sulla corda, con la cocca all'interno e a contatto dei 2 punti.

**LONGBOW (TRADIZIONALE):**

Caratteri distintivi della categoria di arco:

- un'impugnatura rigida centrale;
- flettenti senza carbonio a vista che ad arco carico, devono essere ad unica curvatura, con massimo 5 mm di contro curvatura dalla fine del puntale;
- uso di un tappetino sul piatto di finestra alto al massimo 2 mm;
- uno spessore laterale rigido, alto al massimo 10 mm più della freccia;
- la freccia va poggiata sul piatto di finestra;
- la corda è costruita anche con filati sintetici non fluo;
- è ammesso un rivestimento in pelle e/o filati naturali all'impugnatura;
- è consentita la presa "Mediterranea", la presa "Orientale" e la presa "Under nock" ecc. purché un dito sia sempre a contatto con la cocca;
- il punto di rilascio deve essere sempre lo stesso;
- è ammesso l'uso di tab, di un guantino o di un anello da pollice purché composti da materiali naturali.

**NON SONO AMMESSI:**

- archi costruiti in tre pezzi;
- face e string walking;
- variare la presa della corda e il punto di rilascio durante la gara;
- ausili per la mira;
- sgancio meccanico;
- supporto per appoggiare la freccia (rest) di nessun genere;
- regolatore laterale di pressione della freccia;
- stabilizzatore di nessun genere;
- pesi di nessun genere applicati all'impugnatura;
- smorzatori di vibrazioni applicati all'arco;
- susette;
- l'uso della dragona;
- smorzatori di rumore applicati sulla corda;
- più di 2 punti di incocco sulla corda, con la cocca all'interno e a contatto dei 2 punti.

**RICURVO:**

Caratteri distintivi della categoria di arco:

- un'impugnatura rigida centrale;
- due flettenti a doppia curvatura senza carbonio a vista;
- riser composto da legno o fenolico che può contenere delle lamine di materiale sintetico come rinforzo;
- uso di un tappetino sul piatto di finestra alto al massimo 2 mm;
- uno spessore laterale rigido, alto al massimo 10 mm più della freccia;
- la freccia va poggiata sul piatto di finestra;
- la corda è costruita anche con filati sintetici non fluo;
- è ammesso un rivestimento in pelle e/o filati naturali all'impugnatura;

- è consentita la presa "Mediterranea", la presa "Orientale" e la presa "Under nock" ecc. purché un dito sia sempre a contatto con la cocca;
- il punto di rilascio deve essere sempre lo stesso;
- è ammesso l'uso di tab, di un guantino o di un anello da pollice purché composti da materiali naturali.

#### NON SONO AMMESSI:

- archi costruiti in tre pezzi;
- non sono ammessi flettenti con colori fluo;
- face e string walking;
- variare la presa della corda e il punto di rilascio durante la gara;
- ausili per la mira;
- sgancio meccanico;
- flettenti con carbonio a vista ben distinguibile (es. riconoscibili nidi d'ape);
- supporto per appoggiare la freccia (rest) di nessun genere;
- regolatore laterale di pressione della freccia;
- stabilizzatori o pesi di nessun genere;
- smorzatori di vibrazioni applicati all'arco;
- smorzatori di rumore applicati sulla corda;
- clicker;
- susette;
- più di 2 punti di incocco sulla corda, con la cocca all'interno e a contatto dei 2 punti;
- l'uso della dragona.

4.1.1 È fatto obbligo ad ogni partecipante presentare alla Commissione Nazionale della disciplina la richiesta di approvazione di archi particolari esclusi dall'allegato 1) "Archi", prima della partecipazione a qualsiasi gara del Campionato trasmettendo fotografie degli stessi e l'iconografia o la fonte ufficiale assunta a riferimento.

#### **4.2 - Freccie ammesse:**

Sono ammesse solo aste in legno con cocche ricavate nell'asta o anche applicate, purché in materiale naturale (legno, corno). È obbligatoria una legatura in prossimità della cocca in caso sia ricavata nell'asta.

Le alette dovranno essere solo in piuma naturale e di colori non cangianti o fluo.

4.3 - Sono ammesse le punte ad ogiva, field o conica.

Sono vietate punte che danneggiano in modo anomalo i bersagli, come le triangolari, quadrelle, bodkin, foglia o con lama da caccia.

4.4 - Le frecce dovranno riportare il cognome e il nome dell'arciere, o il numero di tessera FIDASC.

Se ad un controllo, da parte del Direttore di Gara, successivo all'inizio gara dovesse risultare che le frecce di un arciere siano prive di identificazione, quelle scoccate sino a quel momento gli verranno considerate nulle. L'arciere potrà comunque regolarizzarle e proseguire la gara, partendo dal punteggio a ZERO.

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

#### **4.6 - Accessori ammessi per il tiro:**

Gli accessori quali corda, faretra, la protezione per le dita, para braccio e porta vivande (portabottiglie, scarsella, etc.) devono essere in materiale naturale ed in linea con il periodo storico di riferimento dell'abbigliamento indossato.

Il punto di incocco può essere doppio e solo con legature in filo naturale o sintetico, non consentiti incocchi in metallo o materiale plastico.

### **Art. 5 - ABBIGLIAMENTO**

5.1 - L'abbigliamento richiesto sia per le gare che per le manifestazioni è l'abito storico, dalle calzature indossate, all'acconciatura per i capelli al copricapo, inclusi gli accessori devono essere coerenti con il periodo rappresentato, orientativamente dal 1000 al 1492 (fine del Medioevo), o, comunque, riconducibili ad una iconografia documentata.

5.2 - È fatto obbligo ad ogni partecipante presentare alla Commissione Nazionale della disciplina la richiesta di approvazione di abiti particolari esclusi dall'allegato 1) "Abbigliamento" prima della partecipazione a qualsiasi gara del Campionato trasmettendo fotografie degli stessi e l'iconografia o la fonte ufficiale assunta a riferimento.

5.2 - È vietato:

- indossare braccialetti moderni, orologi, occhiali da sole (se non previa prescrizione medica), e quant'altro possa creare evidente contrasto con la raffigurazione storica, in particolare smalti sulle unghie e colorazioni dei capelli non naturali da coprire adeguatamente con cerotti e copricapi di tipo storico;
- indossare un abbigliamento o accessori moderni (es. jeans, tute, scarponcini, scarpe da ginnastica);
- indossare, per motivi di sicurezza, calzature infradito qualunque esse siano e/o calzature con cerniera lampo.

5.3 - È ammesso:

- l'uso degli occhiali da vista in gara anche di tipo fotocromatico su prescrizione medica;
- calzature risuolate in gomma (per la sicurezza) e sandali in cuoio e pelle, anche con chiusure delle cinghie a fibbia (non di foggia moderna o fantasy);

5.4 - È ammesso solo per i maggiorenni il porto di armi bianche per uso scenico, quale riproduzione di modelli originali del periodo storico purché non affilate. Per i minori sono consentite riproduzioni prive di lame (quindi foderi e manico di pugnale) al solo scopo di completamento dell'abito storico.

5.5 - L'ammissione alla gara è a discrezione del Direttore di Gara che effettuerà un controllo sull'abbigliamento ed accessori indossati, prima dell'inizio della gara. Sarà sua facoltà intervenire anche durante la gara nel caso in cui si accorga di particolari anomalie sul vestiario sfuggite al controllo preliminare.

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

5.7 - I cellulari durante le manifestazioni dovranno essere spenti o messi in opzione silenziosa, fatto salvo quello del Direttore di Gara anche con funzioni di Delegato, dei Direttori di Gara e dei Direttori di Tiro per eventuali segnalazioni e comunicazioni di servizio; non sono consentiti dispositivi di ascolto (auricolari a filo e wi-fi).

## **Art. 6 - REGOLAMENTO PER LO SVOLGIMENTO DELLA GARA**

6.1 - La gara si può svolgere effettuando percorsi itineranti nei borghi storici e piazze di città, castelli, paesi, parchi od aree limitrofe, ma sempre in contesti che abbiano attinenza o ambientazione storica.

6.2 - Le gare si svolgeranno regolarmente con qualsiasi condizione atmosferica, a insindacabile giudizio del Direttore di Gara.

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

Il Direttore di Gara deciderà sull'interruzione definitiva e/o validità della stessa ai fini della classifica.

Le società che possono usufruire di un locale al coperto, palestre o strutture moderne escluse, possono predisporre un numero congruo di bersagli all'interno di questo e procedere regolarmente alla fine della gara.

6.4 - Il **percorso sarà nella lunghezza di 16 piazzole di tiro** obbligatoriamente così composte:

- n. 6 piazzole con bersagli normali;

- n. 2 piazzole con bersagli multipli;
- n. 2 piazzole con bersagli speciali;
- n. 4 piazzole con bersagli liberi;
- n. 2 piazzole con bersaglio a frecce multiple

6.5 - È facoltà della società organizzatrice poter fare un percorso **di sole 8 piazzole**, da percorrersi 2 volte, secondo il seguente numero di bersagli per ogni tipo ed in deroga all'art 6.4:

- n. 3 piazzole con bersagli normali;
- n. 1 piazzole con bersagli multipli;
- n. 1 piazzola con bersaglio speciale;
- n. 2 piazzole con bersagli liberi;
- n. 1 piazzole con bersaglio a frecce multiple

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

**Le squadre sono composte da un minimo di tre ad un massimo di 12 arcieri;**

Ogni squadra non potrà essere integralmente formata da arcieri della stessa società e formata mediante la suddivisione degli arcieri partecipanti in numero proporzionato agli iscritti e nel modo più possibile eterogeneo fra le varie società.

6.7 - Ad ogni piazzola devono tirare due arcieri contemporaneamente, anche sullo stesso bersaglio, fatto salvo situazioni particolari, autorizzate dal Direttore di Gara e descritte nella tabella di piazzola, che non consentano il tiro contemporaneo di due arcieri.

6.8 - Per la categoria cadetti la distanza minima di tiro è 7 m mentre la massima consentita è di 15 m, e dovranno tirare sempre per ultimi.

6.9 - I bersagli collocati ad una distanza uguale o superiore a 15m potranno essere singoli.

**6.10 - Per le categorie juniores, man e woman la distanza minima di tiro è 7 m mentre la massima consentita è di 25 m.**

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

6.12 - È possibile abbandonare la linea di tiro solo quando entrambi gli arcieri della coppia abbiano scagliato tutte le frecce a propria disposizione. In caso uno dei due dovesse finire di scagliare le frecce prima dell'altro dovrà attendere senza recare disturbo alla persona a fianco.

## Art. 7 - BERSAGLI UTILIZZATI PER LA GARA

### 7.1 - CARATTERISTICHE GENERALI

7.1.1 - I bersagli dovranno essere collocati in modo tale che non siano in linea con la piazzola successiva, ricompresi nel cono di protezione laterale di tiro frecce (circa 45° per ogni lato della traiettoria di tiro, considerando anche eventuali deviazioni delle frecce su bersagli o su battifreccia) o che arrechino pericolo o danno a persone, animali o cose.

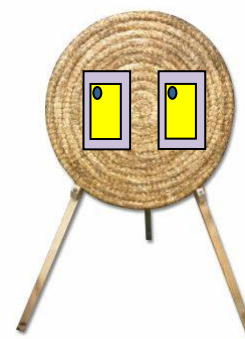
7.1.2 - I bersagli dovranno essere di materiale tale che per deterioramento tirando le frecce queste non rimbalzino sul supporto e non lo attraversino.

Vista la grande varietà di bersagli e materiali impiegati è possibile che gli stessi si deteriorino prima della fine della gara. In questo caso sia il supporto (paglione, pannello, ecc.) che il bersaglio rappresentato (stampa, manufatto) va sostituito con altro identico, pena l'annullamento della piazzola da parte del Direttore di Gara.

7.1.3 - I bersagli devono essere doppi, anche se collocati su un unico supporto (paglione o pannello) purché il supporto stesso sia di adeguate dimensioni tali da avere almeno 20 cm di contorno libero a protezione del bersaglio stesso.



Bersagli doppi



Bersagli doppi unico paglione

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

7.1.5 - È fatto obbligo di piazzare adeguati batti-freccia dietro e/o lateralmente ai bersagli per evitare che le frecce possano volare "libere" se non hanno colpito il bersaglio o se sgroppino dopo averlo colpito senza essersi conficcate. Il posizionamento laterale o retrostante è orientativamente di 1 m per consentire agevole recupero delle frecce.

La grandezza del batti freccia deve essere adeguata sia alla grandezza del bersaglio che alla distanza del tiro, ovvero di dimensioni adeguate a proteggere le traiettorie di tiro e di eventuali deviazioni.

Il materiale da usare, sia per i supporti dei bersagli che dei battifreccia, deve essere idoneo a fermare le frecce preservandole quanto più possibile dalla rottura e reso compatibile con il contesto mediante ricoperture in iuta, tessuto, canniccio o simili se costituito da materiali non naturali (pannelli in schiume sintetiche). La resistenza di supporti meno consistenti dei paglioni tradizionali deve essere maggiorata con spessori adeguati e/o interposizione di cartoni, tessuti, gomme purché non costituiscano intralcio all'estrazione delle frecce, quindi non plastica o materiali duri.

Sono consentite mascherature anche mediante tinte coprenti e qualsiasi altra soluzione atta ad evitare materiali sintetici in vista.

**7.1.6 - I bordi delle zone di diverso punteggio (zona perfect, zona spot e zona sagoma dovranno essere delimitati con linee visibili dello spessore massimo di 3 mm di spessore, con contorno metallico (filo di ferro di massimo 3 mm di spessore) stabilmente fissato al bersaglio almeno per quanto riguarda il maggior punteggio (perfect ove presente).**

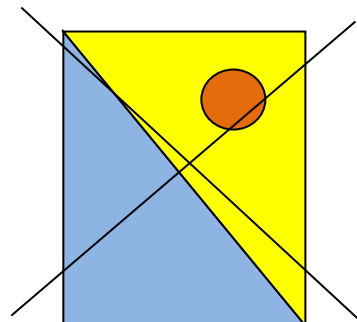
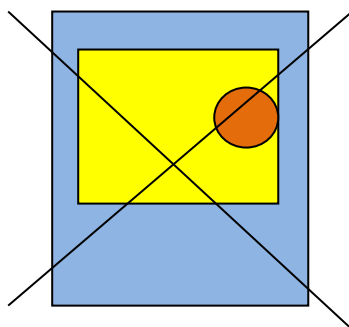
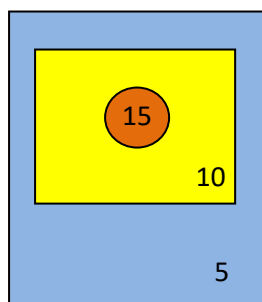
Nelle sagome tridimensionali di animali, già marcate con **il perfect** dal produttore, è ammesso non apporre il contorno metallico; se la linea di demarcazione non è ben scontornata, la stessa va meglio marcata mediante un attrezzo a caldo (no pennarelli).

## 7.2 - TIPOLOGIA DEI BERSAGLI

### 7.2.1 - Bersaglio Normale

- Si intendono per questa categoria i bersagli 2D (cartacei, disegnati su tela o altri tipi di supporto) con o senza meccanismi di azionamento con forma e dimensioni tra le più variegata, con soggetti astratti (forme geometriche) o figurativi, ma sempre in coerenza con il contesto storico della gara. **Non sono ammesse sagome in rilievo e sagome 3D** raffiguranti animali selvatici;
- **Si tirano 3 frecce:** ogni arciera deve obbligatoriamente tirare tre frecce e si sommano i punti di tutte le frecce;
- Per questa tipologia di bersaglio saranno ammesse 3 zone punti:
  - Perfect 11 punti
  - Spot 8 punti
  - Sagoma 5 punti
- Le zone punti dovranno essere posizionate una all'interno dell'altra. La zona spot sarà contenuta all'interno della zona sagoma, il perfect sarà contenuto all'interno della zona spot, lasciando uno spazio di almeno 3 cm tra i bordi delle varie zone (non devono essere a contatto se non per particolari punti in ragione della forma delle zone stesse);
- La zona spot (8 punti) e la zona sagoma (5 punti) non hanno limitazioni nella forma e nelle dimensioni;
- All'interno della zona spot dovrà essere posizionato il "perfect che dovrà avere forma circolare con diametro come di seguito descritto:
  - Bersaglio posizionato tra 7 m e 15 m, diametro 10 cm
  - Bersaglio posizionato tra 15 m e 25 m, diametro 15 cm

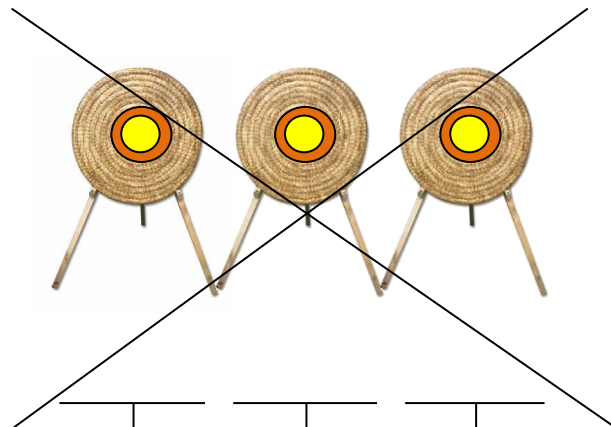
- **Spot e perfect realizzati vanno conteggiati nella somma degli spot e perfect di gara.**



## 7.2.2 - Bersaglio Multiplo

- Si intendono per questa categoria composizioni di 3 bersagli senza meccanismi di azionamento, con forma e dimensioni tra le più variegata quali scudi, stemmi, figure, manichini, forme geometriche, sacchi, paglioni, batti freccia (anche con zone in altorilievo o bassorilievo). **Sono ammesse sagome 3D** raffiguranti animali selvatici;
- Per questa tipologia di bersaglio saranno ammesse solamente 2 zone punti:
  - Perfect 11 punti (nei 3D l'area più grande dello spot)
  - Spot 8 punti (nei 3D la sagoma, escluse corna, zoccoli, rocce, tronchi)
- All'interno dello spot centrale dovrà essere posizionato il "perfect" e mai a meno di 5 cm dal bordo di questa. Sono escluse le sagome 3D raffiguranti animali selvatici, che hanno già i loro bordi marcati dal costruttore;
- Escluse le sagome 3D, la forma e la dimensione delle zone punti (spot e perfect) saranno a discrezione della società organizzatrice e indipendenti dalla distanza dalla linea di tiro;
- I bordi dello spot e del perfect dovranno essere delimitati con linee visibili e, ove possibile, con bordi metallici come per il bersaglio "normale".
- I bersagli possono essere tra loro diversi in forma e dimensioni, posti alla stessa identica distanza dalla linea di tiro così come a distanze differenti purché all'interno del range di distanze massima e minima contemplato dal presente regolamento;
- Il posizionamento dei bersagli dovrà garantire condizioni di tiro più simili possibile per entrambi gli arcieri;
- **Si tirano 3 frecce numerate:** ogni arciera deve obbligatoriamente tirare una sola freccia a ciascuno dei 3 bersagli, rispettando la sequenza di tiro riportata obbligatoriamente nella tabella di piazzola; si sommano i punti delle 3 frecce risultate regolamentari (es. bersaglio n.1 freccia n.1 ecc.) mentre i punteggi delle frecce fuori sequenza sono nulli;

- **Spot e perfect realizzati vanno conteggiati nella somma degli spot e perfect di gara.**



## 7.2.3 - Bersaglio Speciale

- Si intende per questa categoria un bersaglio con una area circoscritta da colpire, identificata e delimitata in modo chiaro, con o senza meccanismi di azionamento, da attraversare (fori) o abbattere, con forma e dimensioni tra le più variegata quali scudi, stemmi, figure, manichini, forme geometriche, sacchi, paglioni, batti freccia (anche in altorilievo o bassorilievo) che preveda l'assegnazione del punteggio **alla prima freccia utile**. A tale scopo si devono utilizzare le frecce numerate per identificare su qualsiasi tipo di bersaglio la freccia efficace per il calcolo punteggio (es: se durante i controlli sul bersaglio risulta che la freccia n° 1 ha raggiunto il bersaglio si conterà il massimo punteggio);
- **Sono ammesse sagome 3D** raffiguranti animali selvatici;
- Il bersaglio deve essere obbligatoriamente doppio affinché due arcieri possano tirare contemporaneamente, ognuno al proprio bersaglio, senza creare code; tuttavia, può essere autorizzato in casi eccezionali dal Direttore di Gara un bersaglio singolo, soprattutto se non è necessario procedere al recupero delle frecce ed alla ricarica del meccanismo dopo ogni volée;
- Il bersaglio deve essere studiato e realizzato evitando che i meccanismi e/o gli eventuali sistemi di ricarica, nonché il recupero delle frecce, siano motivo di ritardo/stop tiro tra una coppia di arcieri e l'altra;
- È consentita la presenza di un addetto (sempre sul posto) che sovrintende ai meccanismi di azionamento/ricarica, purché collocato in posizione di sicurezza;
- È facoltà del Direttore di Gara imporre la presenza di un addetto (fisso e sempre sul posto) che assegni il punteggio ad ogni singolo arciere in quei bersagli che possono essere soggetti a interpretazione;
- Viene definita **una unica zona da colpire** ed i punteggi attribuiti sono:
  - Perfect 11 punti se si colpisce il bersaglio con la prima freccia

- Spot 8 punti se si colpisce il bersaglio con la seconda freccia
- Sagoma 5 punti se si colpisce il bersaglio con la terza freccia.
- **Si possono tirare 3 frecce** e, quando l'arciere colpisce il bersaglio, interrompe la serie di tiri e vale il punteggio realizzato dalla prima freccia a punto.
- I bordi del bersaglio valido, se posti su di una sagoma o su di un disegno, dovranno essere delimitati con linee visibili, preferibilmente con filo metallico;
- Le frecce andranno numerate 1, 2, 3, con anelli, puntini o altro che ne identifichi la numerazione;
- **Spot e perfect realizzati vanno conteggiati nella somma degli spot e perfect di gara.**

## 7.2.4 - Bersaglio a frecce multiple

- Si intendono per questa categoria composizioni di 2 bersagli, posizionati **massimo a 15 m**, senza meccanismi di azionamento, ogni bersaglio con la seguente forma e dimensione:
  - 2 cerchi concentrici di colore differente e con diametro di 15 e 30 cm.
- Non può essere un bersaglio in movimento. **Non sono ammesse sagome in rilievo e sagome 3D** raffiguranti animali selvatici;
- **Tirano contemporaneamente due arcieri una volée di quante più frecce possibili, in un tempo massimo di 25 secondi;**
- Per questa tipologia di bersaglio saranno ammesse 2 zone punti:
  - Area speciale, cerchio con diametro di 15 cm                      8 punti
  - Area normale, cerchio con diametro di 30 cm                      5 punti
- La prima freccia dovrà essere "incoccata" solo una volta giunti sulla linea di tiro;
- Il tempo dovrà essere scandito da una clessidra o analogo strumento compatibile con il periodo storico e controllato da un cronometrista della società organizzatrice se presente, o dal Direttore di Tiro, o dal 1° marcatore quando al tiro è lo stesso Direttore di Tiro.
- Gli arcieri sulla linea di tiro, con la freccia incoccata rivolta verso il basso, dovranno dare il "PRONTO", il tempo a disposizione inizia dal momento in cui il Direttore di Tiro dà il "VIA", e finisce quando il Direttore di Tiro darà lo "STOP";
- Se un arciere tira una freccia dopo lo "STOP" gli verrà sottratto il punteggio di una freccia con più alto punteggio;
- **Il punteggio verrà conteggiato ogni tornata di tiro, sarà ottenuto dalla somma di tutte le frecce tirate a punteggio e sullo score si scriverà solo il punteggio totale nel progressivo di piazzola.**
- **In questo bersaglio non c'è distinzione di spot, perfect e sagoma.**



### 7.2.5 - Bersaglio Libero

- **La forma e la dimensione della zona da colpire saranno a discrezione della società organizzatrice e indipendente dalla distanza dalla linea di tiro;**
- Il bersaglio libero (fisso o in movimento) non può essere utilizzato per la piazzola a tempo;
- **Si tirano 3 frecce:** ogni archiere deve obbligatoriamente tirare le tre frecce e si sommano i punti delle 3 frecce;
- Viene definita una unica zona da colpire e il punteggio attribuito è di **8 punti a freccia;**
- **In questo bersaglio ogni freccia a punto è considerata come spot.**



## Art. 8 - REGOLE PERCORSO DI GARA

8.1 - 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.

8.2 - Prima della gara nessun arciere può esercitarsi e prendere visione del percorso allestito per la gara stessa. La violazione di tale norma comporta l'immediata squalifica dalla gara e la sospensione fino ad un massimo di un anno e la stessa penalità verrà inflitta a chi non comunica ai propri referenti tale violazione.

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

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

- Se prima o durante lo svolgimento della gara si verificassero condizioni di pericolo, queste devono essere rimosse immediatamente anche con l'annullamento di una o più piazzole. Se nemmeno con il ricorso agli espedienti più opportuni si riesce a ripristinare la sicurezza del percorso, la gara deve essere immediatamente annullata o sospesa definitivamente e ne deve essere data notizia nella relazione, avendo cura di indicare il numero effettivo di piazzole eventualmente tirate dalle squadre;
- Le piazzole annullate dovranno essere eliminate dal conteggio dei punti identificando nello score quelli associati a quella/quelle annullate; pertanto, si deve fare attenzione a partire con annotazione dei punti negli scores dalla piazzola di partenza.
- Se prima o durante lo svolgimento della gara le condizioni atmosferiche (nebbia, pioggia, ecc.) rendessero il percorso od i tiri particolarmente pericolosi e gli sforzi per rimuovere tali rischi risultassero vani, la gara deve essere immediatamente annullata o sospesa definitivamente e ne deve essere data notizia nella relazione, avendo cura di indicare il numero effettivo di piazzole eventualmente tirate dalle squadre.

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

8.6 - Una squadra non può categoricamente avvicinarsi a quella che la precede, mentre questa sta effettuando i tiri o, comunque, arrecare disturbo alla stessa in qualsiasi forma.

8.7 - Eventuali accompagnatori, possono seguire i percorsi di gara su autorizzazione del Direttore di Tiro e a condizione che non arrechino disturbo ed intralcio agli arcieri, in particolare per quanto riguarda bambini ed animali, che devono essere tenuti sotto stretto controllo e tutti devono sostare dietro alle delimitazioni delle aree di tiro necessariamente predisposte.

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

8.9 - Ogni piazzola è segnalata con una tabella, posta in posizione retrostante e ad almeno 1 metro di distanza dalla linea di tiro per non interferire durante il tiro, ma in modo tale che gli arcieri al tiro siano visibili, riportante le seguenti indicazioni:

- 1) il numero progressivo di piazzola;
- 2) la tipologia del bersaglio;
- 3) se presente la linea di tiro per i cadetti;

- 4) il numero di frecce da tirare, fatto salvo per il bersaglio a frecce multiple;
- 5) i punteggi validi;
- 6) se presente lo spot;
- 7) tipo di tiro;
- 8) note (regole di ingaggio su come si deve tirare ed eventuali indicazioni per gestire il tiro in sicurezza);
- 9) numero di telefono del Direttore di Gara in servizio;
- 10) foto del bersaglio/i;

Il paletto dove è affissa la tabella di piazzola, indipendentemente dall'orientamento della tabella stessa, farà anche da limite per i partecipanti che attendono il proprio turno di tiro, all'atleta che oltrepassa tale limite prima del proprio turno di tiro sarà annullata la piazzola.

## Art. 9 - REALIZZAZIONE DELLA PROVA

9.1 - È vietato per tutti andare al bersaglio o superare la linea di tiro prima di aver completato l'intera sessione di tiro, salvo per ragioni inerenti alla sicurezza del bersaglio e della piazzola indicate nella tabella o prescritte dal Direttore di Gara.

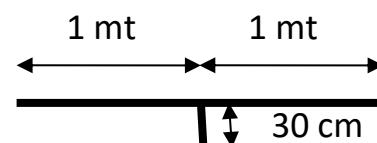
9.2 - L'arciere dovrà effettuare i tiri non oltrepassando con i piedi una linea di tiro appositamente posizionata, non potrà invadere la parte di linea dell'avversario delimitata nel centro dalla compagnia organizzatrice restando con almeno un piede in prossimità della linea di tiro appositamente posizionata senza oltrepassarla o invadere la parte di linea dell'avversario delimitata nel centro dalla compagnia organizzatrice.

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

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

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

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



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

9.5 - Le coppie di arcieri devono sostare in linea di tiro finché entrambi non hanno completato il proprio turno di tiro per evitare possibili disturbi. L'arciere, prima di eseguire i tiri, deve assicurarsi che gli altri arcieri siano tutti alle sue spalle, che dietro al bersaglio

non vi sia nessuno e che la traiettoria dei tiri sia completamente sgombra da persone od animali.

Tale situazione deve essere vigilata anche dal Direttore di Tiro, che ha compiti di sorveglianza e visione di insieme più ampi per garantire la corretta esecuzione dei tiri, interrompendoli immediatamente in caso di pericoli.

9.6 - 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. Unica eccezione sussiste nel caso di rottura dell'arco o della corda; l'arciere potrà allora provare il materiale sostituito tirando al massimo tre frecce su un bersaglio, sul quale ha già concluso il proprio turno di tiro, previa autorizzazione del proprio Direttore di Tiro.

9.7 - 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.

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

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

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

9.11 - 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 per nessun motivo.

9.12 - 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, avendo lo stesso l'onere del controllo prima della firma finale.

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

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

9.15 - Si considererà scagliata la freccia che, per qualsiasi motivo, esca dall'arco una volta collocata in esso per il tiro (incoccata e pinzata dalle dita) e perda il contatto con lo stesso e con l'arciere.

Se una freccia cade, in assenza di una anche minima fase di trazione, allora può essere recuperata, purché l'arciere non superi la linea di tiro.

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

Non si considererà scagliata la freccia che volontariamente sia scartata dal concorrente che abbia osservato nella stessa qualche anomalia o che sia caduta prima dell'incocco e pinzatura di tiro.

9.16 - 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 piazzola sarà la somma dei punti ottenuti fino al ritiro.

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

9.18 - 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, facendo ripartire il cronometro dall'inizio a compensazione della distrazione dovuta all'incidente.

9.19 - 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. 10 - VERIFICA PUNTEGGI E RECUPERO FRECCIE**

10.1 - Per determinare il punteggio, si considera il primo punto di attraversamento del bersaglio o di eventuali porzioni non valide facenti parte del bersaglio stesso.

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

10.3 - Le frecce devono sempre rimanere piantate nei bersagli, ad esclusione di quelli da attraversare (fori) o abbattere, penetrandovi con la punta. Quelle che trapassano il bersaglio senza rimanere piantate o quelle che cadono per impatti di altre frecce non sono valide, salvo che quelle cadute non siano state annotate su interruzione consentita dal Direttore di Tiro ove ne abbia ravvisato l'opportunità.

Nel solo caso che, per la tipologia della piazzola, la freccia debba trapassare il bersaglio, va messo un batti freccia in modo da confermare che la freccia ha effettivamente colpito il bersaglio trapassandolo.

10.4 - Una freccia che colpisce il bersaglio, deviata da un ostacolo qualsiasi od in seguito ad un rimbalzo sul terreno, è considerata valida, come pure la freccia che penetra nella cocca di un'altra rimanendovi infissa, questa ha lo stesso punteggio di quella colpita.

10.5 - È facoltà del Direttore di Tiro permettere il recupero delle frecce tirate e fare marcare i relativi punteggi, anche prima che tutti gli arcieri della piazzola abbiano terminato il loro turno di tiro, sia per evitare eccessivi raggruppamenti che per eventuale conteggio di frecce non perfettamente impiantate.

10.6 - Senza possibilità di contestazione, ogni Direttore di Tiro verificherà e attribuirà il punteggio ottenuto da ogni arciere in caso di freccia dubbia. In caso di freccia dubbia scagliata dal Direttore di Tiro la stessa sarà verificata dal primo marcatore.

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

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

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

10.10 - Dopo il recupero frecce, il Direttore di Tiro deve allontanarsi dal bersaglio per ultimo, verificando integrità e stabilità dello stesso, ripristinando quindi le condizioni iniziali trovate all'arrivo se necessario. Nel caso in cui non fosse possibile ripristinare le condizioni iniziali, il Direttore di Tiro dovrà obbligatoriamente richiedere l'intervento del Direttore di gara.

## **Art. 11 - PENALIZZAZIONI**

11.1 - Sarà penalizzato con -5 punti il concorrente che commetterà qualcuna delle seguenti infrazioni o irregolarità dopo il primo richiamo verbale del Direttore dei Tiri (avviso di infrazione per distrazione):

- estrazione di una freccia dalla faretra per incoccarla prima di arrivare alla sua linea di tiro o senza motivazione specifica concordata con il Direttore dei Tiri o su previsione della prova (tiri a tempo);
- toccare i bersagli o le frecce infisse prima di aver completato tutta la sessione di attribuzione dei punteggi o senza l'autorizzazione del Direttore di Tiro;
- oltrepassare la linea di tiro o la delimitazione con l'altro atleta a fianco.

11.2 - In caso che l'infrazione commessa possa dar luogo all'applicazione di più di una penalizzazione, si applicherà unicamente la più alta possibile, salvo nel caso in cui il Direttore di Gara o il Direttore di Tiro rilevi chiaramente inganno o malafede da parte del concorrente determinandone la somma per intero o l'eventuale annullamento dello score.

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

## **Art. 12 - SQUALIFICHE E INTERRUZIONI**

12.1 - Sarà squalificato e dovrà abbandonare la prova quel concorrente che non si attenga alle seguenti disposizioni:

- usare qualsiasi tipo di apparecchiatura che gli faciliti il calcolo della distanza;
- usare archi che non sono conformi ai requisiti contemplati nel Regolamento;
- tirare su animali o qualsiasi tipologia di oggetto non autorizzato;
- assumere una condotta pericolosa per sé stesso o per gli altri o che incorra in una grave carenza di sicurezza;
- consumare, durante o prima della gara, qualsiasi tipo di bevanda alcolica o sostanza stupefacente;
- abbandono della piazzola di appartenenza, durante lo svolgimento della gara, senza causa giustificata e conosciuta dal Direttore di Tiro.

12.2 - Il Direttore di Tiro potrà interrompere lo svolgimento del turno di gara del proprio gruppo, avvisando immediatamente il Direttore di Gara che squalificherà il concorrente che dovrà abbandonare immediatamente la prova, nei seguenti casi:

- 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;
- quando il concorrente dimostri atteggiamento antisportivo nei confronti del Direttore di gara anche con funzioni di Delegato, altri concorrenti, organizzatori o il pubblico in generale;
- quando sussistano circostanze che possano porre in pericolo la sicurezza delle persone o animali, che senza obbedire alle disposizioni impiegate allo scopo, invadano la zona dove si svolge la prova.

12.3 - In caso di condizioni atmosferiche avverse, o comunque qualsiasi evento e/o accadimento che possa pregiudicare la sicurezza, il Direttore di Gara potrà sospendere temporaneamente la gara avvisando telefonicamente i Direttori di Tiro anche tramite l'organizzazione.

Dopo l'avviso di sospensione, tutti gli arcieri dovranno immediatamente interrompere eventuali tiri in corso e rimanere nelle loro zone di tiro e attendere la successiva segnalazione telefonica del Direttore di Gara e/o dell'organizzazione.

12.4 - In caso di annullamento di una gara iniziata, affinché la gara stessa sia valida a tutti, dovranno essere state effettuate da tutti gli arcieri almeno 9 piazzole.

Agli arcieri che avranno effettuato più piazzole, verranno sottratti i punteggi realizzati nelle piazzole successive al numero considerato valido per la gara, fino a raggiungere un numero uguale per tutti gli arcieri.

12.5 - In caso di annullamento di una gara iniziata e con meno di 9 piazzole effettuate, ai fini del ranking, del Campionato Regionale e/o Interregionale e se prevista la qualificazione al Campionato Italiano, la prova sarà comunque valida con attribuzione del punteggio "1" uguale per tutti i partecipanti.

## **Art. 13 - PUNTEGGIO E CLASSIFICHE**

### **13.1 - Classifiche individuali.**

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

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

A seguire:

- a parità di punteggio il maggior numero di spot;
- a parità di spot il maggior numero di perfect.

13.1.3 - Se sussiste ancora parità si effettua uno spareggio, nel seguente modo: un arciere alla volta dovrà tirare una sola freccia su un paglione dove precedentemente 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.

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

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

13.2.1 - Gli arcieri gareggiano anche per la propria società. Non verranno ammesse alla classifica finale le società composte da soli due arcieri al momento dell'inizio gara.

13.2.2 - Ogni classifica per ciascuna società considera tutte le classi man, woman e juniores - esclusi Cadetti, e **obbligatoriamente** almeno 3 su 4 le categorie (1 Storico, 1 Storico Libero, 1 Longbow e 1 Ricurvo).

13.2.3 - La classifica delle Società sarà stilata una volta sommati i migliori 3 punteggi - per ognuna delle 3 categorie di cui al punto 13.2.2 - conseguiti dagli arcieri della stessa società di appartenenza.

13.2.4 - Risulterà prima classificata la squadra, rappresentante la società, che avrà raggiunto il maggior punteggio complessivo.

13.2.5 - Saliranno a podio le prime tre squadre di società classificate, rappresentate ognuna dai propri 3 migliori arcieri che, col loro punteggio, avranno contribuito al posizionamento raggiunto.

13.2.6 - A parità di punteggio si prenderà il maggior numero di spot, a parità di spot si prenderà il maggior numero di perfect, complessivo della squadra.

Se sussiste ancora parità si effettua uno spareggio, nel seguente modo: un arciere alla volta dovrà tirare una sola freccia su un paglione dove precedentemente 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.

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

13.4 - Terminata una gara, la società organizzatrice è tenuta ad esporre, 10 minuti prima delle premiazioni, le classifiche provvisorie. Tutti gli arcieri sono invitati a prenderne immediatamente atto, per eventuali segnalazioni di errori riscontrati nella registrazione del proprio punteggio o per comunicare e redigere eventuali reclami. Oltre tale limite, non sarà possibile opporsi alle classifiche stilate, potendo quindi dar corso alle premiazioni.

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

13.6 - Nelle gare regionali è obbligatoria la classifica individuale, mentre viene lasciata a discrezione della società organizzatrice prevedere una classifica a squadre, che andrà specificato nell'invito alla gara.

13.9 - In occasione del Campionato Italiano Rievocazioni Storiche, si fa obbligo che prima dell'inizio delle gare, ed eventualmente alla chiusura dell'evento, venga trasmesso l'Inno Nazionale.

È richiesto a tutti i partecipanti di mantenere un comportamento decoroso.

### **Art. 14 - TRASMISSIONE DEI RISULTATI**

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

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

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

### **Art. 15 - FASI DEL CAMPIONATO**

15.1 - La disciplina "Tiro con l'Arco da Caccia - Rievocazioni Storiche" si svolge in un Campionato Interregionale Storico (unico a livello nazionale) e il Campionato Italiano Storico.

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

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

15.4 - Il calendario deve essere concordato con le altre associazioni presenti nel territorio ed inviato preventivamente alla FIDASC che ne darà il benestare.

15.5 - Per accedere alla classifica del Campionato Interregionale Storico sarà necessario aver effettuato almeno il 50% delle gare del calendario arrotondato al numero intero superiore ( $4/2=2$ ,  $5/2=3$ ,  $6/2=3$ ,  $7/2=4$ ,  $10/2=5$ ).

15.6 - La classifica finale verrà calcolata sommando i migliori punteggi ottenuti nel 50% delle gare del calendario arrotondato al numero intero superiore ( $4/2=2$ ,  $5/2=3$ ,  $6/2=3$ ,  $7/2=4$ ,  $10/2=5$ ). A parità di punteggio si prenderà in considerazione il maggior numero di spot e, in caso di ulteriore parità, dei perfect.

15.7 - I primi 3 classificati di ogni classe e categoria, del Campionato Interregionale Storico, verranno premiati nell'ultima gara di campionato (se la classifica è stata effettuata) o entro le prime due gare del nuovo campionato.

15.8 - Il Campionato Italiano Storico **sarà svolto esclusivamente nei mesi di giugno, luglio o agosto**, prima di eventi internazionali Europei e/o Mondiali, ed è organizzato direttamente dalla FIDASC, o da Associazione affiliata da essa designata.

Possono partecipare al Campionato Italiano Storico gli arcieri in possesso della tessera FIDASC in corso di validità, che **-cadetti e junior esclusi-** abbiano **partecipato ad almeno 1 gara** di rievocazioni storiche sull'intero territorio nazionale, **fra un Campionato Italiano Individuale disputato e quello dell'anno successivo.**

### **Art. 16 - FINANZIAMENTO E QUOTE DI ISCRIZIONE**

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

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

### **Art. 17 - MODALITA' DI ISCRIZIONE**

17.1 - Possono partecipare al Campionato Italiano Storico tutti gli arcieri in possesso della tessera FIDASC in corso di validità.

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

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

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

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

## **Art. 18 - PROGRAMMI**

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

18.2 - La divulgazione dei programmi afferenti alle gare regionali e/o interregionali, Campionati, saranno divulgati dalle società organizzatrici e trasmessi alla Segreteria Generale della FIDASC.

## **Art. 19 - DESIGNAZIONE DEI DIRETTORI DI GARA E DIRETTORI DI GARA CON FUNZIONE DI COORDINATORE**

19.1 - Il Direttore di Gara con qualifica "storica" - minimo 1 - in servizio, della stessa società organizzatrice della gara o di altra società, sarà comunicato al momento della richiesta di nulla osta allo svolgimento della gara al Coordinatore Nazionale della disciplina.

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

Il Coordinatore Nazionale della disciplina nominerà un Direttore di Gara, scelto tra gli iscritti nell'albo nazionale, ai sensi del "Regolamento per le designazioni dei Direttori di Gara FIDASC e Direttori di Gara anche con funzioni di Delegati FIDASC per le discipline Federali".

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

19.3 - Per le gare regionali, interregionali e amichevoli, il Direttore di gara con funzioni di Coordinatore sarà il Presidente della società organizzatrice.

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

19.5 - Per il Campionato Italiano Storico sono obbligatori almeno due Direttori di Gara, DDG e il Direttore di gara con funzioni di Coordinatore sono indicati dal Coordinatore Nazionale della disciplina.

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

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

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.

19.7 - Con frequenza sarà effettuato un corso di aggiornamento obbligatorio per tutti i Direttori di Gara, per visionare eventuali aggiornamenti al Regolamento Sportivo e per eventuali casistiche verificatesi durante le gare.

Il corso di aggiornamento sarà fissato su indicazione del Coordinatore Nazionale della disciplina, un Direttore di Gara che non partecipi al corso, nell'anno successivo non potrà effettuare servizio da Direttore nelle gare.

## **Art. 20 - COMPETENZE DEL DIRETTORE DI GARA E DIRETTORE DI GARA CON FUNZIONE DI COORDINATORE**

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

20.2 - Alla fine della manifestazione, sottoscrive convalidando le classifiche che consegnerà alla Società organizzatrice, conservandone copia.

Procederà quindi con la lettura delle classifiche, dopo averle obbligatoriamente esposte per almeno 10 minuti senza che alcuno abbia segnalato eventuali errori (non sono ammessi reclami sui punteggi dei singoli atleti in quanto all'atto della firma del concorrente, sono stati accettati ed accertati dallo stesso), o voglia presentare un reclamo.

20.3 - Entro sette giorni dalla gara redige una dettagliata relazione sull'andamento della manifestazione, che caricherà, tramite la propria Area Personale, nel gestionale gara.

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

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

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

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

## **Art. 21 - DESIGNAZIONE DEL DIRETTORE DI TIRO**

21.1 - I Direttori di Tiro sono scelti prioritariamente tra i Direttori di Gara iscritti alla gara e quindi fra quelli presenti nell'apposito Albo FIDASC dei Direttori di Tiro o, se non presenti in tale Albo, nominati dal Direttore di Gara in servizio.

21.2 - Su ogni piazzola dovrà essere presente un Direttore di Tiro e due marcatori degli score per l'attribuzione dei punteggi.

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

21.4 - Con frequenza dovrà essere programmato dai Direttori di Gara un corso di aggiornamento ai Direttori di Tiro della propria società.

## **Art. 22 - COMPETENZE DEL DIRETTORE DI TIRO**

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

22.2 - Il Direttore di Tiro è deputato al controllo della corretta registrazione dei punteggi conseguiti da ogni singolo concorrente, a con il supporto di due marcatori, con l'avvertenza che il primo marcatore non potrà mai appartenere alla stessa Società di appartenenza del Direttore di Tiro.

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

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

22.5 - Coadiuvare il Direttore di Gara, qualora da questi interpellato.

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

### **Art. 23 - ASSISTENTI**

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

23.2 - Gli Assistenti sono soggetti scelti e ritenuti idonei dal Direttore di Gara in servizio a suo insindacabile giudizio.

### **Art. 24 - RIMBORSI E DIARIE DIRETTORE DI GARA ANCHE CON FUNZIONI DI DELEGATO E DIRETTORE DI GARA FIDASC**

Vedi Regolamento Amministrativo Tiro con l'arco da caccia.

### **Art. 25 - RECLAMI**

25.1 - Il giudizio del Direttore di Gara è inappellabile.

25.2 - La presentazione dei reclami al Direttore di Gara con funzioni di Coordinatore nei confronti di uno o più concorrenti partecipanti alla gara deve avvenire, per iscritto, prima della lettura delle classifiche da parte dei Direttori di Gara.

25.3 - I reclami devono essere accompagnati dal deposito di una tassa quantificata in € 50,00, che sarà definitivamente trattenuta dalla FIDASC in caso di mancato accoglimento del reclamo, tramite il Direttore di gara anche con funzioni di Delegato in servizio che provvederà a inviare la suddetta somma direttamente in federazione.

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

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

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

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

## **Art. 26 - ANNULLAMENTO DELLA PROVA**

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

26.2 - Qualora una gara si dovesse annullare per cause di forza maggiore esterne (es. per ordinanza dell'Amministrazione Comunale, Regionale o Nazionale), nei 7 giorni precedenti l'evento, la gara verrà considerata valida a tutti gli effetti, con assegnazione di 1 punto ad ogni arciere, iscritti fino al momento della pubblicazione dell'ordinanza.

## **Art. 27 - FORMAZIONE DELLA SQUADRA NAZIONALE "STORICO"**

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

## **Art. 28 - ASSEGNAZIONE DELLE ONORIFICENZE**

28.1 - La FIDASC, ai sensi del "Regolamento per l'assegnazione delle Onorificenze sportive" del CONI, effettua ogni anno le segnalazioni per l'assegnazione delle Medaglie al Valore Atletico relative ai titoli conseguiti dagli atleti.

28.2 - In concomitanza di più atleti che abbiamo diritto alla segnalazione di cui sopra, ma con stessa classe (es. Man) e stessa categoria di arco (es. Longbow) ma con categorie di età diverse (es. adult, veteran, seniores), va solamente segnalato l'atleta appartenente alla categoria più numerosa di partecipanti.

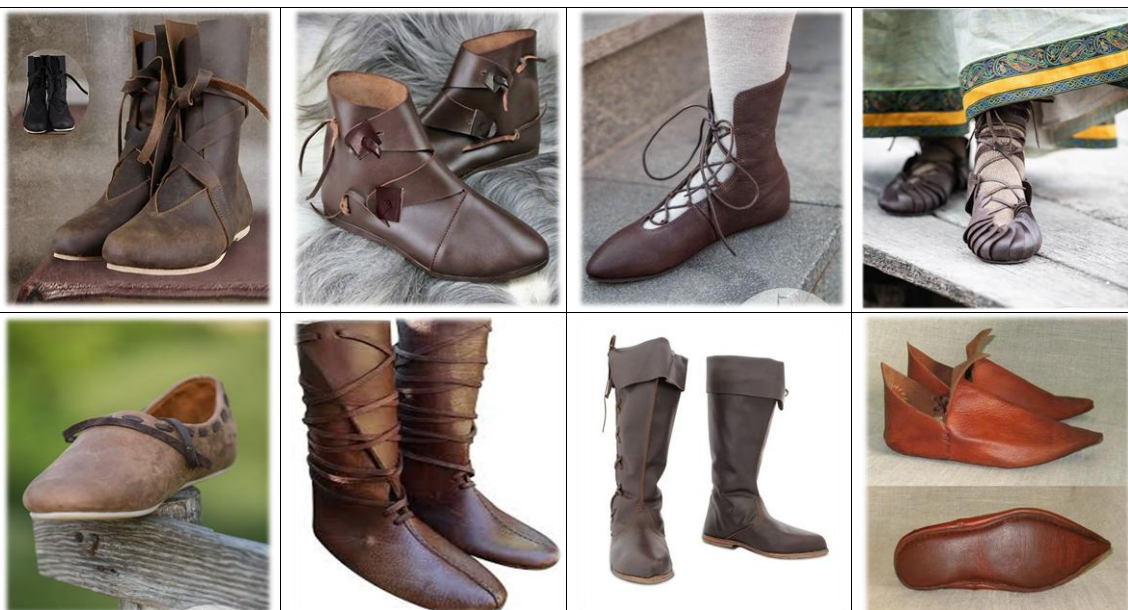
## **Art. 29 - NORMA TRANSITORIA**

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

## Allegato 1) Abbigliamento ed archi

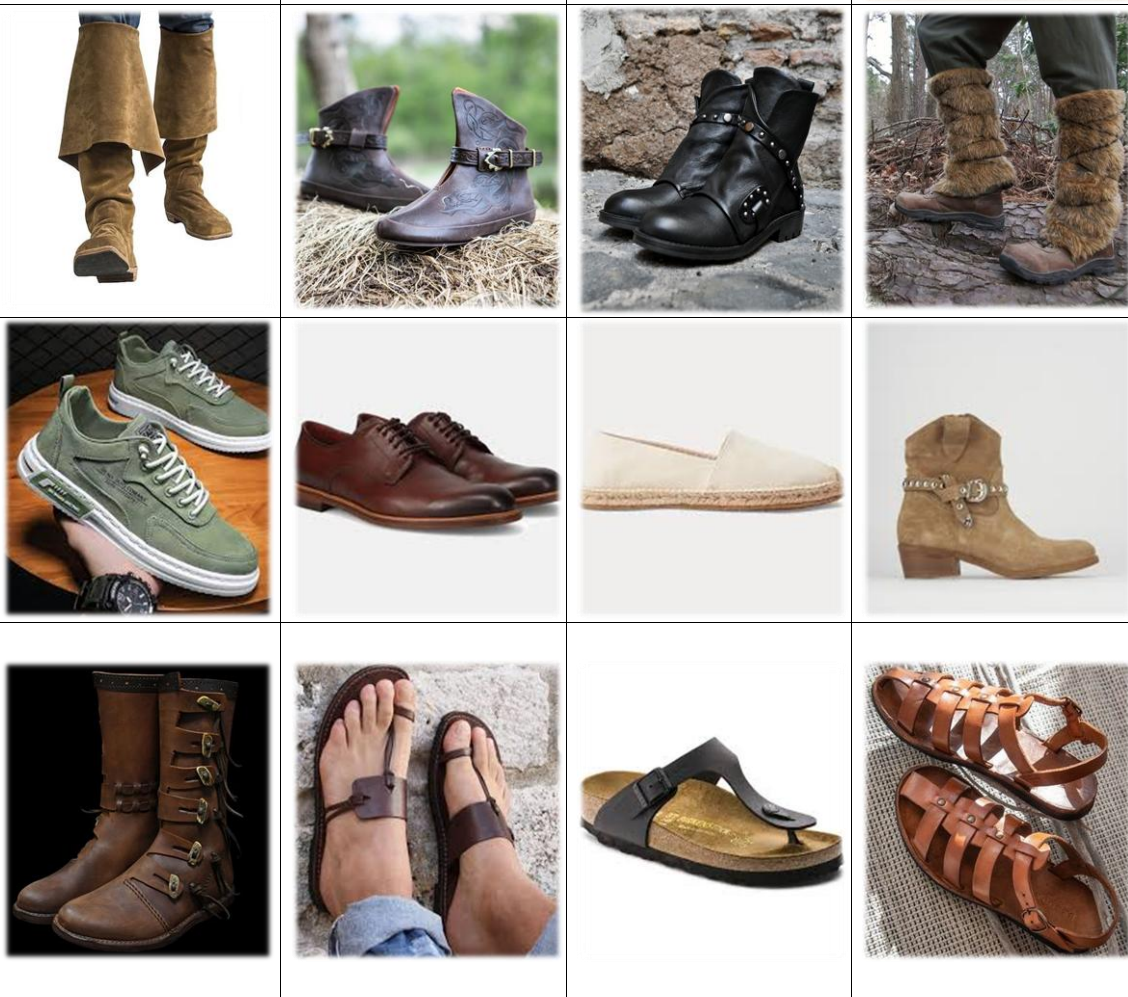
### CALZATURE CONSENTITE

scarpe e stivali in pelle o cuoio senza tacco o con tacco non superiore a 1 cm, anche con soles in gomma antiscivolo (per motivi di sicurezza), tutte comunque riconducibili per materiali e foggia al periodo medievale



### CALZATURE NON CONSENTITE

scarpe e stivali di qualsiasi materiale di foggia moderna, con tacco superiore a 1 cm, e/o soles interamente in gomma, con fibbie e cerniere o inserti di fantasia (borchie, decalcomanie, ecc.). Per ovvi motivi di sicurezza non consentite ciabatte o espadrillas con suola in corda. I sandali, essendo riferibili al periodo Romano, non sono presenti nel periodo preso a riferimento salvo che negli abiti da monaco per i quali sono consentiti



## ABITI MASCHILI CONSENTITI

abiti in materiali naturali di  
foggia medievale  
documentata da  
iconografie riconosciute;  
le maniche devono  
sempre essere lunghe,  
anche staccabili ma  
indossate, eventualmente  
arrotolate in avambraccio;  
gli abiti smanicati sono  
consentiti solo se a  
copertura di camicioni



## ABITI FEMMINILI CONSENTITI

abiti in materiali naturali di  
foggia medievale  
documentata da  
iconografie riconosciute;  
le maniche devono  
sempre essere lunghe,  
anche staccabili ma  
indossate, eventualmente  
arrotolate in avambraccio;  
gli abiti smanicati sono  
consentiti solo se a  
copertura di camicioni



## ABITI MASCHILI NON CONSENTITI






abiti in materiali **SINTETICI** o **ELASTICIZZATI**, di foggia moderna o fantasy e non riconducibili a iconografie riconosciute; i pantaloni non devono avere cuciture moderne visibili, tasche, bottoni o cerniere; non consentiti abiti smanicati, tuniche stile romano, gonne plissettate simil kilt, pantaloni corti, leggings



## ABITI FEMMINILI NON CONSENTITI

abiti in **SINTETICI** o **ELASTICIZZATI**, di foggia moderna o fantasy, e non riconducibili a iconografie riconosciute; non devono essere visibili cuciture moderne, tasche, bottoni o cerniere; non consentiti abiti smanicati, gonne plissettate simil kilt; le DAME potranno portare abiti maschili solo se di tipo idoneo (no leggings e simili)



<p><b>ARCO STORICO</b></p> <p>è un <b>corpo unico</b> (o giuntato all'impugnatura) in legnami elastici e resistenti, con un unico raggio di curvatura o controcurvatura (stile Italice) mantenute tale con cordami e filati naturali (es: lino) o sintetici inseriti nei puntali incavati o innestati (corno). Non ha finestra, l'impugnatura è normalmente rivestita in cuoio o cordame naturale, con o senza un supporto per l'appoggio della freccia; non può avere segnali, filati, simboli nel lato in vista dell'arciere.</p>		
		

<p><b>ARCO STORICO LIBERO (FOGGIA STORICA)</b></p> <p>può essere in corpo unico o composito in più strati, anche con fibre sintetiche con trama non in vista, forma prevalentemente in stile orientale, <b>sempre senza finestra</b>, con impugnature anche rivestite in cuoio e/o cordame, zeppa che, ad arco dritto, faccia cadere la freccia; ammessi rivestimenti totali in pelle se riconducibile al tipo di arco (turco, unno, mongolo, cinese, ecc.)</p>		
		

## ARCO LONGBOW (TRADIZIONALE)

è un corpo unico anche con fibre sintetiche con trama non in vista; i flettenti sono privi di fibre sintetiche a vista (trama del carbonio) con curvatura unica e controcurvatura ai tips (puntali) al massimo di 5 mm e le vernici di finitura non devono essere sgargianti o lucide; l'impugnatura rigida centrale **con finestra** non può avere forme anatomiche complesse al di fuori della figura a lato; consentito rivestimento in pelle del riser e di finestra.



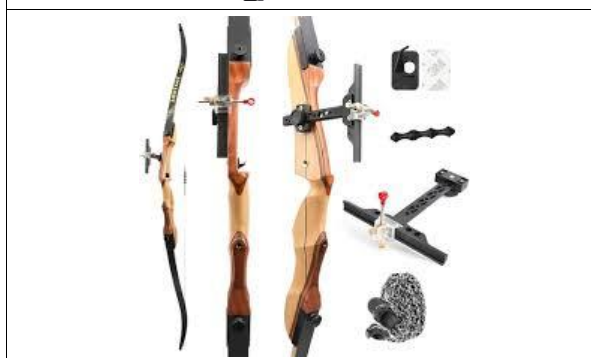
## ARCO RICURVO

è un corpo unico anche con fibre sintetiche con trama non in vista; i flettenti sono privi di fibre sintetiche a vista (trama del carbonio) con doppia curvatura ai tips (puntali) superiori a 5 mm e le vernici di finitura non devono essere sgargianti, fluo o lucide; l'impugnatura rigida centrale **con finestra** non può avere forme anatomiche complesse al di fuori della figura a lato; consentito rivestimento in pelle del riser e di finestra;



## ARCHI NON CONSENTITI

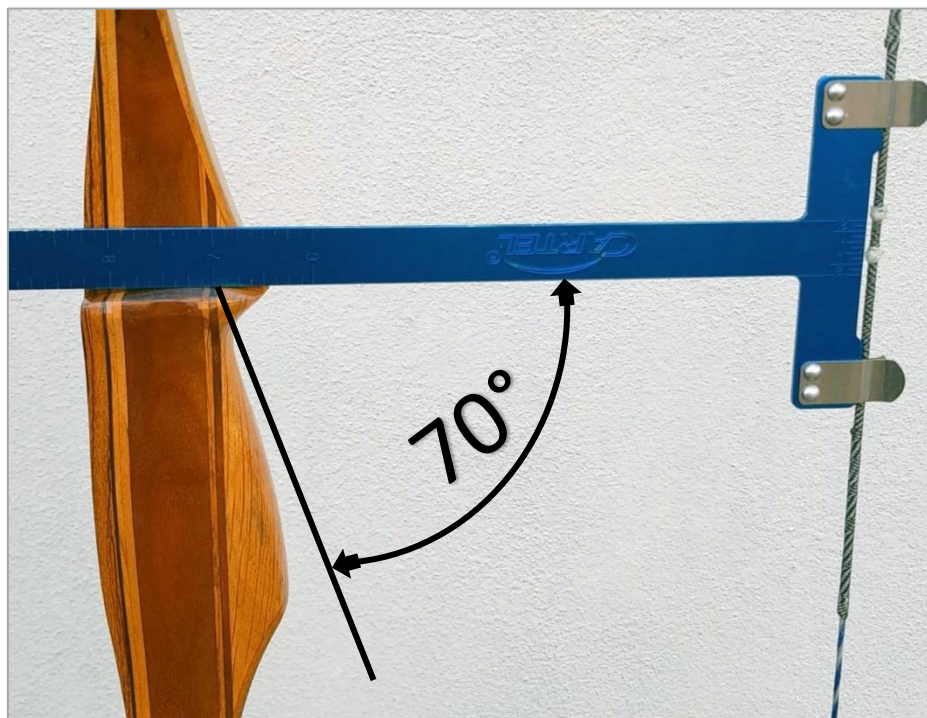
sono tutti gli archi realizzati con forme non riconducibili al periodo medievale di riferimento (1000-1500 d.c.), con flettenti innestati, filati fluorescenti delle corde e degli incocchi, con ausili di mira o smorzatori, misuratori di allungo, bottoni, cliker o riser anatomici complessi o materiali metallici; non ammessi takedown ed archi scuola, di plastica o simili; non consentiti archi decorati nella parte interna e con flettenti con colori fluo.;





## Allegato 2)

L'impugnatura del riser deve obbligatoriamente rispettare il seguente parametro, definito con misura angolare MINIMA DI 70°, così come evidenziato di seguito:



Qualsiasi riser della categoria "Storico libero" che NON dovesse risultare conforme alle misurazioni effettuate prima e durante qualsiasi gara del Circuito Rievocazioni Storiche FIDASC, potrà essere inserito, se ne rispetta le caratteristiche, nella categoria "Longbow" o "Ricurvo".