



**FIDASC**

Federazione Italiana Discipline Armi Sportive e Cinofilia Sportiva

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

# **REGOLAMENTO SPORTIVO**



Approvato e Registrato al CONI

Approvato dalla Commissione Nazionale in data 07.10.2025

Approvato dal Consiglio Federale in data \_\_.\_\_.2025

Versione 20.10.2025

## 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 - Regolamento per lo svolgimento della gara	12
5.1 - tipologia di gara "CACCIA E TIRO"	13
5.2 - tipologia di gara "HUNTER"	15
5.3 - tipologia di gara "INTERNATIONAL ROUND"	18
5.4 - specialità "TIRO A BERSAGLI IN MOVIMENTO"	21
Art. 6 - Sagome utilizzate per la gara	26
Art. 7 - Regole percorso di gara	27
Art. 8 - Realizzazione della prova	28
Art. 9 - Recupero frecce	32
Art. 10 - Definizione della piazzola speciale	33
Art. 11 - Penalizzazioni	34
Art. 12 - Squalifiche e interruzioni	35
Art. 13 - Punteggio e classifiche	37
Art. 14 - Trasmissione dei risultati	38
Art. 15 - Fasi del campionato	39
Art. 16 - Finanziamento e quote di iscrizione	39
Art. 17 - Modalità di iscrizione	40
Art. 18 - Programmi	41
Art. 19 - Designazione dei DdG e DdG con funzioni di Coordinatore	41
Art. 20 - Competenze del DdG e DdG con funzioni di Coordinatore	42
Art. 21 - Designazione del Direttore di tiro	43
Art. 22 - Competenze Direttore di tiro	43
Art. 23 - Assistenti	44
Art. 24 - Rimborsi e diarie DdG anche con funzioni di Delegato e DdG FIDASC	44
Art. 25 - Ricorsi e Reclami	44
Art. 26 - Annullamento della prova	45
Art. 27 - Formazione della Squadra Nazionale della disciplina	46
Art. 28 - Coppa Italia International Round	46
Art. 29 - Assegnazione delle onorificenze	46
Art. 30 - Norma transitoria	46

## **REGOLAMENTO SPORTIVO "TIRO CON L'ARCO DA CACCIA"**

### **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, individuale e a squadre, e un Campionato Regionale, con gare regionali, di Tiro con l'Arco da Caccia.

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

2.1 - Possono prendere parte alle gare ufficiali tutti gli arcieri in possesso della tessera FIDASC, in corso di validità per l'anno di svolgimento del Campionato, che, se richiesta, dovrà essere obbligatoriamente esibita ad inizio gara, da tutti i partecipanti, pena l'esclusione, ad un referente a ciò designato dall'organizzatore.

2.2 - Le ASD che organizzino gare ufficiali di qualsiasi tipologia a livello regionale, interregionale o Campionati Italiani, escluso il Campionato Italiano Individuale, 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 (ove previste).

2.4 - Le squadre (ove previste) sono regolamentate all'interno dello specifico Regolamento della competizione.

2.5 - Gli atleti saranno suddivisi in piazzole composte da minimo 3 a massimo 6 concorrenti, e non più di 3 arcieri della stessa società.

### **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;

è ammesso a cadetti e juniores, in caso di loro precisa scelta, gareggiare nella classe superiore.

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

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

### 4.1 - Categorie degli archi ammessi:

Sono previste due **tipologie**, contraddistinte dalla categoria dell'arco:

- **Tradizionali:** storico, storico libero, longbow, ricurvo tradizionale, ricurvo moderno e ricurvo libero;
- **Tecnologici:** ricurvo assistito, compound, compound libero e compound assistito.

**Per le classi Cadetti e Juniores sarà sempre considerata la categoria ricurvo moderno.**

### **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
- 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;
- è ammesso un rivestimento in pelle e/o filati naturali all'impugnatura;
- è consentita la presa "Mediterranea" tra indice e medio (con o senza anulare), la presa "Orientale" purchè il pollice sia a contatto con la cocca e la presa "Under nock" purchè 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;

### 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;
- 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;
- susette;
- l'uso della dragona;
- più di 2 punti di incocco sulla corda, con la cocca all'interno e a contatto dei 2 punti.

### **STORICO LIBERO:**

Caratteri distintivi della categoria di arco:

- può essere realizzato da un unico legno o strati di legno, 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 e/o filati naturali all'impugnatura;
- quando l'arco è incordato la corda scorre anche nel centro simmetrico dell'arco;
- è consentita la presa "Mediterranea" tra indice e medio (con o senza anulare), la presa "Orientale" purchè il pollice sia a contatto con la cocca e la presa "Under nock" purchè 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;

### **NON SONO AMMESSI:**

- 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;
- susette;

- l'uso della dragona;
- più di 2 punti di incocco sulla corda, con la cocca all'interno e a contatto dei 2 punti.

## **LONGBOW:**

Caratteri distintivi della categoria di arco:

- un'impugnatura rigida centrale;
- flettenti, che ad arco carico, devono essere ad unica curvatura, con massimo 5 mm di contro curvatura dalla fine del puntale;
- smorzatori di rumore applicati sulla corda, purché non costituiscano ausilio di mira;
- 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;
- è consentita la presa "Mediterranea" tra indice e medio (con o senza anulare), la presa "Orientale" purché il pollice sia a contatto con la cocca e la presa "Under nock" purché un dito sia sempre a contatto con la cocca;

## **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;
- suvette;
- l'uso della dragona;
- più di 2 punti di incocco sulla corda, con la cocca all'interno e a contatto dei 2 punti.

## **RICURVO TRADIZIONALE:**

Caratteri distintivi della categoria di arco:

- un'impugnatura rigida centrale;
- due flettenti dritti o a doppia curvatura (monolitici, bulloni di fissaggio o ILF);
- 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;
- smorzatori di rumore applicati sulla corda, purché non costituiscano ausilio di mira;

- è consentita la presa "Mediterranea", la presa "Orientale" e la presa "Under nock" ecc. purché un dito sia sempre a contatto con la cocca;

## NON SONO AMMESSI:

- 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;
- stabilizzatori di nessun genere;
- uno o più pesi applicati sul riser o sui bulloni di fissaggio oltre i normali distanziali spessi non più di 20mm;
- smorzatori di vibrazioni applicati all'arco;
- 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.

## **RICURVO MODERNO:**

Caratteri distintivi della categoria di arco:

- un'impugnatura rigida centrale;
- due flettenti dritti o a doppia curvatura;
- rest fisso per appoggiare la freccia o uso di un tappetino sul piatto di finestra alto al massimo 2 mm con uno spessore laterale rigido, alto al massimo 10 mm più della freccia;
- smorzatori di rumore applicati sulla corda, purché non costituiscano ausilio di mira;
- è consentita la presa "Mediterranea", la presa "Orientale" e la presa "Under nock" ecc. purché un dito sia sempre a contatto con la cocca;
- è ammesso l'uso della dragona.

## NON SONO AMMESSI:

- face e string walking;
- variare la presa della corda e il punto di rilascio durante la gara;
- ausili per la mira;
- sgancio meccanico;
- regolatore laterale di pressione della freccia;
- stabilizzatori di nessun genere;
- uno o più pesi applicati sul riser o sui bulloni di fissaggio oltre i normali distanziali spessi non più di 20mm;
- smorzatori di vibrazioni applicati all'arco;
- clicker;
- susette.

**RICURVO LIBERO:**

Caratteri distintivi della categoria di arco:

- un'impugnatura rigida centrale;
- due flettenti dritti o a doppia curvatura;
- supporto per appoggiare la freccia (rest);
- regolatore laterale di pressione della freccia;
- stabilizzatore (formato da uno o più pezzi);
- uno o più pesi nella parte inferiore dell'impugnatura;
- uno o più smorzatori di vibrazioni applicati all'arco;
- smorzatori di rumore sulla corda, purché non costituiscano ausilio di mira;
- è ammesso l'uso della dragona.

**NON SONO AMMESSI:**

- ausili per la mira;
- sgancio meccanico;
- clicker;
- susette.

**RICURVO ASSISTITO:**

Caratteri distintivi della categoria di arco:

- un'impugnatura rigida centrale;
- due flettenti dritti o a doppia curvatura;
- mirino;
- supporto per appoggiare la freccia (rest);
- regolatore laterale di pressione della freccia;
- stabilizzatore (formato da uno o più pezzi);
- uno o più pesi nella parte inferiore dell'impugnatura;
- uno o più smorzatori di vibrazioni applicati all'arco;
- smorzatori di rumore sulla corda;
- è ammesso l'uso della dragona;
- è ammesso l'uso del clicker;
- è ammesso l'uso della susette.

**NON SONO AMMESSI:**

- sgancio meccanico;
- lenti o altro dispositivo di ingrandimento o livellamento.

**COMPOUND:**

Caratteri distintivi della categoria di arco:

- un'impugnatura rigida centrale;
- due flettenti;
- un insieme di leve cavi e pulegge eccentriche;

- una corda;
- eventuale sgancio meccanico;
- è ammesso l'uso della dragona;
- è ammesso esclusivamente stabilizzatore frontale di lunghezza massima di 30,5 cm dal riser;

**NON SONO AMMESSI:**

- ausili per la mira.

**COMPOUND LIBERO:**

Caratteri distintivi della categoria di arco:

- un'impugnatura rigida centrale;
- due flettenti;
- un insieme di leve cavi e pulegge eccentriche;
- una corda;
- mirino da caccia da 1 a 5 punti fissi di mira a corpo unico;
- eventuale sgancio meccanico;
- è possibile utilizzare la luce per l'illuminazione del pin;
- è ammesso l'uso della dragona;
- sono ammessi stabilizzatori frontale o laterali (v-bar inclusa) di lunghezza massima di 30,5 cm dal riser;
- è ammesso l'uso della bolla sul mirino.

**NON SONO AMMESSI:**

- lenti o altro dispositivo di ingrandimento;
- lo spostamento dei punti di mira durante una gara.

**COMPOUND ASSISTITO:**

Caratteri distintivi della categoria di arco:

- un'impugnatura rigida centrale;
- due flettenti;
- un insieme di leve cavi e pulegge eccentriche;
- una corda;
- mirino con punto di mira a scorrimento regolabile con o senza lente di ingrandimento;
- eventuale sgancio meccanico;
- è possibile utilizzare la luce per l'illuminazione del pin;
- è ammesso l'uso della dragona;
- è ammesso l'uso della bolla sul mirino.

4.2 - Qualsiasi arco, freccia o accessorio non ammessi nella categoria specifica, sposteranno l'arco alla categoria superiore dove tali materiali, frecce o accessori risulteranno ammessi.

Su tutte le categorie di archi non è ammesso alcun dispositivo elettronico che possa fungere da ausilio alla mira o alla stima della distanza della sagoma, ad eccezione di una eventuale luce per l'illuminazione dei pin.

### **4.3 - Frecce ammesse:**

#### **STORICO e STORICO LIBERO:**

aste: in legno

cocche:

- ricavate direttamente nell'asta (in questo caso è obbligatoria una legatura in prossimità della cocca)
- applicate all'asta purché in materiale naturale (legno, corno)

alette: piuma naturale

qualora si utilizzino alette sintetiche, aste in carbonio o alluminio, si passa alla categoria Ricurvo.

#### **LONGBOW:**

aste: in legno

cocche:

- applicate all'asta, in plastica o materiale naturale (legno, corno)
- ricavate direttamente nell'asta (in questo caso è obbligatoria una legatura in prossimità della cocca)

alette: piuma naturale

qualora si utilizzino alette sintetiche, aste in carbonio o alluminio, si passa alla categoria Ricurvo.

#### **RICURVO TRADIZIONALE:**

aste: in legno, in carbonio, in alluminio, in carbonio e alluminio e carbonio simil legno.

cocche:

- applicate all'asta, in plastica o materiale naturale (legno, corno)
- ricavate direttamente nell'asta (in questo caso è obbligatoria una legatura in prossimità della cocca)

alette: piuma naturale.

#### **RICURVO MODERNO, RICURVO LIBERO, RICURVO ASSISTITO:**

aste: in legno, in carbonio, in alluminio, in carbonio e alluminio carbonio simil legno

cocche:

- applicate all'asta, in plastica o materiale naturale (legno, corno)
- ricavate direttamente nell'asta (in questo caso è obbligatoria una legatura in prossimità della cocca)

alette: piuma naturale o sintetica.

**COMPOUND, COMPOUND LIBERO, COMPOUND ASSISTITO:**

aste: in carbonio, in alluminio, in carbonio e alluminio

cocche: in plastica applicate all'asta

alette: piuma naturale o sintetica.

**4.4 - Ponte:**

SONO AMMESSE

- punte ad ogiva, field o coniche, a vite con inserto o fisse

NON SONO AMMESSE

- punte che danneggiano in modo anomalo le sagome, come le triangolari, quadrelle, bodkina foglia;
- punte a lama da caccia, tranne nelle postazioni o gare dedicate e previste dalla Federazione;
- punte che hanno un diametro superiore dell'asta di 1mm.

**4.5 - Frecce Flu-Flu:**

- Sono OBBLIGATORIE nelle piazzole di tiro al volo nella tipologia di gara "Caccia e Tiro" e nella Specialità "Tiro a bersagli in movimento";
- non devono avere gittata maggiore di 80mt scoccando a 45° verso l'alto;
- possono essere verificate dai giudici prima, dopo e durante lo svolgimento della gara.

**4.6 - Marcatura delle frecce:**

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

La mancanza di tali dati renderà le frecce scoccate nulle, con possibilità per il Direttore di Tiro di bloccare i tiri dell'arciere finché non sia stata regolarizzata la situazione.

**4.7 - L'asta:**

L'asta in carbonio delle frecce dovrà essere integra, senza riparazioni o giunture.

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

**4.8 - Lunghezza delle frecce:**

Non vi è l'obbligo di identica lunghezza, diametro, materiale, preparazione delle frecce del singolo arciere.

4.9 - Una volta iniziata la gara non è ammesso sostituire o aggiungere accessori all'arco (stabilizzatori, pesi, mirini), a meno di comprovate rotture meccaniche (art. 8.26).



# FIDASC

Federazione Italiana Discipline Armi Sportive e Cinofilia Sportiva



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

Una gara può essere organizzata secondo il regolamento di tre tipologie di gare e una specialità.

Tipologie di gare: *Caccia e Tiro, Hunter e International Round*

Specialità: *Tiro a bersagli in movimento.*

## **5.1 - TIPOLOGIA DI GARA "CACCIA E TIRO"**

5.1.1 - La gara si svolgerà sia per tiro individuale che a squadre (ove previsto), su bersagli che riproducono selvaggina diversa di volta in volta indicata, poste a minimo 7m, **per un numero totale di 42 frecce tirate, sulle 42 sagome valide presenti sul percorso, per un massimo di 24 piazzole.**

**Ogni piazzola può essere formata al massimo da 2 bersagli validi (2 piattelli in piazzole di tiro a volo).**

**Nel percorso devono essere previste 2 piazzole speciali (Art. 10).**

Possono essere previsti tiri a volo, tiri alle mobili e prove libere.

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

In presenza di piazzole di tiro al volo, nelle quali si ricorda l'obbligo delle frecce flu-flu, verranno applicate tutte le regole degli articoli dal 5.4.18 al 5.4.31 di questo regolamento; l'organizzazione gara dovrà segnalare nel volantino invito la presenza di una o più piazzole di tiro al volo.

L'arciere, in presenza di 2 sagome valide in piazzola, ha facoltà di optare a quale sagoma tirare, senza dichiarazione né obbligo di sequenza di tiro; in caso non colpisca la sagoma prescelta o ne colpisca zona non valida (es. corna o roccia), ha facoltà di tirare una seconda e ultima freccia alla medesima sagoma.

5.1.3 - I bersagli riproducenti la selvaggina potranno essere in 3D (sia sagome valide che protetti) o in 2D (solo sagome protetti).

5.1.4 - I bersagli (compreso il protetto), potranno essere messe di tralice, mimetizzati come in natura, facendo però rimanere completamente visibile, dall'area di tiro, almeno una parte polmonare (spot).

Se non diversamente specificato nella tabella di piazzola, tutte le parti vitali (spot, super spot e perfect) presenti sulla sagoma, anche se non visibili, sono considerate valide.

5.1.5 - **Le sagome di piccola taglia:**

- **"gruppo 4" (gruppi di riferimento forniti dal fornitore) vanno posizionate tra i 7 ed i 15 metri;**

- **"gruppo 3" (gruppi di riferimento forniti dal fornitore) vanno posizionate tra i 7 ed i 25 metri;**

5.1.6 - Si distinguono in una sola categoria di selvaggina in cui sarà valido, ai fini del punteggio: la sagoma, la parte polmonare (spot), il cuore (super spot) e il mortale (perfect):

- |                      |          |
|----------------------|----------|
| ▪ Perfect (mortale)  | 15 punti |
| ▪ Super spot (cuore) | 12 punti |

- Spot (parte polmonare) 10 punti
- Resto della sagoma 5 punti

**Nelle sole piazzole di tiro al volo, per ogni piattello colpito si otterrà un punteggio pari a 10 punti.**

5.1.7 Se in una piazzola, anche se speciale, saranno infisse più di una freccia (dello stesso arciere) sulla stessa sagoma (senza distinzione di vitali) in zona valida, alla sagoma verrà assegnato il punteggio di -5; in tal caso andrà considerato alla stregua di un protetto e quindi conteggiato negli score come -5. Per i Cadetti il punteggio sarà 0.

5.1.8 - Nel percorso devono essere previsti **almeno 8 animali "protetti"**, senza distinzione di taglia di appartenenza, possibilmente di specie diversa dalle sagome valide, ma comunque facilmente distinguibili.

Se si colpisce una sagoma riprodotte l'animale vietato saranno sottratti:

- Parte vitale (spot, super spot e perfect) -10 punti
- Resto della sagoma - 5 punti

Se in una piazzola saranno infisse più di una freccia nella sagoma che riproduce animale protetto sarà scalata la somma delle frecce.

**5.1.9 - Per i Cadetti l'animale protetto sarà sempre 0 punti.**

5.1.10 - Nello score sono considerati **vitali** la somma dei "10", dei "12" e dei "15". Esclusivamente per la classe Cadetti, verranno assegnati i 10 punti per ogni piattello colpito, anche se la freccia non rimane conficcata.

5.1.11 - Ogni arciere, esclusa la piazzola speciale, ha a disposizione complessivamente 1 minuto a freccia, in base al numero delle frecce da tirare riportato in tabella di piazzola: 1 freccia - 1 minuto, 2 frecce - 2 minuti.

**Il tempo a disposizione inizia dal momento in cui l'arciere supera il totem di piazzola e termina allo scoccare dell'ultima freccia.**

**Finita la sua serie di tiro l'arciere deve tornare immediatamente dietro al totem di piazzola (esclusa la piazzola speciale).**

Se l'arciere supererà il tempo massimo verrà dato il punteggio di zero punti, registrando però eventuali penalità se è stato colpito il medesimo bersaglio in zona valida con più frecce (-5) o i punti negativi se sono stati colpiti animali protetti.

## **5.2 - TIPOLOGIA DI GARA "HUNTER"**

5.2.1 - La gara si svolgerà su bersagli che riproducono selvaggina di volta in volta indicata, poste a minimo 7m, **per un numero totale di 52 frecce tirate, sulle 52 sagome valide presenti sul percorso, per un massimo 24 piazzole.**

**Ogni piazzola può essere formata al massimo da 3 bersagli validi.**

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

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

L'arciere, in presenza di 2 o 3 sagome valide in piazzola, ha facoltà di optare a quale sagoma tirare, senza dichiarazione né obbligo di sequenza di tiro; in caso non colpisca la sagoma prescelta o ne colpisca zona non valida (es. corna o roccia), ha facoltà di tirare una seconda freccia (in caso di 2 sagome in piazzola) ed eventualmente una terza freccia (in caso di 3 sagome in piazzola) alla medesima sagoma.

5.2.3 - I bersagli riproducenti la selvaggina potranno essere in 3D (sia sagome valide che protetti) o in 2D (solo sagome protetti).

5.2.4 - I bersagli (compreso il protetto), potranno essere messe di tralice, mimetizzati come in natura, facendo però rimanere completamente visibile, dall'area di tiro, almeno una parte polmonare (spot).

Se non diversamente specificato nella tabella di piazzola, tutte le parti vitali (spot, super spot e perfect) presenti sulla sagoma, anche se non visibili, sono considerate valide.

5.2.5 - **La distanza massima per posizionare le sagome valide è di 30m dalla linea di tiro.**

5.2.6 - **Le sagome di piccola taglia "gruppo 4" (gruppi di riferimento forniti dal fornitore) vanno posizionate tra i 7 ed i 15 metri.**

5.2.7 - Si distinguono in una sola categoria di selvaggina in cui sarà valido, ai fini del punteggio, la sagoma, la parte polmonare (spot), il cuore (super spot) e il mortale (perfect) e, ove presente, lo special:

▪ Special	20 punti
▪ Perfect (mortale)	15 punti
▪ Super spot (cuore)	12 punti
▪ Spot (parte polmonare)	10 punti
▪ Resto della sagoma	1 punto

5.2.8 - Al fine del punteggio della piazzola si sommano tutte le frecce tirate che abbiano colpito una zona valida.

Se in una piazzola saranno infisse più di una freccia (dello stesso arciere) sulla stessa sagoma (senza distinzione di vitali) in zona valida, alla sagoma verrà assegnato il punteggio di -5; in tal caso andrà considerato alla stregua di un protetto e quindi conteggiato negli score come -5. Per i Cadetti il punteggio sarà 0.

5.2.9 - Nel percorso devono essere previsti **almeno 8 animali "protetti"**, senza distinzione di taglia di appartenenza, possibilmente di specie diversa dalle sagome valide, ma comunque facilmente distinguibili.

Se si colpisce una sagoma riprodotte l'animale protetto saranno sottratti:

- Parte vitale (spot, super spot e perfect) -10 punti
- Resto della sagoma - 5 punti

Se in una piazzola saranno infisse più di una freccia dello stesso arciere nella sagoma che riproduce animale protetto sarà scalata la somma delle frecce.

5.2.10 - **Definizione di special:** si definisce special un'area di diametro di **30 +/- 2 mm** per i **tecnologici**, e di **50 +/- 2 mm** per i **tradizionali**, come da figura, di colori diversi (a discrezione ma in risalto) rispetto la sagoma, uno dentro l'altro (possibilmente concentrici) da posizionarsi ai margini della zona vitale della sagoma. Le righe di demarcazione dello special devono essere ben distinte come le linee dei vitali. Le posizioni dei rispettivi special saranno indicate sulla fotografia posta sulla tabella di piazzola.

*La dichiarazione di tiro allo special deve essere fatta dall'arciere, già posizionato sulla linea di tiro, prima di iniziare la serie di tiro.*

*Se lo special, una volta dichiarato, non viene centrato il punteggio è 1 su tutto l'animale valido.*

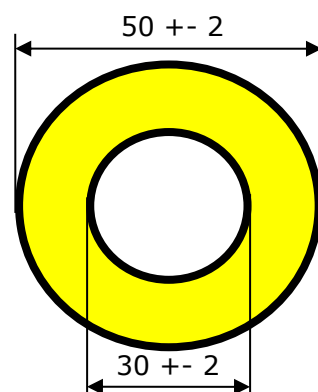
Se la sagoma con lo special viene mancata o colpita in parti non valide (es corna o roccia), è possibile tirarci nuovamente, mantenendo valida la possibilità di tirare allo special.

**In una gara dovranno essere presenti solo 5 sagome con special tra le 52 sagome dette valide.**

**3 delle sagome con special andranno poste ad una distanza massima di 20m (escluse quelle di gruppo 4) e, obbligatoriamente, 2 sagome con special tra 7m e 10m.**

*I cadetti possono dichiarare lo special. Una volta dichiarato, se non viene colpito il punteggio è 1 su tutto l'animale valido.*

**Esclusivamente in occasione dei Campionati Italiani Individuali**, nelle 5 piazzole individuate -anziché la usuale unica sagoma con special- dovranno essere presenti 2 sagome identiche, con special posizionato il più possibile nella stessa posizione, collocate ad una distanza massima di 1 mt. una dall'altra e in linea fra loro, parallela alla linea di tiro (si suggerisce di fissarle ad un'asse) per garantire la medesima difficoltà di tiro; gli





arcieri potranno a propria discrezione tirare a quella di destra oppure a quella di sinistra **ma non ad entrambe**, sia che dichiarino o che non dichiarino il tiro allo special. Nel caso l'arciere colpisce volontariamente o involontariamente entrambe le sagome, il punteggio sarà -5 e conteggiato come protetto.

**5.2.11 - Per i Cadetti l'animale protetto sarà sempre 0 punti.**

5.2.12 - Nello score sono considerati vitali la somma dei "10", dei "12" e dei "15".

5.2.13 - Ogni arciera ha a disposizione complessivamente 1 minuto a freccia, in base al numero delle frecce da tirare riportato in tabella di piazzola: 1 freccia - 1 minuto, 2 frecce - 2 minuti, 3 frecce - 3 minuti.

**Il tempo a disposizione inizia dal momento in cui l'arciere supera il totem di piazzola e termina allo scoccare dell'ultima freccia.**

**Finita la sua serie di tiro l'arciere deve tornare immediatamente dietro al totem di piazzola.**

Se l'arciere supererà il tempo massimo verrà dato il punteggio di zero punti, registrando però eventuali penalità se è stato colpito il medesimo bersaglio in zona valida con più frecce (-5) o i punti negativi se sono stati colpiti animali protetti.

## **5.3 - TIPOLOGIA DI GARA "INTERNATIONAL ROUND"**

5.3.1 - Si tirano **2 frecce a bersaglio**. Non sono previsti tiri a volo, né "piazzola speciale", né tiri mobili, né special sulle sagome.

5.3.2 - **Il percorso sarà di 22 piazzole, un bersaglio a piazzola, con sagome poste ad una distanza tra 7m e 45m.**

5.3.3 - Le sagome possono essere messe di tralice, posizionate parzialmente coperte da vegetazione, facendo però rimanere completamente visibile, dall'area di tiro, almeno una parte polmonare (spot). Se il bersaglio presenta più zone vitali visibili è discrezionale per l'organizzazione indicare quale è quella valida sulla tabella di piazzola, altrimenti, se non indicato, tutte le parti vitali sono considerate valide.

5.3.4 - Segnalare la posizione di arresto prima delle piazzole con apposita tabella di piazzola. 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

5.3.5 - I picchetti di tiro saranno di tre colori differenti:

- picchetti rossi 7m - 45m Long distance
- picchetti blu 7m - 27m Short distance
- picchetti bianchi 7m - 18m

	<b>Cadetti</b> 10 - 14 anni non compiuti	<b>Juniore</b> s 14 - 18 anni non compiuti	<b>Adulti</b> dai 18 anni
<b>STORICO</b> <i>Storico e Storico libero</i>	<b>BIANCO</b>	<b>BLU</b>	<b>BLU</b>
<b>LONGBOW</b>	<b>BIANCO</b>	<b>BLU</b>	<b>BLU</b>
<b>RICURVO TRADIZIONALE</b>			<b>BLU</b>
<b>RICURVO MODERNO</b>	<b>BIANCO</b>	<b>BLU</b>	<b>BLU</b>
<b>RICURVO LIBERO</b>	<b>BIANCO</b>	<b>BLU</b>	<b>BLU</b>
<b>RICURVO ASSISTITO</b>	<b>BIANCO</b>	<b>BLU</b>	<b>ROSSO</b>
<b>COMPOUND</b>	<b>BIANCO</b>	<b>BLU</b>	<b>ROSSO</b>
<b>COMPOUND LIBERO</b>	<b>BIANCO</b>	<b>BLU</b>	<b>ROSSO</b>
<b>COMPOUND ASSISTITO</b>	<b>BIANCO</b>	<b>BLU</b>	<b>ROSSO</b>

### 5.3.6 - **Il percorso può essere costruito con picchetti singoli o doppi.**

Le condizioni di tiro in caso di doppio picchetto non devono differire in modo significativo e la distanza tra i picchetti è di 1 m (+/- 30 cm).

### 5.3.7 - **Le sagome posizionate a una distanza inferiore a 25m dal picchetto rosso andranno raddoppiate**, e dovranno essere identiche.

5.3.8 - **Nelle piazzole con picchetti doppi gli arcieri mantengono la posizione scelta, sinistra o destra, per la prima metà gara (le prime 11 piazzole), con conseguente inversione di posizione fra i 2 arcieri fino a fine gara.** Per decidere se prendere il picchetto di destra o di sinistra in caso di disaccordo, si procede al sorteggio con lancio di una moneta. Le coppie di tiro sono date dalla stessa tipologia di arco e dall'ordine alfabetico dei componenti della piazzola. In caso di piazzole composte da un numero dispari di arcieri della stessa tipologia di arco, l'ultimo della lista, sin dalla partenza tira sempre da solo, scegliendo il picchetto di destra o sinistra per la prima metà gara e cambio picchetto nella seconda metà gara.

5.3.9 - In caso di un solo picchetto e sagome doppie è possibile scegliere se tirare alla sagoma di destra o di sinistra, comunque due frecce sulla prescelta.

In caso di due picchetti e sagome doppie, l'arciere può scegliere la sagoma a cui tirare (di destra oppure di sinistra), comunque due frecce sulla prescelta.

5.3.10 - Se l'arciere colpisce con le proprie frecce sia la sagoma di destra che quella di sinistra, il punteggio da assegnare in quella piazzola sarà di 0 punti.

5.3.11 - Ogni arciera ha a disposizione 2 minuti per tirare le due frecce, dal momento che avrà superato la tabella di piazzola e termina allo scoccare dell'ultima freccia. Finita la sua serie di tiro l'arciere deve tornare immediatamente dietro al totem di piazzola. Se l'arciere supererà tale tempo massimo verrà dato il punteggio di zero punti.

5.3.12 - Se una freccia cade, prima di essere fatta anche una minima fase di trazione, allora può essere recuperata fino a quando l'arciere riesce a toccare il picchetto con una parte del corpo.

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

5.3.13 - **Il picchetto deve essere toccato: l'arciere decide di stare nei 360 gradi purchè sempre rimanendo in contatto con il picchetto.**

### 5.3.14 - **PUNTEGGIO "GARA"**

La zona vitale e la sagoma sono considerate valide, ad esclusione di corna della sagoma,

basamenti o scontornature effettuati dal produttore.

Se il bersaglio presenta più zone vitali visibili è discrezionale per l'organizzazione indicare quale è quella valida sulla tabella di piazzola, altrimenti, se non indicato, tutte le parti vitali sono considerate valide.

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

Sono validi, ai fini del punteggio, la sagoma, la parte polmonare (spot), il cuore (super spot) e il mortale (perfect) cui verranno attribuiti i seguenti punteggi:

- |                          |          |
|--------------------------|----------|
| ▪ Perfect (mortale)      | 11 punti |
| ▪ Super spot (cuore)     | 10 punti |
| ▪ Spot (parte polmonare) | 8 punti  |
| ▪ Resto della sagoma     | 5 punti  |

Al fine del punteggio del concorrente si riporta sullo score la somma del risultato delle due frecce che abbiano colpito la zona valida della sagoma; sono considerati **vitali** il perfect (mortale), il super spot (cuore) e lo spot (parte polmonare).

5.3.15 - 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;

## **5.4 - SPECIALITÀ "TIRO A BERSAGLI IN MOVIMENTO"**

5.4.1 - La competizione potrà essere svolta anche in "modalità notturna" purché il campo presenti un'adeguata illuminazione e sia sulle frecce che sui bersagli vengano applicate delle star-light per verificarne la traiettoria e il corretto recupero.

### **BERSAGLI**

5.4.2 - I bersagli, lanciati da una macchina dedicata (che non necessita di specifica omologazione della Commissione Nazionale della disciplina "Tiro con l'arco"), potranno essere dischi o altri bersagli in etaform, comunque composti da materiale che non causi danni alle frecce e che dia la possibilità alle frecce di rimanere conficcate.

5.4.3 - Sono obbligatorie almeno 6 tra "piazzole mobili" e "a prova libera" all'interno della competizione, con bersagli di tipo 3D o con materiali che diano la possibilità alla freccia di rimanerci conficcata, seguendo una traiettoria segnalata da una finestra di tiro.

### **CAMPO DI TIRO**

5.4.4 - Nelle piazzole di tiro al volo, deve essere garantita una profondità minima di 90m e una larghezza dell'area di ricaduta delle frecce che varia in funzione delle "macchine" adoperate per lo svolgimento della medesima ed alle adeguate misure di sicurezza.

5.4.5 - In base al numero di partecipanti verranno allestite delle postazioni di tiro e dovranno essere posizionate in modo tale che le frecce scoccate non vadano a intersecarsi con altre traiettorie di tiro, percorsi di tiro e in direzione di altre postazioni.

5.4.6 - Per delimitare la traiettoria di tiro valida, nelle postazioni, dovranno essere allestite delle "finestre di tiro" delimitate da due aste verticali e una linea di tiro orizzontale oppure un picchetto a terra e al di fuori di queste non sarà possibile incoccare e scoccare frecce.

5.4.7 - Per rispettare le linee guida "sicurezza e omologazione dei campi gara" tutto il perimetro e i percorsi del campo di tiro andranno delimitati con appositi cartelli o bindelle.

5.4.8 - A 80m dalla linea di tiro andrà apposta una lunga bindella che servirà a riscontrare il limite massimo raggiunto nella gittata delle frecce del tipo flu-flu; qualora il limite venga superato, il concorrente verrà automaticamente allontanato dalla competizione, descrivendo il provvedimento assunto nella relazione finale stilata dal Direttore di Gara in servizio.

È consigliabile allestire la gara con una apposita bandiera segnamento; nelle circostanze in cui essa ne segni la presenza, verrà applicata una tolleranza di +5m che andrà comunque segnalata nella relazione finale. Il Direttore di Gara dovrà comunque tenere in debito conto la situazione meteorologica (vento forte), per garantire la sicurezza dell'evento in corso.

5.4.9 - Sarà lasciata alla compagnia organizzatrice dell'evento la facoltà di stabilire il numero di volée da eseguire per lo svolgimento della gara, che andrà stimato in base al numero di partecipanti e al numero di macchine utilizzate per lo svolgimento della medesima, ma bisognerà sempre e comunque garantire che le postazioni di lancio e tiro siano uguali per ciascun concorrente.

### **CATEGORIE**

5.4.10 - Sono previste esclusivamente 5 categorie di archi, secondo le specifiche regole del Regolamento Sportivo:

- Storico
- Storico libero
- Longbow
- Ricurvo tradizionale
- Compound

Qualunque arco non conforme alle 5 categorie sopra citate non verrà ammesso alla gara. Sarà compito del Direttore di Tiro in piazzola verificare che le categorie di arco presenti nella sua squadra siano correttamente evidenziate nello score e segnalare eventuali problematiche al Direttore di Gara in servizio.

5.4.11 - Non è ammesso l'uso di strumenti per la rilevazione delle distanze o ausili di mira tipo laser.

### **TIPI DI FRECCHE**

5.4.12 - Sono consentite solamente frecce in legno, in carbonio, in alluminio, in carbonio-alluminio e carbonio simil legno, di cui almeno 3 della tipologia flu-flu con gittata massima di 80 metri.

5.4.13 - È ammesso l'uso di lame da caccia, esclusivamente nelle piazzole a prova libera dedicate; obbligatoria la comunicazione della presenza di tali piazzole e quindi della tipologia di punte previste nel volantino invito.

5.4.14 - La società organizzatrice all'inizio gara dovrà predisporre una piazzola di test per verificare che le frecce della tipologia flu-flu rispondano ai requisiti di gittata massima di 80m: verranno testate 3 frecce per ogni singolo arciere in gara, scelte a cura dei Direttori di Gara in servizio.

Tale limite deve essere misurato scoccando la freccia a 45 gradi e in completo allungo, e nel caso di superamento di esso il concorrente non potrà partecipare alla manifestazione; se la difformità verrà rilevata durante lo svolgimento della gara, sarà allontanato e segnalato nella relazione finale del Direttore di Gara in servizio.

## **PIAZZOLA**

5.4.15 - In caso di più piazzole, esse dovranno essere numerate con un numero progressivo.

5.4.16 - Nelle piazzole con sagoma mobile sono collocati 2 picchetti, uno per gli adulti e juniores (es. giallo) e uno per la classe cadetti (es. rosso); la presenza del picchetto cadetti va segnalata obbligatoriamente sul totem di piazzola. Nel caso non sia segnalata, tutte le classi tirano dal medesimo picchetto.

In tutte le fasi di tiro l'arciere può decidere di stare nei 360 gradi, purché sempre rimanendo in contatto con il picchetto.

Nel caso in cui non sia possibile per la società organizzatrice mettere a disposizione un proprio manovratore per ogni piazzola mobile, sarà il Direttore di Tiro ad incaricare a turno gli arcieri della propria piazzola.

5.4.17 - Nel caso di piazzola che preveda un tiro in simultanea, verrà posizionata a terra una linea di tiro; gli arcieri, che sono impegnati in piazzola, dovranno rimanere dietro tale linea di tiro.

5.4.18 - Dovrà essere dedicata una zona per il manovratore della macchina lancia-piattelli; tale zona al massimo potrà essere allineata con la linea di tiro, ma non la potrà superare in alcun caso. Il manovratore, istruito e nominato esclusivamente dalla compagnia organizzatrice, non può partecipare alla gara di tiro.

5.4.19 - Non sarà possibile visionare preventivamente la traiettoria né dei piattelli e nemmeno delle sagome mobili.

5.4.20 - Ogni arciera ha la possibilità di tirare un predeterminato numero di piattelli per piazzola, in base a quanto precisato nel totem di piazzola, su decisione esclusiva della società organizzatrice.

5.4.21 - L'arco va teso solamente in direzione della finestra di tiro.

5.4.22 - Una volta che l'arciere è posizionato darà il segnale di "PRONTO"; successivamente sarà il manovratore della macchina a dare il "VIA" e a far partire il piattello o la mobile.

Per la categoria compound è consentito tendere l'arco prima che l'arciere abbia dato il "PRONTO". Per le altre categorie è consentita solo un pre-trazione verso terra in direzione della finestra di tiro appositamente segnalata, allo scopo di garantire la sicurezza dell'evento, prima di dare il "PRONTO"

5.4.23 - L'arciere deve compiere la trazione, l'allineamento e lo scocco sempre dentro la finestra di tiro, pena la squalifica.

5.4.24 - In deroga all'art. 8.10 è permesso il caricamento dall'alto, ma soltanto in direzione ed all'interno della finestra di tiro e solamente in base alla traiettoria del piattello.

5.4.25 - La sequenza di tiro si ripete per ogni arciera fino al completamento della volée, dopodiché esso deve tornare dietro il totem di piazzola in modo da consentire all'operatore di chiamare al tiro l'arciere successivo fino a che tutti abbiano completato il proprio turno.

5.4.26 - In base al numero di arcieri presenti in piazzola, nel momento in cui la macchina si sia scaricata di tutti i piattelli o non ce ne siano a sufficienza per l'arciere che si appresta a tirare vengono recuperati solamente i piattelli non colpiti e non le frecce che sono volate oltre ai piattelli. Queste verranno recuperate solamente quando tutti gli arcieri avranno completato i tiri previsti nella piazzola. Nel solo caso di necessità di rifornire le macchine con ulteriori piattelli, potranno essere recuperati anche quelli colpiti ed in tal caso, prima di utilizzarli ed in deroga al 5.4.32, verranno registrati i punteggi degli arcieri che hanno già effettuato la prova.

5.4.27 - In nessun caso un piattello verrà rilanciato per difetto di volo, eccetto il caso in cui il piattello non arrivi in volo neppure ad entrare dentro la finestra di tiro. In tale circostanza spetta agli operatori addetti alla macchina lanciapiattelli di verificarne la validità e concedere, eventualmente, un nuovo lancio.

5.4.28 - Non è consentito un nuovo lancio del piattello nel caso in cui l'arciere non riesca ad eseguire il tiro a causa di proprie responsabilità (ad esempio la rottura dell'arco o di un qualsiasi accessorio, la fuoriuscita della freccia dal rest o dal tappetino, ecc.).

5.4.29 - Si può ripetere invece in caso in cui venga bloccato il tiro per problemi legati alla sicurezza.

5.4.30 - Se la postazione di lancio e tiro non è affiancata da altre postazioni, al completamento delle volée per tutti, l'operatore dichiara il RECUPERO FRECCHE. Se vi sono postazioni di lancio e tiro affiancate, l'operatore si sposta in prossimità della linea di tiro in attesa che gli altri operatori addetti alle altre macchine lancia piattelli facciano altrettanto, quindi insieme dichiareranno il RECUPERO FRECCHE.

5.4.31 - Gli operatori recuperano i piattelli senza freccia infissa e li riposizionano vicino alla macchina lancia piattelli.

5.4.32 - Solamente il marcatore provvede alla registrazione del punteggio di tutti gli arcieri della piazzola. Il Direttore di Tiro controlla i bersagli con freccia infissa, mentre gli altri componenti della piazzola vanno a recuperare le frecce o le estraggono dai bersagli. Eventuali frecce dubbie del Direttore di Tiro sono valutate dal marcatore. Al termine, ci si dirige alla postazione successiva, avendo cura di seguire il percorso segnato.

5.4.33 - Gli score vengono forniti dalla direzione della gara, che potrà modificarli in base alle proprie esigenze per assicurare la coerenza con il numero di iscritti, macchine a disposizione e volee previste anche sulle sagome mobili; è sufficiente un solo score per ogni arciere partecipante, che dovrà compilarlo con i propri dati personali e quelli relativi a classe e categoria del proprio arco e quindi consegnarlo al marcatore della piazzola.

#### 5.4.34 - **PUNTEGGIO "GARA DI QUALIFICA"**

**Nelle piazzole tiro a volo per ogni piattello colpito si otterrà un punteggio pari a 10 punti.**

Esclusivamente per la classe Cadetti, verranno assegnati i 10 punti per ogni piattello colpito, anche se la freccia non rimane conficcata.

Nelle piazzole mobili con sagome di tipo 3D i punteggi verranno così divisi:

- **5 punti per la sagoma**

- **10 punti per tutta la parte vitale (spot, super spot, perfect).**

Tutte le parti vitali e la sagoma sono considerate valide, ad esclusione di corna della sagoma, di basamenti o scontornature effettuati dal produttore.

È ammessa la presenza di 2 o più frecce (comunque fino al massimo previsto sulla tabella di piazzola) dello stesso arciere sulla medesima sagoma, anche nel caso in cui la piazzola sia composta di più sagome, in movimento o meno: il punteggio assegnato all'arciere sarà quindi determinato sommando per ogni freccia i punteggi previsti dalla tabella di piazzola.

Eventuali piazzole libere dovranno riportare il relativo punteggio nella tabella di piazzola.

#### 5.4.35 - **FASE FINALE**

**I primi 4 arcieri di ogni classe e categoria effettueranno ulteriori 4 tiri, esclusivamente su tiro a volo, portandosi il punteggio acquisito in "gara di qualifica", che sarà la base di partenza.**

Le categorie con meno di 4 arcieri non disputano la finale, ma si assegnano i podi in base ai punteggi di gara.

**Per ogni bersaglio colpito si otterrà un punteggio pari a 15 punti.**

Nella fase finale gli arcieri tireranno a coppie: i due partecipanti si posizionano lungo la linea di tiro o su due picchetti, verrà lanciato un singolo bersaglio alla volta e potranno essere scoccate le frecce in simultanea.

Gli arcieri dovranno invertire fra loro la posizione dopo il lancio di 2 bersagli.

Ad ogni turno di coppia sarà effettuato un lancio di prova per visionare la traiettoria del bersaglio.

Dopo ogni bersaglio il Direttore di Gara aggiorna lo score dell'arciere, sommando il punteggio di eventuali bersagli colpiti al punteggio della gara di qualifica.

L'organizzazione dovrà premurarsi di individuare condizioni ottimali per tutti i finalisti, ad esempio evitando tiri controsole.

### **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 3D.

6.2 - I bersagli tridimensionali raffigurano sagome di animali con diverse zone di punteggio, escluse le corna e, di queste ultime, gli eventuali supporti interni.

6.3 - La base del bersaglio ed eventuali altri supporti o figure che esulano dalla sagoma dell'animale non sono considerati zona di punteggio e devono essere delimitati da una riga facilmente distinguibile.

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

6.4 - Sui bersagli tridimensionali, all'interno della zona vitale (spot), vi è un'altra zona di punteggio di forma circolare, definita cuore (super spot); all'interno del cuore (super spot), vi è un'altra zona di punteggio di forma circolare, definita mortale (perfect).

6.5 - Qualora una freccia infissa su bersaglio - sia esso 2D che 3D - tocca una linea è sempre da considerarsi a punteggio più alto; quindi, se la linea delimita i limiti della sagoma va comunque ritenuta valida.

6.6 - Da un punto della zona di tiro almeno una zona vitale (spot) deve essere sempre completamente visibile e libera da qualsiasi ostacolo. Se non specificato nella tabella di piazzola, sono considerate valide ai fini del punteggio tutte le zone vitali, presenti sulla sagoma.

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

6.8 - Una freccia che colpisca le eventuali corna della sagoma, o la "roccia" oppure il basamento, adeguatamente scontornati, non è considerata valida e pertanto ci possono

essere 2 frecce dello stesso arciere sulla stessa sagoma, ma UNA sola a punto in zona valida.

6.9 - Tutte le sagome presenti nella piazzola di tiro devono essere descritte nella tabella di piazzola (sagome valide e protetti), escluso nella piazzola speciale (rif. Art. 10) in cui non ci sarà il nome delle sagome valide, ma solo il loro numero.

## **Art. 7 - REGOLE PERCORSO DI GARA**

7.1 - 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.

7.2 - 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.

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

7.4 - 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 sospesa o annullata definitivamente e ne deve essere data notizia nella relazione, avendo cura di indicare il numero effettivo di piazzole eventualmente tirate dalle squadre;
- se prima o durante lo svolgimento della gara le condizioni atmosferiche (nebbia, pioggia, ecc.) rendessero il percorso od i tiri particolarmente pericolosi e gli sforzi per rimuovere tali rischi risultassero vani, la gara deve essere immediatamente sospesa o annullata definitivamente e ne deve essere data notizia nella relazione, avendo cura di indicare il numero effettivo di piazzole eventualmente tirate dalle squadre.

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

7.6 - Le squadre sono composte da un minimo di tre arcieri ad un massimo di sei (una squadra non può essere integralmente formata da arcieri della stessa società). Nella formazione delle squadre, gli organizzatori possono ammettere al massimo tre arcieri della stessa società).

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

7.8 - Eventuali accompagnatori, nel numero massimo di quattro per ogni squadra, possono seguire i percorsi di gara su autorizzazione dell'Organizzazione, del Direttore di Gara e 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. In occasione dei Campionato Italiano Individuale NON è ammessa la presenza di accompagnatori, fatti salvo gli accompagnatori dei minori.

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

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

7.11 - È ammesso sopravanzare le squadre che precedono solo su autorizzazione del Direttore di Gara a suo insindacabile giudizio e per comprovati motivi.

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

- 1) il numero progressivo di piazzola;
- 2) la tipologia di gara;
- 3) il numero e il nome delle sagome da colpire, fuorché nella piazzola speciale dove va indicato solo il numero e non il nome delle sagome valide;
- 4) il numero e il nome delle sagome protette;
- 5) il tempo a disposizione in caso della piazzola speciale;
- 6) la foto della sagoma in cui è stato apposto lo special, se presente;
- 7) se presente la linea di tiro per i cadetti;
- 8) numero di telefono del Direttore di Gara in servizio.

Il paletto dove è affissa la tabella di piazzola farà anche da limite per i partecipanti che attendono il proprio turno di tiro, al concorrente che oltrepassa tale limite prima del proprio turno di tiro sarà annullata la piazzola.

## **Art. 8 - REALIZZAZIONE DELLA PROVA**

8.1 - La gara si svolgerà su un percorso prefissato composto da un certo numero di piazzole per il tiro a volo, tiro in acqua, tiro a bersaglio mobile, tiro a bersaglio fisso, e piazzola speciale, dove si effettuerà una prova simulata di caccia.

8.2 - All'interno della squadra, l'ordine di tiro è alternato secondo il seguente schema:

- A, B, C, D
- D, A, B, C
- C, D, A, B
- B, C, D, A

ecc.

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

8.3 - I Cadetti, all'interno della loro squadra, tireranno sempre per ultimi, mentre gli altri componenti osserveranno la normale rotazione.

8.4 - In casi assolutamente eccezionali, nelle piazzole con più sagome, è possibile che il Direttore di Gara decida che i Cadetti debbano tirare su un'unica sagoma (tale eventualità deve essere chiaramente indicata sulla tabella di piazzola).

8.5 - Nelle piazzole per il tiro a volo, tiro in acqua, tiro a bersaglio mobile sarà possibile tirare e colpire la sagoma con una sola freccia.

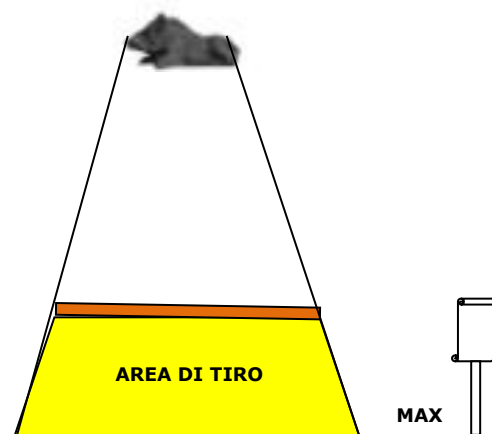
Nel tiro a volo, usato nella tipologia Caccia e Tiro, la società organizzatrice potrà mettere a disposizione degli archi scuola e frecce flu-flu (dandone menzione nell'invito della gara), si potranno tirare massimo tre piattelli, scoccando una freccia a piattello, e verrà conteggiato il primo piattello preso con punti 10 e una freccia nella somma complessiva della gara.

8.6 - Nelle piazzole con più di un bersaglio sarà possibile tirare più frecce alla stessa sagoma purché sia colpita con una sola freccia su bersaglio valido.

8.7 - AREA DI TIRO: l'arciere dovrà effettuare i tiri non oltrepassando con i piedi una linea di tiro appositamente posizionata, potrà spostarsi lungo tale linea rimanendo però con il corpo all'interno della linea di tiro e altresì spostarsi indietro (lungo una linea a cono tra la sagoma e le estremità della linea di tiro), **comunque non oltre il paletto** (non la direzione della tabella) della tabella di piazzola e in ogni caso senza costituire pericolo per sé e/o per gli altri arcieri.

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

L'arciere non può modificare in nessun modo la linea di tiro.



8.8 - Alcune piazzole possono consistere in postazioni sopraelevate. In tal caso la zona di tiro può essere omessa e considerata tutta la postazione zona di tiro.

La postazione di tiro consisterà in una piattaforma balaustrata appositamente costruita o in piattaforme da applicare ad alberi (tree stand), concepite appositamente per quest'uso.

8.9 - L'arciere, prima di eseguire i tiri, deve assicurarsi che gli altri arcieri siano tutti alle sue spalle. Deve inoltre accertarsi che dietro al bersaglio non vi sia nessuno e che la traiettoria dei tiri sia completamente sgombra da persone o animali.

8.10 - L'arco deve essere posto in trazione sempre in direzione del bersaglio. È ammesso il caricamento dal basso. Non è ammesso il caricamento dall'alto o lateralmente.

8.11 - 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 proprio Direttore di Tiro.

8.12 - 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.

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

8.14 - Nelle piazzole mobili non è possibile vedere in anticipo la velocità e la traiettoria del bersaglio.

8.15 - È ammesso l'uso di qualsiasi binocolo dalla tabella di piazzola, anche al di fuori del proprio turno di tiro, purché non abbia il telemetro o altro strumento atto a misurare la distanza.

Arrivati nella postazione di tiro è consentito l'uso del binocolo anche tra una freccia e l'altra purché si rispetti il tempo massimo consentito.

8.16 - Finita la sua serie di tiro non è più consentito l'uso del binocolo, l'arciere deve tornare immediatamente dietro al totem di piazzola. In caso contrario all'arciere verrà annullata la piazzola e dato il punteggio di zero punti.

8.17 - Le prove libere saranno quelle nelle quali il partecipante, dovrà risolvere una determinata situazione, tirando su uno o più bersagli, fissi o in movimento, un numero determinato di frecce, seguendo un ordine prestabilito, se indicato. Diversamente, il concorrente potrà stabilire l'ordine che ritiene opportuno.

8.18 - 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.

8.19 - Tutte le postazioni di tiro saranno chiaramente segnalate con delle linee sul terreno di colore diverso: rosse (oppure rosse e bianche) per Juniores, Man e Woman e gialle (oppure gialle e nere) per i Cadetti.

8.20 - 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.

8.21 - I concorrenti, prima di realizzare la prova dovranno posizionarsi seguendo le indicazioni fornite dal Direttore di Tiro. Potranno solamente estrarre la freccia dalla faretra ed incoccarla sull'arco quando si troveranno dentro la zona o la postazione di tiro, indipendentemente da quando sia iniziato il tempo della prova.

8.22 - 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.

8.23 - 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.

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

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

8.26 - Se una freccia cade, in assenza di una anche 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 volontariamente sia scartata dal concorrente che abbia osservato nella stessa qualche anomalia, sempre che lo indichi al Direttore di Tiro prima del rilascio.

8.27 - Quando durante la gara si verifichi la rottura dell'arco o di qualche suo componente, il concorrente potrà lasciare il percorso di gara obbligatoriamente accompagnato dal Direttore di Gara o da un membro dell'organizzazione, ed avrà a disposizione un tempo di 30 minuti per una possibile riparazione e ritorno in piazzola, potendo reintegrarsi nella zona di attesa dei concorrenti della sua piazzola, che resteranno ad attendere per 30 minuti. Trascorso il tempo indicato senza presentarsi al Direttore di Tiro, quest'ultimo comunicherà al Direttore di Gara la motivazione dichiarando conclusa la sua partecipazione alla gara con i punti ottenuti fino a quel momento. Il punteggio ottenuto nella zona sarà la somma dei punti ottenuti fino al ritiro.

8.28 - Un concorrente che ha la necessità di reintegrarsi alla sua pattuglia 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.

8.29 - 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.

8.30 - Se un bersaglio cade al suolo e la freccia o le frecce impiantate si staccano e non si possono determinare i punti di impatto, si procederà alla ripetizione della prova, avvisando tempestivamente il Direttore di Gara dell'accaduto per il ripristino in toto della piazzola.

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

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

9.2 - Le frecce devono sempre rimanere impiantate nei bersagli o parti di esso, penetrandovi con la punta. Le frecce che trapassano il bersaglio senza rimanere impiantate valgono zero punti.

9.3 - Una freccia che colpisce il bersaglio, deviata da un ostacolo qualsiasi o in seguito ad un rimbalzo sul terreno, è considerata valida.

Nei bersagli 3D, per determinare il punteggio, si considera il primo punto di attraversamento della sagoma o di eventuali porzioni non valide facenti parte del bersaglio stesso.

Punteggio superiore solo se la freccia tocca visibilmente la riga.

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

9.5 - Né il bersaglio né le frecce devono essere toccati fino a che tutti i componenti della piazzola abbiano effettuato i loro tiri e che i punti siano stati registrati. L'inosservanza di tale norma implica l'applicazione dell'art. 11.2. I Marcatori devono confrontare le loro tabelle prima dell'estrazione delle frecce dal bersaglio.

9.6 - 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 dei Campionati Italiani Individuali** 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.

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

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

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

9.10 - Dopo il recupero frecce, il Direttore di Tiro deve allontanarsi dal bersaglio per ultimo, previa verifica dell'integrità e della stabilità dello stesso e che lo spazio di tiro non abbia subito modificazioni rispetto a quanto trovato al proprio arrivo. Nel caso in cui non fosse possibile ripristinare le condizioni iniziali, il Direttore di Tiro dovrà obbligatoriamente richiedere l'intervento del Direttore di gara.

## **Art. 10 - DEFINIZIONE DELLA PIAZZOLA SPECIALE**

10.1 - LA PIAZZOLA SPECIALE: piazzola in cui si ha una zona di delimitazione della posizione di tiro detta LINEA DI BATTUTA e **due bersagli** visibili o parzialmente coperti lasciando comunque completamente visibile almeno una parte polmonare (spot), a distanze non inferiori ai 7 mt. e massime come da art. 5.1.5 a cui si dovrà tirare senza mai oltrepassare i limiti di delimitazione.

**10.2 - Dalla tabella di piazzola non dovranno essere visibili né le sagome né la LINEA DI BATTUTA.**

10.3 - Nella tabella di piazzola non dovrà essere messo il nome delle sagome valide da colpire, ma solo i nomi delle eventuali sagome protette.

10.4 - Sarà sempre previsto il cronometraggio della prova, e dovrà essere imposto un tempo di svolgimento determinato in **1 minuto e mezzo per archi tradizionali e 2 minuti e mezzo per archi tecnologici**. Tale tempo sarà chiaramente indicato sulla tabella di piazzola e sarà il cronometrista a dare il VIA e lo STOP.

È obbligatoria la presenza dei 2 cronometristi (personale della società organizzatrice), che avranno anche il compito di controllare l'integrità delle piazzole dopo il passaggio di ogni squadra.

Sono valide le sagome colpite entro il tempo massimo (se nel tempo massimo viene colpita una sola sagoma si assegnerà il punteggio di quella sagoma). Eventuali frecce scoccate dopo il superamento del tempo massimo annulleranno i punti delle sagome valide colpite. Sono comunque da conteggiare i punti delle eventuali frecce che avranno colpito i protetti.

10.5 - Il concorrente dovrà posizionarsi sulla LINEA DI PARTENZA, dove il cronometrista, una persona dell'organizzazione, darà il segnale di VIA attivando il cronometro. Un solo arciere alla volta, solo dopo il segnale di VIA, potrà entrare nella LINEA DI BATTUTA della piazzola speciale. A 15 secondi prima della fine del tempo concesso, il cronometrista, darà un segnale sonoro di avviso, dando poi il segnale di STOP allo scadere del tempo.

Il concorrente, ultimata la prova darà lo STOP al tempo, o ricevuto il segnale di STOP, dovrà tornare alla LINEA DI PARTENZA, per poi posizionarsi e attendere che tutti abbiano svolta la prova nella ZONA DI ATTESA FINALE. Al termine della sessione di tiro da parte di tutti, la piazzola si recherà ai bersagli per la verifica dei punteggi dei singoli concorrenti.

10.6 - LINEA DI PARTENZA: luogo da dove i partecipanti, se sarà necessario, riceveranno le istruzioni da un incaricato della società organizzatrice e da dove si prepareranno per la prova. Dalla linea di partenza non dovranno essere visibili le sagome valide.

10.7 - LINEA DI BATTUTA: il partecipante arriverà alla linea di battuta delimitata, potendo percorrerla liberamente senza oltrepassare il suo limite.

Sarà proibito non osservare le norme di sicurezza tirando verso la zona del pubblico o verso i concorrenti.

La prima freccia dovrà essere estratta dalla faretra ed "incoccata" solo una volta giunti alla linea di battuta.

10.8 ZONA DI ATTESA FINALE: zona dove si raggrupperanno i concorrenti che hanno svolto la prova, in attesa del completamento dei tiri da parte di tutti i componenti della piazzola.

10.9 - In presenza di Cadetti in piazzola, in parziale deroga all'art 10.6, il Direttore di Tiro dovrà accompagnarli dalla LINEA DI PARTENZA sino alla LINEA DI BATTUTA e ritorno, per salvaguardare i Cadetti da possibili rischi sulla sicurezza.

10.10 - Negli spostamenti, tra linea di partenza e linea di battuta e ritorno, **è vietato correre** per salvaguardare gli atleti da possibili rischi sulla sicurezza.

### **Art. 11 - PENALIZZAZIONI**

11.1 - Sarà penalizzato con - 10 punti il concorrente che estrarrà una freccia dalla faretra per incoccarla prima di entrare nella zona di tiro o nella zona di battuta.

11.2 - Sarà penalizzato con -5 punti il concorrente che tocchi i bersagli o le frecce infilzate senza l'autorizzazione del Direttore di Tiro.

11.3 - Sarà penalizzato con - 15 punti quel concorrente che oltrepassi la linea, la postazione o la delimitazione della zona di tiro.

11.4 - Sarà penalizzato -20 punti quel partecipante che durante la gara porti le frecce fuori della faretra o che ne abbia incoccata una nell'arco salvo che questo possa essere previsto dalla specifica prova.

11.5 - Sarà penalizzato quel concorrente che sia in possesso di materiale non conforme a quello richiesto nella prova, oltre a non poter svolgere la stessa:  
-10 punti per mancanza delle frecce richieste es. flu-flu (se previsti nella gara)  
-10 punti per frecce con punte non conformi ai requisiti richiesti es. punte da caccia, pesca o tiro al volo (se previsti nella gara).

In caso di assenza di nome e cognome o, in alternativa, del numero di tessera FIDASC chiaramente evidenziati sulle frecce, all'arciere verranno annullati tutti i punti conseguiti sino a quel momento, con facoltà di riprendere i tiri solo una volta regolarizzata la situazione, ripartendo da punteggio ZERO.

11.6 - Sarà penalizzato con -20 punti quel concorrente che rifiuti parzialmente (una o più frecce segnate sul totem) o totalmente (tutte le frecce segnate sul totem) una piazzola di tiro.

11.7 - Nelle gare di tipo Hunter e Caccia e Tiro, eventuali frecce scoccate in numero superiore a quante previste nella tabella di piazzola, annulleranno i punti delle sagome valide colpite. Sono comunque da conteggiare i punti delle eventuali frecce che avranno colpito i protetti e, in caso di 2 frecce impiantate su zone valide della medesima sagoma, si assegnerà una penalità di -5 punti e si conteggerà come protetto.

11.8 - 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 rilevino chiaramente inganno o malafede da parte del concorrente.

11.9 - Il Direttore di Gara in servizio è il solo che può infliggere penalità, riportandole nello score dell'arciere (parte posteriore, con descrizione dei fatti, riportando l'ora della contestazione, e controfirmato dall'arciere per presa visione) e dandone segnalazione nella relazione di gara. 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 porti con sé durante la gara la documentazione richiesta al momento del controllo del materiale di gara.

12.2 - Sarà squalificato e dovrà abbandonare la gara il concorrente, compresi eventuali suoi accompagnatori, che porteranno con sé qualsiasi tipo di apparecchiatura o applicazione del cellulare che faciliti il calcolo della distanza.

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

12.4 - Sarà squalificato e dovrà immediatamente abbandonare la gara:

- a. Il concorrente che tiri su animali selvatici, domestici o qualsiasi tipologia di oggetto non autorizzato.
- b. Il concorrente che assuma una condotta pericolosa per 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.

12.5 - Il Direttore di Tiro potrà interrompere lo svolgimento del turno di gara quando il concorrente assuma azioni e/o condotte che possano risultare pericolose, per sé stesso, per gli altri o incorre in una grave carenza di sicurezza.

12.6 - Il Direttore di Tiro potrà interrompere lo svolgimento del turno di gara quando il concorrente dimostri atteggiamento antisportivo nei confronti del Direttore di gara anche con funzioni di Delegato, 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.

12.7 - Il Direttore di Tiro potrà interrompere lo svolgimento del turno di gara quando sussistano circostanze che possano porre in pericolo la sicurezza delle persone o animali, che senza obbedire alle disposizioni impiegate allo scopo, invadano la zona dove si svolge la prova.

12.8 - In caso di condizioni atmosferiche avverse, o comunque qualsiasi evento e/o accadimento che possa pregiudicare la sicurezza, il Direttore di Gara potrà sospendere temporaneamente la gara adottando 3 particolari segnali acustici di avvertimento.

Dopo i 3 segnali acustici di sospensione, tutti gli arcieri dovranno immediatamente interrompere eventuali tiri in corso e rimanere nelle loro zone di tiro e attendere i successivi segnali:

- 1 suono RIPRESA;
- 3 suoni ANNULLAMENTO

12.9 - In caso di annullamento di una gara iniziata, affinché la gara stessa sia valida a tutti, dovranno essere state scoccate da tutti gli arcieri almeno 22 frecce per la tipologia "Caccia e tiro" e 27 frecce per la tipologia "Hunter".

Agli arcieri che avranno tirato più frecce, verranno sottratte a ritroso dall'ultima piazzola conteggiata fino a raggiungere un numero uguale per tutti gli arcieri. In caso di metà piazzola verrà sottratta la freccia con minor punteggio.

12.10 - In caso di annullamento di una gara iniziata e con meno di 22 frecce scoccate per la tipologia "Caccia e tiro" e 27 frecce per la tipologia "Hunter", da almeno un arciere, ai fini del Campionato Regionale e conseguente qualificazione al Campionato Italiano, la prova sarà comunque valida con attribuzione del punteggio "1" uguale per tutti i partecipanti.

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

13.1 - Le classifiche individuali e a squadre, saranno stilate sulla base del miglior punteggio complessivamente ottenuto dall'arciere, sommando i punteggi realizzati su ogni singola sagoma e/o zona di prova speciale. Per quanto concerne le classifiche per le squadre saranno stilate una volta sommati i migliori 2 punteggi conseguiti dai 3 componenti di squadra, attribuendo i fattori di correzione diversi in funzione della tipologia di arco di ogni componente; tali coefficienti potranno essere modificati ogni anno dalla Federazione.

13.2 - 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.

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

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

13.5 - In caso di parità nelle classifiche a podio individuali ed a squadre art. 13.2, si procederà ad uno spareggio attraverso lo svolgimento di un'ulteriore prova.

13.6 - In caso di ulteriore parità, gli atleti effettueranno tiri alla sagoma in serie da 5 frecce sino al raggiungimento del maggior punteggio da parte di uno di essi.

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

13.8 - Terminata una gara la società organizzatrice è tenuta ad esporre, 10 minuti prima delle premiazioni, le classifiche provvisorie.

13.9 - Solo in occasione di gare effettuate in 2 giorni, gli arcieri hanno la possibilità di contestare le classifiche del primo giorno, fino ad 1 ora prima dell'inizio della seconda giornata di gara.

13.10 - In occasione di tutti i Campionati Italiani e delle gare di Coppa Italia International Round, 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, provinciali o interprovinciali, 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 di Società nel caso di classifiche per squadre.

14.2 - Entro sette giorni prima dallo svolgimento della gara, la Società organizzatrice dovrà comunicare alla Segreteria Generale della FIDASC l'elenco iscritti di tutti gli atleti partecipanti alla gara, completo di nominativi e numero di tessera FIDASC di ogni singolo atleta, nonché la composizione delle squadre di Società se prevista tale tipologia di classifica.

14.3 - I nominativi degli atleti che formano le squadre potranno essere modificati una sola volta e comunque non il giorno di svolgimento della gara a squadre.

14.4 - Il mancato invio dei risultati delle finali regionali, entro il termine di cui al precedente comma 1, 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" si svolge in campionati regionali, campionati interregionali e campionati Italiani.

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

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

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

15.5 - La composizione delle squadre partecipanti al Campionato Italiano a Squadre e di Binomio, nome della squadra e nominativi degli atleti, dovranno essere comunicati alla società organizzatrice entro il giorno indicato come chiusura delle iscrizioni. Non sarà possibile cambiare la composizione della squadra sul campo.

15.6 - Il Campionato Italiano individuale dovrà essere effettuato in 2 giorni consecutivi, su 2 diversi campi, uno con tipologia di gara "Caccia e tiro" uno con tipologia di gara "Hunter". Gli arcieri dopo il primo giorno invertiranno i campi gara e la classifica finale sarà data dalla somma dei punti delle due giornate.

15.7 - Le piazzole del secondo giorno saranno formate in base alla classifica del primo giorno di gara.

## 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 - Il Campionato Italiano è a carico della FIDASC nazionale, secondo quanto previsto dal Regolamento Amministrativo federale.

16.3 - La quota di partecipazione al Campionato Italiano individuale, finalizzata al sostegno delle spese organizzative, è stabilita ai sensi del Regolamento Amministrativo, e incamerata dalla società organizzatrice.

## Art. 17 - MODALITA' DI ISCRIZIONE

17.1 - Possono partecipare al Campionato Italiano Individuale, da svolgersi esclusivamente nei mesi di **settembre o ottobre**, gli arcieri in possesso della tessera FIDASC in corso di validità, che abbiano **partecipato ad almeno 4 gare** (senza distinzione di tipologia fra Caccia & Tiro, Hunter ed International Round), regionali e/o interregionali sull'intero territorio nazionale, **fra un Campionato Italiano Individuale disputato e quello dell'anno successivo**. Non vanno considerate nel computo altre tipologie di gare (Indoor o Rievocazioni storiche).

**Esclusivamente per la classe cadetti e juniores sono sufficienti almeno 2 gare.**

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

17.3 - Per il Campionato Italiano Individuale dovranno essere previste due periodi di iscrizione:

- 1° periodo (1° giugno - 30 giugno) per iscrizione degli arcieri già qualificati ai sensi dell'art. 17.1;
- 2° periodo (dal 1° luglio) per iscrizione degli arcieri al raggiungimento della qualificazione ai sensi dell'art. 17.1.

17.4 - Qualora, nel 2° periodo di iscrizioni, una gara valevole per la qualifica al Campionato Italiano Individuale venga annullata per cause di forza maggiore (logistici e/o atmosferici), sarà considerata valida e ad ogni arciere in lista con stato CONFERMATO sarà attribuito un punteggio pari ad 1.

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

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

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

17.7 - 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.

17.8 - Eventuali arcieri che non abbiano provveduto al pagamento entro il limite fissato sull'invito potranno essere cancellati di iniziativa dalla società organizzatrice.



17.9 - In occasione dei Campionati Italiani aventi quale requisito di accesso la disputa di un prefissato numero di gare, qualora vi sia l'iscrizione senza il requisito suddetto, l'arciere verrà cancellato di iniziativa dalla ASD organizzatrice, previa verifica nel calendario gare ufficiale FIDASC che non siano presenti gare che possano permettere di raggiungere la qualifica richiesta; in caso di cancellazione per il mancato rispetto dei requisiti di qualifica, la ASD organizzatrice è autorizzata a riversare l'intera quota dall'arciere non in regola.

## **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 prove regionali saranno divulgati dalle società organizzatrici e trasmessi alla Segreteria Generale della FIDASC.

18.3 - La divulgazione del programma della finale nazionale e del Campionato italiano sarà curata direttamente dalla FIDASC, o da altro soggetto da questa designato.

## **Art. 19 - DESIGNAZIONE DEI DIRETTORI DI GARA E DEL DIRETTORE DI GARA CON FUNZIONI DI COORDINATORE**

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

19.2- Se una società che vuole effettuare una gara di Campionato regionale e/o interregionale non ha a sua disposizione un 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 funzione 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, le funzioni di Direttore di gara con funzioni di Coordinatore di gara sono assunte dal Presidente della società organizzatrice.

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

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



19.6 - Per i Campionati Italiani Individuale, a Squadre e Binomio, i Direttori di Gara dovranno essere minimo due per ogni campo gara, di cui almeno uno di 3° livello; i DdG ed il Direttore di gara con funzioni di Coordinatore di gara sono indicati dal Coordinatore Nazionale della disciplina.

19.7 - Per le gare della Coppa Italia International Round i Direttori di Gara, minimo due per ogni campo gara, di cui almeno uno di 2° livello, sono indicati dal Coordinatore Nazionale della disciplina.

19.8 - I Direttori di Gara durante il sopralluogo del campo gara dovranno verificare il rispetto delle norme di sicurezza e/o il Regolamento Sportivo.

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.

19.9 - Con frequenza - almeno annuale - 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 DEL DIRETTORE DI GARA CON FUNZIONI 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 mezz'ora senza che alcuno abbia segnalato eventuali errori (non sono ammessi reclami sui punteggi dei singoli atleti in quanto all'atto della firma del concorrente, sono stati accettati ed accertati dallo stesso).

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

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 di gara 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.

20.8 - Il Direttore di Gara in servizio ha facoltà di effettuare, a sua discrezione, controlli a campione sui materiali ed attrezzature dei concorrenti in gara.

20.9 - Sia i Direttori di Gara che i Direttori di Gara Delegati Coordinatori, non potranno iscriversi e partecipare alle gare da loro dirette, al fine di poter svolgere al meglio il loro compito istituzionale, escludendo quindi qualsiasi conflitto d'interessi.

## **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 scores per l'attribuzione dei punteggi.

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

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

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

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

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

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

25.1 - Il giudizio del Direttore di Gara è inappellabile.

25.2 - Eventuali ricorsi andranno presentati al Direttore di Gara con funzioni di Coordinatore dell'evento, per iscritto su apposito modello prestampato, prima dell'esposizione delle classifiche.

25.3 - I ricorsi devono essere accompagnati dal deposito di una tassa quantificata in € 50,00, che sarà definitivamente trattenuta dalla FIDASC in caso di mancato accoglimento del ricorso, tramite il Direttore di Gara con funzioni di Coordinatore in servizio che provvederà a inviare la suddetta somma direttamente in Federazione, qualora il ricorso non fosse stato accolto.

Se il ricorso viene accolto la somma di € 50,00 andrà restituita al ricorrente.

25.4 - Il ricorso presentato andrà visionato dal Direttore di Gara in servizio dando immediata risposta e dichiarando se il ricorso viene accolto o rifiutato, dandone ampia rilevanza nella Relazione di Gara, allegando il modulo di ricorso.

25.5 - I ricorsi per i quali non sarà possibile addivenire ad una risoluzione sul posto, saranno inoltrati ai competenti Organi Disciplinari federali. Il deposito della tassa quantificata in € 50,00 verrà trattenuto dal Direttore di Gara con funzioni di Coordinatore in servizio in attesa dell'esito.

25.6 - I ricorsi presentati avverso le classifiche, potranno essere risolti dal Direttore di Gara sul posto se trattasi di meri disguidi, diversamente dovranno essere trattati come da art. 25.2, e inoltrati ai competenti Organi Disciplinari federali. Il deposito della tassa quantificata in € 50,00 verrà trattenuto dal Direttore di Gara con funzioni di Coordinatore in servizio in attesa dell'esito.

25.7 - I reclami avverso Direttore di Gara in servizio, per mancanza dell'applicazione del Regolamento Sportivo, nonché dei regolamenti e delle normative federali, dovranno essere presentati per iscritto al Direttore di Gara con funzioni di Coordinatore dell'evento che rilascerà ricevuta e li invierà successivamente alla Commissione Nazionale della Disciplina e, se necessario, trattati dall'organo preposto Commissione Arbitri Nazionale che deciderà in merito.

## **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 DELLA DISCIPLINA**

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

## **Art. 28 - COPPA ITALIA INTERNATIONAL ROUND**

28.1 - Possono prendere parte alla Coppa Italia International Round tutti gli arcieri in possesso della tessera FIDASC, in corso di validità.

28.2 - La Coppa Italia International Round è effettuata con 8 gare nell'intero territorio nazionale, secondo il regolamento "International Round" da svolgersi nel periodo febbraio - metà giugno.

28.3 - Per la singola gara della Coppa Italia i primi 3 classificati di ogni categoria verranno premiati con attestati o medaglie predisposti dalla ASD organizzatrice.

28.4 - Gli arcieri gareggiano a livello individuale e per accedere al ranking per l'assegnazione dei titoli sarà necessario aver effettuato almeno 2 gare.

28.5 - La classifica finale verrà calcolata sommando i migliori 2 punteggi ottenuti dall'arciere nelle gare disputate. A parità di punteggio si prenderà in considerazione il maggior numero di vitali.

28.6 - La classifica finale generale della Coppa Italia International Round, determinerà il diritto di partecipazione alla gara di Selezione della Squadra Nazionale, come da specifico Regolamento.

## **Art. 29 - ASSEGNAZIONE DELLE ONORIFICENZE**

29.1 - 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.

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



### **Art. 30 - NORMA TRANSITORIA**

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