



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

Federazione Italiana Discipline Armi Sportive da Caccia

# **REGOLAMENTO SPORTIVO**

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

Approvato dalla Commissione Nazionale in data 15.11.2022  
Approvato dal Consiglio Federale in data 07.02.2023

Versione 27.01.2023



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

### **Art. 1 - SCOPI**

1.1 - La F.I.D.A.S.C., nell'ambito dei propri fini istituzionali, di cui all'art. 2 dello Statuto Federale, organizza annualmente un Campionato Italiano, 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 fasi del Campionato tutti gli arcieri in possesso della tessera FIDASC, in corso di validità per l'anno di svolgimento del Campionato, che dovrà essere obbligatoriamente esibita ad inizio gara, da tutti i partecipanti, pena l'esclusione, ad un referente a ciò designato dall'organizzatore.

2.2 - Gli arcieri potranno gareggiare a livello individuale e/o a squadre (ove previste).

2.3 - Le squadre saranno costituite da tre arcieri, appartenenti alla stessa società solamente in occasione del Campionato Italiano a squadre.

2.4 - Gli atleti saranno suddivisi in piazzole composte da massimo 6 concorrenti.

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

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

- a) cadetti dai 10 ai 14 anni non compiuti;
- b) juniores dai 14 ai 18 anni non compiuti;
- c) Woman dai 18 anni;
- d) Man dai 18 anni;

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

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

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

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

- **Tradizionali:** storico, storico libero, long bow, ricurvo, ricurvo libero;
- **Tecnologici:** ricurvo assistito, compound tradizionale, compound libero e compound assistito.

**STORICO:** Senza alcun accessorio di mira o sgancio meccanico, non deve essere costruito con materiali sintetici moderni (come fibra di vetro, di carbonio, plastiche varie ecc.).

- L'arco deve essere costruito da un unico legno;
- Sono consentiti rinforzi in legno/corno sul riser e sui tip e rinforzi o piccole riparazioni fatte con del filo;
- L'arco non deve avere una fenestratura, ma può avere un restringimento nell'impugnatura, purché presente da ambo i lati;
- Può avere una "zeppa" (in legno/corno) di massimo 10 mm x 10 mm per sorreggere la freccia;
- Vista la difficoltà nel controllo materiali, e le caratteristiche tecniche/costruttive che li rendono pressoché identici alla categoria Long Bow, sono vietati archi costruiti con più strati di legno;
- Sono vietati mascheramenti completi dell'arco;
- La corda può essere costruita con materiali sintetici;
- È ammessa la presa "Mediterranea", la presa "Orientale" e la presa "Under nock" ecc. purché un dito sia sempre a contatto con la cocca;
- Il punto di rilascio deve essere sempre lo stesso;
- È ammesso l'uso di tab, quantino o anello da pollice;
- Non è ammessa la tecnica del face-walking e string-walking;
- Non è ammesso qualsiasi tipo di controllo dell'allungo sull'arco o sulla corda.

**STORICO LIBERO:** Senza alcun accessorio di mira o sgancio meccanico L'arco ammesso è solo ricurvo, può essere realizzato da un unico legno o con più materiali naturali (corno, tendine, pelle ecc.) è ammesso anche 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.).

- Non deve avere nessuna finestra;
- lo spessore dell'impugnatura non deve essere inferiore a 15mm;
- È ammessa una "zeppa" reggi freccia a patto che quando l'arco è dritto la freccia cada, cioè la larghezza della zeppa sia un supporto solo quando si effettua il tiro;
- È ammesso un rivestimento di pelle all'impugnatura;
- Quando l'arco è incordato la corda scorre anche nel centro simmetrico dell'arco e ha una lunghezza non superiore a 1,6 m.;
- È ammessa la presa "Mediterranea", la presa "Orientale" e la presa "Under nock" ecc. purché un dito sia sempre a contatto con la cocca;
- Il punto di rilascio deve essere sempre lo stesso;
- È ammesso l'uso di tab, quantino o anello da pollice;
- Non è ammessa la tecnica del face-walking e string-walking;
- Non è ammesso qualsiasi tipo di controllo dell'allungo sull'arco o sulla corda.

**LONGBOW:** Costituito da una impugnatura rigida, ad arco carico i flettenti devono essere ad unica curvatura, con massimo 5 mm di controcurvatura dalla fine del puntale.

Non sono ammessi:

- arco costruito in tre pezzi;
- ausili per la mira o sganci meccanici;
- supporti per appoggiare la freccia (rest) di nessun genere;
- regolatori laterale di pressione della freccia;
- stabilizzatori di nessun genere, e nemmeno pesi nell'impugnatura, smorzatori di vibrazioni applicati all'arco.

La freccia va poggiata sul piatto di finestra.

Sono consentiti:

- smorzatori di rumore sulla corda, purché non costituiscano ausilio di mira;
- tappetino sul piatto di finestra (orizzontale e verticale).

**RICURVO TRADIZIONALE:** costituito da un'impugnatura rigida centrale, due flettenti dritti o a doppia curvatura, senza alcun ausilio di mira o sgancio meccanico.

Il riser deve essere composto da legno o fenolico, può contenere delle lamine di materiale sintetico come rinforzo.

Non sono ammessi:

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

La freccia va posata sul piatto di finestra.

Sono consentiti:

- supporti per appoggiare la freccia: rest fisso;
- smorzatori di rumore sulla corda, purché non costituiscano ausilio di mira;
- tappetino sul piatto di finestra (orizzontale e verticale).

**RICURVO LIBERO:** costituito da un'impugnatura rigida centrale e due flettenti dritti o a doppia curvatura.

Sono ammessi:

- un supporto per appoggiare la freccia (rest);
- un regolatore laterale di pressione della freccia;
- uno 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;
- una dragona.

Non è ammesso l'uso del mirino.

**RICURVO ASSISTITO:** costituito da un'impugnatura rigida centrale e due flettenti dritti o a doppia curvatura.

Sono ammessi:

- l'uso del mirino;
- un supporto per appoggiare la freccia (rest);
- un regolatore laterale di pressione della freccia;
- uno 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;
- dragona, clicker e susette;

Non sono ammessi: sgancio meccanico, prismi, lenti o altro dispositivo di ingrandimento o livellamento.

**COMPOUND TRADIZIONALE:** senza alcun ausilio di mira o sgancio meccanico.

**COMPOUND LIBERO:** con mirino da caccia da 1 a 5 punti fissi di mira a corpo unico, senza incorporare prismi o lenti.

I punti di mira non potranno mai essere spostati durante una gara.

Con o senza sgancio meccanico.

È possibile utilizzare la luce per l'illuminazione del pin.

**COMPOUND ASSISTITO:** mirino con punto di mira a scorrimento regolabile con o senza lente di ingrandimento senza incorporare prismi.

Con o senza sgancio meccanico.

È possibile utilizzare la luce per l'illuminazione del pin.

4.2 - Qualsiasi arco, frecce o accessori non ammessi nella categoria specifica, saranno inseriti nella categoria superiore, dove tali materiali, accessori o frecce sono ammesse.

Su tutte le categorie di archi non è ammesso nulla di elettronico, escluso l'illuminazione del pin, che possa fungere da ausilio nella mira o nella stima della distanza della sagoma.

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

**STORICO e STORICO LIBERO:** sono ammesse solo aste in legno con cocche ricavate nell'asta o anche applicate, purché in materiale naturale (legno, corno. È obbligatoria una legatura in prossimità della cocca, le alette dovranno essere in piuma naturale. Qualora si utilizzino aste di carbonio o alluminio, si passa alla categoria ricurvi.



**LONGBOW:** aste in legno con le cocche in plastica o intagliate nell'asta e le alette in piuma naturale, qualora si usi aste di carbonio o alluminio si passa alla categoria ricurvi.

**RICURVO:** si possono usare aste di legno, carbonio e alluminio alette naturali o sintetiche.

**COMPOUND:** si possono usare aste carbonio o alluminio alette naturali o sintetiche.

4.4 - Sono ammesse le punte ad ogiva, field o conica, a vite con inserto o fisse. Sono vietate punte che danneggiano in modo anomalo le sagome, come le triangolari, quadrelle, bodkin a foglia. Sono vietate punte a lama da caccia, tranne nelle postazioni o gare dedicate e previste dalla Federazione. Sono vietate le punte che hanno un diametro superiore dell'asta di 1mm.

4.5 - Per il tiro al volo si devono usare frecce flu-flu che non devono avere gittata maggiore di 80mt. Le frecce potranno essere verificate dai giudici prima, dopo e durante lo svolgimento della gara.

4.6 - Le frecce dovranno riportare il cognome e il nome dell'arciere, o il numero di tessera FIDASC, la mancanza dei quali 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 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.

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

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

Tipologie di gare: *Caccia e Tiro, Hunter e International Round*  
Specialità: *Tiro a volo.*

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

5.1.1 - La gara si svolgerà sia per tiro individuale che a squadre, 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. Ogni piazzola può essere formata al massimo da 2 bersagli validi. 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.

Potrà essere tirata **una freccia solo ad una singola sagoma**, senza sequenza di tiro.

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

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). Tutte le parti vitali (spot, super spot e perfect) presenti sulla sagoma sono considerate valide.

5.1.5 - **Le sagome di piccola taglia (gruppo 4) vanno posizionate tra i 7 ed i 20 metri.**

Si distinguono in due categorie di selvaggina:

- **"Cerca"** in cui sarà valido, ai fini del punteggio, l'intera sagoma, la parte vitale (spot), il cuore (super spot) e il mortale (perfect);

- **"Selezione"** in cui sarà valido, ai fini del punteggio, la parte polmonare (spot), il cuore (super spot) e il mortale (perfect);

**In una gara dovranno essere presenti 10 sagome di categoria di selvaggina "Selezione".**

5.1.6 - Nei cartelli di piazzola dovrà essere sempre indicato l'appartenenza della sagoma al tipo di selvaggina.

5.1.7 - Alle due categorie di selvaggina verranno attribuiti i seguenti punteggi:  
"Cerca"

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

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

"Selezione"

- |                          |          |
|--------------------------|----------|
| ▪ Special                | 25 punti |
| ▪ Perfect (mortale)      | 15 punti |
| ▪ Super spot (cuore)     | 12 punti |
| ▪ Spot (parte polmonare) | 10 punti |
| ▪ Resto della sagoma     | 0 punto  |

Le piazzole dovranno essere composte da una sola categoria: o tutte cerca o tutte selezione.

Se in una piazzola, anche se speciale, saranno infisse più di una freccia sulla stessa sagoma, alla medesima verrà assegnato punteggio -2. Per i Cadetti il punteggio sarà 0.

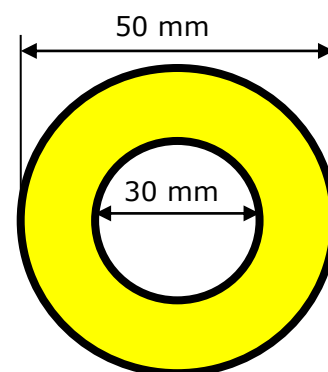
5.1.8 - Nel percorso devono essere previsti **almeno 8 animali "protetti"**, senza distinzione di taglia di appartenenza, possibilmente di specie diversa dalle sagome valide, ma comunque facilmente distinguibili.

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

5.1.9 - **Definizione di special:** si definisce special un'area di diametro di **30 mm** per i **tecnologici**, e di **50 mm** per i **tradizionali**, di colore diverso (in risalto) rispetto la sagoma come da figura, 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 5 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 a scelta tra le 10 sagome di categoria di selvaggina "Selezione".**

**3 delle sagome con special andranno poste ad una distanza massima di 20m 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 0 su tutto l'animale.*

**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 nella identica posizione, collocate ad una distanza massima di 1m una dall'altra e in linea fra loro (parallela alla linea di tiro utilizzando una tavola) per garantire la medesima difficoltà di tiro; gli arcieri potranno comunque optare a quale delle 2 tirare, sia che dichiarino o non dichiarino il tiro allo special.

**5.1.10 - Le sagome posizionate oltre i 30 metri dalla linea di tiro saranno considerate tutte della categoria "Cerca".**

**5.1.11 - Per i Cadetti la categoria di selvaggina sarà sempre "Cerca" e animale vietato sarà sempre 0 punti.**

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

5.1.13 - Ogni arciera, 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 al totem di piazzola.

Se l'arciere supererà tale tempo massimo verrà dato il punteggio di zero punti, registrando però eventuali penalità 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.**

**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.

Potrà essere tirata **una freccia solo ad una singola sagoma**, senza sequenza di tiro.

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

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). Tutte le parti vitali (spot, super spot e perfect) presenti sulla sagoma sono considerate valide.

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

5.2.6 - **Le sagome di piccola taglia (gruppo 4) vanno posizionate tra i 7 ed i 20 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	25 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.

Sono considerati vitali il mortale (perfect), il cuore (super spot) e la parte polmonare (spot).

Se una sagoma sarà colpita con più di una freccia, alla medesima sarà dato un punteggio di -2. Per i Cadetti il punteggio sarà 0.

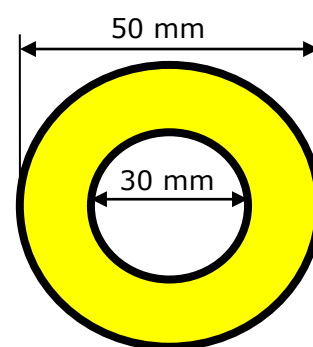
5.2.9 - Nel percorso devono essere previsti **almeno 8 animali "protetti"**, senza distinzione di taglia di appartenenza, possibilmente di specie diversa dalle sagome valide, ma comunque facilmente distinguibili.

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 su una piazzola saranno infisse più di una freccia 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 mm** per i **tecnologici**, e di **50 mm** per i **tradizionali**, di colore diverso (in risalto) rispetto la sagoma come da figura, 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. 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 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.*

**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 nella identica posizione, collocate ad una distanza massima di 1m una dall'altra e in linea fra loro (parallela alla linea di tiro utilizzando una tavola) per garantire la medesima difficoltà di tiro; gli arcieri potranno comunque optare a quale delle 2 tirare, sia che dichiarino o non dichiarino il tiro allo special.

5.2.11 - Ogni arciere 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 al totem di piazzola. Se l'arciere supererà tale tempo massimo verrà dato il punteggio di zero punti, registrando però eventuali penalità se sono stati colpiti animali protetti.

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

5.3.1 - Si tirerà **1 freccia a bersaglio**. Non sono previsti tiri a volo, ne "piazza speciale", ne tiri mobili, ne special sulle sagome.

5.3.2 - **Il percorso sarà di 28 piazzole, un bersaglio a piazzola, con sagome poste ad una distanza tra 5m 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 indicare quale è quella valida sulla tabella di piazzola.

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      5m - 45m              Long distance
- picchetti blu        5m - 27m              Short distance
- picchetti bianchi 5m - 18m

	<b><i>Cadetti</i></b> 10 - 14 anni non compiuti	<b><i>Juniors</i></b> 14 - 18 anni non compiuti	<b><i>Adulti</i></b> dai 18 anni
<b><i>STORICO</i></b> <b><i>Storico e Storico libero</i></b>	<b>BIANCO</b>	<b>BLU</b>	<b>BLU</b>
<b><i>LONGBOW</i></b>	<b>BIANCO</b>	<b>BLU</b>	<b>BLU</b>
<b><i>RICURVO TRADIZIONALE</i></b>	<b>BIANCO</b>	<b>BLU</b>	<b>BLU</b>
<b><i>RICURVO LIBERO</i></b>	<b>BIANCO</b>	<b>BLU</b>	<b>BLU</b>
<b><i>RICURVO ASSISTITO</i></b>	<b>BIANCO</b>	<b>BLU</b>	<b>ROSSO</b>
<b><i>COMPOUND TRADIZIONALE</i></b>	<b>BIANCO</b>	<b>BLU</b>	<b>ROSSO</b>
<b><i>COMPOUND LIBERO</i></b>	<b>BIANCO</b>	<b>BLU</b>	<b>ROSSO</b>
<b><i>COMPOUND ASSISTITO</i></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 tra 5m e 25m dal picchetto rosso andranno raddoppiate**, e dovranno essere identiche.

**5.3.8 - Nelle piazzole con picchetti doppi l'arciere mantiene la posizione scelta, sinistra o destra, per tutta la gara.** Per decidere se prendere il picchetto di destra o di sinistra in caso di disaccordo, si procede a pari e dispari. Le coppie di tiro sono date dall'ordine alfabetico dei componenti della piazzola. In caso di piazzole composte da un numero dispari di arcieri, l'ultimo della lista, alla partenza tira sempre da solo.

In caso di un solo picchetto e sagome doppie è possibile scegliere se tirare alla sagoma di destra o di sinistra, comunque una sola freccia.

In caso di picchetto doppio l'arciere di sinistra tirerà al bersaglio di sinistra, mentre l'arciere di destra tirerà al bersaglio di destra, in questo modo le frecce non si incroceranno.

**5.3.9 - Ogni arciera ha a disposizione 90 secondi a freccia, dal momento che avrà superato la tabella di piazzola.**

Se l'arciere supererà tale tempo massimo verrà dato il punteggio di zero punti.

**5.3.10 - 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.

**5.3.11 - Il picchetto deve essere toccato, l'arciere decide di stare nei 360 gradi purché sempre rimanendo in contatto con il picchetto.**

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

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

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

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

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



Al fine del punteggio del concorrente si riporta sullo score il risultato della freccia che abbia colpito una zona valida della sagoma e sono considerati **vitali** il perfect (mortale), il super spot (cuore) e lo spot (parte polmonare).

### 5.3.13 - **FASE FINALE**

In finale si porta il punteggio acquisito in "gara di qualifica" che sarà la base di partenza.

Le categorie con meno di 6 arcieri non disputano la finale ma si assegnano i podi in base ai punteggi di gara.

**Saranno posizionati 6 bersagli, ognuno con il suo picchetto, e sarà scoccata 1 freccia a bersaglio.**

Durante la fase finale prima dell'inizio dei tiri gli arcieri avranno 3 minuti per visionare tutte e 6 le piazzole e annotare le misure, allo scadere si procederà ai tiri.

Se uno o più partecipanti alla finale non sentono l'avviso di inizio volee, possono segnalarlo alzando la mano e facendo un passo indietro dal picchetto di tiro.

In questo caso coloro che avranno segnalato a fine volee in corso tireranno la propria freccia concludendo il turno.

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

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

In caso di parità verrà allestita una settima sagoma di spareggio.

Durante la finale il Direttore di Tiro validerà le frecce un assistente farà vedere i punteggi realizzati di volta in volta a mezzo di cartelli e un altro assistente provvederà a recuperare e a riconsegnare le frecce agli arcieri.

## **5.4 - SPECIALITÀ "TIRO A VOLO"**

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 - È concesso di poter allestire delle "piazzole mobili" 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 bindella che servirà a riscontrare il limite massimo raggiunto nella gittata delle frecce; qualora il limite venga superato, il concorrente verrà automaticamente allontanato dalla competizione, descrivendo il provvedimento assunto nella relazione finale stilata dall'Ufficiale 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. L'Ufficiale 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 tradizionale

Per le classi cadetti e juniores è prevista una categoria unica.

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 e segnalare eventuali problematiche all'Ufficiale 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 FRECCIE**

5.4.12 - Sono consentite solamente frecce di legno, carbonio o alluminio di tipologia flu-flu con gittata massima di 80 metri.

5.4.13 - Non è ammesso:

- avere in faretra o appresso frecce con impennaggi non flu-flu;
- l'uso di lame da caccia.

5.4.14 - La società organizzatrice all'inizio gara dovrà predisporre una piazzola di test per verificare che le frecce rispondano ai requisiti di gittata massima di 80m: verrà testata 1 freccia per ogni singolo arciere in gara.

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 dell'Ufficiale 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.

Per i cadetti se la freccia colpisce la sagoma e non rimane infissa, verrà comunque assegnato il punteggio che avrebbe ottenuto.

In tutte le fasi di tiro l'arciere decide 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 a scopo di garantire la sicurezza dell'evento.

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 - 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 o mobile.

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 volée 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"**

**Per ogni piattello colpito si otterrà un punteggio pari a 10 punti.**

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, perfect).**

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

#### 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 piattello colpito si otterrà un punteggio pari a 15 punti.**

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

Gli arcieri dovranno ruotare la propria posizione dopo il lancio di 2 piattelli.

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

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

### **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 2D che 3D tocca una linea è sempre da considerarsi a punteggio più alto; quindi, se la linea delimita i limiti della sagoma va comunque ritenuta valida.

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

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

6.8 - Una freccia che colpisca le eventuali corna della sagoma, o la "roccia" oppure il basamento, adeguatamente scontornati, non è considerata valida e pertanto ci possono essere 2 frecce dello stesso arciere sulla stessa sagoma, ma UNA sola a punto.

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 in cui non ci sarà il nome delle sagome valide, ma solo il loro numero.

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

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

7.2 - Segnalazioni e/o richieste di spiegazioni e/o lamenti dovranno essere avanzate all'Ufficiale di gara, rappresentante della Federazione sui campi di gara, nei modi dovuti a tale figura istituzionale.

7.3 - Prima della gara nessun arciere può esercitarsi e prendere visione del percorso allestito per la gara stessa. La violazione di tale norma comporta l'immediata squalifica



dalla gara e la sospensione fino ad un massimo di un anno e la stessa penalità verrà inflitta a chi non comunica ai propri referenti tale violazione.

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

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

- Se prima o durante lo svolgimento della gara si verificassero condizioni di pericolo, queste devono essere rimosse immediatamente anche con l'annullamento di una o più piazzole. Se nemmeno con il ricorso agli espedienti più opportuni si riesce a ripristinare la sicurezza del percorso, la gara deve essere immediatamente annullata o sospesa definitivamente e ne deve essere data notizia nella relazione, avendo cura di indicare il numero effettivo di piazzole eventualmente tirate dalle squadre;
- Se prima o durante lo svolgimento della gara le condizioni atmosferiche (nebbia, pioggia, ecc.) rendessero il percorso od i tiri particolarmente pericolosi e gli sforzi per rimuovere tali rischi risultassero vani, la gara deve essere immediatamente annullata o sospesa definitivamente e ne deve essere data notizia nella relazione, avendo cura di indicare il numero effettivo di piazzole eventualmente tirate dalle squadre.

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

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

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

7.9 - Eventuali accompagnatori, nel numero massimo di quattro per ogni squadra, possono seguire i percorsi di gara su autorizzazione del Direttore di Tiro e a condizione che non arrechino disturbo ed intralcio agli arcieri, in particolare per quanto riguarda bambini ed animali, che devono essere tenuti sotto stretto controllo.

7.10 - 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.

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

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) la tipologia del bersaglio da colpire: "cerca" o "selezione";
- 4) 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;
- 5) il numero e il nome delle sagome protette;
- 6) il tempo a disposizione in caso della piazzola speciale;
- 7) la foto della sagoma in cui è stato apposto lo special se presente;
- 8) se presente la linea di tiro per i cadetti;
- 9) numero di telefono dell'Ufficiale 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**

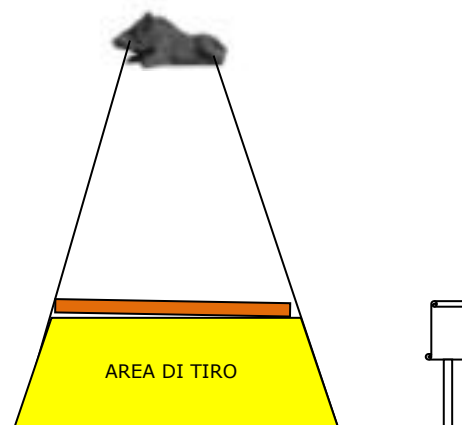
8.1 - La gara si svolgerà su un percorso prefissato composto da un certo numero di piazzole per il tiro a volo, tiro in acqua, tiro a bersaglio mobile, tiro a bersaglio fisso e piazzola speciale, dove si effettuerà una prova simulata di caccia.

8.2 - 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 dovrà mettere a disposizione degli archi scuola e frecce flu-flu, 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.

8.3 - 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 (nella selezione anche la sagoma che vale 0 o 1 è considerata colpita).

8.4 - 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 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.



8.5 - 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 balastrata appositamente costruita o in piattaforme da applicare ad alberi (tree stand), concepite appositamente per quest'uso.

8.6 - 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 od animali.

8.7 - 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.

8.8 - Un arciere, al di fuori del proprio turno di tiro durante lo svolgimento di una gara, non può per nessun motivo tendere l'arco con una freccia incoccata né tanto meno scoccarla. In caso di inadempienza l'arciere verrà richiamato dal Direttore di Tiro che provvederà ad informare l'Ufficiale di gara per l'immediata squalifica dalla competizione. L'unica eccezione sussiste nel caso di rottura dell'arco, della corda, del supporto per la freccia, del regolatore di pressione o del mirino; l'arciere potrà allora provare il materiale sostituito tirando al massimo tre frecce su un bersaglio, sul quale ha già concluso il proprio turno di tiro, previa autorizzazione del proprio Direttore di Tiro.

8.9 - Un arco rotto durante la gara può essere sostituito purché sia compatibile con la categoria in cui si sta gareggiando, previa autorizzazione dell'Ufficiale di Gara.

8.10 - 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.

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

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

Arrivati nella postazione di tiro è consentito l'uso del binocolo solo prima di tirare le serie di frecce, non è permesso usare il binocolo tra una freccia e l'altra nella stessa piazzola.

8.13 - 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.

8.14 - 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.

8.15 - Tutte le postazioni di tiro saranno chiaramente segnalate con delle linee sul terreno.



8.16 - 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.

8.17 - 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.

8.18 - 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.

8.19 - 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.

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

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

8.22 - Nelle tipologie di gara "Caccia e tiro" e "Hunter", si considererà scagliata la freccia che, per qualsiasi motivo, esca dall'arco una volta collocata in esso per il tiro e perda il contatto con lo stesso e con l'arciere.

Non si considererà scagliata la freccia che volontariamente sia scartata dal concorrente che abbia osservato nella stessa qualche anomalia, sempre che lo indichi al Direttore di Tiro prima del rilascio.

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



8.24 - 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 dall'Ufficiale di Gara o da un membro dell'organizzazione.

8.25 - 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.

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

## **Art. 9 - RECUPERO 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, penetrandovi con la punta. Le frecce che trapassano il bersaglio senza rimanere impiantate non sono valide.

9.3 - Una freccia che colpisce il bersaglio, deviata da un ostacolo qualsiasi od 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.

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.

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 dell'Ufficiale 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 ZONA 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. a cui si dovrà tirare senza mai oltrepassare i limiti di delimitazione.

**10.2 - Le sagome della piazzola speciale dovranno essere sempre della categoria "Cerca".**

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

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

10.5 - 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.

**Il superamento di tale tempo annullerà la piazzola con un punteggio di 0 punti.**

Il tempo della prova si interromperà quando il concorrente tornerà alla LINEA DI PARTENZA.

Sono valide le sagome colpite, se il concorrente non avrà superato il tempo massimo (se nel tempo massimo viene colpita una sola sagoma si assegnerà il punteggio di quella sagoma).

10.6 - Nella ZONA DI BATTUTA della piazzola speciale, può entrare un solo arciere alla volta, che attiverà il cronometro che deve essere posizionato sulla LINEA DI PARTENZA.



A 30 secondi prima dalla fine del tempo concesso, un incaricato della società organizzatrice o il Direttore di Tiro, darà un segnale sonoro di avviso. Il concorrente, ultimata la prova dovrà tornare alla LINEA DI PARTENZA per fermare il tempo a sua disposizione, 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.

10.7 - 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.

10.8 - ZONA DI BATTUTA: il partecipante entrerà nella zona 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 freccia dovrà essere "incoccata" solo una volta giunti nella zona di battuta.

10.9 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.

## **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 o di caccia.

11.4 - Sarà penalizzato -20 punti quel partecipante che durante la gara porti le frecce fuori della faretra o che ne abbia montata qualcuna 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).

11.6 - Sarà penalizzato con -20 punti quel concorrente che rifiuti una zona di tiro.

11.7 - 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 l'Ufficiale di Gara o il Direttore di Tiro rilevi chiaramente inganno o malafede da parte del concorrente.

11.8 - L'Ufficiale di Gara in servizio è il solo che può infliggere penalità, riportate nello score dell'arciere. Se durante lo svolgimento della gara il Direttore di Tiro rilevasse irregolarità di un arciere è tenuto a chiamare tempestivamente l'Ufficiale 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 prova il concorrente che userà qualsiasi tipo di apparecchiatura che gli 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, l'ufficiale di gara lo accetti accompagnandolo in piazzola, segnando sullo score del medesimo il punteggio zero per tutte le piazzole che i componenti della sua squadra hanno già effettuato.

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 Delegato Tecnico, altri Ufficiali di Gara, organizzatori o il pubblico in generale.



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

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, l'Ufficiale 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 sommato i migliori 2 punteggi conseguiti dai 3 componenti di squadra, attribuendo i fattori di correzione diversi in funzione della tipologia di arco di ogni componente, tali coefficienti potranno essere modificati ogni anno dalla Federazione.

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, 30 minuti prima delle premiazioni, le classifiche provvisorie.

#### **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 ed i 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.

### **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, viene stabilita in € 40 a persona (man, woman, cadetti e juniores) e incamerate 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:

- **QUALIFICATI:** che abbiano partecipato ad almeno 4 gare (senza distinzione di tipologia), regionali e/o interregionali sull'intero territorio nazionale, fra un Campionato Italiano Individuale disputato e quello dell'anno successivo;
- **NON QUALIFICATI:** inseriti in una apposita classifica come OPEN che abbiano disputato almeno 2 gare, 1 di tipologia Caccia e Tiro e 1 di tipologia Hunter, sull'intero territorio nazionale nell'anno del campionato o che siano tesserati da almeno un anno alla data del Campionato.

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 - Le domande di iscrizione dovranno essere effettuate tramite apposite gestionali gare e corredate dal versamento della quota di iscrizione.

Per l'iscrizione al Campionato Italiano Individuale dovranno essere individuati due diversi periodi di iscrizione:

- Primo periodo per gli arcieri che, al momento dell'iscrizione, soddisfino solo i requisiti di cui all'art. 17.1;
- Ultimo periodo per gli arcieri classificati come OPEN.

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 alla società organizzatrice.

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

17.5 - 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.

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

## **Art. 18 - PROGRAMMI**

18.1 - I programmi afferenti lo 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 le 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 DEGLI UFFICIALI DI GARA E COORDINATORI**

19.1 - L'Ufficiale di Gara -minimo 1- in servizio sarà comunicato al momento della richiesta di nulla osta allo svolgimento della gara al Coordinatore Nazionale della disciplina.

19.2 - Per le gare regionali, interregionali e amichevoli, le funzioni di Coordinatore sono assunte dal Presidente della società organizzatrice.

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

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

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

19.6 - Per i Campionati Italiani Individuale, a Squadre e Binomio, gli Ufficiali di Gara, due per ogni campo gara, dovranno essere almeno di 3° livello e il Coordinatore sono indicati dal Coordinatore Nazionale della disciplina.

19.7 - Per le gare della Coppa Italia International Round gli Ufficiali di Gara, due per ogni campo gara, sono indicati dal Coordinatore Nazionale della disciplina.

19.8 - Gli Ufficiali 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 gli Ufficiali 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.

Gli Ufficiali di Gara avranno il diritto di annullare la gara se non verranno apportate le modifiche da loro richieste, dando tempestiva comunicazione al Coordinatore Nazionale della disciplina e inviando apposita relazione.



19.9 - Con frequenza sarà effettuato un corso di aggiornamento obbligatorio per tutti gli Ufficiali 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 Ufficiale di Gara che non partecipi al corso, nell'anno successivo non potrà effettuare servizio da Ufficiale nelle gare.

## **Art. 20 - COMPETENZE DELL'UFFICIALE DI GARA E COORDINATORE**

20.1 - L'Ufficiale 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 Coordinatore dovrà coadiuvare gli Ufficiali di Gara nel regolare svolgimento della manifestazione, nonché controllare la stesura delle classifiche e della relativa premiazione. Nell'eventualità si verificano problemi durante la preparazione e lo svolgimento del Campionato ne riferisce con relazione scritta alla Federazione.



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

21.1 - I Direttori di Tiro sono scelti prioritariamente tra gli Ufficiali 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 dall'Ufficiale 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 dall'Ufficiale di Gara in servizio.

21.4 - Con frequenza dovrà essere programmato dagli Ufficiali 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 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 all'Ufficiale di Gara.

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

22.5 - Coadiuvare l'Ufficiale 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 l'Ufficiale 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 dall'Ufficiale di Gara in servizio a suo insindacabile giudizio

### **Art. 24 - RIMBORSI E DIARIE DELEGATO E UFFICIALE DI GARA FIDASC**

Vedi Regolamento Amministrativo Tiro con l'arco da caccia.

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

25.1 - Il giudizio dell'Ufficiale di Gara è inappellabile.

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

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

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

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

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

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



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

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

## **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 - Saranno messe a calendario, una per ciascun Campionato Regionale e/o Interregionale, gare con regolamento "International Round".  
Per la singola gara della Coppa Italia i primi 3 classificati di ogni categoria verranno premiati con attestati predisposti dalla ASD organizzatrice.

28.3 - Gli arcieri gareggiano a livello individuale e per accedere alla classifica finale per l'assegnazione dei titoli sarà necessario aver effettuato almeno 2 delle 4 gare, nel periodo gennaio - dicembre.

28.4 - La classifica finale verrà calcolata sommando i migliori 2 punteggi ottenuti. A parità di punteggio si prenderà in considerazione il maggior numero di vitali.

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

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