



Roma, 15 febbraio 2010

**CIRCOLARE 14/2010**

**Società Affiliate**

**e, p.c. *Comitati e Delegazioni Regionali  
Componenti il Consiglio federale***

**Oggetto: Regolamento Tecnico 3D 2010**

Il Consiglio Federale nel corso della riunione tenuta il 13 febbraio u.s., ha recepito il testo del nuovo Regolamento Tecnico 3D Internazionale inserendo, come di consueto, alcune specifiche (*testo verde*) in funzione dei Regolamenti federali e dell'applicazione sul nostro territorio.

Anticipiamo che la stesura che trasmettiamo in allegato potrà successivamente subire variazioni riguardo la numerazione degli articoli (ma non dei contenuti), in quanto è prevista per l'estate la pubblicazione di una versione semplificata e ridotta dell'intero Regolamento Tecnico Internazionale.

Per facilitare la lettura del Regolamento, che entra in vigore in data odierna, sono state riportate in rosso le differenze rispetto alla versione 2008.

L'occasione è gradita per porgere i nostri più cordiali saluti.

Il Segretario Generale  
(Mds Alvaro Carboni)

# Regolamento Tecnico 3D

## 11.10 GARE 3D

Le competizioni 3D sono soggette ai Regolamenti Antidoping (Libro 1, Appendice 5) e al Codice di Condotta (Libro 1, Appendice 2)

### 11.10.1 DISPOSIZIONE DEL PERCORSO

#### 11.10.1.1

I percorsi dovranno essere disposti in modo da poter raggiungere le piazzole di tiro e i bersagli senza inutili difficoltà, pericoli e perdite di tempo. I percorsi dovranno essere concentrati il più possibile.

11.10.1.1.1 La distanza da percorrere a piedi dall'area centrale (punto di ritrovo) al bersaglio più lontano non deve essere più di un (1) chilometro o richiedere più di 15 minuti camminando a passo normale (quando le pattuglie vengono accompagnate al bersaglio o si deve portare equipaggiamento di riserva).

11.10.1.1.2 Chi predispone i percorsi dovrà prevedere dei tragitti alternativi e sicuri per Arbitri (*Giudici di Gara*), personale medico e per trasportare il materiale sui percorsi di gara mentre sono in corso i tiri.

11.10.1.1.3 Il/i percorso/i non dovranno essere predisposti a più di 1800 m s.l.m. e il dislivello massimo tra il punto più alto e quello più basso del percorso non dovrà essere superiore a 100 m (\*)

*(\*) i limiti indicati sono applicabili alle gare federali di Calendario Nazionale, Internazionale e Interregionale.*

11.10.1.1.4 I bersagli, descritti dall'Art.11.10.2.1 dovranno essere disposti, **tenendo in considerazione che sono solo distanze sconosciute**, in un ordine che consenta la massima varietà e il miglior sfruttamento delle caratteristiche del terreno, con un'adeguata proporzione distanza-dimensione del bersaglio.

11.10.1.1.5 **Per sagome di piccoli animali: gli Organizzatori dovranno posizionare due sagome una accanto all'altra.**

11.10.1.1.6 **Le sagome dovranno essere posizionate in modo da essere completamente visibili dagli atleti.**

11.10.1.1.7 **Distanze di tiro – solo distanze sconosciute:**

11.10.1.1.7.1 **Picchetto Rosso:**

- Divisione Arco Compound **Uomini e Donne**

Distanza massima di 45 metri

11.10.1.1.7.2 **Picchetto Blu:**

- Divisione Arco Nudo **Uomini e Donne**

- Long Bow **Uomini e Donne**

- Arco Istintivo **Uomini e Donne**

Distanza massima di 30 metri

**All'interno del percorso le distanze dovranno essere variate in relazione alla grandezza delle sagome.**

11.10.1.1.8 **Gli Organizzatori dovranno posizionare fotografie della sagoma alla quale si deve tirare che mostri le zone di punteggio ad un'appropriata distanza dall'area di attesa e a 5-10m dal picchetto di tiro.**

11.10.1.1.9 Tutti i bersagli dovranno essere numerati progressivamente. I numeri, di colore nero su fondo giallo o di colore giallo su fondo nero, non dovranno essere di altezza inferiore ai 20 cm e dovranno essere posizionati a 5-10 metri prima del picchetto di tiro **con la fotografia dell'animale** per quel bersaglio.

11.10.1.1.9.1 I numeri dei bersagli funzioneranno anche come area di attesa **principale** per gli arcieri del/i gruppo/i **successivo** che attendono il loro turno di tiro. Dall'area di attesa dovrà essere possibile vedere se il picchetto di tiro è occupato da un altro arciere.

11.10.1.1.10 **Quando il picchetto di tiro è libero, il gruppo può procedere al paletto con la fotografia dell'animale – come se fosse una seconda area di attesa.**

11.10.1.1.11 Segnali di direzione chiaramente visibili, ad indicare il percorso da un bersaglio all'altro, dovranno essere collocati ad intervalli adeguati per assicurare sicurezza e facilità di spostamento lungo il percorso.

11.10.1.1.12 Intorno al percorso saranno posizionate, dove necessario, delle idonee barriere di protezione per tenere gli spettatori a distanza di sicurezza e permettere loro di seguire la gara. Solo le persone accreditate saranno autorizzate ad accedere all'interno del percorso (non sono ammessi sui percorsi Capitani di Squadra).

11.10.1.1.13 Il punto di ritrovo dovrà prevedere:

- dispositivi di comunicazione (sistemi) che permettano **la comunicazione tra** il presidente della Commissione (Giuria) Arbitrale del Torneo, **la Commissione Arbitrale del Torneo, il Delegato tecnico** e l'ufficio centrale degli Organizzatori (\*)
- protezioni adeguate per i Capitani di Squadra (\*)

## Regolamento Tecnico 3D

- protezioni separate per la Giuria d'Appello (*Commissione di Garanzia*) e il presidente della Commissione (*Giuria*) Arbitrale del Torneo ed il **Delegato Tecnico** (\*)
  - protezioni controllate a vista per l'attrezzatura dei concorrenti e per il materiale di riserva (\*)
  - nei giorni di gara dovranno essere predisposti vicino il punto di ritrovo, dei bersagli per il riscaldamento e/o tiri di prova per gli atleti
  - **Il campo dei tiri di prova può essere usato come campo di riscaldamento**
  - servizi di ristoro (\*)
  - servizi igienici
- (\*) *Obbligatorio nelle sole gare inserite nel calendario della FITA.*

11.10.1.1.14 I percorsi 3D devono essere completati e pronti per l'ispezione almeno 16 ore prima dell'inizio dei tiri (\*). Ai Campionati devono essere pronti entro la mattina di due giorni prima dell'inizio della gara, ad eccezione dei percorsi modificati.

(\*) *Per tutte le gare dei calendari ufficiali FITARCO, i percorsi dovranno essere approntati entro le ore 14 del giorno precedente l'inizio della gara.*

### 11.10.2 ATTREZZATURA DEL PERCORSO

#### 11.10.2.1 Sagome di animali 3D

I percorsi sono solo a distanze sconosciute. Si usano sagome 3D di animali. Le sagome sono tridimensionali e rappresentano diverse forme di animali di varie grandezze. Il numero di animali usati, la rispettiva grandezza e la misura delle zone di punteggio non hanno uno standard. Le linee che dividono le zone di punteggio fanno parte della zona di punteggio più alto.

Il colore del corpo dell'animale varia in base al tipo di animale scelto.

#### 11.10.2.2 Zone di punteggio

La sagoma dell'animale è divisa in quattro zone di punteggio (11, 10, 8 e 5)

Una freccia che tocca la linea che divide due zone di punteggio o la linea esterna dell'area di punteggio, sarà registrata con il punteggio più alto.

- 11 punti – piccolo cerchio all'interno della zona dei 10 punti (circa il 25% della zona dei 10 punti)
- 10 punti – grande cerchio all'interno della zona vitale
- 8 punti – zona vitale all'esterno del cerchio dei 10 punti
- 5 punti – resto dell'animale, parte colorata
- una freccia che tocca le corna o gli zoccoli senza toccare la zona colorata del corpo, che ha deviato o che ha mancato la sagoma sarà registrata come non andata a bersaglio (Miss)

#### 11.10.2.3 Fotografie degli animali

A circa 5-10m di distanza dal picchetto di tiro, sarà posizionato un picchetto con affissa la fotografia dell'animale di quella piazzola, incluse le linee e la posizione delle rispettive zone di punteggio.

### 11.10.3 ATTREZZATURA DEGLI ATLETI

Questa sezione stabilisce i tipi di attrezzatura che i concorrenti possono di usare quando tirano nelle competizioni della FITA. E' responsabilità dei concorrenti usare materiali conformi ai regolamenti. In caso di dubbio il concorrente dovrà mostrare il suo materiale agli Arbitri (*Giudici di Gara*) prima di utilizzarlo in gara.

I punteggi di qualsiasi concorrente trovato ad utilizzare materiale non conforme potranno essere annullati. Quelle sotto descritte, sono le norme generali da applicare a ciascuna divisione seguite da regole che saranno applicate a tutte le divisioni.

11.10.3.1 Per la divisione **Arco Nudo** è permesso l'uso del seguente materiale:

11.10.3.1.1 Un **arco** di qualsiasi tipo purchè risponda al principio ed al significato accettati per il termine Arco quale usato nel Tiro alla Targa: uno strumento formato da un'impugnatura (grip), una parte centrale (riser) (che non sia a finestra passante) e da due semiarchi flessibili (flettenti) ciascuno dei quali terminante in una punta munita di tacca per l'alloggiamento della corda.

L'arco viene armato per mezzo un'unica corda ad esso direttamente collegata soltanto per mezzo dei due appositi alloggiamenti. In azione, l'arco viene tenuto in mano per l'impugnatura mentre le dita dell'altra mano tendono, trattengono e rilasciano la corda.

L'arco sopra descritto deve essere sprovvisto di qualsiasi accessorio ad eccezione di un supporto per la freccia (rest) e privo di sporgenze, riferimenti, segni o segni di usura, laminati metallici (nella zona della finestra dell'arco) che possano essere utilizzati per la mira. L'arco, a riposo, completo degli accessori ammessi, deve poter passare attraverso un foro o un anello di 12,2 cm di diametro con una tolleranza di +/- 0,5 mm.

11.10.3.1.1.1 **Riser** multicolori e marchi commerciali posizionati sulla parte interna del flettente superiore ed inferiore sono consentiti.

## Regolamento Tecnico 3D

- 11.10.3.1.2 Una **corda** costituita da un qualsiasi numero di trefoli. I trefoli della corda possono essere di colori differenti e del materiale scelto allo scopo. La corda può avere un avvolgimento centrale di protezione atto ad accogliere le dita che effettuano la trazione, un punto di incocco al quale possono essere aggiunti uno o più avvolgimenti per adattarli alla cocca della freccia, secondo necessità; allo scopo di individuare questo singolo punto di incocco potranno essere applicati uno o due indicatori. A ciascuna estremità della corda dell'arco due vi sarà un anello da sistemare nelle apposite tacche dell'arco quando questo viene armato.
- 11.10.3.1.2.1 A trazione completa, l'avvolgimento di protezione sulla corda non deve terminare nel campo visivo dell'arciere.  
La corda dell'arco non dovrà in nessun caso offrire un aiuto per la mira per mezzo di fori di traguardo, contrassegni o altri sistemi. Non sono permessi contrassegni per le labbra o per il naso.
- 11.10.3.1.3 Un **rest**, che può essere regolabile, qualsiasi tipo di bottone ammortizzatore di pressione mobile, un reggispinta o piastrina reggispinta possono tutti essere utilizzati sull'arco, purché non siano elettrici o elettronici e non offrano un aiuto supplementare nella mira.  
Il reggispinta non dovrà essere arretrato di oltre 2 cm (all'interno) rispetto all'incavo dell'impugnatura (punto di perno) dell'arco.
- 11.10.3.1.4 Non è permesso l'uso di **indicatori dall'allungo**.
- 11.10.3.1.5 Non è consentito l'uso di **mirini** e segni sull'arco che siano di aiuto per la mira. E' permesso l'uso delle tecniche 'string walking' e "face walking".
- 11.10.3.1.6 Non è permesso l'uso di **stabilizzatori**.  
Sono permessi degli **ammortizzatori integrati** purché non siano provvisti di stabilizzatori.  
Possono essere aggiunti **pesi** nella parte inferiore del riser. Tutti i pesi aggiuntivi, indipendentemente dalla forma, devono essere montati direttamente sul riser senza prolunghie, estensioni, connessioni angolari o dispositivi di assorbimento di vibrazioni.
- 11.10.3.1.7 Possono essere usate **frecce** di qualsiasi tipo purché corrispondenti al principio e al significato accettati per il termine 'freccia' quale usato nel Tiro alla Targa, e che dette frecce non causino indebito danno ai bersagli 3D.
- 11.10.3.1.7.1 La freccia è formata da un'asta munita di punta, cocca, impennaggi e, ove lo si desidera, colorazioni distintive. Il diametro massimo dell'asta non dovrà superare i 9,3 mm e la punta dovrà avere il diametro massimo di 9,4 mm.  
Tutte le frecce di ogni atleta devono essere marcate sull'asta con il suo nome o iniziali.  
Tutte le frecce usate dovranno essere uguali in quanto peso e colore eccetto che per il normale uso e dovranno avere la stessa colorazione distintiva, impennaggio, cocche.
- 11.10.3.1.8 Sono ammesse **protezioni per le dita o per le mani** sotto forma di salvadita o ditali, guanto, patellette (tab), o nastro adesivo (cerotto) per tendere, trattenere e rilasciare la corda. **Esse possono riportare cuciture, segni o linee purché di dimensione, forma e colore uniformi. Non sono consentiti promemoria o segni addizionali.**
- 11.10.3.1.8.1 E' permesso l'uso di:  
  - un distanziatore fra le dita per evitare di comprimere la freccia
  - sulla mano che regge l'arco un guanto normale, o con la sola separazione del pollice o oggetti simili ma non dovrà essere fissato alla impugnatura.
  - una piastra di ancoraggio o simile attaccata alla protezione per le dita (tab) con funzione di ancoraggio.Sono applicate le seguenti restrizioni:  
  - La protezione per le dita non deve incorporare alcun dispositivo per tendere, trattenere e rilasciare la corda.
- 11.10.3.1.9 E' permesso l'uso di parabracchio, paraseno, dragona, faretra da cintura o terra e nappa. Sono inoltre consentiti salvaflettenti (limb saver). **Non sono ammesse faretre attaccate all'arco.**
- 11.10.3.2 Per la divisione **Arco Istintivo** è permesso l'uso del seguente materiale:
- 11.10.3.2.1 Un **arco** di qualsiasi tipo purché risponda al principio ed al significato accettati per il termine 'arco' quale usato nel Tiro alla Targa: uno strumento formato da un'impugnatura (grip), una parte centrale (riser) (che non sia a finestra passante) e da due semiarchi flessibili ciascuno dei quali terminante in una punta munita di tacca per l'alloggiamento della corda.

## Regolamento Tecnico 3D

L'arco viene armato per mezzo di un'unica corda ad esso direttamente collegata soltanto per mezzo dei due appositi alloggiamenti; in azione l'arco viene tenuto in una mano per l'impugnatura mentre le dita dell'altra mano tendono, trattengono e rilasciano la corda.

L'arco, come sopra descritto, deve essere sprovvisto di qualsiasi accessorio ad eccezione di un semplice supporto **standard** per la freccia (vedi art.11.10.3.2.3) incollato e privo, all'interno della zona della finestra, di qualsiasi sporgenza, contrassegno, segno, segno di usura o laminatura (all'interno della finestra dell'arco) che possano essere di aiuto per la mira.

La potenza massima dell'arco dovrà essere per gli Uomini e per le Donne 60 libbre, **misurato al proprio allungo**.

- 11.10.3.2.1.1 **Riser** multicolori e marchi commerciali posizionati sulla parte interna del flettente superiore ed inferiore sono consentiti.
- 11.10.3.2.2 Una **corda** costituita da un qualsiasi numero di trefoli. I trefoli della corda possono essere di colori differenti e del materiale scelto allo scopo. La corda può avere un avvolgimento centrale di protezione atto ad accogliere le dita che effettuano la trazione, un punto di incocco al quale possono essere aggiunti uno o più avvolgimenti per adattarvi la cocca della freccia, secondo necessità; allo scopo di individuare questo singolo punto di incocco potranno essere applicati uno o due indicatori. A ciascuna estremità della corda dell'arco vi sarà un anello da sistemare nelle apposite tacche dell'arco quando questo viene armato.
- 11.10.3.2.2.1 A trazione completa, l'avvolgimento di protezione sulla corda non deve terminare nel campo visivo dell'arciere. La corda dell'arco non dovrà mai offrire un aiuto per la mira per mezzo di fori di traguardo, contrassegni o altri sistemi. Non sono permessi contrassegni per le labbra o per il naso.
- 11.10.3.2.3 E' consentito l'uso di un semplice rest di **plastica standard** incollato. **L'atleta può usare il piatto della finestra dell'arco che può essere ricoperto di qualsiasi tipo di materiale soffice. Non è consentito qualsiasi altro tipo di rest.**
- 11.10.3.2.4 Non è permesso l'uso di **indicatori dall'allungo**.
- 11.10.3.2.5 Non è consentito l'uso di **mirini** e segni sull'arco che siano di aiuto alla mira. E' consentito un solo punto di ancoraggio.
- 11.10.3.2.6 E' consentito l'uso di uno **stabilizzatore** lungo non più di 13 cm privo di bocchette, estensioni, connessioni angolari o ammortizzatori.
- 11.10.3.2.7 Può essere usato ogni tipo di **freccia** purché **corrisponda al principio ed al significato accettati per il termine 'freccia' quale usato nel Tiro alla Targa, e che dette frecce non causino indebito danno alle sagome 3D.**
- 11.10.3.2.7.1 La freccia è formata da un'asta munita di punta, cocca, impennaggio e, ove lo si desidera, colorazioni distintive. Il diametro massimo dell'asta non dovrà superare i 9,3 mm e la punta dovrà avere il diametro massimo di 9,4 mm. Le frecce di ogni arciere devono essere marcate sull'asta con il suo nome o iniziali e tutte le frecce usate in ogni singola serie dovranno essere uguali in quanto a tipo e colore dell'impennaggio, delle cocche e dell'eventuale colorazione distintiva.
- 11.10.3.2.8 Sono ammesse **protezioni per le dita e per le mani** sotto forma di salvadita o ditali, guanto, patellette (tab), o nastro adesivo (cerotto) per tendere, trattenerne e rilasciare la corda.
- 11.10.3.2.8.1 E' permesso l'uso del seguente materiale:
- sulla mano che regge l'arco un guanto normale, una muffola o oggetti simili ma non dovrà essere fissato alla impugnatura.
- Sono applicate le seguenti restrizioni:
- la protezione per le dita non deve incorporare alcun dispositivo per tendere, trattenerne e rilasciare la corda.
  - una piastra di ancoraggio o similare attaccata alla protezione per le dita (tab) con funzione di ancoraggio non è permessa
  - **dovrà essere usato l'aggancio "Mediterraneo" (usando tre dita, uno sopra e due sotto la freccia) con un punto fisso di ancoraggio. Non è permesso l'uso delle tecniche "string walking" e "face walking".**
- 11.10.3.2.9 E' permesso l'uso di **parabraccio, paraseno, dragona, faretra da cintura o schiena o terra e nappa. Sono inoltre consentiti salvaflettenti (limb saver). Le faretre non potranno essere attaccate all'arco.**
- 11.10.3.3 Per la **divisione Compound** sono descritte le seguenti attrezzature. Sono ammessi tutti i dispositivi addizionali purché non siano elettrici o elettronici.
- 11.10.3.3.1 Un **arco** Compound, che può essere del tipo con finestra passante, in cui la trazione sia assistita meccanicamente mediante un sistema di pulegge e/o di eccentrici (cam). L'arco viene armato per mezzo di una o più corde direttamente

## Regolamento Tecnico 3D

- inserite **negli eccentrici**, negli alloggiamenti previsti alle estremità dei due semiarchi, oppure collegata al cavo dell'arco, a seconda del caso.
- 11.10.3.3.1.1 Il carico di picco di trazione non deve superare le 60 libbre.
- 11.10.3.3.1.2 **Bulloni dei flettenti**: una volta che un atleta ha iniziato un percorso i bulloni dei flettenti non possono essere regolati sino a che l'equipaggiamento non sia stato di nuovo controllato da un Arbitro (*Giudice di Gara*).
- 11.10.3.3.1.3 Sono ammessi dispositivi di **protezione del cavo**.
- 11.10.3.3.1.4 Sono permesse **bretelle/raccordi** o **separa-cavi** sempre che non tocchino in modo ripetitivo la mano, il polso o il braccio dell'arco dell'atleta.
- 11.10.3.3.2 Una **corda** di qualsiasi numero di trefoli
- 11.10.3.3.2.1 **che** possono essere di differenti colori e materiali scelti allo scopo.
- La corda può avere un avvolgimento centrale di protezione atto ad accogliere le dita che effettuano la trazione o un dispositivo di sgancio. Il punto di incocco al quale possono essere aggiunti uno o più avvolgimenti per adattarvi la cocca della freccia, secondo necessità.
- Sono permesse aggiunte sulla corda che servano come contrassegno per le labbra o per il naso, un foro di traguardo, un dispositivo di traguardo "ad allineamento", un anello di trazione della corda ecc..
- Non ci sono limitazioni per l'avvolgimento centrale sulla corda.
- 11.10.3.3.3 Un **rest** che può essere regolabile.
- 11.10.3.3.3.1 Qualsiasi tipo di **bottone ammortizzatore di pressione**, reggispinta o piastrina reggispinta mobili, possono tutti essere utilizzati sull'arco purché non siano elettrici o elettronici. Il reggispinta non dovrà essere arretrato di oltre 6 cm (all'interno) rispetto all'incavo dell'impugnatura (punto di perno) dell'arco.
- 11.10.3.3.4 E' permesso un **indicatore d'allungo** acustico e/o visivo, che non sia elettrico o elettronico.
- 11.10.3.3.5 Un mirino applicato all'arco.
- 11.10.3.3.5.1 che permetta la regolazione per il vento e la regolazione verticale, e che può incorporare anche un dispositivo di livellamento e/o lenti d'ingrandimento e/o prismi. Non sono ammessi dispositivi elettrici o elettronici.
- Non è permesso che il mirino includa qualsiasi mezzo aggiuntivo per la valutazione delle distanze.**
- 11.10.3.3.5.2 E' ammessa una **prolunga** alla quale fissare il mirino. Il punto di mira può essere in fibra ottica e/o a luminescenza chimica. Quest'ultimo dovrà essere racchiuso in modo tale da non arrecare disturbo agli altri atleti e dovrà fornire un solo punto di mira.
- 11.10.3.3.5.3 Non sono ammessi pin di mira multipli.
- 11.10.3.3.5.4 **Sopra la lente può essere fissata una protezione per la luce del sole ma deve essere adattata all'ampiezza della lente stessa.**
- 11.10.3.3.6 **Stabilizzatori e ammortizzatori** sull'arco sono ammessi
- 11.10.3.3.6.1 purché:
- non servano come guida per la corda
  - non tocchino niente altro che l'arco
- 11.10.3.3.7 Possono essere usate **frecce** di qualsiasi tipo purché corrispondenti al principio e al significato accettati per il termine freccia quale usato nel Tiro alla Targa, e che dette frecce non causino indebito danno ai bersagli 3D.
- 11.10.3.3.7.1 La freccia è formata da un'asta munita di punta, una cocca, un impennaggio e, ove lo si desidera, colorazioni distintive. Il diametro massimo di un'asta non dovrà eccedere i 9,3 mm e le relative punte dovranno avere un diametro massimo di 9,4 mm. Le frecce di ogni arciera devono essere marcate sull'asta con il suo nome o iniziali e tutte le frecce usate in ogni singola serie dovranno essere uguali in quanto a modello e colore/i dell'impennaggio, delle cocche e dell'eventuale colorazione distintiva.
- 11.10.3.3.8 **Protezioni per le dita e per le mani** sotto forma di salvadita o ditali, guanto, patellette, o nastro adesivo (cerotto) per tendere, trattenere e rilasciare la corda.
- 11.10.3.3.8.1 Sono ammessi i seguenti accessori:
- un dispositivo di rilascio che non deve essere in alcun modo collegato all'arco né incorporare dispositivi elettrici o elettronici.
  - un distanziatore fra le dita per evitare di comprimere la freccia
  - una piastra di ancoraggio o similare attaccata alla protezione le dita con lo scopo di ancoraggio
  - Sulla mano che regge l'arco si potrà usare un guanto normale, una muffola o articoli simili, ma non dovrà essere fissato all'impugnatura.

## Regolamento Tecnico 3D

- 11.10.3.3.9 E' permesso l'uso di parabraccio, paraseno, dragona, faretra da cintura o schiena o terra e nappa. Sono inoltre consentiti salvaflettenti (limb saver). Sono ammesse faretre attaccate all'arco.
- 11.10.3.4 Per la **divisione Longbow** è consentito il seguente materiale.
- 11.10.3.4.1 L'**arco** deve corrispondere alla forma tradizionale di un longbow e, quando armato, la corda non deve toccare nessuna altra parte dell'arco eccetto il suo alloggiamento.  
Potrà essere fatto di ogni materiale o combinazione di materiali.  
La forma dell'impugnatura non è sottoposta a restrizioni.  
L'esistenza di un disassamento centrale (center shot) è consentita.  
Per le Donne la lunghezza minima dell'arco la dovrà essere di 150 cm e per gli Uomini 160 cm. – la lunghezza dovrà essere misurata ad arco carico tra gli attacchi della corda lungo la parte esterna dei flettenti
- 11.10.3.4.2 Una **corda** costituita da un qualsiasi numero di trefoli. I trefoli della corda possono essere di colori differenti e del materiale scelto allo scopo. La corda può avere un avvolgimento centrale di protezione atto ad accogliere le dita che effettuano la trazione, un punto di incocco singolo al quale possono essere aggiunti uno o più avvolgimenti per adattarvi la cocca della freccia, secondo necessità; allo scopo di individuare questo singolo punto di incocco potranno essere applicati uno o due indicatori.  
A ciascuna estremità della corda dell'arco vi sarà un anello da sistemare nelle apposite tacche dell'arco quando questo viene armato.
- 11.10.3.4.2.1 A trazione completa, l'avvolgimento di protezione sulla corda non deve terminare nel campo visivo dell'atleta. La corda dell'arco in qualsiasi caso non dovrà offrire un aiuto per la mira per mezzo di fori di traguardo, contrassegni o altri sistemi. Non sono permessi contrassegni per le labbra o per il naso.
- 11.10.3.4.2.2 Sono inoltre permessi sulla corda silenzianti a condizione che non siano posizionati a meno di 30 cm dal punto di incocco.
- 11.10.3.4.3 **Rest.** Se l'arco ha un incavo poggia freccia questo può essere usato come rest. Esso può essere coperto con qualsiasi tipo di materiale soffice.  
Non è consentito alcun altro tipo di rest.
- 11.10.3.4.4 Non è permesso l'uso di **indicatori di allungo**.
- 11.10.3.4.5 Non potranno essere usati **mirini**, segni o aiuti per la mira
- 11.10.3.4.6 Non sono consentiti **stabilizzatori**, **pesi** o **ammortizzatori**.
- 11.10.3.4.7 Sono consentite solo **freccie** di legno con le seguenti specifiche:  
• le punte saranno del tipo field **ad ogiva** o **a forma conica** specifico per frecce in legno.  
• Per l'impennaggio saranno usate solamente penne naturali.
- 11.10.3.4.7.1 La freccia è formata da un'asta munita di punta, cocca, impennaggio e, ove lo si desidera, colorazioni distintive. Il diametro massimo dell'asta non dovrà superare i 9,3 mm e la relativa punta dovrà avere il diametro massimo di 9,4 mm. Tutte le frecce di ogni atleta devono essere marcate sull'asta con il suo nome o iniziali e tutte le frecce usate in ogni singola serie dovranno essere uguali in quanto a tipo e colore/i dell'impennaggio, delle cocche e della eventuale colorazione distintiva.
- 11.10.3.4.8 E' consentita una **protezione per le dita e per le mani** sotto forma di ditali, guanti, patellette, paradita o cerotti per tendere, trattenere e rilasciare la corda.
- 11.10.3.4.8.1 E' consentito il seguente materiale:  
• sulla mano che regge l'arco si potrà usare un guanto normale, una muffola o un oggetto simile ma che non deve essere attaccato all'impugnatura dell'arco.  
Si applicano le seguenti restrizioni:  
• la protezione delle dita (tab) non potrà incorporare dispositivi per tendere, trattenere e rilasciare la corda.  
• una piastrina di ancoraggio o similare attaccata alla protezione delle dita (tab) con lo scopo di ancoraggio non è consentita.  
• dovrà essere usato l'aggancio "Mediterraneo" (usando tre dita, uno sopra e due sotto la freccia) con un punto fisso di ancoraggio. Non è permesso l'uso delle tecniche "string walking" e "face walking".
- 11.10.3.4.9 E' permesso l'uso di parabraccio, paraseno, dragona, faretra da cintura o schiena o terra e nappa. Sono inoltre consentiti salvaflettenti (limb saver). Non sono ammesse faretre attaccate all'arco.
- 11.10.3.5 Accessori per tutte le divisioni
- 11.10.3.5.1 Cannocchiali, occhiali, binocoli
- 11.10.3.5.1 Tutte le Divisioni

## Regolamento Tecnico 3D

Binocoli, cannocchiali o altri sussidi visivi potranno essere usati per individuare le frecce purché non rappresentino un ostacolo per gli altri concorrenti per quanto riguarda lo spazio occupato sulla postazione di tiro.

Potranno essere usati occhiali correttivi della vista, occhiali da tiro e occhiali da sole. Non dovranno però essere provvisti di lenti a microforo o dispositivi simili e non dovranno portare alcun segno che possa in qualche modo essere di aiuto nella mira.

La lente dell'occhio non di mira può essere completamente coperta, o può essere usata una benda sull'occhio.

Nessuno degli ausili visivi citati sopra potrà avere alcun tipo di sistema o strumento di valutazione della distanza.

- 11.10.3.6 Per i concorrenti di tutte le divisioni, i seguenti dispositivi sono vietati:
- 11.10.3.6.1 Qualsiasi genere di dispositivo elettronico di comunicazione (inclusi telefoni cellulari) o auricolari (cuffie) oltre la linea di attesa del campo per i tiri di prova e in ogni momento sul percorso di gara.
- 11.10.3.6.2 Qualsiasi tipo di telemetro o di aiuto per stimare le distanze o le pendenze che non siano previsti dalle presenti regole riguardanti il materiale degli atleti.
- 11.10.3.6.3 Qualsiasi parte dell'attrezzatura di un concorrente che sia stata aggiunta o modificata allo scopo di valutare le distanze o le pendenze, né alcuna parte dell'attrezzatura può essere esplicitamente usata a tale scopo.
- 11.10.3.6.4 Qualsiasi promemoria scritto o memorandum elettronico che possano essere usati per calcolare le pendenze e distanze, ad esclusione degli appunti riguardanti i normali contrassegni per il mirino, la registrazione degli effettivi punteggi personali o qualsiasi parte dei Regolamenti FITA.

### 11.10.4 TIRI

11.10.4.1 Ciascun concorrente **tirerà separatamente** e si posizionerà al picchetto, in piedi o in ginocchio, senza compromettere la sicurezza e dovrà comunque, quando al tiro, toccare il picchetto (parte anteriore, posteriore o laterale **del picchetto di tiro**) con una parte del corpo.

11.10.4.1.1 Gli Organizzatori assegneranno il bersaglio dal quale ciascun gruppo inizierà a tirare.

11.10.4.2 Gli arcieri di un gruppo che attendono il loro turno di tiro **o che hanno già tirato potranno, se richiesto, fare ombra (non nelle fasi finali) ed attenderanno ad una adeguata distanza dietro l'atleta sul picchetto di tiro.**

11.10.4.3 Numero di frecce

11.10.4.3.1 Gara Individuale

- in tutte le fasi di gara, è consentito tirare una sola freccia per bersaglio.
- Ogni atleta del gruppo tirerà da solo.

11.10.4.3.2 Gara a Squadre

Nella fase a squadre, ad ogni bersaglio e in ogni fase di gara, la squadra tirerà un totale di 3 (tre) frecce, 1 (una) freccia per ciascun **componente** la Squadra.

In ogni gruppo la sequenza di tiro cambierà ad ogni sagoma: l'ultima squadra che ha tirato su un bersaglio tirerà per prima su quello successivo.

11.10.4.4 Tempo di tiro concesso

11.10.4.4.1 Gara Individuale

11.10.4.4.1.1 Il tempo di tiro concesso ad un atleta per tirare una freccia è 1 (uno) minuto.

**Appena il gruppo avrà lasciato il picchetto di tiro, il gruppo successivo si sposterà dalla zona di attesa alla zona con la fotografia della sagoma alla quale tirare.**

Quando il gruppo avrà lasciato il bersaglio e si sarà accertato che sia ad una distanza di sicurezza dallo stesso, **il gruppo si sposterà dalla zona della fotografia della sagoma al picchetto di tiro (art.11.10.4.2) ed il primo atleta del gruppo inizierà i tiri.**

11.10.4.4.1.2 Il periodo di 1 minuto per **ciascun** l'atleta **di un gruppo inizia nel momento in cui arriva al picchetto di tiro.**

11.10.4.4.2 Gara a Squadre

11.10.4.4.2.1 Il tempo di tempo concesso ad una squadra per tirare le tre (3) frecce **(una ogni divisione)** è 2 (due) minuti.

11.10.4.4.2.2 **Nelle fasi Eliminatorie a squadre il limite di tempo di 2 minuti inizierà per la prima squadra al picchetto di tiro. L'arbitro (Giudice di Gara), in precedenza, controlla che la squadra sia pronta e comunica di spostarsi al picchetto di tiro. Quando la prima squadra lascia il picchetto di tiro e torna nella zona di attesa (nella zona con la fotografia del bersaglio), viene applicata la stessa procedura a tutte le squadre.**



## Regolamento Tecnico 3D

---

- 11.10.4.5 Uso del binocolo o cannocchiale  
11.10.4.5.1 Gli atleti/squadre possono guardare attraverso binocoli/cannocchiali il bersaglio prima di tirare dalla zona di attesa e dal picchetto di tiro, prima di tirare la freccia. Non è permesso guardare dopo aver tirato la freccia
- 11.10.4.6 Nessun arciere potrà avvicinarsi al bersaglio fino a quando l'intera pattuglia non abbia finito di tirare, a meno che non ricevano il permesso dall'Arbitro (*Giudice di Gara*).
- 11.10.4.7 In nessuna circostanza una freccia potrà essere tirata una seconda volta.  
Una freccia può essere considerata non tirata se:  
11.10.4.7.1 l'arciere la può toccare con l'arco senza spostare i piedi dalla loro posizione, in relazione alla posizione di tiro, e a condizione che la freccia non sia rimbalzata.  
11.10.4.7.2 la **sagoma** (sebbene siano stati fissati con piena soddisfazione degli Arbitri - *Giudici di Gara*). Gli Arbitri (*Giudici di Gara*) prenderanno le misure che riterranno necessarie e concederanno il tempo sufficiente a tirare la **freccia**. Se la **sagoma** si limita a scivolare, poggiandosi sul terreno, saranno gli arbitri (*Giudici di Gara*) a decidere quale eventuale azione intraprendere.
- 11.10.4.8 Discussioni relative alle distanze  
11.10.4.8.1 Non possono esservi discussioni relative alle distanze **tra atleti di uno stesso gruppo** finché il punteggio del bersaglio non è stato registrato.  
La discussione è limitata ai tiratori che hanno già tirato al bersaglio in questione. Discussioni sulle distanze fra tiratori che non abbiano ancora tirato sul bersaglio in questione, è considerato un comportamento sleale (vedi Art.11.10.8.1).  
**Quanto sopra si applica nel caso in cui ci sia più di un gruppo nella zona di attesa. Il gruppo "in arrivo" deve restare a debita distanza dal gruppo che attende vicino al numero del bersaglio.**  
Nella competizione a squadre è consentita una discussione tra i tre atleti della squadra e/o con il loro allenatore sempre che non disturbi le altre squadre. **Le distanze non possono essere comunicate da nessun Ufficiale di Squadra.**
- 11.10.5 ORDINE DI TIRO E CONTROLLO DEL TEMPO**
- 11.10.5.1 L'assegnazione a gruppi e i bersagli sarà effettuata tramite sorteggio (separato per uomini e donne) dei numeri degli atleti iscritti di ciascuna divisione. Gli arcieri tireranno in gruppi di non più di sei e mai meno di tre. Ciascun gruppo è formato da un numero di arcieri compreso tra 3 e 6 (per quanto possibile, le pattuglie dovrebbero essere formate da un numero pari di tiratori) e non più di 2 tiratori appartenenti alla stessa Associazione Membro durante le fasi di Qualificazione ed Eliminatorie. La Commissione Arbitrale della Gara (*Giuria di Gara*) ed il Delegato Tecnico potranno decidere su particolari casi.
- 11.10.5.2 **Se la gara prevede la prova a squadre, la squadra sarà composta da un atleta della divisione Compound, uno della divisione Longbow ed uno o della divisione Arco Istantivo o Arco Nudo.**
- 11.10.5.3 Sempre che non sia deciso diversamente, il componente di un gruppo con il numero di registrazione (pettorale) più basso sarà il capo pattuglia e sarà responsabile della condotta del gruppo.  
11.10.5.3.1 Nel caso il numero di tiratori ecceda la capacità massima del percorso, possono essere formati gruppi addizionali e posizionati sul percorso in modo opportuno. I gruppi addizionali assegnati ad un bersaglio attenderanno prima di procedere che il gruppo principale di quel bersaglio abbia tirato e marcato i relativi punti delle frecce.  
11.10.5.3.2 Gli arcieri indosseranno in modo completamente visibile **sulla faretra o sulla coscia** i numeri di registrazione (pettorali) e saranno assegnati ai bersagli e alle posizioni di tiro in base all'ordine di sorteggio e conseguente posizione (dall'alto al basso) nella lista delle piazzole.  
11.10.5.3.3 **Quando il picchetto di tiro è libero il primo atleta del gruppo che si trova al paletto con la fotografia dell'animale può avanzare al picchetto di tiro. Gli altri componenti del gruppo resteranno dietro ad una adeguata distanza.**  
11.10.5.3.4 **Prima di tirare non è permesso agli atleti di camminare in direzione del picchetto di tiro o restare a poca distanza dietro il picchetto di tiro per stimare la distanza.**  
11.10.5.3.5 Ciascun atleta del gruppo tirerà **separatamente** secondo la seguente rotazione:  
• sul primo bersaglio inizierà a tirare per primo l'atleta della pattuglia con il più basso numero di pettorale seguito da quello con il numero di pettorale consecutivo in ordine crescente.  
• l'ultimo atleta di un bersaglio tirerà per primo a quello successivo **seguito dall'atleta che ha tirato per primo al bersaglio precedente.**  
• Gli atleti tireranno in rotazione sui successivi bersagli del percorso.  
11.10.5.3.6 Le pattuglie saranno assegnate in modo da partire simultaneamente, **nelle fasi di qualificazione ed eliminatorie**, dai vari bersagli e completeranno il percorso al

## Regolamento Tecnico 3D

---

- bersaglio prima di quello dal quale sono partiti. Nelle fasi Finali tutti i gruppi partiranno in successione dal **primo** bersaglio.
- 11.10.5.3.7 In caso di guasti all'attrezzatura, l'ordine di tiro potrà essere variato temporaneamente. In nessun caso possono essere consentiti più di trenta (30) minuti per riparare l'attrezzatura. Gli altri atleti del gruppo devono tirare e registrare i punteggi prima di consentire il sorpasso a gruppi seguenti. Se la riparazione avviene entro il limite di tempo, il concorrente può tirare la freccia che gli manca su quel bersaglio. Se la riparazione avviene oltre il tempo limite, l'arciere può raggiungere il suo gruppo ma perderà il numero di frecce che il gruppo nel frattempo ha tirato.
- 11.10.5.3.8 Nel caso in cui un concorrente non possa continuare i tiri per problemi medici imprevisti sorti dopo l'inizio di un percorso, saranno concessi al personale medico non più di trenta (30) minuti per definire il problema e decidere se il concorrente può continuare, senza assistenza, la gara.  
La procedura è la stessa che si deve seguire in caso di guasti all'attrezzatura.  
Se un atleta ha terminato il primo percorso di qualificazione ma, a causa di problemi medici, non è in grado di iniziare il secondo percorso di qualificazione, non sarà ammesso/a a partecipare alla prima fase eliminatória (i primi 16 atleti risultanti dalla somma dei punteggi ottenuti nel 1° e 2° percorso di qualificazione).  
**Se un atleta ha iniziato il 2° percorso di qualificazione ma, a causa di problemi medici, non è in grado di portarlo a termine, non sarà ammesso/a a partecipare alla prima fase eliminatória (i primi 16 atleti risultanti dalla somma dei punteggi ottenuti nel 1° e 2° percorso di qualificazione).**
- 11.10.5.3.9 Nel girone delle Finali non è concesso tempo supplementare per guasti all'attrezzatura o per trattamenti di problemi medici imprevisti. Nella gara a Squadre gli altri componenti della squadra nel frattempo possono tirare.
- 11.10.5.3.10 Un arco rotto può essere sostituito da uno di scorta o in prestito.
- 11.10.5.3.11 Gli atleti di un gruppo possono consentire il sorpasso da parte di altre pattuglie, a condizione che gli Organizzatori e/o gli Arbitri (*Giudici di Gara*) vengano informati della variazione.
- 11.10.5.3.12 Se durante la fase di Qualificazione o delle Eliminatorie un arciere o un gruppo sono causa di indebito ritardo per quel gruppo o per altri gruppi, l'Arbitro (*Giudice di Gara*) che assiste al fatto ammonirà verbalmente l'arciere o il gruppo **e registrerà per iscritto il primo richiamo sulla scheda di punteggio con una nota firmata**, dopo di che lo stesso arbitro (*Giudice di Gara*) e/o gli altri arbitri (*Giudici di Gara*) potranno cronometrare il tempo dello stesso arciere o gruppo per tutta la rimanente parte di quella fase di gara. (\*)  
In tal caso, sarà concesso il tempo massimo di 1 minuto per bersaglio dal momento in cui l'arciere prende posizione in piazzola, cosa che egli farà non appena quest'ultima sarà disponibile.  
Se un Arbitro (*Giudice di Gara*) riscontra che un arciere ha superato il limite di tempo nonostante la procedura sopra descritta, lo ammonirà verbalmente **e registrerà per iscritto il secondo richiamo** con una nota firmata sulla scheda di punteggio, indicando l'orario e la data dell'ammonizione verbale.  
Alla **terza** ammonizione e a tutte quelle successive nel corso della stessa fase della competizione, verrà annullato il punteggio della freccia dell'arciere in questione.  
*(\*) Per la FITARCO: durante la fase di Qualificazione o delle Eliminatorie i Giudici di Gara che hanno cronometrato il tempo di un arciere o del gruppo, alla seconda ammonizione e a tutte quelle successive nel corso della stessa fase della competizione, verrà annullato il punteggio della freccia dell'arciere in questione.*
- 11.10.5.3.13 Le ammonizioni per infrazione di tempo non saranno riportate da una fase della gara alla successiva.
- 11.10.5.3.14 Nelle fasi Finali quando un Arbitro (*Giudice di Gara*) accompagna un gruppo, sarà suo compito far iniziare ed arrestare i tiri verbalmente ("via" per indicare l'inizio dei tiri e "stop" per indicare che è scaduto 1 minuto).  
Non sarà consentito tirare trascorso 1 minuto e l'Arbitro (*Giudice di Gara*) ha interrotto i tiri.  
Se un arciere scocca una freccia dopo che l'Arbitro (*Giudice di Gara*) ha interrotto i tiri, sarà annullata la freccia di quell'arciere o quella di valore più alto della squadra.
- 11.10.5.3.15 Nella prova a squadre l'arbitro (*Giudice di Gara*) inizierà a cronometrare il tempo quando il primo concorrente della squadra **arriva al picchetto di tiro. I componenti**

## Regolamento Tecnico 3D

della squadra possono stare assieme all'atleta che sta tirando ma restando dietro di lui al picchetto di tiro. Detti componenti possono comunicare tra di loro. Un Allenatore che accompagna la Squadra può andare con essa al picchetto di tiro, può anche dare suggerimenti ma dovrà restare indietro quando la squadra andrà alla sagoma per segnare i punti.

Se necessario, è possibile avere più di una persona per squadra per portare archi di ricambio. Questa/e persona/e, durante i tiri, dovrà restare dietro il paletto con la fotografia della sagoma dell'animale e non le sarà permesso dare suggerimenti.

Una squadra accompagnata dal proprio allenatore deve rimanere insieme a questo; un allenatore di una squadra femminile non può andare alla squadra maschile e viceversa.

Non deve esserci comunicazione tra gli allenatori delle squadre maschili e femminili della stessa Associazione Membro durante le fasi Finali.

11.10.5.3.16 Se per qualsiasi ragione vengono interrotti i tiri nella prova a squadre, l'Arbitro (*Giudice di Gara*) fermerà il cronometro e lo farà ripartire con il tempo rimasto non appena i tiri possono riprendere.

11.10.5.3.17 Completamento del percorso **della gara con la pattuglia assegnata**  
Una volta che un tiratore ha iniziato a tirare su un percorso, dovrà terminare con il suo gruppo o secondo l'assegnazione **la ri-assegnazione** del Giudice della piazzola, salvo quanto descritto nell'Art.11.10.5.3.7. Se un tiratore od un gruppo lascia la piazzola senza l'autorizzazione dell'arbitro (*Giudice di Gara*) sarà squalificato.

### 11.10.6 REGISTRAZIONE DEI PUNTEGGI

11.10.6.1 La registrazione del punteggio sarà effettuata dopo che tutti gli arcieri del gruppo avranno tirato le loro frecce.

11.10.6.1.1 Sempre che non sia deciso diversamente, i due arcieri con il secondo e terzo numero di registrazione più basso saranno addetti alla registrazione dei punteggi (**in ciascun gruppo ci saranno sempre due addetti alla registrazione dei punteggi**)

11.10.6.1.2 I marcapunti (**possono essere atleti**) dovranno registrare sulla scheda di punteggio, accanto al numero esatto del bersaglio il valore della freccia come dichiarato dall'arciere cui le frecce appartengono. Gli altri arcieri del gruppo dovranno controllare il valore di ciascuna freccia così dichiarata. Un eventuale errore rilevato sulla scheda di punteggio prima che le frecce vengano estratte potrà essere corretto.

11.10.6.1.3 Dovrà essere effettuata la doppia registrazione del punteggio.

11.10.6.1.3.1 Ciascun marcapunti **dovrà scrivere e sommare i punteggi separatamente (non copiare i punteggi) ed entrambi dovranno confrontare il totale dei punteggi** prima che **vengano estratte le frecce**.

11.10.6.1.3.2 Chiunque alteri senza autorizzazione o falsifichi un punteggio o consapevolmente lo alteri o falsifichi sarà squalificato.

11.10.6.1.4 Gli atleti sono responsabili della propria tabella di punteggio. In caso di loro perdita, danneggiamento o furto non sarà rilasciato alcun duplicato.

11.10.6.1.5 I due addetti alla registrazione del punteggio registreranno i punteggi prima che le frecce siano state estratte dal bersaglio.

11.10.6.1.5.1 Possono essere utilizzate tutte le zone di punteggio salvo se diversamente indicato **sulla fotografia**.

11.10.6.1.6 Le frecce estratte prima saranno registrate come **non andate a bersaglio (miss)**. Un'infrazione ripetuta comporterà la squalifica del tiratore.

11.10.6.1.7 Nelle fasi Finali un Arbitro (*Giudice di Gara*) dovrà accompagnare ogni gruppo per il controllo dei punteggi **o lo aspetterà a ciascun bersaglio**.

**Egli controllerà il punteggio degli atleti ed un persona messa a disposizione dal Comitato Organizzatore porterà un grande tabellone di punteggio portatile che visualizzi i punteggi aggiornati degli arcieri di quel gruppo.**

**Nelle fasi Finali ci saranno due tabelloni segnapunti, uno per il match per il 1°/2° posto ed uno per quello per il 3°/4° posto**

11.10.6.2 Il punteggio di una freccia dovrà essere registrato secondo la posizione dell'asta sul bersaglio. Se l'asta di una freccia tocca due zone, o una linea di separazione fra zone di punteggio, a tale freccia sarà attribuito il valore più elevato delle zone interessate.

11.10.6.2.1 Né le frecce né il bersaglio dovranno essere toccati prima che tutte le frecce su quel bersaglio siano state registrate e controllati i punteggi.

11.10.6.2.2 Qualora manchi un frammento di un bersaglio, compresa una linea di divisione o la zona in cui si incontrano due colori, oppure se la linea di divisione è spostata

## Regolamento Tecnico 3D

- da una freccia, si terrà conto di una linea immaginaria per giudicare il valore di qualsiasi freccia che possa colpire detta parte.
- 11.10.6.2.3 Le frecce conficcate nella sagoma dell'animale e non visibili sul bersaglio potranno essere valutate solo da un arbitro (*Giudice di Gara*).
- 11.10.6.2.4 Nel caso in cui una freccia rimbalzi o attraversi completamente il bersaglio, la registrazione del punteggio avverrà nel seguente modo:
- se tutti gli arcieri di quel gruppo concordano sul fatto che una freccia è rimbalzata o ha attraversato il bersaglio, essi potranno concordare il valore di quella freccia;
  - se non sono d'accordo la freccia sarà registrata come non andata a bersaglio (miss);
  - Un attraversamento del bersaglio è così definito: una freccia che trapassa completamente il bersaglio e che lascia sia un foro di entrata che di uscita il quale potrà essere usato per la valutazione del punteggio.
- 11.10.6.2.5 Una freccia che colpisce:
- 11.10.6.2.5.1 un'altra freccia rimanendo conficcata nella cocca, sarà assegnato lo stesso punteggio della freccia colpita.
- 11.10.6.2.5.2 un'altra freccia e poi colpisce il bersaglio dopo la deviazione, otterrà un punteggio corrispondente alla sua posizione bersaglio.
- 11.10.6.2.5.3 colpisce un'altra freccia e poi rimbalza otterrà un punteggio pari al valore della freccia colpita, a condizione che la freccia danneggiata possa essere identificata.
- 11.10.6.2.5.4 colpisce la parte oltre la zona di punteggio più esterna sarà registrata come non andata a bersaglio (miss).
- 11.10.6.2.6 Se più una freccia appartenente allo stesso arciere viene trovata sul bersaglio o sul terreno della corsia di tiro, sarà registrata quella con il minore punteggio (le 3 frecce con il minore punteggio per la squadra). Un arciere (o una squadra) che ha ripetutamente scoccato più frecce rispetto a quelle consentite, potrà essere squalificato.**
- 11.10.6.3 In caso di parità di punteggio la classifica sarà determinata come segue:
- 11.10.6.3.1 per le parità avvenute in tutte le fasi ad eccezione di quanto riportato nell'art.11.10.6.3.2:
- Individuali e Squadre:
- maggior numero di **11**
  - maggior numero di **10**
  - Se la parità persiste gli atleti saranno dichiarati ex-aequo. Per la posizione nel diagramma degli scontri delle fasi finali, la posizione sarà determinata dal lancio di una moneta.
- 11.10.6.3.2 In caso di parità riguardante l'ingresso nelle fasi Eliminatorie o per procedere da una fase all'altra o per decidere l'assegnazione di una medaglia al termine delle fasi finali, si disputeranno spareggi per risolvere le parità (senza considerare il numero **degli 11 e dei 10**):
- 11.10.6.3.2.1 Individuali
- spareggio su una singola freccia con valutazione del punteggio (fino a un massimo di tre spareggi)
  - in caso di ulteriore parità di punteggio nel terzo spareggio, la freccia più vicina al centro risolverà la parità
  - successivi spareggi su singola freccia più vicina al centro fino alla soluzione della parità.
  - Il limite di tempo per un tiro di spareggio sarà 1 (uno) minuto.
- 11.10.6.3.2.2 Squadre
- Spareggio su una serie di tre (3) frecce (una freccia ogni componente la squadra) con valutazione del punteggio (fino a un massimo di tre spareggi);
  - in caso di ulteriore parità di punteggio nel terzo spareggio, la squadra con la freccia più vicina al centro vincerà;
  - in caso di persistente parità, la seconda e poi la terza freccia più vicina al centro risolveranno la parità;
  - se necessario, si effettueranno ulteriori spareggi su serie di tre (3) frecce (una freccia ogni componente la squadra) con valutazione del punteggio seguita eventualmente dalla valutazione delle frecce più vicine al centro fino a che la parità non sarà risolta;
  - Il tempo limite per una serie di spareggio sarà 2 (due) minuti.
- 11.10.6.3.2.3 Gli spareggi **nelle fasi di Qualificazione ed Eliminatorie** saranno disputati su separati bersagli vicino al punto ritrovo.
- 11.10.6.3.2.4 Gli spareggi avranno luogo appena possibile dopo la compilazione della classifica della divisione interessata. I tiratori che non si presenteranno per i tiri

## Regolamento Tecnico 3D

di spareggio entro 30 minuti dalla notifica effettuata al loro capitano di Squadra, saranno dichiarati perdenti. Se un arciere e il suo capitano di squadra avranno lasciato il campo di gara senza attendere la verifica ufficiale dei risultati e che pertanto non hanno ricevuto la notifica dello spareggio, l'arciere sarà dichiarato perdente.

11.10.6.3.2.5 In caso di parità nel corso delle Semi Finali, lo spareggio sarà effettuato **su un 5° bersaglio supplementare per non far attendere il termine degli spareggi ai gruppi che hanno iniziato dal bersaglio n.1.** In caso di parità nelle Finali per le medaglie lo spareggio sarà disputato su separato bersaglio. Questo bersaglio sarà posizionato vicino **al 4° bersaglio.**

11.10.6.4 Le schede di punteggio dovranno essere firmate dall'addetto alla registrazione dei punteggi e dall'arciere, il che denoterà che l'arciere è d'accordo circa il valore di ogni freccia, la somma totale (uguale su entrambe le schede), il numero di 10 ed il numero di **11**. La scheda di punteggio degli addetti alla registrazione dovrà essere firmata da un altro componente del medesimo gruppo appartenente ad un'altra nazione (\*). Se si verifica una discrepanza nel punteggio totale, il totale che comprende le frecce di punteggio inferiore sarà considerato come finale.

Gli organizzatori non sono obbligati ad accettare e registrare una tabella di punteggio non firmata o che non riporti la somma totale, il numero dei 10 e il numero **degli 11.**

*(\*) Nelle gare dei calendari FITARCO si intende "appartenente ad un'altra Società".*

Alla fine della gara il Comitato Organizzatore dovrà distribuire una classifica completa a tutte **le squadre** partecipanti. (\*)

*(\*) Per le gare non inserite nel calendario della FITA si applica unicamente quanto disposto dal Regolamento Sportivo FITARCO.*

### 11.10.7 CONTROLLO DEI TIRI E SICUREZZA

11.10.7.1 Il Presidente della Commissione (*Giuria*) Arbitrale della gara avrà il controllo **tecnico della gara 3D.**

11.10.7.2 Il Presidente della Commissione (*Giuria*) Arbitrale della gara si accerterà che le norme di sicurezza siano state osservate nell'allestimento dei percorsi, e si accorderà con gli organizzatori circa l'adozione di eventuali misure di sicurezza supplementari che egli ritenga opportuno, prima dell'inizio dei tiri.

11.10.7.2.1 Dovrà avvertire i concorrenti e gli ufficiali di squadra circa le misure di sicurezza ed ogni altra questione concernente i tiri, che egli ritenga necessarie.

11.10.7.2.2 Nel caso in cui sia necessario interrompere una competizione 3D a causa del cattivo tempo, della mancanza di luce diurna o per altre ragioni che possono compromettere la sicurezza sul percorso, la decisione dovrà essere presa in modo collettivo dal **capo** del Comitato Organizzatore (\*), dal Presidente della Commissione (*Giuria*) Arbitrale di gara e dal Delegato Tecnico.

*(\*) Nelle gare dei calendari FITARCO la figura del capo del Comitato Organizzatore si identifica con il "Responsabile dell'Organizzazione"*

11.10.7.2.3 All'inizio di ogni giornata di gara sarà data una segnalazione acustica che possa essere sentita in ogni parte dei percorsi ed ugualmente se la gara deve essere fermata.

11.10.7.2.4 Qualora la competizione venga interrotta prima del completamento della fase delle Qualificazioni, per determinare **la classifica e, nel caso in cui non sia possibile successivamente terminare la gara, per determinare** il vincitore di una divisione verrà utilizzato il punteggio totale ottenuto sugli stessi bersagli da tutti i concorrenti di quella divisione. (\*)

*(\*) Tale procedura verrà applicata separatamente per ciascuna classe di ogni divisione.*

11.10.7.2.5 Nel caso la gara venga interrotta successivamente, **per determinare** il/i vincitore/i, **il programma della gara sarà modificato considerando il tempo restante e le condizioni dei percorsi .**

11.10.7.2.6 In caso di sole abbagliante, una protezione della dimensione massima del formato A4 (circa 30x20 cm) potrà essere fornita da altri componenti del gruppo o sarà fornita dagli organizzatori. Non sono ammesse protezioni durante le fasi Finali.

11.10.7.3 Nessun concorrente può toccare l'attrezzatura di un altro arciere senza il suo consenso.

11.10.7.4 Non è permesso fumare sui percorsi 3D **e nella zona per i tiri di allenamento e per il riscaldamento.**

11.10.7.5 **Non è permesso portare o assumere sostanze eccitanti (alcool, droghe) sui percorsi, nelle zone di riscaldamento o allenamento.**

11.10.7.6 Nel tendere la corda del proprio arco, un concorrente non dovrà adottare una tecnica che, ad avviso degli Arbitri (*Giudici di Gara*), consenta alla freccia nel caso di rilascio involontario di superare la zona di sicurezza o i dispositivi di sicurezza (area libera, reti, muri ecc.). Se un arciere persiste nell'utilizzare tale tecnica sarà immediatamente invitato, per ragioni di sicurezza, dal Presidente

## Regolamento Tecnico 3D

della Commissione Arbitrale (*Giuria*) della gara, ad interrompere i tiri e ad abbandonare il campo di gara.

### 11.10.8 PENALITA'

Viene esposto di seguito, un riepilogo di penalità e/o sanzioni applicate agli atleti in caso di infrazione alle norme o per condizioni non rispettate, e le conseguenze di tali azioni su atleti e ufficiali di squadra.

#### 11.10.8.1 Ammissione, squalifica

11.10.8.1.1 Un arciere non può partecipare alle gare FITA se non è in possesso dei requisiti stabiliti nel **Libro 1**, Capitolo 2 dei Regolamenti FITA.

11.10.8.1.2 Qualora risulti che un concorrente abbia infranto una qualsiasi delle presenti regole potrà essere squalificato dalla gara con conseguente annullamento della posizione ottenuta.

11.10.8.1.3 Un arciere non può partecipare ai Campionati FITA se l'Associazione Membro di appartenenza non è in possesso dei requisiti stabiliti dall'Art.3.7.2 (Libro 1, Capitolo 3).

11.10.8.1.4 Se un arciere gareggia in una classe come da Capitolo 11.10.3, senza però rispettare i requisiti di appartenenza, sarà squalificato dalla gara e la sua posizione in classifica sarà annullata.

11.10.8.1.5 Se un arciere risulta aver violato le normative anti-doping, sarà soggetto alle conseguenti sanzioni (Libro 1, Appendice 5)

11.10.8.1.6 Il punteggio conseguito da un arciere che ha usato un'attrezzatura non conforme ai regolamenti FITA può essere annullato.

11.10.8.1.7 Il punteggio di un arciere o una squadra che ha ripetutamente scoccato più frecce rispetto a quelle consentite o **che ha imbrogliato durante la registrazione del punteggio**, sarà annullato.

11.10.8.1.8 Se viene riscontrata trasgressione intenzionale a qualsiasi norma e regolamento, l'arciere può essere ritenuto non idoneo a partecipare e perciò squalificato dalla gara con annullamento della relativa posizione ottenuta.

**11.10.8.1.9** Se un Arbitro (*Giudice di Gara*) o altro ufficiale di gara ritiene che un tiratore sia sotto l'influenza dell'alcool o di un'altra sostanza eccitante, la Commissione Arbitrale del Torneo (*Giuria di Gara*) potrà impedirne la partecipazione alla competizione (**vedi Regolamento Anti-doping, Libro 1, Appendice 5**)

11.10.8.1.10 Non sarà tollerato alcun comportamento sleale.  
Tale comportamento da parte di un concorrente o di qualcuno ritenuto complice, comporterà la squalifica dell'atleta e/o della persona in questione e potrà inoltre derivarne una sospensione dalle future competizioni di pari specialità per un periodo ritenuto appropriato dal Comitato che presiede l'evento. **Vedi anche Libro1, Appendice 2.**

#### 11.10.8.2 Perdita del punteggio di una freccia

11.10.8.2.1 Nel caso in cui un arciere non può riparare un guasto alla propria attrezzatura entro 30 minuti, perderà il numero di frecce che non è riuscito a scoccare su quel bersaglio e quelle tirate dal suo gruppo fino alla sua ricongiunzione alla pattuglia (Art.11.10.5.3.8 in caso di problemi medici imprevisti).

11.10.8.2.2 Un Arbitro (*Giudice di Gara*) che cronometra il tempo di un concorrente e riscontra che il tempo limite di 1 minuto è stato superato, lo ammonirà verbalmente e confermerà con una nota scritta sulla scheda di punteggio, indicando anche l'orario. Alla **terza (\*)** ed a tutte le successive ammonizioni durante la stessa fase di gara, la freccia di quel bersaglio sarà annullata (Art.11.10.5.1.12).

*(\*) per la Fitarco: alla seconda ammonizione*

11.10.8.2.3 Nelle fasi Finali se un concorrente tira una freccia dopo il segnale dell'Arbitro (*Giudice di Gara*) che indica fine dei tiri, la freccia con il valore più alto di quel concorrente o squadra verrà annullata.

11.10.8.2.4 Se più una freccia appartenente allo stesso arciere viene trovata sul bersaglio o sul terreno della corsia di tiro, **sarà annullata la freccia con il punteggio più alto** (Art.11.10.8.1.7).

11.10.8.2.5 Una freccia che non colpisce il bersaglio (Art.11.10.6.2.5.4) sarà registrata come Miss.

#### 11.10.8.3 Ammonizioni

Concorrenti ammoniti più di una volta e che comunque continuano ad infrangere le seguenti regole FITA o che non seguono decisioni o direttive (che possono essere appellabili) (\*) degli arbitri (*Giudici di Gara*) assegnati, subiranno le conseguenze come da Art.11.10.8.1.8

## Regolamento Tecnico 3D

*(\*) laddove sia presente la Commissione di Garanzia*

- 11.10.8.3.1 Non è permesso fumare sui percorsi e nella zona per l'allenamento o per il riscaldamento.
- 11.10.8.3.2 Nessun concorrente può toccare l'attrezzatura di un altro concorrente senza il suo consenso (Art.11.10.7.3).
- 11.10.8.3.3 I concorrenti appartenenti a gruppi successivi che aspettano il loro turno per tirare, dovranno rimanere nella zona di attesa fino a che la postazione di tiro non sia libera. I diversi gruppi non potranno comunicare le distanze.
- 11.10.8.3.4 Quando sono in corso i tiri, solo i concorrenti cui spetta tirare possono avvicinarsi al picchetto. Gli altri atleti del gruppo potranno rimanere dietro il picchetto di tiro a debita distanza.
- 11.10.8.3.5 Nessun concorrente può avvicinarsi al bersaglio fino a che tutti gli arcieri non hanno terminato di tirare.
- 11.10.8.3.6 Né le frecce né il bersaglio possono essere toccati fino a che tutte le frecce di quel bersaglio non sono state registrate (Art.11.10.6.2.1).
- 11.10.8.3.6.1 Le frecce non possono essere estratte prima del consentito (Art.11.10.6.1.6)
- 11.10.8.3.7 Nel tendere la corda del proprio arco, un concorrente non dovrà adottare una tecnica che, ad avviso degli Arbitri (*Giudici di Gara*), consenta alla freccia nel caso di rilascio involontario di superare la zona di sicurezza o i dispositivi di sicurezza (area libera, reti, muri ecc.). (Art.11.10.7.5)

### 11.10.9 ARBITRAGGIO

11.10.9.1 E' compito dell'Arbitro (*Giudice di Gara*) assicurarsi che la gara si svolga secondo i Regolamenti FITA e con lealtà sportiva da parte di tutti i concorrenti.

11.10.9.1.1 Sarà nominato un numero sufficiente di arbitri (*Giudici di Gara*) (\*). I compiti degli arbitri (*Giudici di Gara*) saranno:

*(\*) si applica alle sole gare internazionali per le altre gare si rinvia al Regolamento Sportivo e al Regolamento Tecnico Ufficiali di Gara.*

- controllare la corretta disposizione dei percorsi di tiro.
  - controllare tutta la necessaria attrezzatura del luogo di gara.
  - controllare l'attrezzatura di tutti i concorrenti prima che la gara inizi (l'orario deve essere indicato nel programma) e in qualsiasi momento nel corso della gara.
  - controllare lo svolgimento dei tiri.
  - controllare la registrazione dei punteggi.
  - verificare la registrazione dei punteggi nelle fasi Finali.
  - consultarsi con il Presidente della Commissione (*Giuria*) Arbitrale della gara su questioni che vengano a crearsi in merito ai tiri.
  - occuparsi di tutte le controversie e appelli che si possano verificare e quando il caso, inoltrarle alla Giuria d'Appello (*Commissione di Garanzia*).
  - in accordo con il presidente della Commissione (*Giuria*) Arbitrale della gara e con il presidente del Comitato Organizzatore e con il Delegato Tecnico, interrompere i tiri, se necessario, a causa delle condizioni meteorologiche, di grave incidente, o simili circostanze, ma assicurarsi, se possibile, che il programma di ciascun giorno sia completato in quello stesso giorno.
  - prendere in considerazione tutti i reclami o richieste pertinenti dei capitani di squadra e, qualora possibile, prendere gli opportuni provvedimenti. Le decisioni collettive saranno prese a maggioranza semplice dei voti. Nel caso di parità, il voto del Presidente della Commissione (*Giuria*) Arbitrale sarà decisivo.
  - Affrontare le questioni riguardanti lo svolgimento dei tiri o la condotta di un concorrente che dovranno essere sottoposte agli Arbitri (*Giudici di Gara*) senza indebiti ritardi e, in ogni caso, prima della premiazione.
  - La decisione degli Arbitri (*Giudici di Gara*) o della Giuria d'Appello (*Commissione di Garanzia*) (\*), a seconda del caso, sarà definitiva.
- (\*) laddove sia presente la Commissione di Garanzia*
- Controllare che i concorrenti e gli ufficiali di squadra si attengano allo Statuto e Regolamenti FITA (\*) nonché alle decisioni e direttive che gli arbitri (*Giudici di Gara*) ritengono necessarie.
- (\*) nonché, per i tesserati FITARCO, allo Statuto e ai Regolamenti FITARCO*

### 11.10.10 QUESITI E CONTROVERSIE

11.10.10.1 I concorrenti riferiranno eventuali quesiti circa il valore di una freccia sul bersaglio, prima che vengano estratte:

- ai concorrenti dello stesso gruppo, durante la fase di Qualificazione. L'opinione espressa dalla maggioranza del gruppo (*con l'astensione dell'interessato*) stabilirà il valore della freccia. In caso di

## Regolamento Tecnico 3D

parità (50/50) *(in gruppi formati da un numero dispari di tiratori)* sarà attribuito il punteggio maggiore. La decisione degli atleti sarà definitiva.

• ad un arbitro *(Giudice di Gara)*, il quale deciderà, durante le fasi Eliminatorie e Finali, nel caso in cui gli atleti non siano d'accordo sul valore da attribuire ad una freccia.

11.10.10.1.1 La decisione dell'arbitro *(Giudice di Gara)* sarà definitiva.

11.10.10.1.2 Un errore scritto sulla scheda di un punteggio rilevato prima che le frecce vengano estratte dal bersaglio potrà essere corretto purché tutti i concorrenti del gruppo concordino sulla correzione. La correzione dovrà essere attestata ed essere siglata da tutti i concorrenti del gruppo. Qualsiasi altra controversia inerente le registrazioni su una scheda di punteggio dovrà essere deferita ad un arbitro *(Giudice di Gara)*.

11.10.10.1.3 Se si dovesse verificare che:

- la posizione di un picchetto è stata spostata dopo che i concorrenti hanno già tirato dallo stesso
- alcuni concorrenti non possono più tirare ad un bersaglio poiché è diventato non più accessibile a causa di rami o altro
- il bersaglio in oggetto, in caso di reclamo, dovrà essere eliminato dal computo del punteggio di tutti gli arcieri della Divisione coinvolta. Se uno o più bersagli vengono esclusi, i bersagli rimanenti verranno considerati come gara completa.

11.10.10.1.4 Se una sagoma dovesse deteriorarsi in modo considerevole o danneggiarsi, oppure vi fosse qualsiasi altro reclamo sull'attrezzatura del campo, un arciere o il suo Capitano di squadra potranno appellarsi ad un Arbitro *(Giudice di Gara)* per far sostituire o riparare l'oggetto difettoso.

11.10.10.2 Le questioni relative allo svolgimento dei tiri o alla condotta di un concorrente saranno presentate agli Arbitri *(Giudici di Gara)* prima dell'inizio della fase successiva della competizione.

11.10.10.2.1 Quesiti relativi ai risultati pubblicati giornalmente dovranno essere presentati agli arbitri *(Giudici di Gara)* senza alcun indebito ritardo, e in ogni caso essi dovranno essere presentati in tempo utile per consentire eventuali correzioni prima dell'assegnazione dei premi.

### 11.10.11 APPELLI

11.10.11.1 Prima dell'inizio della competizione dovrà essere nominata dalla FITA o dal Comitato Organizzatore insieme al Delegato Tecnico, una Giuria d'Appello *(Commissione di Garanzia)* di 3 componenti. Componenti del Comitato Organizzatore o persone che partecipano alla gara non possono far parte della Giuria d'Appello *(Commissione di Garanzia)*.

Vedi anche Libro1, Art .3.13 e Appendice 13

11.10.11.2 Nel caso in cui un concorrente non sia soddisfatto della decisione presa dagli Arbitri *(Giudici di Gara)*, egli potrà, con eccezione di quanto previsto all'Art.11.10.10.1, appellarsi alla Giuria d'Appello *(Commissione di Garanzia)* secondo il Libro 1, Art.3.13. I trofei o i premi che possono in qualche modo essere interessati da una controversia non verranno assegnati fino a quando la Giuria d'Appello *(Commissione di Garanzia)* non avrà preso la sua decisione.\*

*(\*) La Commissione di Garanzia è obbligatoria nelle gare del calendario internazionale e nazionale. Nelle gare di calendario interregionale, ove non è prevista la costituzione della Commissione di Garanzia, le decisioni degli arbitri saranno definitive.*

## APPENDICE 1

### 1 CAMPIONATI MONDIALI 3D

#### 1.1 Gara

La gara dei Campionati Mondiali 3D consiste in due fasi di Qualificazioni seguite da due fasi Eliminatorie e Fasi Finali per l'Individuale e una fase Eliminatoria e Fasi Finali per le Squadre.

1.1.1 Gli Organizzatori devono predisporre per ciascuna fase delle Qualificazioni 3 o 4 percorsi (in base al numero dei partecipanti) con 20 bersagli ognuno.

Dopo la prima fase di Qualificazione le divisioni si sposteranno su un altro percorso non ancora effettuato da quella divisione.

1.1.2 Gli Organizzatori devono predisporre tre percorsi con 12 bersagli ognuno per le due fasi Eliminatorie. Per la 2ª fase eliminatoria le divisioni si sposteranno su un altro percorso non ancora effettuato da quella divisione.

1.1.3 Per le fasi Finali sarà predisposto un percorso con un totale di otto bersagli (serie di due sagome ogni piazzola). Il percorso dovrà essere ben visibile dagli spettatori. Comunque, i finalisti non dovranno avere la possibilità di controllare le distanze dalla zona riservata al pubblico prima dell'inizio della gara.

Gli Organizzatori possono programmare gli orari delle semifinali e finali, sia come fase unica che come due fasi separate. In quest'ultimo caso tutti i partecipanti (individuali e squadre) inizieranno dal bersaglio n.1.



## Regolamento Tecnico 3D

- 1.1.4 La prova individuale consiste in:
- 1.1.4.1 Due (2) fasi di qualificazione
- 1.1.4.2 Due (2) fasi eliminatorie individuali:
- la prima fase durante la quale i primi sedici (16) Atleti di ogni classe e divisione **che si sono qualificati in base ai risultati delle fasi di Qualificazione**, tireranno su dodici (12) bersagli
  - la seconda fase durante la quale i primi otto (8) Atleti di ogni classe e divisione, **che si sono qualificati in base ai risultati della prima fase Eliminatoria**, tireranno su dodici (12) bersagli
  - Nel caso in cui ci siano meno di 17 o 9 atleti, saranno tutti ammessi alla rispettiva fase Eliminatoria
- 1.1.4.3 Due fasi Finali alle quali partecipano i migliori quattro (4) atleti di ogni divisione e classe, **che si sono qualificati in base ai risultati ottenuti nella seconda fase Eliminatoria**, i quali disputeranno due (2) incontri (semifinali e finali) i quali si svolgeranno su un percorso di quattro (4) bersagli ciascuno:
- L'atleta classificato al primo posto deciderà chi inizierà i tiri sul primo bersaglio. Ai successivi bersagli si tirerà a rotazione.**
- Nel primo incontro (**semifinali**) l'atleta classificatosi al primo posto si incontrerà con il tiratore classificatosi al quarto posto ed il tiratore classificatosi al secondo posto con il tiratore classificatosi al terzo posto.
- Al termine i perdenti si incontreranno per il terzo posto ed i vincitori per il primo posto.
- Nelle semifinali la coppia di tiratori classificatisi al secondo ed al terzo posto tirerà per prima su tutti bersagli e la coppia di tiratori classificatisi al primo ed al quarto posto tirerà per seconda.
  - **I due atleti di ciascuna coppia delle semifinali e finali tireranno a rotazione su ciascun bersaglio**
  - Nelle finali i concorrenti che disputeranno l'incontro per la Medaglia di Bronzo tireranno per primi su tutti i bersagli seguiti da quelli che disputeranno l'incontro per la Medaglia d'Oro.
  - **Nelle fasi Finali individuali gli atleti tireranno in base al seguente ordine:**
    - Longbow donne – Longbow uomini
    - Arco Istintivo donne – Arco Istintivo Uomini
    - Arco Nudo donne – Arco Nudo uomini
    - Compound donne – Compound uomini**oppure: prima tutte e donne e poi tutti gli uomini**
- 1.1.5 Prova a Squadre:
- Ogni atleta tirerà una freccia per bersaglio dal picchetto di tiro della propria divisione.**
- 1.1.5.1 La fase Eliminatoria a Squadre (quarti di finale) è disputata dalle migliori (8) otto squadre per ogni classe ciascuna **che si sono qualificate in base ai risultati ottenuti nelle due fasi di Qualificazione.**
- una squadra è composta da un atleta della divisione Compound, uno della divisione Longbow ed uno o della divisione Arco Istintivo o Arco Nudo. **La classifica delle squadre sarà redatta in base ai risultati ottenuti da ciascun atleta, dopo lo svolgimento della seconda fase di Qualificazione.** Non è richiesto che il Capitano di Squadra scelga per la composizione della Squadra l'atleta con il miglior piazzamento ottenuto nella fase di qualificazione.
  - **Gli scontri saranno stabiliti in base alla classifica redatta in base ai risultati individuali di ciascuna classe e divisione, dopo lo svolgimento della seconda fase di Qualificazione (vedi art.1.1.4.1)**
  - **La squadra classificata al primo posto deciderà chi inizierà i tiri sul primo bersaglio. Ai successivi bersagli si tirerà a rotazione.**
  - **Esse formeranno 4 gruppi e si scontreranno su 8 bersagli.**
- I vincitori di ciascuno scontro si qualificheranno per le Finali a Squadre.
- **Ordine di tiro:**
    - a) in caso di partenza di tutte le squadre dal 1° bersaglio:  
coppie: la 4ª squadra contro la 5ª, seguita dalla 3ª squadra contro la 6ª, dalla 2ª squadra contro la 7ª e la 1ª squadra contro l'8ª.  
**La Squadra più bassa in classifica inizierà a tirare e le Squadre si alterneranno ad ogni bersaglio.**  
**Le Squadre femminili iniziano prima di quelle maschili.**
    - b) nel caso in cui tutte le squadre tirino simultaneamente con partenza da un bersaglio assegnato, sia gli uomini che le donne dovranno prendere posizione nello stesso ordine previsto al punto a).
  - **Le squadre vincitrici procederanno alle fasi Finali.**

## Regolamento Tecnico 3D

---

- 1.1.5.2 Le fasi finali a Squadre sono disputate dalle migliori (4) quattro Squadre (Semifinali e Finali) in base ai risultati ottenuti nella fase Eliminatorie a squadre. Esse disputeranno due (2) incontri su quattro (4) bersagli ciascuno (Semifinali e Finali)
- 1° incontro: Semifinali
- La prima coppia a disputare le semifinali al 1° bersaglio è formata dalla squadra 2<sup>a</sup> classificata contro la 3<sup>a</sup> classificata. Al termine dell'incontro e quando il bersaglio è libero, la coppia successiva, formata dalla squadra 4<sup>a</sup> classificata e dalla 1<sup>a</sup> classificata, inizia la propria semifinale.
- La Squadra con piazzamento più basso inizia a tirare al primo bersaglio. Ai bersagli successivi le squadre tireranno a rotazione.
- b) 2° incontro: Finali
- Le squadre vincitrici procederanno alla finale per il 1°/2° posto e le altre alla finale per 3°/4° posto.
- Entrambi gli incontri verranno disputati su quattro (4) bersagli supplementari (per la procedura vedere le finali individuali)
- Vedi Libro 4, Appendice 1 per la tabella di svolgimento degli incontri

### 1.2

#### ISCRIZIONI, PROGRAMMA

#### 1.2.1

Per le Iscrizioni vedi Libro 1, Art.3.7

#### 1.2.2

#### Programma dei Campionati Mondiali

##### 1° giorno

Tiri di prova ufficiali, controllo del materiale

Riunione dei Capitani di squadra, Cerimonia di Apertura

##### 2° giorno

Fasi di Qualificazione

##### 3° giorno

Fasi Eliminatorie individuali e a squadre

##### Ordine di Tiro:

- 1<sup>a</sup> fase Eliminatoria individuale

- Eliminatorie a Squadre

- 2<sup>a</sup> fase Eliminatoria individuale

##### 4° giorno

Semifinali e Finali individuali e a squadre

Cerimonia di Premiazione e di Chiusura

Banchetto finale

### 1.2.3

#### Competizione a Squadre

##### 1.2.3.1

Possono partecipare alla prova a Squadre una squadra femminile ed una maschile per ogni Associazione Membro.

##### 1.2.3.2

Per la composizione delle Squadre vedi art.1.1.5

### 1.3

#### TITOLI

#### 1.3.1

Titoli assegnati ai Campionati Mondiali 3D

Per le Divisioni Arco Istintivo, Compound, Arco Nudo e Longbow

##### 1.3.1.1

Titoli Individuali

- Campionessa del Mondo

- Campione del Mondo

##### 1.3.1.2

Titoli a Squadre

- Squadra femminile Campione del Mondo

- Squadra Maschile Campione del Mondo

Per quanto non esplicitamente citato nel presente regolamento, si rimanda la Libro 1.