

## Regolamento Tecnico di Tiro

### Libro 4

#### Tiro di Campagna e 3D

*(Per la disposizione dei campi di gara si veda il Libro 2)*

### Capitolo 22

#### ATTREZZATURA DEGLI ARCIERI

Gli articoli che seguono stabiliscono il tipo di attrezzatura che gli Arcieri possono usare quando partecipano a gare svolte sotto l'egida WA. E' responsabilità del concorrente usare un'attrezzatura che corrisponda ai presenti Regolamenti.

Il punteggio di un concorrente che viene trovato ad usare materiali che contravvengono ai regolamenti WA, potrà essere annullato.

Di seguito sono specificate le norme riguardanti ciascuna divisione (\*) seguite dalle norme generali riguardanti tutte le divisioni.

Per quanto riguarda le norme relative all'abbigliamento, si applica l'Art.20.1 del Libro 3.

*(\*) La FITARCO riconosce nelle gare Tiro di Campagna le divisioni Arco Olimpico, Arco Nudo, Compound e Longbow. La Fitarco riconosce altresì in via sperimentale la divisione Arco Istintivo (Tradizionale) ([Circ.Fed.36/2014](#))*

#### 22.1 Divisione Arco Ricurvo (Olimpico)

Per la Divisione Arco Ricurvo (Olimpico) è permesso l'uso del seguente materiale:

22.1.1 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 una parte centrale (riser) e un'impugnatura (grip) (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. 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 e rilasciano la corda.

22.1.1.1 Riser multicolori e marchi commerciali posizionati sulla parte interna del flettente superiore e inferiore o sul riser sono consentiti.

22.1.1.2 è permesso l'uso di riser che includano bretelle/raccordi sempre che tali bretelle/raccordi non tocchino in modo ripetitivo la mano o il polso del concorrente. (\*)

*(\*) A titolo esemplificativo rientra tra questi il riser Hoyt AXIS®*

22.1.2 Una Corda costituita da un qualsiasi numero di trefoli.

22.1.2.1 I trefoli della corda possono essere multicolori 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 punto 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. E' permessa una sola aggiunta sulla corda che serva come contrassegno per le labbra o per il naso. 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.

### 22.1.3 **Supporto per la freccia (rest)**

Un rest, che può essere regolabile ed avere più di un supporto verticale

22.1.3.1 Qualsiasi tipo di bottone ammortizzatore di pressione mobile, un reggispinga o piastrina reggispinga possono tutti essere utilizzati sull'arco, purché non siano elettrici o elettronici e non offrano un aiuto supplementare nella mira.

Il reggispinga (*bottone ammortizzatore, rest*) non dovrà essere arretrato di oltre 4 cm (all'interno) rispetto all'incavo dell'impugnatura (punto di perno) dell'arco.

22.1.4 E' permesso un **indicatore d'allungo**, acustico, tattile e visivo, purché non sia elettrico o elettronico.

22.1.5 E' consentito l'uso di un solo **mirino**

22.1.5.1 Non dovrà incorporare un prisma, lenti o altro dispositivo di ingrandimento o di livellamento, o dispositivi elettrici o elettronici, e non dovrà offrire più di un punto mira. La lunghezza del pin in fibra ottica non deve superare i 2 cm in linea retta, lungo la linea di mira dell'arciere, prima di piegarsi.

22.1.5.2 La lunghezza totale del mirino (cappuccio, tunnel, pin e/o altri simili componenti) non dovrà essere superiore a 2 cm lungo la direzione di mira.

22.1.5.3 Un mirino applicato all'arco che permetta la regolazione per il vento e la regolazione verticale è soggetto alle seguenti disposizioni:

- è ammessa una prolunga alla quale fissare il mirino.
- può essere fissata sul mirino scala graduata così come predisposta dal fabbricante e/o nastro adesivo con una serie di segni delle distanze, come guida per la marcatura ma ciò non deve in alcun modo costituire un aiuto supplementare alla mira.

22.1.5.4 Su percorsi a distanze sconosciute nessuna parte del mirino può essere modificata allo scopo di valutazione delle distanze.

22.1.5.5 Sul percorso l'atleta può utilizzare i propri riferimenti sul mirino, intendendosi per tali un singolo punto di riferimento per ciascuna distanza specifica. Non sono ammessi riferimenti multipli che potrebbero essere utilizzati per la valutazione delle distanze.

22.1.6 Sono ammessi sull'arco **stabilizzatori e ammortizzatori di vibrazioni**

22.1.6.1 purché:

- non servano come guida della corda
- non tocchino nient'altro che l'arco
- non rappresentino un ostacolo o un pericolo per gli altri arcieri

22.1.7 Possono essere usate **freccie** di qualsiasi tipo purché corrispondenti al principio e al significato accettati per il termine 'freccia' quale usato nel Tiro alla Targa, e che dette freccie non causino indebito danno ai bersagli ed ai supporti.

22.1.7.1 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 (potranno essere utilizzati 'wrap', i quali non rientrano in tale limitazione, sempre che non siano più lunghi di 22 cm, misurati dall'incavo della cocca – inteso come alloggiamento della corda – verso la punta); la punta dovrà avere il 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 tipo e colore/i dell'impennaggio, delle cocche e dell'eventuale colorazione distintiva.

Non è permesso l'uso di cocche traccianti (cocche illuminate elettricamente/elettronicamente).

22.1.8 Sono ammesse protezioni per le dita sottoforma di salvadita o ditali, guanto (consentito cinturino da polso), patellette (tab), nastro adesivo (cerotto) o una combinazione di questi per

tendere, trattenere e rilasciare la corda purché non incorporino dispositivi atti ad aiutare a tendere, trattenere e rilasciare la corda.

22.1.8.1 E' permesso l'uso di una piastra di ancoraggio attaccata alla protezione per le dita (tab) con funzione di ancoraggio, fascette per il pollice o per le dita che non tendono la corda, fascette per le dita per assicurare il tab alla mano, distanziatore fra le dita per evitare di comprimere la freccia, una placca per tenere insieme i materiali/strati del tab ed estensioni della placca stessa per il corretto posizionamento sulla mano. La protezione per le dita (tab) può essere realizzata in qualsiasi materiale e costituito da qualsiasi numero di strati.

Nessuna parte della protezione per le dita può estendersi intorno alla mano tra il pollice e le dita o oltre l'articolazione del polso o limitare i movimenti del polso.

Sulla mano che regge l'arco è possibile indossare un guanto comune, muffola o oggetti simili ma non dovrà essere fissato alla impugnatura dell'arco.

22.1.9 **Binocoli, cannocchiali** o altri sussidi visivi potranno essere usati per individuare le frecce.

22.1.9.1 purché non riportino scale o segni visibili che possano essere utilizzati per la valutazione delle distanze. Eventuali segni, inclusi quelli riportati dal fabbricante sulla regolazione della messa a fuoco, dovranno essere coperti in modo tale che l'arciere non possa vederli o sentirli al tatto.

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

22.1.9.3 L'occhio e/o la lente dell'occhio non di mira può essere completamente coperta con plastica, pellicola o nastro oppure si può usare una benda sull'occhio.

22.1.10 Sono permessi **accessori**

22.1.10.1 inclusi parabraccio, paraseno, dragona a polso, dragona a dita, faretra da cintura o da terra. E' permesso l'uso di dispositivi per sollevare un piede o parte di esso, applicati o meno alla scarpa sempre che non siano di ostacolo per altri concorrenti e sempre che non siano più grandi di 2 cm rispetto all'impronta della scarpa.

Sono inoltre permessi salvaflettenti (limb savers).

Indicatori di vento (non elettrici o elettronici) possono essere attaccati all'attrezzatura usata (per esempio: nastri colorati).

## 22.2 **Divisione Compound**

Per la Divisione Compound è permesso l'utilizzo dei seguenti materiali. Sono ammesse tutte le tipologie di accessori aggiuntivi purché non siano elettrici, elettronici, compromettano la sicurezza o rechino disturbo agli altri concorrenti:

22.2.1 Un arco Compound, che può essere del tipo con finestra passante, in cui la trazione sia assistita meccanicamente mediante un sistema di pulegge o di eccentrici. L'arco viene armato per mezzo di una o più corde direttamente inserite nei due alloggiamenti previsti alle estremità dei due semiarchi, oppure collegata al cavo dell'arco, a seconda del caso. Nessuna parte può essere elettrica o elettronica.

22.2.1.1 Il peso di trazione non deve superare le 60 libbre.

22.2.1.2 Sono ammessi dispositivi di protezione del cavo.

22.2.1.3 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.

22.2.1.4 Una corda di qualsiasi tipo può includere più avvolgimenti atti ad accogliere la cocca, aggiunte che servano da contrassegno per le labbra o per il naso ed anche un foro di traguardo, un dispositivo di traguardo "ad allineamento", un anello di trazione della corda (D-loop) silenziatori sulla corda, pesi sulla corda, ecc.

22.2.1.5 Il reggispinga, che potrà essere regolabile, non dovrà essere arretrato di oltre 6 cm (all'interno) rispetto all'incavo dell'impugnatura (punto di perno) dell'arco.

- 22.2.2 E' permesso un indicatore d'allungo, acustico, tattile e/o visivo sempre che non sia elettrico e elettronico.
- 22.2.3 Sull'arco può essere montato un mirino
- 22.2.3.1 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. Potrà inoltre riportare una scala graduata così come prevista dal fabbricante e/o nastro adesivo con una serie di segni delle distanze come guida per la marcatura.
- 22.2.3.2 Il punto di mira può essere in fibra ottica o a luminescenza chimica. Quest'ultimo dovrà essere racchiuso in modo tale da non arrecare disturbo agli altri atleti.
- 22.2.3.3 Sono ammessi punti di mira multipli e l'accessorio (del mirino) per l'eliminazione della visette ("peep eliminator") solo su percorsi a distanze conosciute.
- 22.2.3.4 Su percorsi a distanze sconosciute, nessuna parte del mirino può essere modificata al fine della valutazione delle distanze.
- 22.2.3.5 Sul percorso l'atleta può utilizzare i propri riferimenti sul mirino, intendendosi per tali un singolo punto di riferimento per ciascuna distanza specifica. Non sono ammessi riferimenti multipli che potrebbero essere utilizzati per la valutazione delle distanze.
- 22.2.4 E' permesso l'uso di un dispositivo meccanico di sgancio purché non sia in nessun modo attaccato all'arco. Possono essere utilizzate protezioni per le dita di qualsiasi tipo.
- 22.2.5 Saranno applicate le seguenti limitazioni:
- art.22.1.7 e 22.1.7.1
  - art.22.1.8.1
  - art.22.1.9 limitato dall'art.22.1.9.2
  - art.22.1.10.1

### 22.3 **Divisione Arco Nudo**

Per la Divisione Arco Nudo è permesso l'utilizzo del seguente materiale:

- 22.3.1 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. 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 nudo ad eccezione del supporto per la freccia e privo, all'interno della zona della finestra, di qualsiasi sporgenza, contrassegno, difetto o laminatura (nella zona della finestra dell'arco) che possano essere di aiuto per la mira.
- L'arco senza corda completo degli accessori ammessi deve poter passare attraverso un foro o un anello di diametro interno  $12,2 \text{ cm} \pm 0,5 \text{ mm}$ .
- 22.3.1.1 Riser multicolori e marchi commerciali posizionati sulla parte interna del flettente superiore e inferiore o sul riser sono consentiti. Se la parte interna della finestra dell'arco è colorata in modo tale da poter essere usata come aiuto per la mira, questa dovrà essere coperta.
- 22.3.1.2 E' permesso l'uso di riser che includano bretelle/raccordi sempre che tali bretelle/raccordi non tocchino in modo ripetitivo la mano o il polso del concorrente.
- 22.3.2 Una **Corda** costituita da un qualsiasi numero di trefoli.
- 22.3.2.1 I trefoli della corda possono essere multicolori 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 punto potranno essere applicati uno o due indicatori. Non sono permesse aggiunte sulla corda che servano come contrassegno per le labbra o per il naso.

La corda dell'arco non dovrà mai offrire un aiuto per la mira per mezzo di fori di traguardo, contrassegni o altri sistemi.

- 22.3.3 Un **rest**, che può essere regolabile ed avere più di un supporto verticale.
- 22.3.3.1 Qualsiasi tipo di bottone ammortizzatore di pressione mobile, un reggispinta o piastrina reggispinta possono tutti essere utilizzati sull'arco, purché non offrano un aiuto supplementare nella mira (*modificandone la colorazione originale del fabbricante o con altre alterazioni*).
- Il reggispinta (*bottone ammortizzatore, rest*) non dovrà essere arretrato di oltre 2 cm (all'interno) rispetto all'incavo dell'impugnatura (punto di perno) dell'arco.
- 22.3.4 Non è permesso l'uso di indicatori d'allungo.
- 22.3.5 E' permesso l'uso delle tecniche 'face walking' e "string walking".
- 22.3.6 Non è permesso l'uso di stabilizzatori.
- 22.3.6.1 Sono permessi degli ammortizzatori di vibrazioni. Possono essere installati dal produttore nel processo di fabbricazione o applicati successivamente direttamente sul riser o ai pesi. L'arco dotato di peso/i e/o ammortizzatore/i di vibrazioni deve poter passare all'interno di un anello di 12.2 (cm +/- 0,5mm), senza flettere pesi e/o ammortizzatori.
- Sono ammessi inserti angolati per la stabilizzazione (*inserti angolati per la regolazione dell'inclinazione dei pesi*) sul riser purché installati dal produttore; non sono ammesse prolunghe, estensioni o connessioni angolari.
- Peso/i e ammortizzatore/i di vibrazioni possono essere aggiunti sulla parte superiore o inferiore dell'impugnatura ma non devono essere in alcun modo di aiuto alla mira o alla valutazione delle distanze.
- 22.3.7 Possono essere usate **freccie** 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.
- 22.3.7.1 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 (potranno essere utilizzati 'wrap', i quali non rientrano in tale limitazione, sempre che non siano più lunghi di 22 cm, misurati dall'incavo della cocca – inteso come alloggiamento della corda – verso la punta); la punta dovrà avere il diametro massimo di 9,4 mm. Tutte le frecce di ogniarciere devono essere marcate sull'asta con il suo nome o iniziali. Tutte le frecce usate in ogni singola serie dovranno essere uguali in quanto a tipo e colore/i dell'impennaggio, delle cocche e dell'eventuale colorazione distintiva.
- Non è permesso l'uso di cocche traccianti (cocche illuminate elettricamente/elettronicamente).
- 22.3.8 Sono ammesse protezioni per le dita sotto forma di salvadita o ditali, guanto, patellette (tab), o nastro adesivo (cerotto) per tendere, trattenere e rilasciare la corda purché non incorporino dispositivi atti ad aiutare a tendere, trattenere e rilasciare la corda.
- 22.3.8.1 E' permesso usare un distanziatore fra le dita per evitare di comprimere la freccia. E' permesso l'uso di una piastra di ancoraggio o similare attaccata alla protezione per le dita (tab) con funzione di ancoraggio.
- La protezione delle dita (tab) può riportare cuciture di dimensioni e colore uniforme. Possono essere aggiunti segni o linee direttamente sulla protezione per le dita (tab) o su un nastro posizionato sulla parte visibile esterna del tab. Tali segni devono essere di forma, dimensione, e colore uniformi e possono avere fino a due misure diverse. Non sono ammessi promemoria aggiuntivi.

Sulla mano che regge l'arco è possibile indossare un guanto comune, muffola o oggetti simili ma non dovrà essere fissato alla impugnatura dell'arco.

- 22.3.9 **Binocoli, cannocchiali** o altri sussidi visivi potranno essere usati per individuare le frecce
- 22.3.9.1 purché non riportino scale o segni visibili che possano essere utilizzati per la valutazione delle distanze. Eventuali segni, inclusi quelli riportati dal fabbricante sulla regolazione della messa a fuoco, dovranno essere coperti in modo tale che l'arciere non possa vederli o sentirli al tatto.
- 22.3.9.2 Potranno essere usati occhiali correttivi della vista, occhiali da tiro e occhiali da sole. Non dovranno però essere provvisti di lenti a microforo o altro e non dovranno portare alcun segno che possa in qualche modo essere di aiuto nella mira.
- 22.3.9.3 L'occhio e/o la lente dell'occhio non di mira può essere completamente coperta con plastica, pellicola o nastro oppure si può usare una benda sull'occhio.
- 22.3.10 Sono permessi accessori
- 22.3.10.1 quali parabraccio, paraseno, dragona a polso, dragona a dita, faretra da cintura, da schiena o da terra. E' permesso l'uso di dispositivi per sollevare un piede o parte di esso, applicati o meno alla scarpa sempre che non siano di ostacolo per altri concorrenti e sempre che non siano più grandi di 2 cm rispetto all'impronta della scarpa.
- Sono inoltre permessi smorzatori di vibrazioni per flettenti (limb dampener).

## 22.4 **Divisione Arco Tradizionale (Istintivo)**

Per la Divisione Arco Tradizionale (*Istintivo*) è permesso l'utilizzo del seguente materiale:

- 22.4.1 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.
- In azione, l'arco viene tenuto in una mano per l'impugnatura mentre le dita dell'altra mano tendono, trattengono e rilasciano la corda.
- Il riser deve essere costruito in laminato o in un unico pezzo di legno. L'arco può essere del tipo take-down e può incorporare solo accessori metallici di fabbrica installati nel riser per il fissaggio dei flettenti, boccole per la stabilizzazione, ecc.
- L'arco può includere flettenti regolabili per la regolazione del tiller e per variare la potenza dell'arco.
- L'arco, come sopra descritto, deve essere nudo ad eccezione di un rest come descritto nell'art.22.4.3 e privo, all'interno della zona della finestra, di qualsiasi sporgenza, contrassegno (nell'area della finestra dell'arco), difetto o laminatura che possano essere di aiuto per la mira. Sono permessi pesi all'interno del riser solo se installati durante il processo di fabbricazione dell'arco e non in fase successiva. Tali pesi devono essere completamente invisibili esteriormente e devono essere rivestiti da laminati applicati nel corso della costruzione senza fori visibili, toppe, inserti a copertura o tappi ad eccezione dell'intarsio o dell'inserto del logo originale del produttore.
- 22.4.1.1 Riser multicolori e marchi commerciali posizionati sulla parte interna del flettente superiore e inferiore sono consentiti. Se la parte interna della finestra dell'arco è colorata in modo tale da poter essere usata come aiuto per la mira, questa dovrà essere coperta.
- 22.4.2 Una **corda** costituita da un qualsiasi numero di trefoli.
- 22.4.2.1 I trefoli della corda possono essere multicolori e del materiale scelto allo scopo. La corda può avere un avvolgimento centrale di protezione atto ad accogliere le dita che effettuano la trazione, uno o due punti di incocco al quale possono essere aggiunti uno o più avvolgimenti per adattarvi la cocca della freccia, secondo necessità; allo scopo di individuare questo punto 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. Non sono permessi contrassegni per le labbra o per il naso. 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.

22.4.2.2. E' permesso l'uso di silenziatori sulla corda purché posizionati ad una distanza minima di 30 cm dal punto di incocco.

22.4.3 Un **rest** che non può essere regolabile.

22.4.3.1 Può essere usato un semplice rest standard di plastica autoadesivo, un rest di piume così come prodotto dal fabbricante oppure può essere utilizzato il piatto della finestra dell'arco che, in questo caso, può essere ricoperto di qualsiasi tipo di materiale nella parte orizzontale (*piatto della finestra dell'arco*). La parte verticale della finestra dell'arco può essere protetta da materiale che non potrà sporgere più di 1 cm al di sopra della freccia poggiata sul piatto o essere più spesso di 3mm, misurato dalla parte del riser direttamente adiacente al materiale.

Non è consentito l'utilizzo di qualsiasi altro tipo di rest.

22.4.4 Non è permesso l'uso di indicatori d'allungo.

22.4.5 Non è permesso l'uso della tecnica 'string walking'

22.4.6 Possono essere usate **freccie** di qualsiasi tipo purché corrispondenti al principio e al significato accettati per il termine 'freccia' quale usato nel Tiro alla Targa, e che dette freccie non causino indebito danno ai bersagli o ai supporti.

22.4.6.1 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 (potranno essere utilizzati 'wrap', i quali non rientrano in tale limitazione, sempre che non siano più lunghi di 22 cm, misurati dall'incavo della cocca – inteso come alloggiamento della corda – verso la punta); la punta dovrà avere il diametro massimo di 9,4 mm. Tutte le freccie di ogni arciere devono essere marcate sull'asta con il suo nome o iniziali e tutte le freccie usate in ogni singola serie dovranno essere uguali in quanto a tipo e colore/i dell'impennaggio, delle cocche e dell'eventuale colorazione distintiva.

Non è permesso l'uso di cocche traccianti (cocche illuminate elettricamente/elettronicamente).

22.4.7 Sono ammesse protezioni per le dita sotto forma di salvadita o ditali, guanto, patellette (tab), o nastro adesivo (cerotto) per tendere, trattenere e rilasciare la corda purché non incorporino dispositivi atti ad aiutare a tendere, trattenere e rilasciare la corda. Segni aggiunti dall'atleta, uniformi o meno in quanto grandezza, forma e colore non sono ammessi nella divisione Arco Tradizionale (*Istintivo*).

22.4.7.1 Non è permesso l'uso di una piastra di ancoraggio o similare attaccata alla protezione per le dita (tab) con funzione di ancoraggio.

Al tiro, il dito indice o il dito medio, non dovrà essere posizionato a più di 3 mm dalla cocca oppure potrà toccare la cocca (dita separate o tre dita sotto la cocca). *Nel corso della stessa competizione dovrà essere utilizzata una sola tecnica di ancoraggio (o dita separate o tre dita sotto la cocca)*. Quando si utilizza la tecnica delle dita separate potrà essere utilizzato un distanziatore fra le dita per evitare di comprimere la freccia. E' permesso un solo punto fisso di ancoraggio oppure l'utilizzo della tecnica "face walking". Non è permesso lo 'string walking'.

22.4.8 **Binocoli, cannocchiali** o altri sussidi visivi potranno essere usati per individuare le freccie

22.4.8.1 purché non riportino scale o segni visibili che possano essere utilizzati per la valutazione delle distanze. Eventuali segni, inclusi quelli riportati dal fabbricante

sulla regolazione della messa a fuoco, dovranno essere coperti in modo tale che l'arciere non possa vederli o sentirli al tatto.

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

22.4.8.3 L'occhio e/o la lente dell'occhio non di mira può essere completamente coperta con plastica, pellicola o nastro adesivo, o si può usare una benda sull'occhio.

22.4.9 Sono permessi accessori

22.4.9.1 quali parabraccio, paraseno, dragona a polso, dragona a dita, faretra da cintura, da schiena o da terra. E' permesso l'uso di dispositivi per sollevare un piede o parte di esso, applicati o meno alla scarpa sempre che non siano di ostacolo per altri concorrenti e che non siano più grandi di 2 cm rispetto all'impronta della scarpa. Sono inoltre permessi smorzatori di vibrazioni per flettenti (limb dampner). Non sono ammesse faretre attaccate all'arco.

## 22.5 Divisione Longbow

Per la Divisione Longbow è permesso l'uso del seguente materiale:

22.5.1 L'arco deve corrispondere alla forma tradizionale di un longbow (o arco piatto americano) e, quando armato, la corda non deve toccare nessuna altra parte dell'arco eccetto il suo alloggiamento. L'arco può essere di tipo take-down costituito da due parti di eguale lunghezza (smontabile nella zona dell'impugnatura) e potrà essere costruito con qualsiasi materiale o combinazione di materiali. La forma dell'impugnatura (solo la zona della grip) e dei flettenti non è sottoposta a restrizioni. L'esistenza di un disassamento centrale (center shot) è consentita.

L'arco dovrà essere privo, all'interno della zona della finestra, di qualsiasi sporgenza, contrassegno, difetto o laminatura (all'interno della finestra dell'arco) che possano essere di aiuto per la mira.

22.5.1.1 La lunghezza minima dell'arco dovrà essere di 150 cm per gli U21 (*Juniores*) e le Donne (*Seniores*) e di 160 cm per gli Uomini (*Seniores*) (\*) - la lunghezza viene misurata quando l'arco è armato tra gli attacchi della corda passando lungo i flettenti.

*(\*) La Fitarco riconosce nel Tiro di Campagna la divisione Longbow in classe unica.*

22.5.2 Una **Corda** costituita da un qualsiasi numero di trefoli.

22.5.2.1 I trefoli della corda possono essere multicolori 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 punto 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. 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.

22.5.2.2 E' permesso l'uso di silenziatori sulla corda purché posizionati ad una distanza minima di 30 cm dal punto di incocco.

22.5.3 Rest. Se l'arco ha un incavo poggia freccia questo può essere usato come rest. Esso può essere coperto, solo nella sua parte orizzontale, con qualsiasi tipo di materiale. La parte verticale dell'incavo può essere protetta da materiale che non dovrà sporgere più di 1 cm al di sopra della freccia poggiata sull'incavo o essere più spesso di 3mm, misurato dalla parte del riser direttamente adiacente al materiale stesso.

22.5.4 Non è permesso l'uso delle tecniche 'string walking' e 'face walking'.

22.5.5 Non è permesso l'uso di pesi, stabilizzatori o ammortizzatori di vibrazioni. Sono



permessi pesi all'interno del riser solo se installati durante il processo di fabbricazione dell'arco e non in fase successiva. Tali pesi devono essere completamente invisibili esteriormente e devono essere rivestiti da laminati applicati nel corso della costruzione senza fori visibili, toppe, inserti a copertura o tappi ad eccezione dell'intarsio o dell'inserto del logo originale del produttore.

- 22.5.6 Sono consentite solo **freccie** di legno con le seguenti specifiche:
- 22.5.6.1 La freccia è formata da un'asta di legno munita di punta, cocca (che deve essere attaccata direttamente all'asta in legno) o può essere praticato direttamente sull'asta di legno un taglio che funga da cocca, impennaggio e, ove lo si desideri, colorazioni distintive. Il diametro massimo dell'asta non dovrà superare i 9,3 mm (potranno essere utilizzati 'wrap', i quali non rientrano in tale limitazione, sempre che non siano più lunghi di 22 cm, misurati dall'incavo della cocca – inteso come alloggiamento della corda – verso la punta); 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 serie dovranno essere uguali in quanto a tipo e colore/i dell'impennaggio, delle cocche e della eventuale colorazione distintiva. Le frecce utilizzate nella divisione Longbow non devono causare indebito danno ai bersagli.
- 22.5.6.2 Le punte saranno del tipo field ad ogiva o a forma conica specifiche per frecce in legno.
- 22.5.6.3 Per l'impennaggio dovranno essere usate solamente penne naturali.
- 22.5.7 Sono ammesse protezioni per le dita sotto forma di salvadita o ditali, guanto, patellette (tab), o nastro adesivo (cerotto) per tendere, trattenere e rilasciare la corda purché non incorporino dispositivi atti ad aiutare a tendere, trattenere e rilasciare la corda.
- 22.5.7.1 Non è permesso l'uso di una piastra di ancoraggio o similare attaccata alla protezione per le dita (tab) con funzione di ancoraggio. Dovrà essere usato l'aggancio "Mediterraneo" (usando un dito al di sopra della cocca) oppure le dita direttamente sotto la cocca (il dito indice non dovrà essere posizionato a più di 2 mm dalla cocca) con un punto fisso di ancoraggio. Il concorrente dovrà scegliere se usare o l'aggancio "Mediterraneo" oppure usare le dita sotto la cocca ma non potrà adottare entrambe le due tecniche. La superficie della protezione per le dita, quando si usano le dita sotto la cocca, dovrà essere senza interruzioni o separazioni oppure avere la forma di salvadita (unite tra loro), e non dovrà esserci la possibilità di tirare con le dita separate. Quando si adotta la tecnica dell'aggancio "Mediterraneo" potrà essere usato un distanziatore fra le dita per evitare di comprimere la freccia.
- 22.5.8 **Binocoli, cannocchiali** o altri sussidi visivi potranno essere usati per individuare le frecce.
- 22.5.8.1 purché non riportino scale o segni visibili che possano essere utilizzati per la valutazione delle distanze. Eventuali segni, inclusi quelli riportati dal fabbricante sulla regolazione della messa a fuoco, dovranno essere coperti in modo tale che l'arciere non possa vederli o sentirli al tatto.
- 22.5.8.2 Potranno essere usati occhiali correttivi della vista, occhiali da tiro e occhiali da sole. Non dovranno però essere provvisti di lenti a microforo o simile e non dovranno portare alcun segno che possa in qualche modo essere di aiuto nella mira.
- 22.5.8.3 L'occhio e/o la lente dell'occhio non di mira può essere completamente coperta con plastica, pellicola o nastro adesivo, o si può usare una benda sull'occhio.
- 22.5.9 Sono permessi accessori
- 22.5.9.1 quali parabraccio, paraseno, dragona a polso, dragona a dita, faretra da cintura, da schiena o da terra. E' permesso l'uso di dispositivi per sollevare un piede o parte di esso, applicati o meno alla scarpa sempre che non siano di ostacolo per altri concorrenti e che non siano più grandi di 2 cm rispetto all'impronta della scarpa.

Non sono ammesse faretre attaccate all'arco.

## 22.6 Accessori per tutte le divisioni

Per i concorrenti di tutte le divisioni, sono vietati i seguenti dispositivi:

- 22.6.1 qualsiasi dispositivo elettrico o elettronico attaccato all'attrezzatura degli atleti;
- 22.6.2 qualsiasi genere di dispositivo elettronico di comunicazione (inclusi telefoni cellulari), auricolari (cuffie) o sistemi per la riduzione del rumore e in qualsiasi momento sul percorso di gara;
- 22.6.3 telemetri o altri aiuti per stimare le distanze o le pendenze, che non siano previsti dalle presenti regole riguardanti il materiale degli arcieri; è vietato inoltre qualsiasi promemoria scritto (\*) o dispositivo elettronico per la memorizzazione di promemoria
- Gli arcieri possono portare con loro, copia dei Regolamenti Internazionali o parte di essi.
- (\*) ad esclusione degli appunti riguardanti i normali valori del mirino alle diverse distanze purché applicati e visibili su una parte dell'arco/accessori.*
- 22.6.4 Nessuna parte dell'attrezzatura di un concorrente può essere aggiunta o modificata allo scopo di valutare le distanze o le pendenze, né alcuna parte, di per sé regolamentare, dell'attrezzatura può essere esplicitamente usata a tale scopo.

## Capitolo 23

### I TIRI

- 23.1 Ciascun concorrente si posizionerà al picchetto di tiro, sia in piedi che in ginocchio, senza compromettere la sicurezza.
- 23.1.1 Gli Organizzatori assegneranno il bersaglio dal quale ciascun gruppo inizierà a tirare.
- 23.1.2 Nel Tiro di Campagna e nel 3D il concorrente potrà posizionarsi sia in piedi che in ginocchio fino ad approssimativamente 1 metro dal picchetto, di fianco ed in qualsiasi direzione senza oltrepassare il picchetto (in direzione del bersaglio) o, se l'atleta tira da solo e sempre che non causi problemi di sicurezza, dietro al picchetto, tenendo in considerazione le condizioni del terreno (\*)
- In circostanze eccezionali l'Arbitro (*Giudice di Gara*) può permettere i tiri al di fuori dell'area definita.
- (\*) e la posizione di tiro stabilita dal pettorale (sinistra/destra).*
- 23.1.3 Nel Tiro di Campagna e nel 3D ciascuna postazione di tiro dovrà prevedere un picchetto o un segnale che consenta di far tirare almeno due concorrenti.
- Nel caso in cui due atleti tirino simultaneamente e sempre che sia possibile, tireranno due alla volta. L'arciere A e quello C tireranno dalla posizione di sinistra e gli arcieri B e D dalla posizione di destra, sempre che non concordino di cambiare.
- 23.1.4 Nelle Fasi Eliminatorie delle gare Campagna e 3D, gli arcieri si posizioneranno al picchetto in base alla posizione (sinistra/destra) riportata sulla tabella di punteggio.
- 23.2 Gli Arcieri di un gruppo che attendono il loro turno di tiro dovranno rimanere in posizione arretrata rispetto agli arcieri in posizione di tiro
- 23.2.1 a meno che non assistano i concorrenti che si trovano sulla piazzola per individuare le frecce non andate a bersaglio o per fargli ombra. Non è permesso fare ombra durante le Fasi Finali a meno che l'Arbitro (*Giudice di Gara*) non lo ritenga necessario.
- 23.3 Numero di frecce nelle gare Campagna e 3D
- 23.3.1 Gara Individuale
- nelle gare Tiro di Campagna è consentito tirare in tutte le fasi di gara tre frecce per bersaglio.

- nelle gare 3D è consentito tirare, nella fase di qualificazione, due frecce per bersaglio e nelle fasi Eliminatorie e nelle fasi Finali è consentito tirare una freccia per bersaglio (*sagoma*).
- 23.3.2 Gara 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. La squadra che ha ottenuto la posizione più alta in classifica, deciderà chi inizierà i tiri al primo bersaglio. In seguito, la squadra con il punteggio cumulativo più basso inizierà i tiri al bersaglio successivo. In caso le squadre siano in parità, tirerà per prima la squadra che ha iniziato i tiri nello stesso incontro.
- 23.3.3 Gara a Squadre Miste (\*)
- nelle gare Campagna gli arcieri tireranno 2 (due) frecce ciascuno e nelle gare 3D, 1 (una freccia) ogni concorrente. La squadra che ha ottenuto la migliore posizione in classifica, deciderà chi inizierà i tiri al primo bersaglio. In seguito, la squadra con il punteggio cumulativo più basso inizierà i tiri al bersaglio successivo. In caso le squadre siano in parità, tirerà per prima la squadra che ha iniziato l'incontro.
  - nelle gare Campagna, i concorrenti dovranno alternarsi al tiro dopo ogni freccia.
- (\*) Per le gare Fitarco ad eccezione di quelle di calendario Internazionale: lo svolgimento della prova a Squadre e Squadre Miste è facoltativo*
- 23.4 Nessun arciere potrà avvicinarsi al bersaglio fino a quando l'intera pattuglia non abbia finito di tirare, a meno che non riceva il permesso dall'Arbitro (*Giudice di Gara*).
- 23.5 In nessuna circostanza una freccia potrà essere tirata una seconda volta.
- 23.5.1 Una freccia può essere considerata non tirata se:
- cade dall'arco e l'arciere la può toccare con l'arco, o, in caso di pendenza, sarebbe stato in grado di toccarla con l'arco nel suo primo punto di impatto, senza spostare i piedi dalla loro posizione, in relazione alla posizione di tiro, e a condizione che la freccia non sia rimbalzata.
  - la visuale, il supporto bettifreccia o la sagoma 3D si rovescia. Gli Arbitri (*Giudici di Gara*) prenderanno le misure che riterranno necessarie e concederanno il tempo sufficiente per tirare il relativo numero di frecce. Se il bersaglio o la sagoma si limita a scivolare, poggiandosi sul terreno, saranno gli arbitri (*Giudici di Gara*) a decidere quale eventuale azione intraprendere.
- 23.6 Atleti, allenatori e ufficiali di squadra o qualsiasi altra persona non possono discutere riguardo distanze, angolazioni o altre informazioni che possano essere di aiuto ~~dei percorsi sconosciuti~~, fino al termine della giornata di gara.
- 23.6.1 Non possono esservi discussioni relative alle distanze tra atleti di uno stesso gruppo finché il punteggio del bersaglio non è stato registrato.
- 23.6.2 Nella competizione a squadre è consentita una discussione tra i tre atleti della squadra e/o con il loro allenatore presente sul campo. Le distanze non possono essere comunicate da qualsiasi altro Ufficiale di Squadra.
- I componenti 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 dietro la squadra quando questa andrà alla sagoma/bersaglio per segnare i punti. Quando è prevista un'apposita area per gli allenatori, questi dovranno rimanere in tale area mentre sono in corso i tiri. 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 la specifica area di tiro e non le sarà permesso dare suggerimenti.

Un allenatore di una squadra femminile (*Seniores*)/maschile (*Seniores*)/Under 21 (*Juniores*) non può accompagnare un'altra squadra della stessa Associazione Membro.

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

## Capitolo 24

### ORDINE DI TIRO GENERALE E CONTROLLO DEL TEMPO (gare Tiro di Campagna e 3D)

- 24.1 Durante le fasi di qualificazione e le eliminatorie, le pattuglie verranno assegnate in modo da iniziare i tiri contemporaneamente dalle varie piazzole e completeranno il percorso sulla piazzola che precede quella d'inizio. Nelle Fasi Finali tutti i gruppi inizieranno in successione a partire dal medesimo bersaglio.
- 24.2 Gli arcieri tireranno in **gruppi (\*)** di non più di quattro e non meno di tre. (\*\*)  
 (\*) *Le pattuglie possono essere accorpate nel corso della gara nei seguenti casi:*
- *Nel caso di ritiro di un concorrente in una pattuglia di tre; in tal caso la pattuglia continua a gareggiare al completo fino a quando non viene a contatto con un Giudice di Gara che provvederà ad aggregare i rimanenti arcieri ad altre pattuglie o a integrare quella pattuglia.*
  - *Nel caso di malessere di un concorrente in una pattuglia di tre; un Giudice di Gara provvederà ad aggregare i rimanenti arcieri ad altre pattuglie o a integrare quella pattuglia, prima che i concorrenti coinvolti possano continuare la gara.*
- (\*\*) *Gare 3D di Calendario Fitarco, compresi Campionati Italiani 3D: 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 Società.*
- Gli atleti di ogni gruppo tireranno a coppie secondo la seguente **rotazione**:
- La prima coppia tirerà per prima al primo bersaglio assegnato al gruppo. (\*)
  - L'altra coppia tirerà per prima al bersaglio successivo. Le coppie alterneranno l'ordine ad ogni successivo bersaglio per tutta la durata della gara.
  - Se vi sono tre arcieri in un gruppo, i primi due della lista di partenza (con il numero di registrazione più basso) formeranno la prima coppia, e per la rotazione il terzo concorrente sarà considerato come seconda coppia. Esso si posizionerà sempre alla sinistra del picchetto (\*\*)
  - Se tutti i concorrenti del gruppo sono d'accordo, essi possono modificare la sopra citata disposizione, accoppiamenti o posizioni di tiro. (\*)
  - Nel caso in cui in una piazzola di tiro vi fosse spazio sufficiente, tutti i concorrenti del gruppo potranno tirare contemporaneamente.
- (\*) *Il non rispetto della norma, comporterà l'annullamento del punteggio acquisito in quella piazzola.*
- (\*\*) *Qualora si utilizzino le lettere, A sarà considerato equivalente al numero di registrazione più basso, seguito da B, C e D in questo ordine.*
- 24.3 Nel caso il numero di tiratori ecceda la capacità massima del percorso, possono essere formati gruppi addizionali (\*) e posizionati sul percorso in modo opportuno (\*\*)
- Prima di avanzare, il gruppo addizionale dovrà attendere che il gruppo "principale" abbia tirato e registrato le proprie frecce.
- (\*) *Durante le gare Fitarco, in caso il numero dei tiratori ecceda la capacità massima del percorso possono essere formate gruppi addizionali ("piazzole bis") nel numero massimo di 6 (sei) nelle gare Tiro di Campagna e 3D.*
- (\*\*) *Nelle gare Tiro di Campagna gli arcieri delle diverse divisioni e, ove possibile, delle diverse*

*classi, tireranno in gruppi distinti. I concorrenti delle classi giovanili tireranno con i gruppi che utilizzano il medesimo picchetto di tiro.*

24.4 Gli arcieri indosseranno, posizionandoli sulla faretra o sulla coscia in modo tale da essere costantemente visibili da dietro il picchetto di tiro, **numeri di registrazione (pettorali)**. Gli atleti saranno assegnati ai bersagli e alle posizioni di tiro in base all'ordine di sorteggio. Il Delegato Tecnico verificherà il sorteggio per assicurare che non ci siano più di due arcieri appartenente alla stessa Associazione Membro assegnati allo stesso bersaglio.

*(\*) La procedura di sorteggio è obbligatoria ai soli Campionati Mondiali. Il numero di registrazione può essere sostituito dal numero del gruppo cui il concorrente è assegnato associato alla lettera A, B, C, o D.*

- gare Tiro di Campagna quando si utilizzano blocchi di visuali da **40 cm**: le quattro visuali dovranno essere disposte a forma di quadrato. L'arciere di sinistra della coppia cui spetta di tirare per prima, tirerà sulla visuale in alto a sinistra mentre l'arciere di destra dovrà tirare sulla visuale in alto a destra. L'arciere di sinistra della coppia cui spetta di tirare per seconda, dovrà tirare sulla visuale posta in basso a sinistra, mentre l'arciere di destra dovrà tirare sulla visuale in basso a destra.

- in gare 3D quando si utilizzano due sagome: i concorrenti di sinistra tireranno sulla sagoma posta a sinistra e quelli posizionati a destra tireranno su quella di destra

- in gare Tiro di Campagna quando si utilizzano blocchi di visuali da 20 cm e in gare 3D quando si utilizzano 4 sagome: l'arciere di sinistra della coppia cui spetta di tirare per prima, tirerà sulle visuali poste nella colonna 1 mentre l'arciere di destra dovrà tirare sulle visuali della colonna 3. L'arciere di sinistra della coppia cui spetta di tirare per seconda, dovrà tirare sulle visuali poste nella colonna 2, mentre l'arciere di destra dovrà tirare sulle visuali poste nella colonna 4. Ogni arciera tirerà le proprie frecce in qualsiasi ordine, una ogni visuale

24.5 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 le frecce che gli mancano 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.

Nel caso in cui un concorrente non possa continuare i tiri per problemi medici imprevisti sorti dopo l'inizio della gara, si applicherà la medesima regola.

24.5.1 Se, a causa di problemi medici o guasti all'attrezzatura, un atleta non è in grado di continuare i tiri, per poter accedere al secondo percorso di qualificazione o alle fasi eliminatorie, deve rimanere sul percorso con il suo gruppo fino a quando tutti gli atleti del gruppo hanno terminato di tirare e registrare le frecce su tutti i bersagli previsti per la giornata di gara. Tutte le frecce non tirate saranno registrate con una M (miss).

24.5.2 Se un atleta non è in grado di restare con il proprio gruppo e deve lasciare il percorso durante la prima fase di qualificazione, non sarà ammesso alla seconda fase di qualificazione.

24.5.3 Se un atleta non è in grado di restare con il proprio gruppo e deve lasciare il percorso durante la seconda fase di qualificazione, non sarà ammesso alle fasi eliminatorie.

*(\*) Durante la gara non sono ammessi tiri di prova né sui percorsi né fuori.*

24.6 Nelle fasi Finali non è concesso alcun 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.

24.7 I concorrenti di un gruppo possono consentire il **sorpasso** da parte di altre pattuglie durante le fasi di qualificazione ed eliminatorie ma non nelle semifinali e finali, a condizione che gli

- Organizzatori e/o gli Arbitri (*Giudici di Gara*) vengano informati della variazione.
- 24.8 Se durante le fasi 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*) potrà osservare i tiri e cronometrare il tempo (\*). Se gli atleti superano il tempo massimo previsto, gli atleti o il gruppo saranno ammoniti tramite la registrazione del primo richiamo sulla scheda di punteggio.
- Tempo limite concesso:
    - gare Tiro di Campagna: 3 minuti nelle fasi di qualificazione
    - gare Tiro di Campagna: 2 minuti durante le fasi eliminatorie
    - gare Tiro di Campagna Squadre Miste: 160 secondi per tirare 4 frecce
    - gare 3D: 2 minuti nella fase di qualificazione
    - gare 3D: 1 minuto nelle fasi eliminatorie
    - gare a squadre Tiro di Campagna e 3D: 2 minuti nelle fasi eliminatorie
    - gare 3D Squadre Miste: 90 secondi per tirare due frecce
  - Un Arbitro (*Giudice di Gara*) che ha riscontrato che un arciere ha superato il limite di tempo, a seguito della procedura sopra descritta, ammonirà verbalmente l'arciere e annoterà il secondo richiamo sulla scheda di punteggio, indicando l'orario e la data di tale ammonizione.
  - Alla terza infrazione (*dell'arciere diffidato*) e a tutte quelle successive nel corso della stessa fase della competizione, verrà annullata la freccia di valore più alto sul bersaglio
  - Il limite di tempo può essere esteso in circostanze eccezionali.
- La decisione dell'Arbitro (*Giudice di Gara*) riguardo l'indebito ritardo riportato nel presente articolo, è definitiva.
- (\*) Per le gare FITARCO di calendario Interregionale e Nazionale compresi i Campionati Italiani si applica la seguente procedura:*
- 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, il Giudice di Gara che assiste al fatto potrà cronometrare il tempo dello stesso arciere o gruppo per tutta la rimanente parte di quella gara, ammonirà verbalmente l'arciere o il gruppo e confermerà il richiamo con una nota firmata sulla scheda di punteggio, indicando l'orario e la data.*
- Alla seconda infrazione e a tutte le successive (dell'arciere diffidato), verrà annullata la freccia di valore più alto sul bersaglio.*
- 24.9 Le **ammonizioni per infrazione di tempo** non saranno riportate da una fase della gara alla successiva.
- 24.10 Nelle fasi Eliminatorie e nelle **Semifinali**
- quando un Arbitro (*Giudice di Gara*) accompagna un gruppo, sarà suo compito indicare agli Atleti il picchetto ed il bersaglio al quale tirare;
  - Quando l'incontro è controllato manualmente, l'Arbitro (*Giudice di Gara*) dovrà dare inizio ed arrestare i tiri verbalmente ("via" per indicare l'inizio dei tiri e "stop" per indicare che il tempo limite è scaduto). L'Arbitro (*Giudice di Gara*) mostrerà un cartellino giallo di avviso quando mancano 30 secondi allo scadere del tempo limite concesso. Il tempo avrà inizio quando l'Atleta si trova al picchetto di tiro.
  - Quando i tiri sono controllati da un Direttore dei Tiri: il sistema che controllo del tempo mostrerà i secondi rimasti e non sarà necessario per l'Arbitro (*Giudice di Gara*) mostrare il cartellino giallo;
  - nelle gare Tiro di Campagna, il tempo limite sia nella prova individuale che a squadre è due minuti;
  - nelle gare 3D, il tempo limite è un minuto nella prova individuale e due minuti nella prova a squadre;
  - Quando l'incontro è controllato da un Direttore dei Tiri: l'Arbitro (*Giudice di Gara*) segnalerà al Direttore dei Tiri che gli atleti sono pronti per iniziare; appena dato il segnale e con il semaforo che indica la luce rossa, gli Atleti avranno a disposizione 10 secondi per andare al picchetto. Quando il semaforo segnerà la luce verde e dato l'apposito segnale, gli Atleti inizieranno i tiri. I tiri si concluderanno all'inizio del segnale e con la luce del semaforo rossa.

- Trascorso il tempo limite, nessun tiro verrà consentito
- se un arciere scocca una freccia dopo che l'Arbitro (*Giudice di Gara*) ha interrotto i tiri, sarà annullata la freccia con il valore più alto di quell'arciere o della squadra.
- negli scontri individuali i due arcieri tireranno simultaneamente
- Nella prova a squadre tirerà una squadra alla volta e quella con la migliore posizione sceglierà chi tira per prima; ai bersagli successivi la squadra con il punteggio inferiore tirerà per prima. In caso di parità la squadra che ha iniziato l'incontro tirerà per prima.

24.11

**Fasi Finali**

- gli scontri validi per l'assegnazione delle medaglie potranno essere controllati da un Direttore dei Tiri o da un Arbitro (*Giudice di Gara*)
- nelle gare Tiro di Campagna, il tempo limite sia nella prova individuale che a squadre è due minuti
- nelle gare 3D, il tempo limite è un minuto nella prova individuale e due minuti nella prova a squadre
- nelle prove individuali il tempo inizierà ad essere cronometrato quando gli atleti si trovano al proprio picchetto di tiro, e nella prova a squadre quando tutti gli atleti si trovano al picchetto rosso; in quest'ultimo caso gli atleti tireranno uno alla volta ed inizierà l'atleta che deve tirare dal picchetto rosso.
- Se l'incontro è controllato da un Direttore dei Tiri: l'Arbitro (*Giudice di Gara*) segnalerà al Direttore dei Tiri che gli atleti sono pronti per iniziare; appena dato l'apposito segnale acustico e con il semaforo rosso, gli Atleti avranno a disposizione 10 secondi per andare al picchetto. Quando il semaforo segnerà la luce verde e dato il relativo segnale, gli Atleti inizieranno i tiri. I tiri si concluderanno all'inizio del segnale acustico e con la luce del semaforo rossa.

24.12

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

24.13

**Squadre Miste**24.13.1 scontri controllati da un Arbitro (*Giudice di Gara*)

- entrambe le squadre inizieranno l'incontro dietro il picchetto di tiro;
- il primo atleta prenderà posizione al picchetto quando l'Arbitro (*Giudice di Gara*) darà il segnale di inizio incontro;
- gli atleti si alterneranno dopo ogni freccia tirata;
- al picchetto potrà esserci solo un atleta appartenente a ciascuna squadra;
- entrambe le squadre tireranno contemporaneamente.

24.13.2 scontri controllati da contasecondi elettronici (fasi Finali)

Gare Tiro di Campagna:

- i componenti di ciascuna squadra si alterneranno dopo ogni tiro; in ogni fase della rotazione quindi tireranno una freccia;
- appena la prima squadra ha terminato di tirare le sue due frecce e l'atleta esce dal picchetto, il contasecondi della squadra viene fermato mostrando il tempo rimanente;
- quando l'atleta lascia il picchetto, viene fatto partire il contasecondi della seconda squadra ed il primo atleta della squadra può avvicinarsi per iniziare a tirare;
- questa procedura viene ripetuta finché entrambe le squadre hanno tirato quattro frecce o è scaduto il tempo a loro disposizione;
- la squadra che ha tirato per prima nel match, inizierà a tirare la freccia di spareggio e le squadre si alterneranno dopo ogni tiro.

Gare 3D

- ogni componente della squadra si alternerà dopo aver tirato una freccia;
- quando la prima squadra ha tirato due frecce e l'atleta è uscito dal picchetto o se il tempo è scaduto, il contasecondi di quella squadra viene fermato;

- quando l'atleta ha lasciato il picchetto, il contasecondi della seconda squadra viene fatto partire e l'atleta di quella squadra può avvicinarsi per iniziare i tiri;
- quando la seconda squadra ha tirato due frecce o quando il tempo è scaduto, viene dato il segnale per iniziare la registrazione dei punteggi;
- la squadra che ha tirato per prima nello scontro, inizierà a tirare la freccia di spareggio e le squadre si alterneranno dopo ogni tiro.

## Capitolo 25

### REGISTRAZIONE DEI PUNTEGGI

- 25.1 La registrazione del punteggio si effettuerà dopo che tutti gli arcieri del gruppo avranno tirato le loro frecce.
- 25.1.1 Sempre che non venga deciso diversamente (*dal gruppo*), l'arciere A sarà responsabile della condotta del gruppo. I due arcieri B e C saranno **addetti alla registrazione dei punteggi** ed il quarto marcherà i fori delle frecce sulla visuale, laddove applicabile.
- Il ruolo/compito degli arcieri dello stesso gruppo, può essere cambiato previo accordo tra gli stessi.
- In un gruppo di tre arcieri il capo pattuglia marcherà anche i fori delle frecce.
- Nelle gare Tiro di Campagna il gruppo non lascerà il bersaglio prima che tutti i fori nelle zone a punto siano stati marcati.
- Il capo pattuglia è in particolare responsabile del controllo dell'osservanza dei regolamenti da parte dei componenti la propria pattuglia ed inoltre è tenuto a far sì che il proprio gruppo non causi ritardo alla competizione (ad esempio per la ricerca di frecce smarrite).*
- Qualora il capo pattuglia ravveda violazioni ai regolamenti, con particolare riguardo alle norme di sicurezza, o comportamenti che causino indebito ritardo, con particolare riguardo al superamento del tempo di tiro, è tenuto a chiedere l'intervento del Giudice di Gara.*
- 25.1.2 I marcapunti, che posso essere arcieri, dovranno registrare sulla scheda di punteggio, a fianco del numero esatto del bersaglio, e in ordine decrescente, il **valore di ciascuna 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.
- 25.1.2.1 Nelle fasi Finali, un Arbitro (*Giudice di Gara*) dovrà accompagnare o attendere al bersaglio ogni gruppo per il controllo dei punteggi.
- Un addetto alla registrazione dei punteggi, messo a disposizione dall'Organizzazione, per ogni gruppo dovrà portare un tabellone di punteggio portatile che visualizzi i punteggi aggiornati degli arcieri di quel gruppo. Negli incontri per l'assegnazione della Medaglia d'Oro e per la Medaglia di Bronzo, i tabelloni saranno due: uno per l'incontro valido per l'assegnazione della Medaglia d'Oro ed uno per l'incontro per la Medaglia di Bronzo.
- 25.1.2.2 Nelle gare 3D le zone di punteggio saranno indicate sulla fotografia.
- 25.2 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 verrà attribuito il valore più elevato delle zone interessate.
- 25.2.1 **Né le frecce, né il bersaglio, né la sagoma 3D dovranno essere toccati** prima che



- tutte le frecce su quel bersaglio siano state registrate e controllati i punteggi.
- 25.2.2 Nel caso in cui una **freccia rimbalzi o attraversi completamente il bersaglio** o attraversi il bersaglio rimanendovi infissa ma non visibile sulla parte frontale del 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, e possono vedere la freccia infissa che ha attraversato il bersaglio, essi potranno concordare il valore di quella freccia;
  - nelle gare Tiro di Campagna se non sono d'accordo sul valore della freccia, verrà allora assegnato il punteggio corrispondente al foro di freccia non marcato di valore inferiore rilevato sulla visuale.
  - nelle gare 3D se non sono d'accordo la freccia sarà registrata con cinque (5) punti
  - nelle gare 3D, una freccia che dopo aver toccato la sagoma senza rimanervi infissa cambia direzione (*e atterra oltre o lateralmente, non davanti, alla sagoma*) sarà registrata come non andata a bersaglio (M - Miss)
- 25.2.3 Se una **freccia** colpisce:
- 25.2.3.1 un'altra **freccia** sulla cocca e vi rimane infissa avrà lo stesso valore della freccia colpita;
- 25.2.3.2 un'altra freccia e poi colpisce il bersaglio dopo la deviazione, otterrà un punteggio corrispondente alla sua posizione sul bersaglio;
- 25.2.3.3 un'altra freccia e poi rimbalzi otterrà un punteggio pari al valore della freccia colpita, a condizione che la freccia danneggiata possa essere identificata;
- 25.2.3.4 un bersaglio diverso da quello assegnato all'arciere verrà considerata come parte di quella serie e registrata come non andata a bersaglio (*M - Miss*);
- 25.2.3.5 la parte oltre la zona di punteggio più esterna del bersaglio o della sagoma 3D sarà registrata come non andata a bersaglio (*miss*);
- 25.2.3.6 Una freccia non andata a bersaglio (*miss*) verrà registrata come "M" nella tabella di punteggio.
- 25.2.4 Nel caso in cui più di tre frecce nelle gare Tiro di Campagna o più di una o due frecce (a seconda della fase disputata) nelle gare 3D, appartenenti allo stesso arciere vengano trovate sul bersaglio o nel terreno delle corsie di tiro, saranno registrate solo le tre frecce (per le gare Tiro di Campagna e per le squadre) e la freccia (o due frecce nella fase di qualificazione) nelle gare 3D con punteggio inferiore. Un arciere (o una squadra) che ha ripetutamente scoccato più frecce rispetto a quelle consentite, potrà essere squalificato (squalificata).
- 25.2.5 Se due o più frecce vengono tirate sulla stessa visuale da 20 cm, saranno considerate come parte di quella serie ma sarà registrata solo la freccia con il punteggio inferiore. L'altra freccia, o le altre frecce, sulla stessa visuale sarà/saranno registrata/e come non andata/e a bersaglio (*miss*).
- 25.3 In caso di **parità**, ad eccezione di quanto riportato nell'art.25.3.2, la posizione in classifica sarà determinata come segue:
- 25.3.1 Per i casi di parità in tutte le fasi, ad eccezione di quanto successivamente stabilito:
- Individuale e a squadre:
    - maggior numero di 6 nel Tiro di Campagna e maggior numero 11 nel 3D
    - maggior numero di 5 nel Tiro di Campagna e maggior numero di 10 nel 3D
    - in caso di ulteriore parità, i concorrenti saranno dichiarati "pari merito" ma ai fini della classifica (ad es. posizione nello schema degli incontri per le fasi Finali) sarà effettuato un sorteggio con il lancio della moneta per determinare la posizione dei "pari merito".
- 25.3.2 Per i casi di parità riguardante l'ingresso nelle fasi Eliminatorie, o le prime due posizioni in classifica si disputeranno spareggi per risolvere la parità:

- Gare Tiro di Campagna: spareggio su bersaglio posto alla massima distanza prevista per la divisione interessata;
- Gare 3D: spareggio alla distanza stabilita dall'Arbitro (*Giudice di gara*);
- Gli spareggi avranno luogo appena possibile dopo la registrazione di tutte le tabelle di punteggio ai fini della compilazione della classifica della divisione interessata. I tiratori che non si presenteranno per i tiri di spareggio entro 30 minuti dalla notifica effettuata al loro capitano di Squadra, verranno dichiarati perdenti. Se un arciere e il suo capitano di squadra avranno abbandonato il campo di gara senza attendere la verifica ufficiale dei risultati e che pertanto non hanno ricevuto la notifica dello spareggio, l'arciere verrà dichiarato perdente.

#### 25.3.2.1 Individuali:

- spareggio su una singola freccia con valutazione del punteggio;
- se la parità persiste, la freccia più vicina al centro risolverà la parità e se la distanza è la stessa, successivi spareggi su singola freccia fino alla risoluzione;
- il tempo limite per un tiro di spareggio sarà quaranta (40) secondi per le gare Tiro di Campagna e 1 minuto per le gare 3D
- i tiri di spareggio dovranno svolgersi in un'area centrale dopo lo svolgimento della qualificazione

#### 25.3.2.2 Squadre

- spareggio su una serie di tre (3) frecce (una per ogni concorrente) con valutazione del punteggio;
- i componenti la squadra tireranno contemporaneamente (sarà necessario predisporre bersagli per il picchetto rosso e blu)
- il tempo limite per un tiro di spareggio sarà quaranta (40) secondi per le gare Tiro di Campagna e 1 minuto per le gare 3D;
- in caso di ulteriore parità, la squadra con la freccia più vicina al centro vincerà;
- se ancora in parità, la seconda (o la terza) freccia più vicina al centro risolveranno la parità;
- i tiri di spareggio si svolgeranno in un'area centrale dopo lo svolgimento della qualificazione.

#### 25.3.2.3 Squadre miste

- spareggio su una serie di due frecce (una per concorrente) con valutazione del punteggio;
- in caso di ulteriore parità, la squadra con la freccia più vicina al centro sarà dichiarata vincitrice;
- se ancora in parità, la seconda freccia più vicina al centro determinerà la squadra vincitrice;
- il tempo limite per un tiro di spareggio sarà 40 secondi per il Tiro di Campagna e 1 minuto per il 3D
- i tiri di spareggio dovranno essere disputati in un'area centrale dopo lo svolgimento della qualificazione.

#### 25.3.3

I casi di parità per l'accesso da una fase di gara a quella successiva, oltre a quanto previsto dall'art.25.3.2, o nelle Finali per l'assegnazione della Medaglia d'Oro o di Bronzo, saranno risolti con tiri di spareggio:

- gli spareggi avranno luogo appena possibile dopo la registrazione di tutte le tabelle di punteggio ai fini della compilazione della classifica della divisione interessata. I tiratori che non si presenteranno per i tiri di spareggio entro 30 minuti dalla notifica effettuata al loro capitano di Squadra, verranno dichiarati perdenti. Se un arciere e il suo capitano di squadra avranno abbandonato il campo di gara senza attendere la verifica ufficiale dei risultati e che pertanto non hanno ricevuto la notifica dello

spareggio, l'arciere verrà dichiarato perdente.

25.3.3.1 Individuali:

- spareggio su una singola freccia con valutazione del punteggio;
- se la parità persiste, la freccia più vicina al centro risolverà la parità e se la distanza è la stessa, successivi spareggi su singola freccia fino alla risoluzione;
- il tempo limite per un tiro di spareggio sarà quaranta (40) secondi per le gare Tiro di Campagna e 1 minuto per le gare 3D;
- i tiri di spareggio si svolgeranno sul percorso della fase nella quale è avvenuta la parità.

25.3.3.2 Squadre:

- spareggio su una serie di tre (3) frecce (una per ogni atleta) con valutazione del punteggio;
- gli atleti della stessa squadra tireranno in modo alternato;
- Il tempo limite è due (2) minuti per le gare Tiro di Campagna e 3D
- se la parità persiste, la squadra che ha tirato la freccia più vicina al centro sarà dichiarata vincitrice; se ancora in parità, la seconda o la terza freccia più vicina al centro determinerà la squadra vincitrice;
- i tiri di spareggio si svolgeranno sul percorso della fase nella quale è avvenuta la parità.

25.3.3.3 Squadre Miste:

- spareggio su una serie di due (2) frecce (una per ogni atleta) con valutazione del punteggio;
- gli atleti della stessa squadra tireranno in modo alternato;
- se la parità persiste, la squadra che ha tirato la freccia più vicina al centro sarà dichiarata vincitrice; se ancora in parità, la seconda freccia più vicina al centro determinerà la squadra vincitrice;
- Il tempo limite è 80 secondi per le gare Tiro di Campagna e novanta (90) secondi per le gare 3D;
- i tiri di spareggio si svolgeranno sul percorso della fase nella quale è avvenuta la parità

25.4 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 5 ed il numero di 6 nel caso di gare Tiro di Campagna, (numero di 10 e di 11 nelle gare 3D). La scheda di punteggio degli addetti alla registrazione dovrà essere firmata da un altro componente del medesimo gruppo appartenente ad un'altra nazione (\*).

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

25.4.1 Per ogni bersaglio ci saranno due tabelle di registrazione dei punteggi, di cui una può essere elettronica. Nel caso in cui ci sia discrepanza tra il valore delle frecce registrato sulla tabella elettronica e quella cartacea, quest'ultima sarà prevalente. Gli organizzatori non sono obbligati ad accettare o registrare una tabella di punteggio non firmata o che non riporti la somma totale, il numero dei 5 o dei 6 nel caso di gare Tiro di Campagna, (numero di 10 e di 11 nelle gare 3D) o che contengono errori di calcolo. Organizzatori o ufficiali non sono obbligati a verificare la correttezza di ogni scheda di punteggio. Gli stessi potranno comunque correggere eventuali errori rilevati. Gli Organizzatori possono, a loro scelta, utilizzare un sistema/procedura per cercare di individuare errori o firme mancanti sulle tabelle di punteggio consegnate dagli atleti. Gli Atleti sono comunque i responsabili finali della parte di loro competenza e se una scheda di punteggio cartacea non viene consegnata o viene consegnata senza la firma dell'atleta e non

viene corretta nel momento della consegna stessa, l'atleta sarà squalificato (individuali / squadre e squadre miste a seconda del caso) dal presidente della giuria arbitrale della gara.

Le correzioni dovranno essere effettuate prima di procedere alla fase di gara successiva.

Se si verifica una discrepanza nel punteggio totale:

- quando vengono usate due tabelle di punteggio cartacee, il totale che comprende la freccia con punteggio inferiore sarà considerato come finale; se il punteggio su una singola tabella di punteggio (e in caso di doppia registrazione, il punteggio è uguale su entrambe le schede di punteggio) è inferiore rispetto a quello conseguito, sarà considerato finale il punteggio inferiore;
- quando viene utilizzata una tabella di punteggio cartacea ed una elettronica, sarà considerata la somma totale, il numero dei 5 e dei 6 (10 e 11 nelle gare 3D) della scheda elettronica alle seguenti condizioni:
  - è possibile una verifica sulla somma totale riportata sulla tabella cartacea;
  - se la tabella di punteggio cartacea non riporta il numero dei 5 e dei 6 (10 e 11 nelle gare 3D), non sarà registrato il numero dei 5 e dei 6 (10 e 11 nelle gare 3D)
  - se al momento della consegna agli addetti alla registrazione, la tabella di punteggio cartacea non riporta la somma totale l'atleta (individuale/squadra e squadra mista a seconda il caso) sarà squalificato.

25.5 Alla fine della gara il Comitato Organizzatore dovrà distribuire pubblicherà una classifica completa (\*)

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

## Capitolo 26

### CONTROLLO DEI TIRI E SICUREZZA

26.1 Il Presidente della Commissione Arbitrale (*Giuria di Gara*) avrà il controllo della gara.

26.2 Il Presidente della Commissione Arbitrale (*Giuria di 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 opportune, prima dell'inizio dei tiri.

26.2.1 Dovrà parlare con i concorrenti e con gli ufficiali di squadra circa le misure di sicurezza ed ogni altra questione concernente i tiri che egli ritenga necessaria.

26.2.2 Nel caso in cui sia necessario interrompere una competizione a causa del cattivo tempo, della mancanza di luce diurna o per altre ragioni che possano compromettere la sicurezza sul percorso, la decisione dovrà essere presa in modo collettivo dal Capo del Comitato Organizzatore, dal Presidente della Commissione Arbitrale (*Giuria 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".*

26.2.3 All'inizio dei tiri di ciascuna giornata di gara e ogni qualvolta la competizione deve essere interrotta verrà dato un segnale acustico tale da essere udito su tutti i percorsi.

26.2.4 Qualora la competizione debba essere interrotta prima del completamento della fase delle Qualificazioni, per determinare la classifica di una categoria (*classe+divisione*) verrà utilizzato il punteggio totale ottenuto sugli stessi bersagli da tutti i concorrenti di quella categoria (*classe+divisione*) e nel caso non fosse possibile portare a termine la gara, per determinare i vincitori (Campioni) di quella

categoria (*classe+divisione*).

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

- 26.2.5 Nel caso in cui la gara venga interrotta successivamente, per determinare il vincitore potrà essere modificato il formato della gara ed il programma orario in funzione del restante tempo e delle condizioni del luogo di svolgimento della gara.
- 26.2.6 In caso di sole abbagliante, potrà essere fornita da altri membri del gruppo o dagli organizzatori una protezione della dimensione massima del formato A4 (circa 30x20 cm).
- 26.3 Nessun concorrente può toccare l'attrezzatura di un altro arciere senza il suo consenso.
- 26.4 **Non è permesso fumare né usare sigarette elettroniche** davanti o nell'area riservata agli atleti.  
*E' inoltre vietato l'uso di pipe/sigari e similari anche se spenti*
- 26.5 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 della Commissione Arbitrale (*Giuria di Gara*), ad interrompere i tiri e ad abbandonare il campo di gara. Un concorrente può mirare e tendere l'arco solo quando si trova al bersaglio.
- 26.6 Durante i Campionati Tiro di Campagna e 3D, gli ufficiali di squadra, sempre che non prendano parte alla competizione, dovranno rimanere nella zona riservata al pubblico a meno che l'arbitro (*Giudice di Gara*) non richieda di entrare nella zona di gara.

## Capitolo 27

### PENALITA'

Viene esposto di seguito, un riepilogo di penalità o sanzioni applicate agli atleti o agli ufficiali di squadra in caso di infrazione alle norme.

- 27.1 Se risulta che un concorrente ha infranto qualcuna delle regole riguardo l'eleggibilità menzionate nei presenti regolamenti potrà essere squalificato dalla gara con conseguente annullamento della posizione ottenuta.
- 27.2 Un arciere non può partecipare ai Campionati Mondiali se l'Associazione Membro di appartenenza non è in possesso dei requisiti stabiliti dall'art.3.7.2 del Libro 2.
- 27.3 Se un arciere gareggia in una classe come da art.22 (attrezzatura degli arcieri) senza però averne rispettato i requisiti di appartenenza, sarà squalificato dalla gara e la sua posizione in classifica sarà annullata.
- 27.4 Se un arciere risulta aver violato le normative Anti-doping sarà soggetto alle sanzioni previste nel Libro 6 (\*)
- 27.5 Il punteggio conseguito da un arciere che ha usato un'attrezzatura non conforme ai Regolamenti WA può essere annullato.
- 27.6 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.
- 27.6.1 La condotta antisportiva non sarà tollerata. Tale condotta da parte di un atleta o da parte di chiunque lo assista, comporterà la squalifica dell'atleta o della persona in questione e la sospensione da eventuali gare future (vedi Libro 1 Appendice 2 – Codice Etico (\*))
- 27.6.2 Chiunque modifichi senza autorizzazione o falsi un punteggio o che consapevolmente abbia un punteggio modificato o falsato, sarà squalificato.

- 27.6.3 Un Atleta può essere squalificato se estrae ripetutamente le frecce dal bersaglio prima di registrarle.  
*(\*) Testo non riportato nella presente pubblicazione*
- 27.7 Se un arciere persiste nell'utilizzare una tecnica ritenuta dagli Arbitri (*Giudici di Gara*) pericolosa, sarà immediatamente invitato, per ragioni di sicurezza, dal Presidente della Commissione Arbitrale (*Giuria*) di Gara o dal Direttore dei Tiri ad interrompere i tiri e ad abbandonare il campo di gara.
- 27.8 **Perdita del punteggio di una freccia**
- 27.8.1 Nel caso in cui un arciere non possa 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.
- 27.8.2 Un Arbitro (*Giudice di Gara*) che cronometra il tempo di un concorrente e riscontra che il tempo il limite è stato superato, al terzo ed a tutti i successivi avvertimenti durante la stessa fase di gara (\*), la freccia di quel bersaglio con il valore di punteggio più alto sarà annullata.  
*(\*) Per le gare FITARCO di calendario Interregionale e Nazionale compresi i Campionati Italiani si applica la seguente procedura:  
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, il Giudice di Gara che assiste al fatto potrà cronometrare il tempo dello stesso arciere o gruppo per tutta la rimanente parte di quella gara, ammonirà verbalmente l'arciere o il gruppo e confermerà il richiamo con una nota firmata sulla scheda di punteggio, indicando l'orario e la data.  
Alla seconda infrazione e a tutte le successive (dell'arciere diffidato), verrà annullata la freccia di valore più alto sul bersaglio.*
- 27.8.3 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.
- 27.8.4 Se vengono trovate sul bersaglio o sul terreno nella corsia di tiro più di tre frecce nelle gare tiro di campagna e più di una o due frecce (in base alla fase disputata) nelle gare 3D appartenenti allo stesso arciere, saranno registrate soltanto le tre frecce nel Tiro di Campagna e la freccia (o le due frecce durante la fase di qualificazione) nel 3D con punteggio inferiore.
- 27.8.5 Se vengono tirate due o più frecce alla visuale da 20 cm, tutte le frecce saranno considerate come facenti parte della stessa serie, ma sarà registrata solo la freccia con il valore più basso.
- 27.8.6 Una freccia che non colpisce una zona di punteggio o che colpisce un bersaglio diverso da quello assegnato a quel concorrente, sarà considerata come facente parte di quella serie e registrata come non andata a bersaglio (Miss).
- 27.9 **Ammonizioni**  
Concorrenti ammoniti più di una volta e che comunque continuano ad infrangere le presenti regole WA o che non seguono decisioni o direttive (che possono essere appellabili) (\*) degli arbitri (*Giudici di Gara*) assegnati, subiranno le conseguenze come da Art.27.6  
*(\*) laddove sia presente la Giuria d'Appello*
- 27.9.1 Gli atleti di un gruppo sono responsabili delle proprie tabelle di punteggio. In caso di loro perdita, danneggiamento o furto non sarà rilasciato alcun duplicato.
- 27.9.2 Non è permesso fumare sui percorsi, nell'area dei tiri di prova e di riscaldamento.  
*(davanti o nell'area riservata agli atleti)  
E' inoltre vietato l'uso di sigarette elettroniche, pipe/sigari e similari anche se spenti*

- 27.9.3 Nessun concorrente può toccare l'attrezzatura di un altro concorrente senza il consenso di quest'ultimo.
- 27.9.4 I concorrenti appartenenti a gruppi successivi che aspettano il loro turno per tirare, dovranno rimanere nella zona di attesa fino a quando la postazione di tiro non sia libera. Tra i diversi gruppi non potranno esservi comunicazioni riguardo le distanze.
- 27.9.5 Nessun concorrente può avvicinarsi al bersaglio fino a che tutti gli arcieri non hanno terminato di tirare a meno che non venga autorizzato dall'Arbitro (*Giudice di Gara*).
- 27.9.6 Nel tendere la corda del proprio arco un concorrente non dovrà adottare una tecnica che, ad avviso degli Arbitri (*Giudici di Gara*) sia suscettibile, nel caso di rilascio involontario, di scagliare la freccia al di là della zona di sicurezza o dei dispositivi di sicurezza (area libera, reti, muri ecc.).

## Capitolo 28

### TIRI DI PROVA

- 28.1 Nei Campionati Mondiali Tiro di Campagna e 3D non è consentito effettuare tiri di prova sui percorsi di gara.
- 28.1.1 Almeno tre giorni prima dell'inizio delle gare, deve essere disponibile una zona per i tiri di prova vicino o altrove rispetto al campo dove si svolgerà la gara.
- 28.1.2 Durante i giorni di gara, devono essere predisposti per i concorrenti dei bersagli per il riscaldamento (uno ogni dieci concorrenti) vicino al punto di ritrovo. Per i tiri di prova ed il riscaldamento possono essere utilizzati gli stessi bersagli.
- 28.1.3 Il campo dei tiri di prova dovrà essere approntato con un numero di bersagli pari ad 1/8 dei concorrenti iscritti. I bersagli dovranno essere posti alle varie differenti distanze previste per la competizione e dovranno essere disponibili prima, durante e dopo le fasi di gara disputate nelle varie giornate e negli orari annunciati dagli organizzatori.

## Capitolo 29

### QUESITI E CONTROVERSIE

- 29.1 Eventuali quesiti circa il valore di una freccia sul bersaglio dovranno essere riportati, prima che vengano estratte, dal concorrente:
- ai concorrenti dello stesso gruppo, durante la fase di Qualificazione. L'opinione espressa dalla maggioranza del gruppo (*ad esclusione dell'interessato*), stabilirà il valore della freccia. In caso di parità (50/50) (*in piazzole formate 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.
- 29.1.1 La **decisione** di quell'arbitro (*Giudice di Gara*) sarà definitiva.
- 29.1.2 Un errore sulla scheda di un punteggio potrà essere corretto prima che le frecce vengano estratte dal bersaglio purché tutti i concorrenti del gruppo concordino sulla correzione. La correzione dovrà comunque essere attestata ed essere siglata da tutti i concorrenti del gruppo.  
Qualsiasi altra controversia inerente la registrazioni su una scheda di punteggio dovrà essere riferita ad un arbitro (*Giudice di Gara*).
- 29.1.3 Se si dovesse verificare che:

- nelle gare Tiro di Campagna il tipo di visuale (dimensione) è stata cambiata
- la posizione di un picchetto è stata spostata dopo che alcuni concorrenti hanno già tirato dallo stesso
- alcuni concorrenti non possono più tirare ad un bersaglio poiché esso è diventato non più accessibile a causa di rami o altro.

Il bersaglio in oggetto, nel caso in cui l'appello venga accolto, dovrà essere eliminato dal computo del punteggio di tutti gli arcieri della o delle categorie (*classe+divisione*) coinvolte. Se uno o più bersagli vengono esclusi, il numero dei bersagli rimanenti verrà considerato come gara completa.

29.1.4 Se la visuale di un bersaglio dovesse consumarsi o comunque deteriorarsi in modo considerevole, oppure se 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.

29.2 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.

29.2.1 Quesiti relativi ai risultati pubblicati 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.

## Capitolo 30

### APPELLI

30.1 Nel caso in cui un concorrente non sia soddisfatto della decisione presa dagli Arbitri (*Giudici di Gara*), egli potrà, ad eccezione di quanto previsto nel precedente art.29.1.1, appellarsi alla Giuria d'Appello. 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 non avrà preso la sua decisione. (\*)  
 (\*) *La Giuria d'Appello è obbligatoria nelle gare del calendario internazionale e nazionale. Nel caso in cui, nelle gare del calendario interregionale, la Giuria d'Appello non sia stata costituita, le decisioni dei Giudici di Gara saranno definitive.*

## Capitolo 31

### ABBIGLIAMENTO

31.1 **Atleti**

Devono indossare in ogni momento la maglia con il proprio nome e nazione.

Tutti gli atleti e ufficiali di squadra devono indossare scarpe da ginnastica o scarponcini che possono essere di diverso modello ma che dovranno coprire tutto il piede.

Nelle fasi di Qualificazione, Eliminatorie e Semi Finali, possono essere indossati pantaloni a scelta del concorrente, anche di tessuto denim. (\*)

Nelle prove a Squadre e per nelle fasi Finali deve essere indossata la divisa ufficiale completa (che non dovrà comprendere capi in tessuto denim) (\*)

Non è ammesso abbigliamento (\*\*) o materiale tecnico (\*\*\*) mimetico, pantaloni fuori misura o baggy.

(\*) *Applicabile in tutte le gare di calendario Fitarco compresi Campionati Italiani e Regionali/Provinciali e Manifestazioni Ufficiali federali: gli atleti appartenenti alla stessa Società dovranno indossare la medesima maglia/giubbino societario e potranno indossare pantaloni a propria singola scelta, purchè appropriati, per tutta la durata della gara (individuale e a*



*squadre), in occasione della premiazione e sul podio qualora premiati. Applicabile in tutte le gare di calendario*

*(\*\*) Per la Fitarco: applicabile in Italia durante tutte le gare di Calendario federale ([Rif.Circ.Fed.n.93/2015](#))*

*(\*\*\*) Per la Fitarco: applicabile in Italia solo durante gare a carattere Internazionale ([Rif.Circ.Fed.n.93/2015](#))*

31.2

**Ufficiali di Squadra**

Sulla maglia o giacca, dello stesso colore dei concorrenti della stessa squadra, dovrà essere riportato il nome della nazione, per essere facilmente individuabili come parte dalla squadra.