



## FEDERAZIONE ITALIANA DI TIRO CON L'ARCO

Roma, 1 aprile 2014

**Società affiliate  
Tecnici Federali  
Ufficiali di Gara  
Comitati Regionali**

**e, p.c. Componenti il Consiglio Federale**

### **Oggetto: Regolamento Tecnico 2014 – prima stesura**

Sul sito federale, nella sezione Carte Federali, è stata pubblicata la *prima stesura* del Regolamento Tecnico che entra in vigore in data odierna.

Facciamo presente che la versione pubblicata potrà subire dei piccoli aggiustamenti di testo da parte della WA. La stesura definitiva sarà quindi pubblicata a breve.

Evidenziamo che la WA ha sostituito la terminologia riferita alla gara 'Fita' con '1440 Round'. In via transitoria, per il 2014, la Fitarco adotterà la terminologia '1440 Round/Fita'.

Inoltre, sebbene la WA abbia abolito la gara Mezzo Fita (72 frecce, 4 distanze), la Fitarco ammette lo svolgimento di questa tipologia di gara per il corrente anno.

Invitando quanti in indirizzo a prenderne visione, porgiamo cordiali saluti,

Il Segretario Generale  
(MdS Alvaro Carboni)

# Libro 1

## Capitolo 2 CODICE DI AMMISSIBILITÀ (idoneità) PER ATLETI ED UFFICIALI DI SQUADRA

### 2.1 AMMISSIONE

- 2.1.1 Gli atleti che, al fine di partecipare a Campionati, Giochi, Tornei Internazionali e Nazionali riconosciuti, controllati o diretti dalla WA o da un'Associazione Membro, praticano lo sport in una o più delle varie discipline riconosciute dalla WA devono essere affiliati ad una Associazione Membro.
- 2.1.2 Per essere ammessi a partecipare a Campionati Mondiali, Tornei validi per l'omologazione di Record Mondiali o per l'ottenimento di Riconoscimenti di Merito o ad altri eventi che la WA può riconoscere e specificare, gli atleti devono soddisfare i requisiti dettati dal Codice di Ammissibilità (idoneità).
- 2.1.3 Per essere ammesso a partecipare a Giochi Olimpici, Giochi Paralimpici e Continentali o di Area, un atleta deve soddisfare i requisiti stabiliti nella Carta Olimpica del Comitato Olimpico Internazionale (vedi Appendice 1 – Congresso: Procedure, Appendice 6 - Carta Olimpica) (\*) oltre al Codice di Ammissibilità (idoneità)
- (\*) Appendice non riportata nella presente pubblicazione*
- 2.1.4 La partecipazione ad eventi organizzati da persone o associazioni non affiliati alla WA è permessa. Il Comitato Esecutivo si riserva il diritto di proibire la partecipazione a qualsiasi evento che pregiudichi gli interessi della WA. In tale caso ne sarà data notifica alle Associazioni Membro prima dell'evento.
- 2.1.5 Un atleta o ufficiale di squadra dichiarato non idoneo non è autorizzato, durante il periodo di inidoneità, a prendere parte a qualsiasi titolo a nessun torneo o attività autorizzata o organizzata dalla WA o da una sua Associazione Membro.

### 2.2 CODICE DI AMMISSIBILITÀ (vedi Appendice 1 – Congresso: Procedure, Appendice 6 – Carta Olimpica (\*))

- (\*) Appendice non riportata nella presente pubblicazione*
- 2.2.1 Gli atleti e gli ufficiali di squadra devono rispettare lo spirito del fair play e di non violenza, e comportarsi di conseguenza sul campo sportivo.
- 2.2.1.1 **Gli atleti e tutti i componenti della Famiglia WA devono rispettare le norme riguardanti le scommesse sportive ed anti-corruzione stabilite nell'Appendice 9 (\*)**
- (\*) Appendice non riportata nella presente pubblicazione*
- 2.2.2 Gli atleti si devono astenere dall'usare sostanze e procedure proibite dai Regolamenti della WA, del CIO, dell'IPC e della WADA e devono, assieme agli ufficiali di squadra, rispettare ed osservare, in tutti gli aspetti, il Regolamento Anti-doping della WA e il Codice Anti-Doping Mondiale.
- 2.2.3 Un atleta può autorizzare l'uso della sua persona, nome, immagini o performance sportive per scopi pubblicitari e può accettare premi e/o denaro senza restrizioni o limiti (vedi Appendice 1 – Congresso: Procedure, Appendice 6 - Carta Olimpica) (\*)
- (\*) Appendice non riportata nella presente pubblicazione*
- 2.2.4 Gli atleti durante i Campionati Mondiali, dovranno osservare i requisiti dettati dai contratti di sponsorizzazione WA.
- 2.2.5 Durante i Campionati Mondiali sono proibite sponsorizzazioni e pubblicità di tabacco ed alcool.
- 2.2.6 Gli atleti possono indossare pubblicità oltre ai normali marchi di fabbrica dei produttori degli articoli indossati. Il marchio di fabbrica è il marchio registrato della ditta che produce l'articolo indossato. Se un'azienda fa produrre un articolo a proprio marchio, l'etichetta dell'articolo, se appropriata all'articolo stesso, sarà considerata corrispondente al marchio di fabbrica.
- 2.2.7 Gli atleti possono riportare pubblicità sul proprio materiale personale e materiale tecnico (es. arco, borsa dell'arco, ecc.) in aggiunta al normale marchio di fabbrica dell'oggetto.
- 2.2.7.1 La pubblicità, di cui agli Art.2.2.6 e 2.2.7, non dovrà superare 400 cm quadrati per oggetto. I numeri di pettorale degli atleti non rientrano nel presente Articolo.
- 2.2.7.2 I marchi di fabbrica di cui agli Art.2.2.6 e 2.2.7 non dovranno superare i 30 cm quadrati, eccezione fatta per marchi su archi e stabilizzatori.
- 2.2.7.3 Il distintivo ufficiale, bandiera o emblema della nazione o dell'Associazione membro che essi rappresentano non ha vincoli di dimensione e non sono considerati come pubblicità.
- 2.2.8 Quanto disposto dagli Art.2.2.5, 2.2.6, 2.2.7, 2.2.7.1 e 2.2.7.2 dovrà essere osservato anche da tutti gli ufficiali di squadra presenti sul campo di gara.
- 2.2.9 Per le norme di idoneità applicabili ad eventi paralimpici, vedi Libro 3, Capitolo 21

**2.3 DISPOSIZIONI MEDICHE (Vedi Libro 6, Regolamento Anti-doping (\*))**

*(\*) Non riportato nella presente pubblicazione*

- 2.3.1 Gli atleti che gareggiano o che sono in preparazione per Campionati, Giochi, Tornei Internazionali e Nazionali riconosciuti, controllati e diretti dalla WA devono accettare di sottoporsi a controlli doping debitamente autorizzati o a qualsiasi altro test o esame medico deciso dalla WA.
- 2.3.1.1 Nel caso eccezionale in cui sia in dubbio il sesso di un concorrente, la Commissione Medica e di Scienze dello Sport o il CIO avrà l'autorità di assumere tutti i provvedimenti necessari alla sua determinazione. L'indagine ed il relativo svolgimento devono essere riservati. Le relative parti, in caso di accertamento, saranno comunque informate sui risultati.
- 2.3.2 Le disposizioni mediche WA sono stabilite essenzialmente per salvaguardare la salute dell'atleta e per assicurare il rispetto dei concetti etici del fair play, dello spirito Olimpico e della pratica medica.
- 2.3.2.1 La WA adotta il Codice Medico del Movimento Olimpico, che può essere emendato periodicamente. La Commissione Medica e di Scienze dello Sport seguirà ed implementerà i principi stabiliti nel Codice in modo opportuno in base agli scopi della WA.  
La versione aggiornata del Codice Medico del Movimento Olimpico è disponibile sul sito internet [www.olympic.org/medical-commission](http://www.olympic.org/medical-commission).
- 2.3.3 Tutti i partecipanti a Campionati Mondiali e a gare Internazionali hanno il diritto di ricevere cure mediche di uno standard almeno pari a quello della propria nazione.

**2.4 SQUADRE NAZIONALI**

- 2.4.1 Per poter partecipare come componente una Squadra Nazionale a gare Internazionali, un atleta deve essere in possesso del passaporto in corso di validità del Paese corrispondente alla Squadra Nazionale della quale è componente e non deve aver rappresentato una diversa Associazione Membro da almeno un anno prima della competizione alla quale intende partecipare.
- 2.4.2 Nel caso in cui un atleta desidera partecipare come componente la Squadra Nazionale di un Paese diverso rispetto a quello che ha rilasciato il passaporto che è in corso di validità, deve risiedere nella nuova nazione da almeno un anno precedente la data della gara ed avere l'autorizzazione scritta della Associazione Membro, se è il caso, della nazione della quale ha il passaporto valido.
- 2.4.3 Un atleta che ha cambiato nazionalità o che ne ha acquisita una nuova, non può rappresentare la nuova nazione finché non è trascorso un anno da tale cambio o acquisizione.
- 2.4.4 Un atleta in possesso della nazionalità di due o più Paesi allo stesso tempo può decidere di rappresentare l'uno o l'altro, a propria scelta. Deve comunque osservare i requisiti stabiliti dagli articoli 2.4.1, 2.4.2 e 2.4.3.
- 2.4.5 Un atleta non può essere ammesso a partecipare ad eventi WA se non soddisfa i requisiti stabiliti nei precedenti articoli.

## Libro 2

### Capitolo 3 CAMPIONATI (\*)

*(\*) Il capitolo 3 disciplina i Campionati del Mondo. Laddove applicabili tali norme possono essere considerate linee guida per le gare FITARCO in relazione alla loro importanza. Norme specifiche per le gare dei calendari FITARCO sono riportate nel Regolamento Sportivo che sono prevalenti nel caso di discordanza con il presente Capitolo 3.*

#### 3.1 CAMPIONATI MONDIALI

##### 3.1.1

La WA predispone l'organizzazione dei seguenti Campionati Mondiali:

- Campionati Mondiali Tiro alla Targa all'Aperto: Divisioni Arco Ricurvo (*Olimpico*) e Compound
- Campionati Mondiali Tiro alla Targa al Chiuso (facoltativa la classe Junior): Divisioni Arco Ricurvo (*Olimpico*) e Compound
- Campionati Mondiali Tiro di Campagna (facoltativa la classe Junior): Divisioni Arco Nudo, Arco Ricurvo (*Olimpico*) e Compound
- Campionati Mondiali Tiro alla Targa all'Aperto Giovanili (classe Junior e Cadetti – *Allievi*): Divisioni Arco Ricurvo (*Olimpico*) e Compound
- Campionati Mondiali Para-Archery: Divisioni Arco Ricurvo (*Olimpico*) e Compound
- Campionati Mondiali 3D: Divisioni Arco Nudo, Arco Istintivo, Longbow e Compound
- Campionati Mondiali Tiro alla Targa all'Aperto, Tiro alla Targa al Chiuso e Tiro di Campagna per la classe Master: Divisione Arco Nudo (solo per il Tiro di Campagna), Arco Ricurvo (*Olimpico*) e Arco Compound (se possibile da effettuare congiuntamente ad altri eventi per la medesima classe).

Per le divisioni definite nei rispettivi Capitoli del presente regolamento:

- Campionati Mondiali Tiro Flight
- Campionati Mondiali Ski-Archery
- Campionati Mondiali Run Archery

Nonostante le disposizioni di cui sopra, un campionato del mondo non verrà assegnato nel caso in cui il Consiglio WA stabilisca che non è opportuno.

#### 3.2 CAMPIONATI CONTINENTALI

##### 3.2.1

Le Associazioni Continentali possono predisporre l'organizzazione di Campionati Continentali.

#### 3.3 DATE

##### 3.3.1

I Campionati Mondiali si svolgeranno ogni 2 anni nel modo seguente:

- *Tiro alla Targa all'Aperto* negli anni dispari
- Tiro di Campagna negli anni pari
- Tiro alla Targa al Chiuso negli anni pari
- Tiro alla Targa all'Aperto Giovanili negli anni dispari
- Tiro Flight negli anni pari
- Ski Archery ogni anno
- Run Archery negli anni pari
- 3D negli anni dispari
- Para Archery negli anni dispari
- Master negli anni pari

#### 3.4 AFFIDAMENTO DEI CAMPIONATI (\*)

#### 3.5 GESTIONE: STRUTTURA (\*)

#### 3.6 INVITI (\*)

#### 3.7 ISCRIZIONI (\*)

#### 3.8 ACCREDITAMENTO (\*)

#### 3.9 DOCUMENTAZIONE DEL CAMPIONATO (\*)

*(\*) Articoli non riportati nella presente pubblicazione in lingua italiana*

**3.10 DIRETTORE DEI TIRI**

- 3.10.1 La Commissione Arbitri (*Ufficiali di Gara*) nominerà un Direttore dei Tiri.
- 3.10.1.1 Gli Organizzatori nomineranno un Vice Direttore dei Tiri e, se necessario, uno o più assistenti.
- 3.10.1.2 Il Direttore dei Tiri, il suo Vice ed i suoi Assistenti non dovranno avere altri incarichi durante gli orari della gara e non dovranno partecipare ai tiri.

**3.11 COMMISSIONE ARBITRALE DI GARA (*GIURIA DI GARA\**)**

*(\*) Per la FITARCO prende il nome di Giuria di Gara. Vedi Regolamento Sportivo.*

- 3.11.1 L'attività arbitrale sarà coordinata dalla Commissione Arbitrale (*Giuria*) di Gara.
- 3.11.1.1 Gli Eventi Internazionali saranno controllati da Arbitri (*Giudici di Gara*) in numero non inferiore ad uno ogni sette bersagli nella gara di Qualificazione dei Campionati Tiro alla Targa all'Aperto e non meno di un Arbitro (*Giudice di Gara*) ogni quattro bersagli della gara di Qualificazione dei Campionati Tiro di Campagna.
- 3.11.1.2 Per tutti gli altri eventi, dovrà sempre esserci almeno un Arbitro (*Giudice di Gara*). Dovrà essere designato non meno di un Arbitro (*Giudice di Gara*) ogni dieci bersagli.
- 3.11.2 Gli Arbitri (*Giudici di Gara*) saranno nominati dalla Commissione Arbitri (*Ufficiali di Gara*)
- 3.11.2.1 La Commissione Arbitri (*Ufficiali di Gara*) comunicherà i nomi agli Arbitri (*Giudici di Gara*) coinvolti, al Segretario Generale ed agli Organizzatori entro novanta (90) giorni precedenti l'inizio della gara. La Commissione Arbitri (*Ufficiali di Gara*) dovrà ricevere la conferma della disponibilità prima della nomina.
- 3.11.2.2 Se possibile, non saranno nominati più di due arbitri (*Giudici di Gara*) appartenenti alla stessa Associazione Membro.
- 3.11.3 La Commissione Arbitri (*Giudici di Gara*) nominerà un ulteriore Arbitro (*Giudice di Gara*) come presidente.
- 3.11.3.1 La Commissione Arbitrale (*Giuria*) di Gara collaborerà da vicino con il Delegato Tecnico.
- 3.11.3.2 Ai Campionati Tiro di Campagna, ogni Arbitro (*Giudice di Gara*) sarà collegato con la postazione centrale tramite dispositivi audio di comunicazione (vedi Art.8.1.1.14).
- 3.11.4 La Commissione Arbitrale (*Giuria*) di Gara attraverso il proprio presidente, presenterà al Segretario Generale una relazione sulla gara.

**3.12 RUOLO E RESPONSABILITÀ DEGLI ARBITRI (*Giudici di Gara*)**

- 3.12.1 E' dovere degli Arbitri (*Giudici di Gara*) assicurare lo svolgimento della competizione in base alla Costituzione e Regolamenti ed in modo imparziale
- 3.12.1.1 Controllano le distanze e la corretta disposizione dei campi di gara e dei percorsi; le dimensioni delle visuali e dei supporti battifreccia. Controllano inoltre che le visuali siano posizionate alla giusta altezza rispetto al terreno e che tutti i supporti battifreccia siano sistemati con una angolazione uniforme.
- 3.12.1.2 Controllano tutto il materiale necessario sul campo di gara.
- 3.12.1.3 Controllano il materiale che gli atleti utilizzano prima della gara ed in qualsiasi momento durante la stessa.
- 3.12.1.4 Controllano lo svolgimento dei tiri e la registrazione dei punteggi
- 3.12.1.5 Si consultano con il Direttore dei Tiri e con il presidente della Commissione Arbitrale (*Giuria*) di Gara per le questioni che possono sorgere riguardo ai tiri.
- 3.12.1.6 Gestiscono ogni eventuale controversia e appello che può sorgere e, quando opportuno, la trasmettono alla Giuria d'Appello (*Commissione di Garanzia*)
- 3.12.1.7 In accordo con il Direttore dei Tiri interrompono i tiri, laddove sia necessario, per condizioni meteorologiche avverse, mancanza di elettricità, incidenti gravi o altri accadimenti cercando, se possibile, di terminare il programma previsto per la giornata di gara.
- 3.12.1.8 Prendono in considerazione reclami rilevanti o richieste da parte dei Capitani di Squadra e, laddove possibile, intraprendono azioni appropriate. Le decisioni collettive saranno assunte tramite votazione con maggioranza semplice. In caso di parità dei voti, il voto del presidente ha la prevalenza.
- 3.12.1.9 Si occupano delle questioni riguardo la condotta dei tiri o del comportamento degli atleti. Tali questioni saranno presentate all'Arbitro (*Giudice di Gara*) senza indugio e prima della cerimonia di premiazione. La decisione dell'Arbitro (*Giudice di Gara*) o della Giuria d'Appello (*Commissione di Garanzia*), a seconda il caso, è definitiva.
- 3.12.1.10 Assicurano, per quanto possibile, che atleti ed ufficiali di squadra rispettino la Costituzione ed i Regolamenti, le decisioni e le direttive impartite dai Giudici di Gara.

- 3.13 GIURIA D'APPELLO (*Commissione di Garanzia\**)**  
*(\*) Per la FITARCO prende il nome di Commissione di Garanzia. Vedi Regolamento Sportivo*
- 3.13.1 La Giuria d'Appello (*Commissione di Garanzia*), composta da tre membri, sarà nominata per ciascun Campionato Mondiale dal Consiglio Esecutivo.
- 3.13.2 La decisione assunta dalla Giuria d'Appello (*Commissione di Garanzia*), è definitiva.
- 3.13.3 Ricorsi avverso le decisioni degli Arbitri (*Giudici di Gara*) dovranno essere presentate per iscritto dal Capitano di Squadra o, nel caso in cui non sia stato designato un Capitano di Squadra, da un richiedente.
- 3.13.3.1 L'intenzione di presentare un ricorso, che può aver effetto sullo svolgimento della gara, deve essere espressa in forma scritta e consegnata al presidente della Commissione Arbitrale (*Giuria*) e alla Giuria d'Appello (*Commissione di Garanzia*) della gara entro i cinque (5) minuti successivi la fine di uno scontro (o del round). Durante le finali degli scontri diretti, l'avviso dell'intenzione di presentare un ricorso deve essere dato entro cinque (5) minuti dal termine dello scontro o prima dell'inizio dell'incontro successivo.
- 3.13.3.2 Il ricorso scritto dovrà essere presentato alla Giuria d'Appello (*Commissione di Garanzia*) entro 15 minuti dal termine dello scontro (o del round).
- 3.13.4 Il ricorso è soggetto al pagamento di una tassa che sarà restituita nel caso in cui venga accettato o se la Giuria d'Appello (*Commissione di Garanzia*) stabilisce che è pertinente. L'ammontare della tassa è stabilito annualmente dal Consiglio Esecutivo.
- 3.13.5 Appena il ricorso viene ricevuto, ne sarà data comunicazione ai Capitani di Squadra. Saranno informati anche riguardo il suo contenuto.
- 3.13.6 Non potranno far parte della Giuria d'Appello (*Commissione di Garanzia*) i membri del Comitato Organizzatore o persone che partecipano al Campionato.
- 3.13.7 La Giuria d'Appello (*Commissione di Garanzia*) dovrà essere a disposizione in qualsiasi momento del Campionato, incluso il giorno dei Tiri di Prova ufficiali. Durante gli scontri diretti, la Giuria d'Appello (*Commissione di Garanzia*) dovrà essere presente sul campo di gara.
- 3.13.8 Le decisioni della Giuria d'Appello (*Commissione di Garanzia*) dovranno essere verbalizzate e sottoposte al richiedente, al presidente della Commissione Arbitrale (*Giuria di Gara*) ed agli Organizzatori prima dell'inizio della fase di gara successiva o prima della cerimonia di premiazione.
- 3.14 REGISTRAZIONE DEI PUNTEGGI**
- 3.14.1 Ci sarà personale addetto alla registrazione dei punteggi (marcapunti), in numero tale da assicurarne uno ogni bersaglio.
- 3.14.1.1 Nel caso in cui è presente più di un atleta al bersaglio, potranno svolgere tale mansione gli atleti stessi. I marcapunti, assegnati dagli Organizzatori e che non partecipano alla gara, non prenderanno parte a nessuna discussione sulla valutazione delle frecce. Ai Campionati Tiro di Campagna assolveranno tale compito due atleti di ogni gruppo.
- 3.14.1.2 I marcapunti che non sono atleti, svolgeranno il loro compito sotto la supervisione di uno o più ufficiali nominati dagli Organizzatori, che saranno responsabili della corretta procedura di registrazione dei punteggi.
- 3.14.1.3 Ci dovranno essere uno o più tabelloni segnepunti di dimensione sufficiente per mostrare il numero del bersaglio, il nome, la sigla di ogni Associazione Membro ed il punteggio progressivo per almeno i primi otto atleti di ogni evento.
- 3.14.1.4 In caso di registrazione elettronica dei punteggi, devono essere tenute anche schede di punteggio manuali (\*). I punteggi delle frecce riportati sulle schede di punteggio manuali sono quelli da considerare come risultati ufficiali.  
*(\*) Le schede di punteggio cartacee dovranno essere compilate con penna a sfera ad inchiostro blu o nero.*
- 3.15 SORTEGGIO PER LE POSIZIONI DI TIRO**
- 3.15.1 Gli Organizzatori assegneranno ad ogni concorrente un Numero di Registrazione (pettorale). Questi numeri dovranno essere indossati dagli atleti e mostrati nel programma per permettere agli spettatori ed alle altre persone di poterli individuare.
- 3.15.1.1 Il Numero di Registrazione rimarrà invariato per tutta la gara (ad eccezione di quanto previsto dall'Art.3.15.1.5).
- 3.15.1.2 Gli Organizzatori dovranno provvedere elettronicamente, all'assegnazione iniziale dei bersagli o dei gruppi (*nel Tiro di Campagna e nel 3D*) e all'ordine di tiro dei concorrenti che saranno approvati dal Delegato Tecnico. Saranno sorteggiati separatamente donne e uomini e, quando è il caso, divisioni differenti

Ai Campionati Tiro di Campagna e 3D concorrenti appartenenti alla stessa nazione devono essere separati da almeno un gruppo mentre ad altri campionati atleti appartenenti alla stessa squadra possono tutti essere posizionati a bersagli o gruppi contigui.

- 3.15.1.3 Saranno ammesse sostituzioni alle iscrizioni fino al giorno precedente i Tiri di Prova ufficiali.
- 3.15.1.4 Gli ufficiali di squadra e gli atleti potranno essere presenti durante il sorteggio ma non avranno il diritto di parlare.
- 3.15.1.5 Ai Giochi Olimpici e ai Campionati del Mondo verranno forniti ai concorrenti al termine della gara di qualificazione o del ranking round dei numeri (di pettorale) che riflettono la posizione ottenuta dal concorrente nella gara di qualificazione/ranking round: da 1 a 64 (32, 104) per la gara individuale. Tali numeri andranno indossati fino al termine della gara.

### **3.16 RIASSEGNAZIONE DEI BERSAGLI**

3.16.1 Durante i Campionati Mondiali, gli atleti saranno riassegnati ai bersagli nel modo seguente:

- 3.16.1.1 Per la Qualificazione, gli Arbitri (*Giudici di Gara*) possono modificare l'ordine per evitare che più di un atleta della stessa nazione sia assegnato allo stesso bersaglio. In nessuna circostanza, possono essere assegnati allo stesso bersaglio più di due atleti appartenenti alla stessa Nazione.
- 3.16.1.2 Ai Campionati Tiro alla Targa gli atleti saranno posizionati nella griglia degli scontri diretti (vedi Appendice 4) in funzione della posizione ottenuta nella Qualificazione.
- 3.16.1.3 Ai Campionati Tiro di Campagna gli atleti saranno riassegnati ai gruppi dopo il primo giorno della Qualificazione e dopo ogni fase successiva in funzione della posizione conquistata. Gli Organizzatori dovranno prestare attenzione che nello stesso gruppo non ci sia più di un atleta appartenente ad una nazione. In nessuna circostanza, possono essere assegnati allo stesso bersaglio più di due atleti appartenenti alla stessa nazione ad eccezione delle fasi Finali (semifinali e finali).
- 3.16.1.4 Nei Campionati 3D gli atleti potranno essere riassegnati ai gruppi dopo la prima fase di Qualificazione e dopo ogni fase seguente (fino alle semi finali) in base alla posizione raggiunta nella fase precedente e secondo il principio stabilito all'art.3.16.1.3.

### **3.17 CONTROLLO DEI MATERIALI**

3.17.1 Il giorno prima l'inizio della gara gli Organizzatori predisporranno, vicino oppure sul campo di allenamento, l'ispezione da parte degli Arbitri (*Giudici di Gara*) di tutta l'attrezzatura, inclusa quella di riserva e gli accessori, che ogni concorrente intende usare per i Campionati Mondiali, Giochi Olimpici o altri Giochi e principali Eventi Internazionali.

*Per la FITARCO: i Giudici di Gara designati effettueranno il controllo dei materiali a campione, in qualsiasi momento della gara.*

- 3.17.1.1 Le squadre saranno chiamate in ordine alfabetico e tutti i concorrenti saranno accompagnati dal loro Capitano di Squadra.
- 3.17.1.2 Gli Arbitri (*Giudici di Gara*) possono richiedere di modificare o cambiare l'attrezzatura di un atleta nel caso in cui venga riscontrata non a norma con i presenti Regolamenti.

### **3.18 FORMATO dei CAMPIONATI**

3.18.1 Il formato dei Campionati Mondiali *Tiro alla Targa all'Aperto* e Campionati Mondiali Giovanili sarà il seguente:

- per la divisione Arco Ricurvo (*Olimpico*): fase di Qualificazione, che consiste in una gara **Fita 70m Round**, seguita da Olympic Round e
- per la divisione Compound: fase di Qualificazione, che consiste in una gara 50m Compound Round, seguita da Compound Match Round.

3.18.2 Campionati Mondiali Tiro alla Targa al Chiuso. Si svolgeranno con una prova di Qualificazione a 18 metri seguita da Match Round.

3.18.3 Campionati Mondiali Tiro di Campagna si svolgeranno con una gara di Campionato Tiro di Campagna.

3.18.4 Campionati Mondiali 3D si svolgeranno con una gara di Campionato 3D.

3.18.5 Le gare possono svolgersi in orario serale purché venga fornita illuminazione adeguata ed i concorrenti possano effettuare tiri di prova in tali medesime condizioni.

3.18.6 Il Presidente può modificare il programma dei Campionati o Giochi per andare incontro a ragionevoli esigenze televisive. Tali modifiche devono essere fatte in accordo con gli Organizzatori. Qualsiasi modifica deve essere fatta tenendo in considerazione, come priorità, l'interesse dei concorrenti che ne dovranno essere informati il più presto possibile.

### **3.19 PROGRAMMA E PROTOCOLLO**

3.19.1 Il programma ed il protocollo sarà stabilito dal Comitato di Coordinamento e pubblicato negli inviti al campionato.

3.19.1 Il programma del Campionato includerà:

- La Riunione dei Capitani di Squadra
- Il controllo dei Materiali
- I tiri di prova ufficiali
- La Cerimonia di Apertura
- La gara
- La Cerimonia di Premiazione
- La Cerimonia di Chiusura

Il programma dipenderà dal numero dei concorrenti di ciascuna classe e divisione, e dallo spazio disponibile

Il programma sarà strutturato in base ai dettami del Manuale degli Organizzatori.

### **3.20 CAMPO GARA PER LE FINALI DEI GIOCHI OLIMPICI E DEI CAMPIONATI DEL MONDO**

3.20.1 Per le fasi finali di Giochi Olimpici, Campionati Mondiali Targa, Campionati Mondiali Giovanili, Campionati Mondiali Para Archery, Campionati Mondiali Indoor e per tutti gli Eventi Internazionali, si applicano le seguenti regole:

3.20.1.1 Per gli atleti è ammessa la seguente attrezzatura

- due archi
- gli accessori elencati nell'art.11, Libro 3

3.20.1.2 Per gli ufficiali di squadra è ammessa

- un marsupio per portare accessori arcieristici per gli atleti o per la squadra
- un binocolo o cannocchiale con treppiedi

3.20.1.3 In caso di brutto tempo è possibile utilizzare, oltre al normale abbigliamento, protezioni dietro approvazione del Delegato Tecnico (o, in sua assenza del presidente della Commissione Arbitrale della gara)

3.20.2 Durante gli scontri diretti di Giochi Olimpici e Campionati Mondiali Targa possono essere predisposti due campi, ciascuno con due bersagli.

## **Capitolo 4 COMPETIZIONI**

### **4.1 DISCIPLINE**

4.1.1 Nel tiro con l'arco, le gare sono classificate nelle seguenti discipline:

- Tiro con l'Arco alla Targa all'Aperto
- Tiro con l'Arco alla Targa al Chiuso
- Tiro di Campagna
- Para-Archery
- Run Archery
- Clout
- Tiro Flight
- Ski Archery
- 3D

### **4.2 CLASSI**

4.2.1 La WA riconosce le seguenti classi: (\*)

- Cadetti (*Allievi*) Femminile
- Cadetti (*Allievi*) Maschile
- Junior Femminile
- Junior Maschile
- Donne (*Seniores*)
- Uomini (*Seniores*)
- Master Maschile
- Master Femminile



- Per il Para-archery si veda Libro 3, Capitolo 21 – Para-Archery.

*(\*) Per le altre classi riconosciute dalla FITARCO si rinvia al Regolamento Sportivo e al Regolamento Organico.*

- 4.2.2 Possono essere organizzate gare separate per le classi Junior e Cadetti (*Allievi*) Femminile, Junior e Cadetti (*Allievi*) Maschile, Master Femminile e Master Maschile nelle discipline Tiro alla Targa all'Aperto, Tiro alla Targa al Chiuso, Tiro di Campagna.
- 4.2.2.1 Un atleta può prendere parte ad ogni gara solo in una classe. Questo riguarda le classi per le quali è idoneo a partecipare.
- 4.2.3 Un concorrente può partecipare nella Classe Cadetti (*Allievi*) quando la gara si svolge entro e nell'anno in cui compie 17 anni.
- 4.2.4 Un concorrente può partecipare nella classe Junior quando la gara si svolge entro e nell'anno in cui compie 20 anni.
- 4.2.5 Un concorrente può partecipare a gare nella classe Master quando si svolgono nell'anno in cui compie 50 anni o successivamente.

### **4.3 DIVISIONI**

- 4.3.1 Atleti che usano tipi diversi di arco sono raggruppati in divisioni separate e partecipano a gare separate. La WA riconosce le seguenti Divisioni:

- 4.3.2 Per il **Tiro alla Targa** (vedi Libro 3 – Tiro alla Targa) (\*)

- Divisione Arco Ricurvo (*Olimpico*)
- Divisione Arco Compound
- Divisione Arco Standard (\*\*)

*(\*) La FITARCO riconosce anche la Divisione Arco Nudo nelle gare 900 Round e nel Tiro alla Targa al Chiuso. Nel Tiro alla Targa al Chiuso riconosce altresì la divisione Longbow.*

*(\*\*) La FITARCO non riconosce la Divisione Arco Standard.*

- 4.3.3 Per il **Tiro di Campagna** (vedi Libro 4 – Tiro di Campagna e 3D) (\*)

Per i Campionati:

- Divisione Arco Ricurvo (*Olimpico*)
- Divisione Arco Compound
- Divisione Arco Nudo

Per la gara Recreational Round (*non recepita dalla Fitarco*):

- Divisione Longbow
- Divisione Arco Istintivo

*(\*) la FITARCO consente la partecipazione individuale del Longbow (classe unica) con classifica separata, alle gare di calendario federale ad eccezione dei Campionati Italiani.*

- 4.3.4 Per il **Clout**: (vedi Art.34.4 – Gare Clout)

- Divisione Arco Ricurvo (*Olimpico*)
- Divisione Arco Compound

- 4.3.5 Per il **Tiro Flight** (vedi Art.34.5 – Gare Tiro Flight)

- Arco Ricurvo (*Olimpico*) da Tiro alla Targa
- Arco convenzionale Tiro Flight
- Longbow Americano
- Longbow Inglese
- Arco Compound da Tiro Flight
- Arco Compound da Tiro alla Targa
- Arco Podalico

- 4.3.6 Per il **Para-Archery** (vedi Libro 3 – Art.21)

- Divisione Arco Ricurvo (*Olimpico*)
- Divisione Arco Compound

- 4.3.7 Per il **3D** (vedi Libro 4 – Tiro di Campagna e 3D)

- Divisione Arco Compound
- Divisione Arco Nudo
- Divisione Arco Longbow
- Divisione Arco Istintivo

- 4.3.8 Gli Atleti possono competere nella stessa gara in divisioni diverse (\*) ma in nessuna circostanza il programma della gara può essere variato o stabilito in modo tale da agevolare la partecipazione di tali Atleti.

*(\*) Solo se il programma prevede orari differenti di gara per le diverse Divisioni. Nelle gare Indoor, è permesso solo in turni diversi.*

**4.4**

**CATEGORIE (\*)**

La combinazione di una Classe e una Divisione è definita Categoria come di seguito indicato:

<b>Arco Ricurvo</b>			
Ricurvo Donne	RW	Ricurvo Uomini	RM
Ricurvo Junior femminile	RJW	Ricurvo Junior maschile	RJM
Ricurvo Master femminile	RMW	Ricurvo Master maschile	RMM
Ricurvo Cadetti femminile	RCW	Ricurvo Cadetti maschile	RCM
<b>Compound</b>			
Compound Donne	CW	Compound Uomini	CJM
Compound Junior femminile	CJW	Compound Junior maschile	CJM
Compound Master femminile	CMW	Compound Master maschile	CMM
Compound Cadetti femminile	CCW	Compound Cadetti maschile	CCM
<b>Para-Archery Ricurvo</b>			
Ricurvo Open Donne	RWO	Ricurvo Open Uomini	RMO
Ricurvo Donne W1	RWW1	Ricurvo Uomini W2	RMW2
Ricurvo Uomini W1	RMW1	Ricurvo Donne Standing	RWST
Ricurvo Donne W2	RWW2	Ricurvo Uomini Standing	RMST
<b>Para-Archery Compound</b>			
Compound Open Donne	CWO	Compound Open Uomini	CMO
Compound Donne W1	CWW1	Compound Uomini W1	CMW1
<b>W1 Open</b>			
W1 Open Donne (Ricurvo/Compound)	WW1	W1 Open Uomini (Ricurvo/Compound)	MW1
<b>Visually Impaired</b>			
Visually Impaired 1	V11	Visually Impaired 2/3	V12/3
Visually Impaired Donne	VW1	Visually Impaired Uomini	MV1
<b>Arco Nudo</b>			
Arco Nudo Donne	BW	Arco Nudo Uomini	BJM
Arco Nudo Junior femminile	BJW	Arco Nudo Junior maschile	BJM
Arco Nudo Cadetti femminile	BCW	Arco Nudo Cadetti maschile	BCM
Arco Nudo Master femminile	BMW	Arco Nudo Master maschile	BMM
<b>Longbow e Arco Istintivo</b>			
Longbow Donne	LW	Longbow Uomini	LM
Arco Istintivo Donne	IW	Arco Istintivo Uomini	IM

(\*) La definizione di categoria, come sopra esposta, ha significato esclusivamente in ambito WA. Per la FITARCO, il termine categoria si riferisce alle categorie di merito definite nel Regolamento Sportivo.

**4.5**

**GARE**

**4.5.1**

**GARE DI TIRO ALLA TARGA ALL'APERTO**

4.5.1.1

Ai Giochi Olimpici può gareggiare solo la Divisione Arco Ricurvo (*Olimpico*).

4.5.1.2

La **gara Fita 1440 Round** consiste in 36 frecce tirate da ciascuna delle seguenti distanze, nell'ordine: (\*)

- 60, 50, 40, 30 metri per la classe Cadetti (*Allievi*) Femminile e Master femminile;
- 70, 60, 50, 30 metri per le classi Cadetti (*Allievi*) Maschile, Juniores Femminile, Donne (*Seniores Femminile*) e Master maschile;
- 90, 70, 50, 30 metri per le classi Juniores Maschile, Uomini (*Seniores Maschile*)

Le distanze possono essere disputate in ordine inverso (dalla più corta alla più lunga)

Per i 90, 70, 60 metri (e 50 metri per la classe Cadetti – *Allievi* – femminile e Master femminile) deve essere usata la visuale da 122 cm e per i 50 (tranne che per la classe Cadetti – *Allievi* – femminile e Master femminile), 40 e 30 metri la visuale da 80 cm. La visuale multipla da 80 cm può essere usata a 30, 40 e 50 metri.

(\*) Le altre classi riconosciute dalla FITARCO tireranno 36 frecce in serie da tre o da sei frecce da ciascuna delle seguenti distanze in questo ordine (o in quello inverso):

- 30, 25, 20 e 15 metri per le classi Giovanissimi
- 50, 40, 30 e 20 metri per le classi Ragazzi.

Alle due distanze maggiori deve essere usata la visuale da 122 cm e per le due distanze minori la visuale da 80 cm oppure da 80 cm/6 zone di punteggio. Per entrambe le distanze deve essere usata la medesima tipologia di visuale e lo stesso numero di frecce per ciascuna serie.

4.5.1.3

La **Doppia Gara Fita** gara **Doppio 1440 Round** consiste in 2 (due) gare **Fita 1440 Round**, disputate consecutivamente.

4.5.1.4

Le fasi **eliminatoire** e **finali** consistono in (\*):

- **Fase Eliminatoire**, nella quale i migliori centoquattro (104) atleti (obbligatorio ai Campionati Mondiali) vengono abbinati in base al loro piazzamento nella gara di Qualificazione (vedi

diagramma degli incontri). Essi disputeranno una serie di incontri a gruppi. Un incontro consiste in 5 set di 3 frecce ognuno per l'Arco Ricurvo (*Olimpico*) e 5 serie di 3 frecce ognuna per il Compound.

- **Fase Finale**, nella quale i migliori otto (8) atleti rimasti in gara successivamente alla fase eliminatória, disputeranno una serie di incontri individuali, che culmineranno con il match per la Medaglia d'Oro, consistenti ognuno in 5 set di 3 frecce per l'Arco Ricurvo (*Olimpico*) e 5 serie di tre frecce ognuna per il Compound. Ai Campionati Mondiali gli incontri saranno disputati uno dopo l'altro. I concorrenti tireranno in modo alternato una freccia alla volta ciascuno. (\*).

(\*) *Tranne che nelle gare del Calendario Internazionale, lo svolgimento degli incontri a tiri alternati è facoltativo.*

- **Fase Eliminatória a Squadre** nella quale le migliori sedici (16) squadre composte da tre (3) atleti selezionate in base alla loro posizione determinata dal punteggio totale ottenuto nella fase di qualificazione (vedi diagramma degli incontri) disputeranno simultaneamente una serie di incontri, ognuno consistente in quattro (4) set di sei (6) frecce (due per atleta) per l'Arco Ricurvo (*Olimpico*) e in quattro (4) serie di sei (6) frecce (2 per atleta) per il Compound. (\*\*)

- **Fase Finale a Squadre**, nella quale le migliori quattro (4) squadre rimaste in gara successivamente alla fase eliminatória, disputeranno una serie di incontri, culminanti nell'incontro per la Medaglia d'Oro a Squadre, consistenti ognuno in quattro (4) set di sei (6) frecce (due per atleta) per l'Arco Ricurvo (*Olimpico*) e in quattro (4) serie di sei (6) frecce (2 per atleta) per il Compound. Ai Giochi Olimpici, all'incontro per la Medaglia d'Oro dei Campionati Mondiali e prove di World Cup, le squadre tireranno in modo alternato tre frecce alla volta per squadra. I tiri alternati sono facoltativi durante le altre fasi. Il tempo sarà fatto partire ed arrestato quando il concorrente avrà attraversato la linea di un metro. (\*\*)

- **Fase a Squadre Miste**, nella quale le migliori sedici (16) squadre formate dal miglior atleta classificato nella classe maschile e dalla migliore atleta classificata nella classe femminile appartenenti alla stessa Nazione, vengono abbinati in base alla somma del punteggio ottenuto nella fase di Qualificazione (vedi diagramma degli incontri). Esse disputeranno simultaneamente una serie di incontri ciascuno consistente in quattro (4) set di quattro (4) frecce (due per atleta) per l'Arco Ricurvo (*Olimpico*) e in quattro (4) serie di quattro (4) frecce (due per atleta) per il Compound. (\*\*)

- Il formato può essere modificato per adattarlo a stadi e luoghi che risultino di richiamo per il tiro con l'arco. In questo caso è necessario notificarlo alle Associazioni Membro almeno un anno prima dell'evento.

- Per l'Arco Ricurvo (*Olimpico*) tale formato prende il nome di Olympic Round ed è disputato da tutte le classi alla distanza di 70 metri (60 metri per la classe Cadetti – *Allievi* e Master (\*)) su visuali da 122 cm di diametro (\*); per il Compound prende il nome di Compound Match Round ed è disputato da tutte le classi a 50 metri su visuali da 80 cm/6 zone di punteggio.

(\*) *Gare Fitarco: 40 metri per la classe Ragazzi e 25 metri per la classe Giovanissimi (Circ.44/2013)*

- Una squadra è composta dai 3 atleti (2 nel caso di Squadra Mista) che hanno ottenuto la migliore posizione in classifica della fase di Qualificazione. Il Capitano di Squadra può notificare in forma scritta al Direttore dei Tiri o al presidente della Giuria Arbitrale, almeno 1 ora prima l'inizio della fase, la sostituzione di un componente la squadra che comunque deve aver preso parte alla fase di Qualificazione. La violazione della presente norma comporterà la squalifica della squadra.

In caso di sostituzione, la medaglia sarà consegnata agli arcieri che hanno effettivamente tirato nella Fase a Squadre (\*\*)

(\*\*) *Nelle gare di calendario Fitarco, ad eccezione di quelle Internazionali, lo svolgimento delle fasi Eliminatorie e Finali a Squadre è facoltativo*

4.5.1.5 Il **50 metri Compound Round** consiste in 72 frecce da tirare su bersagli da 80 cm di diametro.

4.5.1.6 Il **60 metri Round** (per l'Arco Ricurvo - *Olimpico*) per la classe **Cadetti** (*Allievi*) e **Master** consiste in 72 frecce da tirare a 60 metri su bersagli da 122 cm di diametro.

4.5.1.6 bis *Gare Fitarco: Il 40 metri Round (per l'Arco Olimpico) per la classe Ragazzi consiste in 72 frecce da tirare a 40 metri su bersagli da 122 cm*

4.5.1.6 ter *Gare Fitarco: Il 25 metri Round (per l'Arco Olimpico) per la classe Giovanissimi consiste in 72 frecce da tirare a 25 metri su bersagli da 122 cm. (Circ.44/2013)*

4.5.1.7 Il **70 metri Round** (per l'Arco Ricurvo - *Olimpico*) consiste in 72 frecce da tirare a 70 metri su bersagli da 122 cm di diametro.

4.5.1.8 ~~La **Mezza Gara Fita**, consiste in 18 frecce da tirare ad ognuna delle distanze previste per la gara Fita~~ *testo omissso intenzionalmente.*

*Per la Fitarco fino al 31.12.2014: Mezza Gara 1440 Round (Mezza Fita) consiste in 18 frecce da tirare ad ognuna delle distanze previste per la gara 1440 Round (Fita)*

- 4.5.1.9 Il **900 Round** consiste in trenta (30) frecce da tirare a 60, 50, 40 metri, *per tutte le classi*, su bersagli da 122 cm di diametro *(\*)(\*\*)*  
*(\*) La Fitarco consente la partecipazione della divisione Arco Nudo.*  
*(\*\*) Le classi Ragazzi tireranno a 40, 35 e 30 metri;*  
*le classi Giovanissimi tireranno a 25, 20 e 15 metri.*
- 4.5.1.10 La **Gara Fita Standard Round** *(\*)* consiste in 36 frecce tirate a 50 metri e 36 frecce tirate a 30 metri all'aperto, in serie di tre (3) frecce su bersaglio da 122 cm ad entrambe le distanze (vedi art.34.8 – Standard Round)  
*(\*) Non recepita dalla FITARCO*
- 4.5.1.11 La **Gara Duel Match all'Aperto**, *(\*)* disputata a 70 metri su visuali da 122 cm (vedi art.34.2 – Duel Match Round)  
*(\*) Non recepita dalla FITARCO*
- 4.5.1.12 La **Gara Club Round** (vedi art.34.1 - Club Round)
- 4.5.1.13 La **gara Visually Impaired Round all'Aperto** è definita nel Libro 3, Capitolo 21 – Para-Archery.
- 4.5.2 GARE DI TIRO ALLA TARGA AL CHIUSO** *(\*)*  
*(\*) La FITARCO consente la partecipazione anche della Divisione Arco Nudo con classifica separata.*  
*Consente altresì la partecipazione della Divisione Longbow con classifica inserita in quella della divisione Arco Nudo.*
- 4.5.2.1 La **Gara al Chiuso a 18 metri** consiste in 60 frecce tirate su bersagli singoli o tripli da 40 cm, per tutte le classi. *(\*)*  
*(\*) Le classi Giovanissimi tireranno su bersaglio (singolo) da 60 cm.*  
*Non si potranno prevedere più di due turni di gara (di 60 frecce) per la giornata conclusiva e tre turni di gara per la/le giornate precedenti.*
- 4.5.2.2 La **Gara al Chiuso a 25 metri** consiste in 60 frecce tirate su bersagli singoli o tripli da 60 cm, per tutte le classi. *(\*)*  
*(\*) Le classi Giovanissimi tireranno su bersaglio (singolo) da 80 cm.*  
*Non si potranno prevedere più di due turni di gara (di 60 frecce) per la giornata conclusiva e tre turni di gara per la/le giornate precedenti.*
- 4.5.2.3 La **Gara Combinata al Chiuso** è costituita da entrambe le sopra citate gare, da disputarsi in successione iniziando dalla gara a 25 metri. *(\*)*  
*(\*) Fatto salvo quanto precisato in nota agli artt.4.5.2.1 e 4.5.2.2, non si potrà prevedere più di un turno di gara di 120 frecce per giornata.*
- 4.5.2.4 La **Gara Match Round** *(\*)*, viene disputata a 18 metri su visuali triple da 40 cm e consiste:  
**4.5.2.4.1**
- **Fase Eliminatoria per l'Arco Ricurvo (Olimpico)**, alla quale accedono i migliori trentadue (32) atleti selezionati al termine della fase di qualificazione secondo la loro posizione in classifica (vedi diagramma – 32 atleti, sono permessi incontri senza avversario - *bye*). Essi disputeranno una serie di incontri a gruppi. Ogni incontro consiste in cinque (5) set di tre (3) frecce ciascuno.
  - **Fasi Finali per l'Arco Ricurvo (Olimpico)**, in cui i primi otto (8) atleti rimasti dopo le Fasi Eliminatorie disputeranno una serie di incontri individuali ognuno consistente in cinque (5) set di tre (3) frecce ciascuno e culminanti nell'incontro per la Medaglia d'Oro. I concorrenti tireranno in modo alternato una (1) freccia alla volta ciascuno.
  - **Fase Eliminatoria a Squadre per l'Arco Ricurvo (Olimpico) (\*\*)**, nella quale le prime sedici (16) squadre composte da tre (3) atleti selezionate in base ai punteggi totali ottenuti nella fase di qualificazione (vedi diagramma – 16 atleti/squadre: sono permessi incontri senza avversario - *bye*) disputeranno simultaneamente una serie di incontri; ogni incontro consiste in quattro (4) ~~serie~~ **set** di sei (6) frecce (2 per atleta).
  - **Fasi Finali a Squadre per l'Arco Ricurvo (Olimpico) (\*\*)**, dove le prime 4 squadre rimaste dopo le fasi eliminatorie, disputeranno una serie di incontri individuali, ognuno consistente in quattro (4) ~~serie~~ **set** di sei (6) frecce (2 per atleta) che culmineranno nello scontro per la medaglia d'Oro a squadre.
- (\*) Tranne che nelle gare di calendario internazionale, lo svolgimento degli incontri a tiri alternati è facoltativo.*  
*(\*\*) Nelle gare di calendario Fitarco, ad eccezione di quelle Internazionali, lo svolgimento del Match Round a Squadre è facoltativo.*
- 4.5.2.4.2**
- **Fase Eliminatoria per il Compound**, alla quale accedono i migliori trentadue (32) atleti selezionati al termine della fase di qualificazione secondo la loro posizione in classifica (vedi diagramma – 32 atleti, sono permessi incontri senza

avversario - *bye*). Essi disputeranno una serie di incontri a gruppi. Ogni incontro consiste in cinque (5) serie di tre (3) frecce ciascuno (*punteggio cumulativo*)

• **Fasi Finali per il Compound**, in cui i primi otto (8) atleti rimasti dopo le Fasi Eliminatorie disputeranno una serie di incontri individuali ognuno consistente in cinque (5) serie di tre (3) frecce ciascuno (*punteggio cumulativo*) e culminanti nell'incontro per la Medaglia d'Oro. I concorrenti tireranno in modo alternato una (1) freccia alla volta ciascuno.

• **Fase Eliminatoria a Squadre per il Compound (\*\*)**, nella quale le prime sedici (16) squadre composte da tre (3) atleti selezionate in base ai punteggi totali ottenuti nella fase di qualificazione (vedi diagramma – 16 atleti/squadre: sono permessi incontri senza avversario - *bye*) disputeranno simultaneamente una serie di incontri; ogni incontro consiste in quattro (4) serie di sei (6) frecce (2 per atleta) (*punteggio cumulativo*).

• **Fasi Finali a Squadre per il Compound (\*\*)**, dove le prime 4 squadre rimaste dopo le fasi eliminatorie, disputeranno una serie di incontri individuali, ognuno consistente in quattro (4) serie di sei (6) frecce (2 per atleta) (*punteggio cumulativo*) che culmineranno nello scontro per la medaglia d'Oro a squadre.

(\*) *Tranne che nelle gare di calendario internazionale, lo svolgimento degli incontri a tiri alternati è facoltativo.*

(\*\*) *Nelle gare di calendario Fitarco, ad eccezione di quelle Internazionali, lo svolgimento del Match Round a Squadre è facoltativo.*

#### 4.5.2.4.3

**Per le gare Fitarco:**

• **Fase Eliminatoria per l'Arco Nudo – da stabilire**

• **Fase Finali per l'Arco Nudo – da stabilire**

• **Fase Eliminatoria a Squadre per l'Arco Nudo – da stabilire**

• **Fasi Finali a Squadre per l'Arco Nudo – da stabilire**

4.5.2.5

Visuali triple verticali sono obbligatorie per i Campionati Mondiali di Tiro alla Targa al Chiuso.

4.5.2.6

La **Gara Duel Match** è disputata interamente su visuali triple verticali da 40 cm (vedi art.34.2 – Duel Match Round)

4.5.2.7

La **Gara Club Round** (vedi art.34.1)

4.5.2.8

La gara **Visually Impaired Round al Chiuso** è definita nel Libro 3, art.21.12 - Atleti Visually Impaired.

### 4.5.3

#### LE GARE DI TIRO DI CAMPAGNA

4.5.3.1

La **Gara di Tiro di Campagna** consiste in tre (3) frecce per bersaglio su 12, 16, 20 o 24 bersagli (\*). Tali bersagli saranno disposti lungo un percorso che presenti difficoltà, ai fini della mira e del tiro, in rapporto al terreno disponibile e consoni allo spirito e alle tradizioni della disciplina, a distanze citate negli Art.4.5.3.5, 4.5.3.6 e 4.5.3.7. La gara può essere disputata su un percorso a distanze conosciute, uno a distanze sconosciute o su un percorso combinato a distanze conosciute e sconosciute e può essere disputata con un qualsiasi numero di camminate e sventagliate.

(\* ) *La FITARCO riconosce esclusivamente gare disputate su percorsi combinati di 12 e 24 bersagli e sulle distanze riportate negli artt.4.5.3.5 e 4.5.3.6. La FITARCO non recepisce l'Art.4.5.3.7.*

*Durante le gare Fitarco, in caso il numero dei tiratori ecceda la capacità massima del percorso possono essere formate "piazze bis" nel numero massimo di 6 (sei).*

4.5.3.1.1 Una gara, ad eccezione dei Campionati Mondiali, può essere disputata ripetendo due volte la medesima serie di bersagli.

4.5.3.1.2 I picchetti di tiro, laddove possibile, dovranno essere combinati.

4.5.3.2

La **Gara Punta di Freccia (Arrowhead)** che consiste in 24, 28, 32, 36, 40, 44 o 48 bersagli (\*) e cioè 2 gare complete di tiro di campagna disputate con le distanze indicate agli Art. 4.5.3.5, 4.5.3.6 e 4.5.3.7. La gara può essere disputata su bersagli posti a distanze conosciute, distanze sconosciute, oppure su bersagli combinati a distanze conosciute e sconosciute.

(\* ) *Poiché la FITARCO riconosce esclusivamente gare disputate su percorsi di 12 e 24 bersagli – vedi nota all'art. 4.5.3.1 – la Gara Arrowhead potrà prevedere, nel complesso, 24 o 48 bersagli.*

4.5.3.3

La **Gara Forest Round** consiste in massimo tre (3) frecce per bersaglio su 12, 16, 20 o 24 bersagli. La gara si svolge normalmente a distanze sconosciute, ma può anche svolgersi a distanze conosciute, purché le distanze siano mantenute nei limiti stabiliti nell'Art.34.3.3.2.

4.5.3.4

La **Gara dei Campionati Mondiali Tiro di Campagna** nella quale non ci saranno camminate o sventagliate, consiste in:

4.5.3.4.1 **Fase di Qualificazione**, costituita da due gare Tiro di Campagna da 24 bersagli ciascuna, una a distanze sconosciute da disputare il primo giorno di gara ed una a distanze conosciute (percorso lungo) da disputare il secondo giorno di gara;

- 4.5.3.4.2 **Fasi Eliminatorie.** Prima fase eliminatoria alla quale accedono i migliori sedici (16) tiratori di ciascuna Classe e Divisione che tireranno tre (3) frecce su ciascuno dei dodici (12) bersagli a distanze conosciute. **Nella seconda fase eliminatoria i migliori otto (8) arcieri tireranno tre (3) frecce su ciascuno degli 8 bersagli.** Nel caso in cui ci siano meno di 17 o di 9 atleti, saranno tutti ammessi nelle relative fasi eliminatorie.  
~~Al termine, nella Seconda fase eliminatoria, i migliori 8 tiratori di ciascuna Classe e Divisione tireranno tre (3) frecce su ciascuno degli otto (8) bersagli a distanze conosciute.~~
- 4.5.3.4.3 **Fasi Finali.** Partecipano i migliori quattro (4) tiratori per ciascuna Classe e Divisione e disputeranno due incontri (semifinali e Finali per le medaglie) ognuno su quattro (4) bersagli a distanze conosciute con tre (3) frecce per ciascun bersaglio (vedi Art.4.5.3.9).
- 4.5.3.4.3.1 Nelle semi-finali il tiratore 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 vincitori disputeranno la Finale per la medaglia d'Oro ed i perdenti disputeranno la Finale per la Medaglia di Bronzo.** I quattro concorrenti andranno sul percorso in un unico gruppo accompagnati da un arbitro (*Giudice di Gara*).  
Nelle Semifinali la coppia dei tiratori classificatisi al secondo e terzo posto tirerà, su tutti i bersagli, per prima e la coppia dei tiratori classificatisi al primo e quarto posto tirerà, su tutti i bersagli, per seconda.  
Nelle Finali i concorrenti che disputeranno l'incontro per la Medaglia di Bronzo tireranno su tutti i bersagli per primi seguiti dai concorrenti che disputeranno l'incontro per la Medaglia d'Oro.
- 4.5.3.4.3.2 Nelle fasi Finali, i tiratori classificatisi al primo e secondo posto tireranno dalla posizione di sinistra
- 4.5.3.4.4 **Fase Eliminatoria a Squadre** (Quarti di finale). Partecipano le migliori otto (8) squadre di ogni classe, composte da tre concorrenti uno per ciascuna divisione.  
• Al primo bersaglio, la squadra che ha ottenuto la migliore posizione in classifica decide chi inizia i tiri. Ai bersagli successivi, la squadra con il punteggio cumulativo più basso tirerà per prima. Se le squadre sono in parità, la squadra che ha iniziato l'incontro tirerà per prima.
- 4.5.3.4.4.1 Queste saranno selezionate secondo il punteggio totale (somma dei migliori tre punteggi) ottenuto durante la gara di qualificazione. La composizione della squadra sarà determinata dal Capitano di Squadra. Le squadre disputeranno quattro (4) incontri su otto (8) bersagli ciascuno, tutti a distanze conosciute. Ogni tiratore tirerà una (1) freccia su ogni bersaglio dal picchetto della propria Divisione (vedi il diagramma degli incontri). I vincitori degli scontri proseguiranno nelle fasi Finali a Squadre.
- 4.5.3.4.5 **Fase Finale a Squadre.** Partecipano le migliori quattro (4) squadre (Semifinali) di ogni classe, composte da un atleta per ogni Divisione.  
• Al primo bersaglio, la squadra che ha ottenuto la migliore posizione in classifica decide chi inizia i tiri. Ai bersagli successivi, la squadra con il punteggio cumulativo più basso tirerà per prima. Se le squadre sono in parità, la squadra che ha iniziato l'incontro tirerà per prima.
- 4.5.3.4.5.1 Queste disputeranno due (2) incontri su quattro (4) bersagli ciascuno, tutti a distanze conosciute. Ogni tiratore tirerà una (1) freccia su ogni bersaglio dal picchetto della propria Divisione.  
Al termine le squadre perdenti si incontreranno nella finale per la Medaglia di Bronzo e le vincenti per la Medaglia d'Oro.  
Entrambi gli incontri verranno disputati su quattro (4) bersagli supplementari tutti a distanze conosciute (per la procedura di tiro vedere le finali individuali)

4.5.3.5 **Bersagli per il percorso a distanze sconosciute**

~~La partecipazione della divisione Arco Istintivo è ammessa nelle sole gare Recreational Round (non recepita dalla FITARCO)~~

Numero dei Bersagli (**) 12 bersagli per unità min-max	Diametro delle visuali per il tiro di campagna in cm	Distanze in Metri (*)		
		Picchetto Giallo Cadetti ( <i>Allievi</i> ) Arco Nudo, Longbow*	Picchetto Blu Arco Nudo, Cadetti ( <i>Allievi</i> ) Ricurvo, Cadetti ( <i>Allievi</i> ) Compound Arco Istintivo*	Picchetto Rosso Arco Ricurvo ( <i>Olimpico</i> ), Arco Compound
2-4	Ø 20	5 – 10	5 – 10	10 – 15
2-4	Ø 40	10 – 15	10 – 20	15 - 25
2-4	Ø 60	15 – 25	15 – 30	20 - 35
2-4	Ø 80	20 – 35	30 – 45	35 - 55

\* per gare Recreational Round

(\*) *Le classi non previste dalla WA utilizzeranno i picchetti secondo le seguenti modalità:*

- *Picchetto Giallo: Giovanissimi (Arco Olimpico e Arco Nudo), Ragazzi Arco Nudo*

- *Picchetto Blu: Ragazzi Arco Olimpico e Arco Compound.*

(\*\*) *Nelle gare dei calendari FITARCO ogni unità di 12 bersagli dovrà prevedere 3 bersagli di ciascuna dimensione.*

4.5.3.5.1 Le distanze dei bersagli con la stessa dimensione devono variare tra lunghe, medie e corte distanze e si consiglia di usare battifreccia di dimensioni diverse.

4.5.3.6 **Bersagli per il percorso a distanze conosciute**

~~La partecipazione della divisione Arco Istintivo è ammessa nelle sole gare Recreational Round (non recepita dalla FITARCO).~~

Numero dei Bersagli 12 bersagli per unità min-max	Diametro delle visuali per il tiro di campagna in cm.	Distanze in metri (*)		
		Picchetto Giallo Cadetti ( <i>Allievi</i> ) Arco Nudo, Longbow*	Picchetto Blu Arco Nudo, Cadetti ( <i>Allievi</i> ) Ricurvo, Cadetti ( <i>Allievi</i> ) Compound, Arco Istintivo*	Picchetto Rosso Arco Ricurvo ( <i>Olimpico</i> ), Arco Compound
3	Ø 20	5 – 10 – 15	5 – 10 – 15	10 - 15 – 20
3	Ø 40	10 - 15 – 20	15 – 20 – 25	20 - 25 – 30
3	Ø 60	20 – 25 - 30	30 – 35 – 40	35 - 40 – 45
3	Ø 80	30 – 35 – 40	40 – 45 – 50	50 - 55 – 60

\* per gare Recreational Round

(\*) *Le classi non previste dalla WA utilizzeranno i picchetti secondo le seguenti modalità:*

*Picchetto Giallo: Giovanissimi (Arco Olimpico e Arco Nudo), Ragazzi Arco Nudo*

*Picchetto Blu: Ragazzi Arco Olimpico e Arco Compound.*

4.5.3.6.1 Le distanze multiple di 5 m possono essere aggiustate, se necessario, di  $\pm 2$  m.

**Il picchetto dovrà riportare la distanza esatta.**

Su percorsi a distanze conosciute è preferibile usare 2 visuali da 60 cm di diametro su ogni bersaglio.

Nel caso in cui il percorso preveda 16 bersagli, aggiungere un bersaglio a media distanza per ciascuna visuale. Su percorsi di 20 bersagli aggiungere due bersagli delle corte e lunghe distanze per ciascuna visuale.

4.5.3.7 **Bersagli per il percorso a distanze conosciute (percorso breve – altre gare) (\*)**

~~La partecipazione della divisione Arco Istintivo è ammessa nelle sole gare Recreational Round (non recepita dalla FITARCO).~~

Numero dei Bersagli 12 bersagli per unità min-max	Diametro delle visuali per il tiro di campagna in cm.	Distanze in Metri		
		Picchetto Giallo Cadetti ( <i>Allievi</i> ) Arco Nudo, Longbow*	Picchetto Blu Arco Nudo, Cadetti ( <i>Allievi</i> ) Ricurvo, Cadetti ( <i>Allievi</i> ) Compound Arco Istintivo*	Picchetto Rosso Ricurvo ( <i>Olimpico</i> ), Arco Compound
2-4	Ø 20	5 – 10	5 – 10	10 - 15
2-4	Ø 40	10 – 15	10 – 20	15 - 25
2-4	Ø 60	20 – 25	15 – 30	20 - 35
2-4	Ø 80	30 – 35	30 – 45	35 - 55

\* Per gare Recreational Round

(\*) tali distanze non sono state recepite dalla FITARCO

4.5.3.7.1 Le distanze potranno assumere un qualunque valore compreso tra gli intervalli dati. Il picchetto dovrà riportare la distanza esatta, entro le seguenti tolleranze: distanze tra 5-15 metri =  $\pm 25$  cm, distanze tra 15-60 metri =  $\pm 1$  m (100 cm)  
Il percorso breve può essere disputato con una camminata o sventagliata per ogni tipo (dimensione) di bersaglio in una unità di 12 bersagli. Quando si usa la camminata e/o sventagliata solo il primo picchetto dovrà essere segnato con la distanza.  
Su percorsi conosciuti è preferibile usare 2 visuali da 60 cm sullo stesso bersaglio.

4.5.3.8 **Bersagli per le Fasi Eliminatorie** (solo distanze conosciute)

- 12 bersagli ~~come riportato nell'intera tabella~~ per la prima fase Eliminatoria
- 8 bersagli ~~come riportato nella seconda parte tabella (fondo grigio)~~ per la seconda fase Eliminatoria

Fase Eliminatoria	Numero dei Bersagli	Diametro delle visuali in cm.	Numero delle Visuali	Distanze in metri	
				Picchetto Blu Arco Nudo	Picchetto Rosso Ricurvo (Olimpico) e Compound
1	1	Ø 20	12	15	20
1	1	Ø 40	4	25	30
1	1	Ø 60	2	35	40
1	1	Ø 80	1	40	50
1 & 2	1	Ø 40	4	15	20
1 & 2	1	Ø 60	2	35	40
1 & 2	1	Ø 60	2	30	35
1 & 2	1	Ø 80	1	45	55
1 & 2	1	Ø 20	12	10	15
1 & 2	1	Ø 40	4	20	25
1 & 2	1	Ø 60	2	40	45
1 & 2	1	Ø 80	1	50	60

4.5.3.8.1 Le distanze saranno quelle riportate nella tabella con un eventuale aggiustamento di  $\pm 2$  metri.  
Il picchetto dovrà riportare la distanza esatta. Sono permesse le seguenti tolleranze: distanze tra 5-15 metri =  $\pm 25$  cm, distanze tra 15-60 metri =  $\pm 1$  m (100 cm)

4.5.3.9 **Bersagli per le fasi Finali e per i Quarti di finale a squadre**

- otto (8) bersagli a distanze conosciute
- Nelle semifinali, gli organizzatori potranno decidere la disposizione dei bersagli. Nelle finali l'ultimo bersaglio dovrà essere posto alla massima distanza.

Per i Quarti a Squadre sono usati tutti gli 8 bersagli	Numero dei Bersagli	Diametro delle visuali in cm.	Numero delle Visuali	Distanze in Metri	
				Picchetto Blu Arco Nudo	Picchetto Rosso Ricurvo (Olimpico) e Compound
Bersagli da usare per le Semifinali	1	Ø 20	12	15	20
	1	Ø 40	4	25	30
	1	Ø 60	2	35	40
	1	Ø 80	2	45	55
Bersagli da usare per le Finali	1	Ø 20	12	10	15
	1	Ø 40	4	20	25
	1	Ø 60	2	40	45
	1	Ø 80	2	50	60

4.5.3.9.1 I bersagli possono essere disposti in qualsiasi ordine purché i primi quattro della tabella vengano utilizzati per le semi-finali e gli ultimi quattro per gli incontri delle finali. La visuale da 80 cm dovrà sempre essere utilizzata per ultima.

4.5.3.9.2 Nelle fasi finali ogni classe e divisione formerà un gruppo che inizierà secondo il seguente ordine:

- Arco Nudo Femminile
- Arco Nudo Maschile



- Ricurvo (*Olimpico*) Femminile
- Ricurvo (*Olimpico*) Maschile
- Compound Femminile
- Compound Maschile

4.5.3.9.3 Gli Organizzatori decidono se le fasi finali debbano essere disputate senza interruzioni o se ci debba essere una interruzione tra le semifinali e le finali a medaglia. La riorganizzazione dei gruppi avviene dopo il quarto bersaglio. Nel caso di parità al termine delle semifinali, lo spareggio verrà disputato sul quarto bersaglio, prima di riorganizzare i gruppi. Gli Organizzatori possono far tirare classi diverse su percorsi separati al fine di accelerare lo svolgimento della gara.

4.5.3.10 Gare Tiro di Campagna “recreational”

#### **4.5.4 LE GARE SKI-ARCHERY**

4.5.4.1 Lo Ski-Archery è una disciplina che combina lo sci di fondo ed il Tiro con l’Arco (vedi Capitolo 35 – Ski-Archery).

*Normativa non riportata nel presente Regolamento*

#### **4.5.5 LA GARA CLOUT**

4.5.5.1 Vedi art.34.4.4 – disposizione del campo gara (Clout)

*Normativa non riportata nel presente Regolamento*

#### **4.5.6 LA GARA TIRO FLIGHT**

4.5.6.1 Vedi art.34.5 – Tiro Flight

*Normativa non riportata nel presente Regolamento*

#### **4.5.7 LE GARE 3D**

4.5.7.1 Campionati Mondiali 3D

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.

4.5.7.1.1 Gli Organizzatori devono predisporre per ciascuna fase delle Qualificazioni 3 o 4 percorsi (in base al numero dei partecipanti) con 24 bersagli ognuno. (\*) Dopo la prima fase di Qualificazione le divisioni si sposteranno su un altro percorso non ancora effettuato da quella divisione.

*Durante le gare Fitarco, in caso il numero dei tiratori ecceda la capacità massima del percorso possono essere formate “piazze bis” nel numero massimo di 6 (sei).*

4.5.7.1.2 Gli Organizzatori devono predisporre tre percorsi con 12 bersagli per la prima fase Eliminatoria. Per la seconda fase eliminatoria le divisioni si sposteranno su un altro percorso non ancora effettuato da quella divisione e si utilizzeranno 8 bersagli.

4.5.7.1.3 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. I finalisti non dovranno avere la possibilità, prima dell’inizio della gara, di controllare le distanze dalla zona riservata al pubblico.

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.

4.5.7.1.4 La prova individuale consiste in:

4.5.7.1.4.1 Due (2) fasi di qualificazione

4.5.7.1.4.2 Due (2) fasi eliminatorie individuali:

- la prima fase durante la quale i primi sedici (16) Atleti di ogni classe e divisione, qualificati in base ai risultati delle due fasi di Qualificazione, tireranno su dodici (12) bersagli
- la seconda fase durante la quale i primi otto (8) Atleti di ogni classe e divisione, qualificati in base ai risultati della prima fase Eliminatoria, tireranno su otto (8) bersagli
- Nel caso in cui ci siano meno di 17 atleti della prima fase Eliminatoria o meno di 9 atleti nella seconda fase Eliminatoria, saranno tutti ammessi alla rispettiva fase Eliminatoria

4.5.7.1.4.3 Fasi Finali alle quali partecipano i migliori quattro (4) atleti di ogni divisione e classe, qualificati in base ai risultati ottenuti nella seconda fase Eliminatoria, che disputeranno due (2)

incontri (semifinali e finali) i quali si svolgeranno su un percorso di quattro (4) bersagli ciascuno:

- 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 la Medaglia di Bronzo ed i vincitori per la Medaglia d'Oro.

- 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 su tutti i bersagli previsti per le semifinali

- 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, gli atleti classificati al primo e secondo posto tireranno dalla posizione di sinistra

- I due atleti che disputano un incontro tireranno simultaneamente

- 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

#### 4.5.7.1.5 Prova a Squadre:

Ogni atleta tirerà una freccia per bersaglio dal picchetto di tiro della propria divisione.

##### 4.5.7.1.5.1

La fase Eliminatoria a Squadre (quarti di finale) è disputata dalle migliori (8) otto squadre per ogni classe, qualificate in base ai risultati ottenuti nelle due fasi di Qualificazione, che tireranno su 8 bersagli.

- 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 (ai fini della classifica, nel caso in cui ci sia un atleta nella divisione Arco Nudo ed uno in quella Arco Istintivo, sarà preso il punteggio più alto conseguito da uno dei due). Il Capitano di Squadra non è tenuto a scegliere, per la composizione della Squadra, l'atleta con il miglior piazzamento ottenuto nella fase di qualificazione.

- Gli scontri saranno stabiliti attraverso la classifica redatta in base ai risultati individuali di ciascuna classe e divisione, dopo lo svolgimento della seconda fase di Qualificazione (vedi art.4.5.7.1.4.2)

- La squadra classificata al primo posto deciderà chi inizierà i tiri sul primo bersaglio. Successivamente la squadra con il punteggio complessivo inferiore tirerà per prima al bersaglio seguente e, se in parità, la squadra che ha iniziato l'incontro tirerà per prima.

- Esse disputeranno 4 incontri di 8 bersagli ciascuno. Ciascun atleta componente la squadra tirerà una freccia dal picchetto della propria divisione (vedi il diagramma degli scontri). I vincitori di ciascun incontro si qualificheranno per le Finali.

- Ordine di tiro:

a) in caso di partenza di tutte le squadre dal 1° bersaglio:

coppie: la 4<sup>a</sup> squadra contro la 5<sup>a</sup>, seguita dalla 3<sup>a</sup> squadra contro la 6<sup>a</sup>, dalla 2<sup>a</sup> squadra contro la 7<sup>a</sup> e la 1<sup>a</sup> squadra contro l'8<sup>a</sup>.

La Squadra con il punteggio cumulativo più alto deciderà chi inizierà i tiri. Successivamente, la squadra con il punteggio

cumulativo più basso tirerà per prima e, se in parità, la squadra che ha iniziato l'incontro tirerà per prima.

Le Squadre femminili iniziano prima di quelle maschili.

b) nel caso in cui tutte le squadre tirino simultaneamente con partenza dal bersaglio assegnato, sia gli uomini che le donne dovranno prendere posizione nello stesso ordine previsto al punto precedente.

• Le squadre vincitrici procederanno alle fasi Finali.

4.5.7.1.5.2

Le fasi finali a Squadre sono disputate dalle migliori (4) quattro squadre qualificate 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 il proprio scontro.

La Squadra con piazzamento più alto inizia a tirare al primo bersaglio. Successivamente, la squadra con il punteggio più basso tirerà per prima al bersaglio seguente e, se in parità, la squadra che ha iniziato l'incontro tirerà per prima.

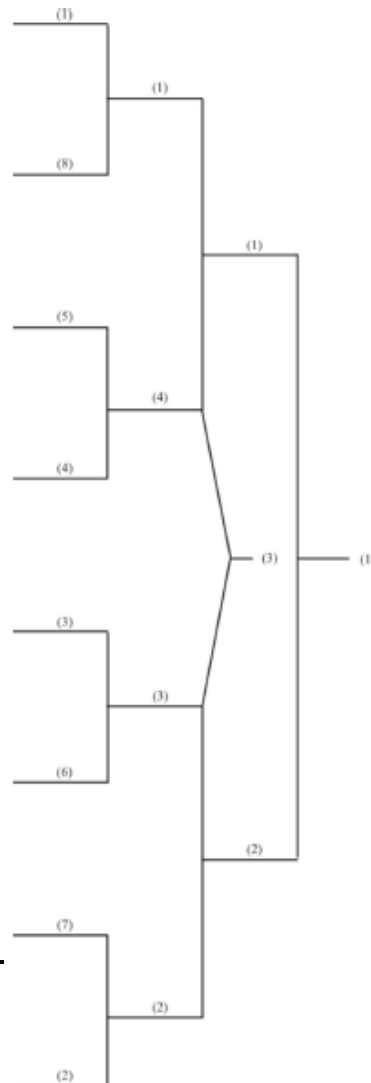
Ciascun atleta componente la squadra tirerà una freccia per bersaglio dal picchetto della propria divisione.

• 2° incontro: Finali

Le squadre vincitrici procederanno alla finale per la Medaglia d'Oro e le altre alla finale per la Medaglia di Bronzo.

Entrambi gli incontri verranno disputati su quattro (4) bersagli supplementari (per la procedura vedere le finali individuali)

Vedi immagine sotto riportata per la tabella di svolgimento degli incontri



#### 4.5.8 LE GARE RUN ARCHERY

- 4.5.8.1 La gara Run Archery combina la corsa campestre ed il Tiro con l'Arco (vedi art.34.7 – Run Archery)  
*Non recepita da FITARCO*

#### 4.6 EVENTI E TORNEI

- 4.6.1 Una competizione, per la quale si stilano classifiche separate e si assegnano tipi diversi di premi e/o titoli, prende il nome di evento.
- 4.6.2 Un torneo è una competizione organizzata che consiste in uno o più eventi.
- 4.6.2.1 Quando un torneo consiste in eventi per più di una disciplina, come specificato nell'art.4.1, il programma seguirà l'ordine con il quale sono elencate le discipline.

#### 4.7 EVENTI WA

- 4.7.1 Solo tornei che consistono in uno o più dei seguenti eventi, possono ottenere il riconoscimento ufficiale da parte della WA.

4.7.2 Nella disciplina **Tiro alla Targa all'Aperto**:

- per le classi Cadetti (*Allievi*) Femminile, Cadetti (*Allievi*) Maschile, Juniores Femminile, Juniores Maschile, Donne (*Seniores*), Uomini (*Seniores*), Master Femminile, Master Maschile:

- ~~Gara Fita~~ **1440 Round**
- ~~Gara Fita~~ **1440 Round** a squadre
- ~~Doppia Gara Fita~~ **Doppio 1440 Round**
- ~~Doppia Gara Fita~~ **Doppio 1440 Round** a Squadre
- 70 metri Round (solo per l'Arco Ricurvo - *Olimpico*)
- 60 metri Round per la classe Cadetti (*Allievi*) e Master (solo per l'Arco Ricurvo - *Olimpico*)
- 70 metri Round a Squadre (solo per l'Arco Ricurvo - *Olimpico*)
- 60 metri Round a Squadre per la classe Cadetti (*Allievi*) e Master (solo per l'Arco Ricurvo - *Olimpico*)
- Olympic Round (solo per la divisione Arco Ricurvo - *Olimpico*)
- Olympic Round per la classe Cadetti (*Allievi*) e Master (solo per la divisione Arco Ricurvo - *Olimpico*)
- 50 metri Compound Round (solo per il Compound)
- 50 metri Compound Round a Squadre (solo per il Compound)
- Compound Match Round (solo per il Compound)

4.7.3 Nella disciplina di **Tiro alla Targa al Chiuso**:

- Per le divisioni Arco Ricurvo (*Olimpico*) e Arco Compound per le classi Juniores Femminile, Juniores Maschile (Cadetti – *Allievi* - Femminile e Cadetti – *Allievi* - Maschile), Donne (*Seniores*), Uomini (*Seniores*), Master Femminile e Master Maschile:

- Gara al Chiuso a 18 metri
  - Gara al Chiuso a 25 metri
  - Gara al Chiuso Combinata (*25m+18m*)
  - Match Round al Chiuso **per l'Arco Olimpico**
  - Match Round al Chiuso a Squadre **per l'Arco Olimpico**
  - Match Round al Chiuso **per il Compound**
  - Match Round al Chiuso a Squadre **per il Compound**
- La FITARCO riconosce anche le gare a Squadre al Chiuso a 18m, a 25m e combinata (25m+18m)*

4.7.4 Nella disciplina di **Tiro di Campagna**:

- Per le divisioni Arco Nudo, Arco Ricurvo (*Olimpico*) e Arco Compound per le classi Juniores Femminile, Juniores Maschile, (Cadetti – *Allievi* - Femminile e Cadetti – *Allievi* - Maschile), Donne (*Seniores*), Uomini (*Seniores*), Master Femminile e Master Maschile:

- Gara di Tiro di Campagna
- Gara Punta di Freccia
- Gara dei Campionati Mondiali

4.7.5 Nella disciplina dello **Ski- Archery** (vedi Capitolo 35 – Ski-Archery)

4.7.6 Nella disciplina **Clout** (vedi art.34.4 – Gara Clout)

4.7.7 Nella disciplina **Tiro Flight** (vedi art.34.5 – Tiro Flight)

4.7.8 Nella disciplina **3D** (vedi Libro 4 – Tiro di Campagna e 3D)

- 4.7.9 Nella disciplina **Run Archery** (vedi art.34.7 – Run Archery)  
4.7.10 Nella disciplina Para-archery (vedi ~~Appendice 8~~ Libro 3, Capitolo 21 - Para-Archery)

#### **4.8 RICONOSCIMENTO UFFICIALE DEI TORNEI**

- 4.8.1 La WA riconosce ufficialmente i tornei per uno o più dei seguenti scopi:
- Gare per titoli mondiali (Campionati Mondiali)
  - Gare per titoli Olimpici (Gare Olimpiche di tiro con l'arco)
  - Gare per titoli Paralimpici (Gare Paralimpiche di Tiro con l'Arco)
  - Gare per la classifica mondiale
  - Gare per i riconoscimenti di merito e Record Mondiali;
  - L'ottenimento della qualificazione Olimpica e Paralimpica.
- 4.8.2 Requisiti per il riconoscimento ufficiale dei tornei:
- 4.8.2.1 Per ottenere il riconoscimento ufficiale, i tornei devono essere conformi agli standard di organizzazione stabiliti nei relativi articoli, riguardo:
- Registrazione
  - Annuncio e/o inviti
  - Partecipazione di concorrenti di altre Associazioni Membro
  - Ordine di Tiro (bersagli/gruppi)
  - Arbitraggio
  - Pubblicazione dei risultati
- 4.8.2.2 Le Associazioni Membro che desiderano ottenere il riconoscimento ufficiale di un torneo devono farne richiesta per iscritto al Segretario Generale entro 7 giorni precedenti l'inizio della gara, specificando:
- Il nome e il luogo di svolgimento del torneo
  - Gli eventi inclusi
  - Se il torneo è aperto a squadre e/o individuali di altre Associazioni Membro
- 4.8.2.3 Provvedere alla designazione di un Direttore dei Tiri ed un Arbitro (*Giudice di Gara*) e, in caso di gare internazionali, una Giuria d'Appello (*Commissione di Garanzia*) di 3 componenti; tutti gli Arbitri (*Giudici di Gara*) devono essere approvati dalla propria Associazione Membro o dalla WA.
- 4.8.2.4 Variazioni alle informazioni richieste dall'art.4.8.2.2 possono essere accettate dal Segretario Generale solo se annunciate almeno 7 giorni precedenti al primo giorno di gara.

## **Capitolo 5 TITOLI E RECORD**

### **5.1 CAMPIONATI MONDIALI – TITOLI**

- 5.1.1 **Campionati Mondiali Tiro alla Targa all'Aperto**, per le divisioni Arco Ricurvo (*Olimpico*) e Compound:
- Campionessa del Mondo Cadetti (*Allievi*)
  - Campione del Mondo Cadetti (*Allievi*)
  - Squadra Cadetti (*Allievi*) Femminile Campione del Mondo
  - Squadra Cadetti (*Allievi*) Maschile Campione del Mondo
  - Squadra Cadetti (*Allievi*) Mista Campione del Mondo
  - Campionessa del Mondo Junior
  - Campione del Mondo Junior
  - Squadra Junior Femminile Campione del Mondo
  - Squadra Junior Maschile Campione del Mondo
  - Squadra Junior Mista Campione del Mondo
  - Campionessa del Mondo
  - Campione del Mondo
  - Squadra Femminile Campione del Mondo
  - Squadra Maschile Campione del Mondo
  - Squadra Mista Campione del Mondo
  - Campionessa del Mondo Master
  - Campione del Mondo Master
- 5.1.2 **Campionati Mondiali Tiro alla Targa al Chiuso**, per le divisioni Arco Ricurvo (*Olimpico*) e Compound:
- Campionessa del Mondo Junior
  - Campione del Mondo Junior
  - Squadra Junior Femminile Campione del Mondo
  - Squadra Junior Maschile Campione del Mondo

- Campionessa del Mondo
  - Campione del Mondo
  - Squadra Femminile Campione del Mondo
  - Squadra Maschile Campione del Mondo
  - Campionessa del Mondo Master
  - Campione del Mondo Master
- 5.1.3 **Campionati Mondiali Tiro di Campagna**, per le divisioni Arco Nudo, Ricurvo (*Olimpico*) e Compound:
- 5.1.3.1 Titoli Individuali:
- Campionessa del Mondo Junior
  - Campione del Mondo Junior
  - Campionessa del Mondo
  - Campione del Mondo
  - Campionessa del Mondo Master
  - Campione del Mondo Master
- 5.1.3.2 Titoli a Squadre (1 Arco Nudo, 1 Ricurvo *-Olimpico-*, 1 Compound)
- Squadra Junior Femminile Campione del Mondo
  - Squadra Junior Maschile Campione del Mondo
  - Squadra Femminile Campione del Mondo
  - Squadra Maschile Campione del Mondo
- 5.1.4 **Ski Archery** (vedi Capitolo 35)
- 5.1.5 **3D**
- Campionessa del Mondo
  - Campione del Mondo
  - Squadra Femminile Campione del Mondo
  - Squadra Maschile Campione del Mondo
- 5.1.6 **Tiro Flight** (vedi art.34.5 – Tiro Flight)
- Campionessa del Mondo Junior
  - Campione del Mondo Junior
  - Campionessa del Mondo
  - Campione del Mondo
- 5.1.7 **Run Archery** (vedi art.34.7 – Run Archery)
- 5.1.8 **Para-Archery** (vedi capitolo 21 – Para-Archery)
- 5.2 RECORD MONDIALI – DEFINIZIONE**
- 5.2.1 Si stabilisce un nuovo record quando il punteggio conseguito è superiore di almeno un punto o, nel Tiro Flight, la distanza tirata è superiore di almeno un centimetro rispetto a quello/a del record esistente.
- 5.2.2 In caso di punteggio perfetto nel Tiro alla Targa all'Aperto, il nuovo record dovrà includere il numero dei 10 interni (X) e dovrà avere almeno una X in più rispetto al record esistente.
- 5.3 RECORD MONDIALI**
- 5.3.1 Sono previsti i seguenti record mondiali:
- 5.3.1.1 **Tiro alla Targa all'Aperto**, per le classi Cadetti (*Allievi*) Femminile, Cadetti (*Allievi*) Maschile, Junior Maschile, Junior Femminile, Donne (*Seniores*), Uomini (*Seniores*), Master Femminile e Master Maschile nelle Divisioni Ricurvo (*Olimpico*) e Compound:
- Fita 1440 Round *individuale* (144 frecce)
  - 90 metri *individuale* (36 frecce)
  - 70 metri *individuale* (36 frecce)
  - 60 metri *individuale* (36 frecce)
  - 50 metri *individuale* classe Cadetti (*Allievi*) femminile e Master femminile (36 frecce su visuali da 122 cm)
  - 50 metri *individuale* (36 frecce su visuali da 80 cm)
  - 40 metri *individuale* classe Cadetti (*Allievi*) femminile e Master femminile (36 frecce)
  - 30 metri *individuale* (36 frecce)
- I Record Mondiali per le distanze sopra elencate, devono essere stabiliti durante gare complete Fita 1440 Round (144 frecce)
- 70 metri Round *individuale* (72 frecce)
  - 60 metri Round *individuale* classe Cadetti (*Allievi*) e Master (72 frecce)
  - Fita 1440 Round a squadre (3 x 144 frecce)
  - 70 metri Round a squadre (3 x 72 frecce)

- 60 metri Round a squadre classe Cadetti (*Allievi*) (3 x 72 frecce)
  - ~~Olympic Round a squadre (24 frecce)~~
  - ~~Olympic Round a squadre miste (16 frecce)~~
  - ~~Olympic Round a squadre classe Cadetti (*Allievi*) (24 frecce)~~
  - ~~Olympic Round a squadre miste classe Cadetti (*Allievi*) (16 frecce)~~
  - 50 metri Compound Round *individuale* (72 frecce)
  - 50 metri Compound Round a squadre (3x72 frecce)
  - Compound Match Round *individuale* (15 frecce)
  - Compound Match Round a squadre (24 frecce)
  - Compound Match Round a squadre miste (16 frecce)
- 5.3.1.2 **Tiro alla Targa al Chiuso** per le classi Cadetti (*Allievi*) Femminile e Cadetti (*Allievi*) Maschile, Junior Maschile, Junior Femminile, Donne (*Seniores*), Uomini (*Seniores*), Master Femminile e Master Maschile nelle Divisioni Ricurvo (*Olimpico*) e Compound:
- 18 metri *individuale*
  - 25 metri *individuale*
  - Match Round al Chiuso a squadre per il Compound (24 frecce)
  - Match Round al Chiuso *individuale* per il Compound (15 frecce)
- 5.3.1.3 **Tiro Flight** per le classi Donne (*Seniores*), Uomini (*Seniores*), Junior Maschile, Juniores Femminile per gli eventi elencati nell'articolo 34.5.4
- 5.3.1.4 **Para-Archery:** vedi Libro3, capitolo 21
- 5.4 TORNEI VALIDI PER I RECORD MONDIALI**
- 5.4.1 I seguenti tornei sono considerati automaticamente validi per il conseguimento di record mondiali:
- Giochi Olimpici e Paralimpici
  - Campionati Mondiali
  - Tornei validi per la Classifica Mondiale
- Tutti gli altri tornei non sono automaticamente validi per il conseguimento di record mondiali e devono essere conformi ai requisiti specificati negli artt.4.8.2 e 5.5.1.
- 5.4.2 Tutti i tornei per le discipline di Tiro alla Targa *all'Aperto e al Chiuso* conformi all'art.4.8.2 saranno validi per il riconoscimento dei record mondiali definiti dall'art.5.2.
- 5.4.3 Record mondiali a squadre possono essere stabiliti solo durante un torneo in cui ci sia competizione tra almeno tre squadre appartenenti a tre differenti nazioni (una squadra per nazione).
- 5.5 CONFERMA DEI RECORD MONDIALI**
- 5.5.1 Record mondiali conseguiti durante Giochi Olimpici e Paralimpici, Campionati Mondiali e Tornei validi per la Classifica Mondiale sono automaticamente confermati al momento della ufficializzazione dei punteggi. Record conseguiti durante altri tornei conformi agli artt.4.8.2 sono soggetti a conferma da parte del Segretario Generale.
- 5.5.1.1 Punteggi conseguiti durante altre gare dovranno essere inviati al Segretario Generale entro 10 (dieci) giorni dalla data di svolgimento della gara in questione. Chiunque può richiedere l'omologazione di un record. Alla richiesta deve essere allegata la dichiarazione dell'Associazione Membro organizzatrice della gara, e dovrà contenere:
- Nome, descrizione, luogo e data della gara
  - Conferma che la gara si è svolta secondo i regolamenti WA
  - Conferma che il concorrente per il quale si richiede il record, al momento di quella gara era tesserato ad un'Associazione Membro
  - Nome, nazionalità, classe e divisione (categoria) del concorrente
  - Una classifica completa della gara
  - Dettagli del record richiesto, allegando le tabelle di punteggio originali o una copia autenticata delle stesse.
  - Dettagli della classificazione internazionale in caso un concorrente paralimpico richieda l'omologazione di un Record Mondiale o Record Mondiale Para-Archery
- 5.5.1.2 Il Segretario Generale ratificherà la richiesta del Record Mondiale appena ricevuta.
- 5.5.1.3 Se un record viene battuto da due o più punteggi uguali ottenuti nello stesso giorno, i concorrenti saranno dichiarati co-detentori del record mondiale.
- 5.5.1.4 I detentori di record riceveranno un Diploma attestante il risultato ed il luogo di svolgimento della gara.
- 5.6 RECORD OLIMPICI**
- 5.6.1 Sono previsti i seguenti Record Olimpici:

- 5.6.1.1 Individuale Donne e Uomini:  
• 70 metri Round (72 frecce)
- 5.6.1.2 Squadre Donne e Uomini:  
• 70 metri Round (3x72 frecce)  
• Olympic Round a squadre (24 frecce)

**5.7 CONFERMA DEI RECORD OLIMPICI**

5.7.1 I record Olimpici sono automaticamente confermati al momento dell'ufficializzazione dei punteggi.

## Capitolo 6 MEDAGLIE, TROFEI E RICONOSCIMENTI

**6.1 MEDAGLIE**

6.1.1 Le medaglie dei Campionati WA saranno assegnate al primo, secondo e terzo classificato ad ogni evento.

**6.2 PREMI E TROFEI**

6.2.1 Durante i Campionati Mondiali saranno assegnati dei diplomi ai **primi otto** concorrenti classificati al 1°, 2°, 3°, 4°, 5°, 6°, 7° ed 8° posto per **ad** ogni evento individuale.

6.2.2 Durante i Campionati saranno assegnati premi ai **primi tre** concorrenti classificati al 1°, 2° e 3° posto ~~alla~~ **nella** prova di Qualificazione.

6.2.2.1 Gli organizzatori possono assegnare altri premi a propria discrezione.

**6.3 RICONOSCIMENTI DI MERITO**

*Le normative del presente articolo sono applicabili alle gare dei Calendari FITARCO Internazionale e Nazionale.*

6.3.1 I riconoscimenti saranno assegnati quando un concorrente consegue un punteggio per la prima volta durante uno specifico evento.

6.3.1.1 Potrà essere richiesto solo un riconoscimento per ogni punteggio conseguito.

6.3.2 Sono previste Stelle Fita **WA** in relazione al punteggio ottenuto in una gara Fita **1440 Round** come di seguito elencato:

6.3.2.1 Divisione **Arco Ricurvo (Olimpico)** – Stella su scudo:

<b>STELLE FITA WA – Ricurvo (Olimpico)</b>						
	<i>Stella</i>	<i>Stella su scudo nero</i>	<i>Stella su scudo blu</i>	<i>Stella su scudo rosso</i>	<i>Stella su scudo oro</i>	<i>Stella su scudo porpora</i>
<b>Uomini e Donne</b>	1000 punti	1100 punti	1200 punti	1300 punti	1350 punti	1400 punti

6.3.2.2 Divisione **Compound** – Stella su base circolare:

<b>STELLE FITA WA – Compound</b>						
	<i>Stella</i>	<i>Stella su fondo nero</i>	<i>Stella su fondo blu</i>	<i>Stella su fondo rosso</i>	<i>Stella su fondo oro</i>	<i>Stella su fondo porpora</i>
<b>Uomini e Donne</b>	1000 punti	1100 punti	1200 punti	1300 punti	1350 punti	1400 punti

6.3.2.3 **Cadetti (Allievi) e Master** Divisione Ricurvo **(Olimpico)** e Compound – Stella Argento

<b>STELLE FITA WA ARGENTO – Ricurvo (Olimpico) e Compound</b>						
	<i>Stella</i>	<i>Stella su fondo nero</i>	<i>Stella su fondo blu</i>	<i>Stella su fondo rosso</i>	<i>Stella su fondo oro</i>	<i>Stella su fondo porpora</i>
<b>Uomini e Donne</b>	1000 punti	1100 punti	1200 punti	1300 punti	1350 punti	1400 punti

6.3.3 Per altre gare saranno previste Targhe.

6.3.3.1 Tali distintivi saranno su fondo circolare colorato ed assegnati per i punteggi di seguito elencati conseguiti nelle seguenti gare:

- 70 metri Round (72 frecce) – solo Arco Ricurvo **(Olimpico)**
- ~~Mezzo Fita (72 frecce)~~
- 900 Round (90 frecce)
- 25 metri al Chiuso (60 frecce)
- 18 metri al Chiuso (60 frecce)
- 50 metri Compound Round – solo Compound



<b>TARGHE – Ricurvo (Olimpico) e Compound</b> (tutte le classi maschili e femminili)						
Targa	Fondo bianco	Fondo nero	Fondo blu	Fondo Rosso	Fondo oro	Fondo porpora
<b>70 m Round</b>	500 punti	550 punti	600 punti	650 punti	675 punti	700 punti
<b>Mezzo-Fita</b>	500 punti	550 punti	600 punti	650 punti	675 punti	700 punti
<b>900 Round</b>	750 punti	800 punti	830 punti	860 punti	875 punti	890 punti
<b>25 metri</b>	500 punti	525 punti	550 punti	575 punti	585 punti	595 punti
<b>18 metri</b>	500 punti	525 punti	550 punti	575 punti	585 punti	595 punti
<b>50 m Compound Round</b>	500 punti	550 punti	600 punti	650 punti	675 punti	700 punti

6.3.3.2 Saranno previste Targhe Argento per la classe Master e Cadetti (*Allievi*), per le gare di seguito elencate:

- 60 metri Round (*Allievi*) (72 frecce) - solo Arco Ricurvo (*Olimpico*)
- Mezzo-Fita (72 frecce)

<b>TARGHE ARGENTO – Ricurvo (Olimpico) e Compound</b>						
Targa	Fondo bianco	Fondo nero	Fondo blu	Fondo Rosso	Fondo oro	Fondo porpora
<b>60 m Round</b>	500 punti	550 punti	600 punti	650 punti	675 punti	700 punti
<b>Mezzo-Fita</b>	500 punti	550 punti	600 punti	650 punti	675 punti	700 punti

6.3.3.3 Può essere richiesto solo un distintivo per ogni colore, a prescindere dal tipo di gara disputata.

6.3.4 Per il Tiro di Campagna saranno assegnati distintivi Punta di Freccia.

6.3.4.1 Tali distintivi saranno assegnati per la Divisione Arco Ricurvo (*Olimpico*) come da successiva tabella:

<b>DISTINTIVI WA PUNTA DI FRECCIA – Ricurvo (Olimpico)</b>														
	24 bersagli		28 bersagli		32 bersagli		36 bersagli		40 bersagli		44 bersagli		48 bersagli	
	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F
<b>Verde</b>	219	196	256	229	292	261	329	294	365	327	402	359	438	392
<b>Marrone</b>	244	227	285	265	325	303	366	341	407	378	447	416	488	454
<b>Grigio</b>	265	249	309	291	353	332	398	374	442	415	486	457	530	498
<b>Nero</b>	291	279	340	326	388	372	437	419	485	465	534	512	582	558
<b>Bianco</b>	313	302	365	352	417	403	470	453	522	503	574	554	626	604
<b>Argento</b>	338	323	394	377	451	431	507	485	563	538	620	592	676	646
<b>Oro</b>	350	339	408	396	467	452	525	509	583	565	642	622	700	678

6.3.4.2 Tali distintivi saranno assegnati per la Divisione Arco Nudo come da successiva tabella:

<b>DISTINTIVI WA PUNTA DI FRECCIA – Arco Nudo</b>														
	24 bersagli		28 bersagli		32 bersagli		36 bersagli		40 bersagli		44 bersagli		48 bersagli	
	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F
<b>Verde</b>	191	182	223	212	255	243	287	273	318	303	350	334	382	364
<b>Marrone</b>	230	198	268	231	307	264	345	297	383	330	422	363	460	396
<b>Grigio</b>	250	226	292	264	333	301	375	339	417	377	458	414	500	452
<b>Nero</b>	273	250	319	292	364	333	410	375	455	417	501	458	546	500
<b>Bianco</b>	294	275	343	321	392	367	441	413	490	458	539	504	588	550
<b>Argento</b>	316	299	369	349	421	399	474	449	527	498	579	548	632	598
<b>Oro</b>	335	312	391	364	447	416	503	468	558	520	614	572	670	624

6.3.4.3 Tali distintivi saranno assegnati per la Divisione Compound come da successiva tabella:

<b>DISTINTIVI WA PUNTA DI FRECCIA – Compound</b>														
	24 bersagli		28 bersagli		32 bersagli		36 bersagli		40 bersagli		44 bersagli		48 bersagli	
	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F
<b>Verde</b>	292	275	341	321	389	367	438	413	487	458	535	504	584	550
<b>Marrone</b>	313	301	365	351	417	401	470	452	522	502	574	552	626	602
<b>Grigio</b>	331	318	386	371	441	424	497	477	552	530	607	583	662	636
<b>Nero</b>	351	338	410	394	468	451	527	507	585	563	644	620	702	676
<b>Bianco</b>	371	357	433	417	495	476	557	536	618	595	680	655	742	714
<b>Argento</b>	389	377	454	440	519	503	584	566	648	628	713	691	778	754
<b>Oro</b>	399	388	466	453	532	517	599	582	665	647	732	711	798	776

- 6.3.4.4 I distintivi Punta di Freccia di colore Verde e Marrone possono essere richiesti da atleti appartenenti alla classe Cadetti (*Allievi*) per i punteggi ottenuti durante le specifiche fasi di gara per loro previste.  
Atleti appartenenti alla classe Juniores possono richiedere qualsiasi distintivo Punta di Freccia dal momento che gareggiano alle medesime distanze della classe Seniores.

#### **6.4 GARE VALIDE PER IL CONSEGUIMENTO DEI RICONOSCIMENTI**

*Le normative del presente articolo sono applicabili alle gare dei Calendari FITARCO Internazionale e Nazionale.*

- 6.4.1 I riconoscimenti Stelle possono essere ottenuti in base a punteggi conseguiti in una singola gara ~~Fita~~ **1440 Round**, in ciascun Round di una gara Doppio ~~Fita~~ **1440 Round**, quando organizzati secondo i criteri stabiliti dall'articolo 6.5
- 6.4.2 I riconoscimenti possono essere ottenuti durante tornei organizzati da Associazioni Membro e riconosciuti dalla WA (*vedi art.4.8*) e per i quali l'Associazione ha pagato la tassa stabilita dal Consiglio entro il massimo totale stabilito dal Congresso.

#### **6.5 RICHIESTE DEI RICONOSCIMENTI**

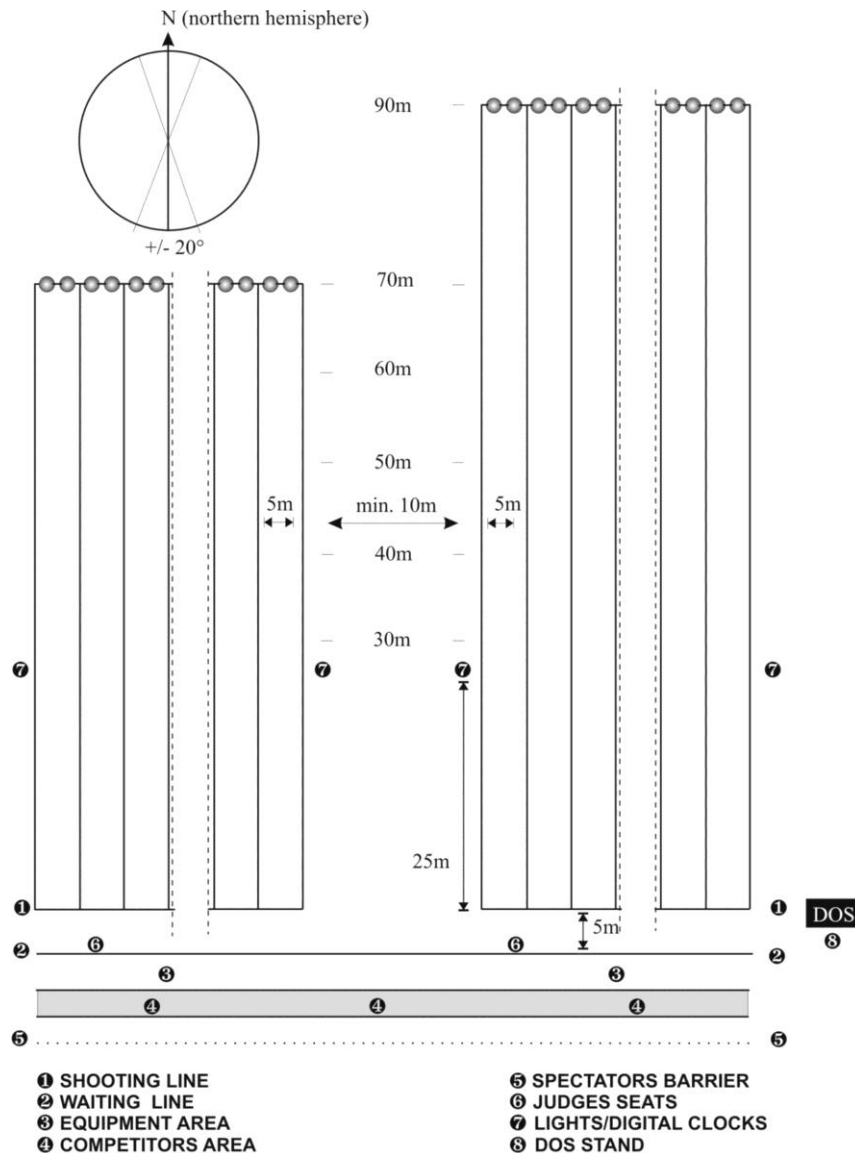
- 6.5.1 Saranno spediti ~~annualmente~~ alle Associazioni Membro il numero richiesto di riconoscimenti ad eccezione dei riconoscimenti di alto valore.
- 6.5.1.1 I riconoscimenti di alto valore sono:
- Stelle per i 1350 punti e 1400 punti
  - Targhe Oro e Porpora
  - Punte di Freccia Oro e Argento
- 6.5.2 L'Associazione Membro avrà la responsabilità di:
- 6.5.2.1 Pagare il prezzo approvato dal Consiglio Esecutivo per tali riconoscimenti.
- 6.5.2.2 ~~Prendere nota del~~ **Registrare** nome o ~~della~~ descrizione, ~~del~~ luogo e ~~della~~ data del torneo.
- 6.5.2.3 Controllare che la gara sia stata svolta secondo i Regolamenti della WA.
- 6.5.2.4 Controllare che tutti i concorrenti per i quali è stata fatta richiesta, al momento del torneo erano affiliati ad un'Associazione Membro.
- 6.5.2.5 Controllare l'esattezza delle tabelle di punteggio originali o delle copie autenticate che devono essere accluse ad ogni richiesta.
- 6.5.3 Le richieste per i riconoscimenti di alto valore devono essere spedite al Segretario Generale a cura dell'Associazione Membro di appartenenza e per conto del richiedente.
- 6.5.3.1 Le richieste devono:
- indicare il nome e la classe del richiedente
  - indicare il nome, il luogo e la data di svolgimento della gara
  - fornire una dichiarazione di conformità agli Artt.6.5.2.3, 6.5.2.4, 6.5.2.5
  - contenere in allegato le tabelle di punteggio in originale o in copia autenticata e una copia completa dei risultati.
- 6.5.3.2 Il Segretario Generale, se soddisfatto della documentazione ricevuta, manderà il riconoscimento attraverso l'Associazione Membro, addebitando la tassa stabilita dal Consiglio e pubblicherà periodicamente una lista nominativa dei distintivi assegnati.

## **Capitolo 7**

### **DISPOSIZIONE DEI CAMPI DI GARA Tiro alla Targa all'Aperto e al Chiuso**

- 7.1 Disposizione
- 7.1.1 La disposizione del campo deve seguire le seguenti indicazioni:
- 7.1.1.1 Il campo va messo in squadra e ciascuna distanza accuratamente misurata da un punto situato sotto la verticale dell'oro di ciascun bersaglio fino alla linea di tiro.  
La tolleranza delle dimensioni del campo a 90/70/60 metri sarà  $\pm 30$  cm; a 50/40/30 metri  $\pm 15$  cm; a 25/18 metri  $\pm 10$  cm
- 7.1.1.2 Una linea di attesa sarà tracciata almeno 5 (cinque) metri nel tiro alla targa all'aperto e almeno 3 (tre) metri nel tiro alla targa al chiuso, dietro la Linea di Tiro (\*)  
*(\*) Nelle gare a carattere interregionale tale distanza potrà essere ridotta a 3 metri nel tiro alla targa all'aperto e a 2 metri nel tiro alla targa al chiuso.*
- 7.1.1.3 Ogni supporto battifreccia avrà una angolazione, rispetto alla verticale, compresa tra

- circa 10 e 15 gradi nel tiro alla targa all'aperto e tra 0 e 10 gradi nel tiro alla targa al chiuso; tutti i supporti battifreccia di una stessa linea dovranno essere sistemati con la stessa angolazione.
- 7.1.1.4 Le altezze dei centri degli ori in una linea di supporti sul campo dovrebbero sempre apparire allineate.
- 7.1.1.5 Tutti i concorrenti della stessa divisione o classe dovranno essere raccolti in un solo campo. (\*)  
*(\*) Nelle gare di tiro alla targa all'aperto, le classi che tirano a distanze differenziate dovranno, ove possibile, essere separate da una corsia vuota la cui larghezza dovrà essere almeno pari alla larghezza delle corsie occupate da un singolo supporto battifreccia.*
- 7.1.1.6 Ove possibile, dovrà essere fornito un numero sufficiente di bersagli per consentire di avere non più di tre arcieri per paglione battifreccia. Se l'impianto non lo consente, si potrà avere un massimo di quattro arcieri per paglione battifreccia. (\*)  
*(\*) Gli arcieri della Divisione Compound tireranno su supporti battifreccia a loro riservati, ove possibile*
- 7.1.1.7 Sulla linea di tiro saranno marcati i riferimenti direttamente contrapposti a ciascun supporto. Ci sarà inoltre un numero corrispondente a quel bersaglio posizionato tra 1 e 2 metri davanti alla linea di tiro. Se due o più arcieri tirano sullo stesso bersaglio contemporaneamente, la posizione di tiro di ciascun arciere dovrà essere segnata sulla linea di tiro e sarà garantito uno spazio minimo di 80 cm per arciere. Per partecipanti su sedia a rotelle si dovrà considerare uno spazio maggiore **(Vedi Libro 3, art.21.11.4)**.  
*Nel caso di due concorrenti che tirino contemporaneamente, in alternativa ai contrassegni sulla linea di tiro, essi potranno disporsi ai lati del riferimento relativo al numero di supporto*
- 7.1.1.8 Dovranno essere tracciate delle linee ad angolo retto rispetto alla linea di tiro che si protraggono dalla linea di tiro fino a quella dei bersagli, formando delle corsie contenenti uno, due, tre o quattro supporti. (\*)  
*(\*) Si applica alle gare del solo Calendario Internazionale*
- 7.1.1.9 Davanti alla linea di tiro **e parallelamente a questa**, dovrà essere tracciata una "linea dei 3 metri".
- 7.1.1.10 Laddove il pubblico abbia libero accesso, dovranno essere sistemate barriere per tenere indietro gli spettatori. Deve essere tenuta in considerazione la distrazione di un arciere causata dal movimento delle persone dietro il bersaglio.  
Nel tiro alla targa all'aperto, le barriere dovranno essere sistemate ad almeno 20 metri dagli estremi della linea dei paglioni posti a 90 metri e a minimo 10 metri dagli estremi della linea di tiro. Questo dovrebbe mantenere un margine approssimativo di 13 metri quando i bersagli si trovano sulla linea dei 30 metri. Le barriere dovranno essere posizionate ad almeno 10 metri dietro la linea di attesa e a 50 metri dietro la linea dei bersagli posizionati a 90 metri. Questo creerà una zona di sicurezza di 110 metri quando i bersagli vengono spostati sulla linea dei 30 metri. La distanza di sicurezza di 50 metri può essere ridotta in presenza di adeguati sbarramenti, per esempio reti, terrapieni o simili (non siepi o steccati). Tali sbarramenti devono essere sufficientemente alti da bloccare le frecce che hanno mancato la parte superiore del bersaglio a 90 metri.  
Nel tiro alla targa al chiuso, in base alle dimensioni della sala, saranno innalzate intorno al campo barriere adatte per tenere gli spettatori indietro. Tali barriere dovranno essere poste ad almeno 10 metri dalle estremità della linea dei bersagli ed almeno 5 metri dietro la linea di attesa.  
Nessuno spettatore è autorizzato ad essere al di là della linea dei bersagli. Ove non siano erette barriere laterali, nessuno spettatore potrà trovarsi oltre le barriere poste dietro la linea di attesa.



- 7.1.1.11 Nelle fasi eliminatorie, i bersagli dovranno essere disposti a coppia e ravvicinati.
- 7.1.1.12 Per l'Olympic Round e per il Compound Match Round si dovrà prevedere un campo d'allenamento a fianco del campo di gara in cui gli arcieri ancora in gara possano allenarsi durante le fasi Eliminatorie e Finali.
- 7.1.1.13 Per le fasi a squadre dovrà essere segnata una linea chiaramente visibile ad un (1) metro dietro la linea di tiro. Tale linea dovrà avere una larghezza di almeno tre (3) cm.
- 7.1.1.14 Per le fasi a squadre dovranno essere marcate dietro la "linea del metro" un'area di grandezza sufficiente per i tre atleti ed il loro equipaggiamento a loro riservata e, dietro questa, un'area riservata agli allenatori.  
Se lo spazio lo consente sarà marcata, tra le due squadre in gara, anche una piccola area per gli arbitri (*Giudici di Gara*). (\*)  
(\*) *Non si applica alle gare non valide per i riconoscimenti WA.*

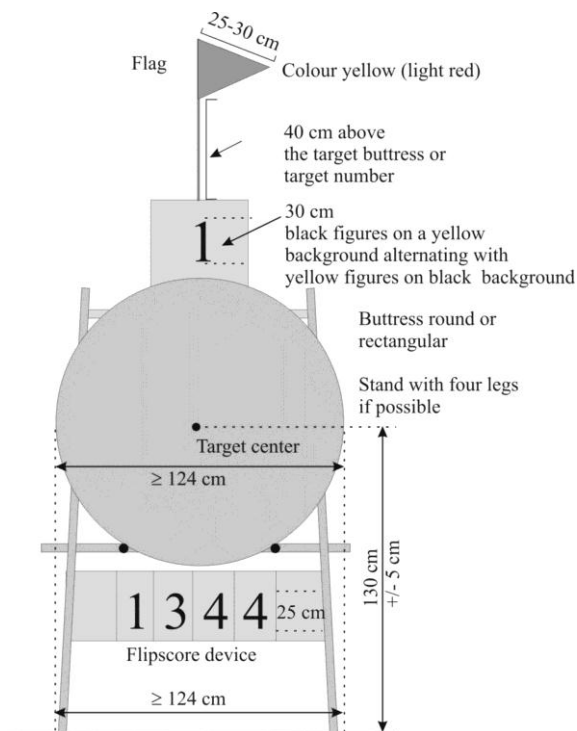
**7.2 ATTREZZATURA DEL CAMPO DI GARA**

**7.2.1 I supporti battifreccia**

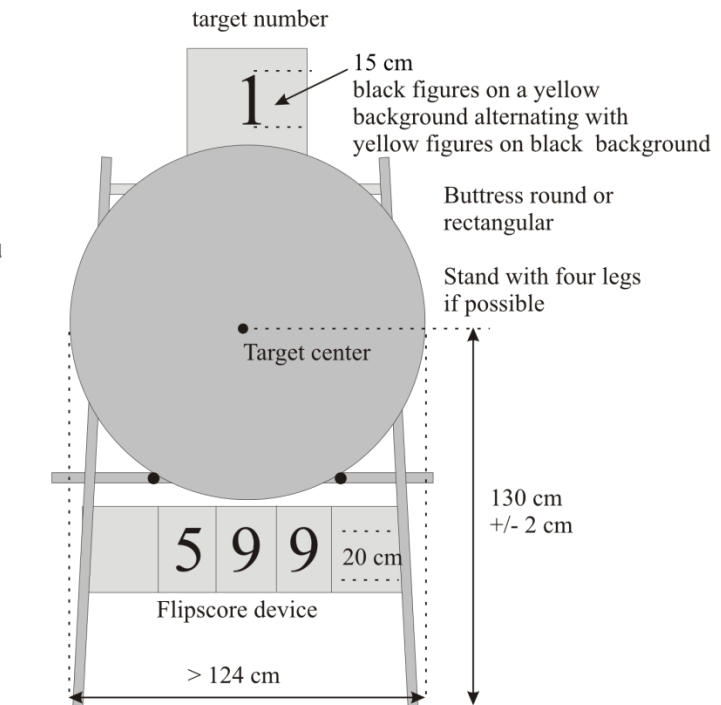
La dimensione del supporto battifreccia, sia rotondo che quadrato, ~~non dovrà essere inferiore a 124 cm in qualsiasi direzione~~ **dovrà essere sufficientemente largo** per far sì che l'eventuale freccia che lo colpisca e manchi di poco il lato esterno della visuale freccia nel supporto stesso. Le frecce che colpiscono un bersaglio dovranno rimanervi infisse per permettere la registrazione del punteggio.

- 7.2.1.1 I battifreccia dovranno essere fissati saldamente **al supporto (cavalletto) il quale sarà fissato con picchetti** al suolo per impedire che vengano rovesciati dal vento o spostati. Qualsiasi parte del battifreccia o del suo supporto che possa danneggiare le frecce,

dovrà essere protetta. Particolare attenzione dovrà essere riposta per evitare che le frecce che attraversano il battifreccia non vengano danneggiate dal cavalletto, specialmente quando si utilizzano più visuali sullo stesso battifreccia. (vedi immagini sotto riportate)



**Battifreccia per il Tiro alla Targa all'Aperto**



**Battifreccia per il Tiro alla Targa al Chiuso**

7.2.1.2 Ogni battifreccia dovrà avere un numero di bersaglio. I numeri saranno alti minimo 30 cm (nel tiro alla targa all'aperto) e minimo 15 cm (nel tiro alla targa al chiuso) e composti da cifre nere su fondo giallo, alternate a cifre gialle su fondo nero (per esempio: N.1 nero su fondo giallo, N.2 giallo su fondo nero, ecc.). I numeri dei supporti saranno fissati sopra o sotto il centro di ciascun bersaglio, in maniera da lasciare libera la visuale.

## 7.2.2 Visuali

Vi sono cinque visuali per Tiro alla Targa all'Aperto:

- visuale da 122 cm, di 122 cm di diametro
- visuale da 80 cm, di 80 cm di diametro
- visuale da 80 cm/sei zone di punteggio (per disposizione multipla con zone di punteggio 5-10)
- visuale da 80 cm/cinque zone di punteggio (per disposizione multipla, con zone di punteggio 6-10)
- visuale 'colpito/mancato' per le gare Academic Round

(\*) (sarà sospesa a partire dal 2015)

(\*) Gare Fitarco: le visuali da 80cm/cinque zone di punteggio sono utilizzabili solo per le gare a carattere Internazionale

Vi sono dieci tipi di visuali per le gare di Tiro alla Targa al Chiuso:

- visuale con diametro di 60 cm
- visuale tripla triangolare da 60 cm
- visuale tripla verticale da 60 cm
- visuale con diametro di 40 cm
- visuale tripla triangolare da 40 cm
- visuale tripla verticale da 40 cm
- visuale tripla triangolare R da 40 cm (per l'Arco Ricurvo - Olimpico)
- visuale tripla triangolare C da 40 cm (per il Compound)
- visuale tripla verticale R da 40 cm (per l'Arco Ricurvo - Olimpico)
- visuale tripla verticale C da 40 cm (per il Compound)

Si dovranno utilizzare esclusivamente visuali prodotte da fabbricanti autorizzati dalla WA. (\*)

(\*) Non si applica alle gare non valide per i riconoscimenti di merito WA

7.2.2.1

**Descrizione**

Le visuali da 122 cm, da 80 cm, da 60 cm e da 40 cm sono divise in cinque zone concentriche colorate disposte nel seguente ordine a partire dal centro: Oro (Giallo), Rosso, Azzurro, Nero e Bianco. Ciascun colore è a sua volta diviso da una sottile riga in due zone di uguale larghezza, formando così un totale di dieci zone di punteggio di eguale larghezza, a partire dal centro dell'Oro:

- 6,1 cm sulla visuale da 122 cm;
- 4 cm sulla visuale da 80 cm.
- 3 cm sulla visuale da 60 cm
- 2 cm sulla visuale da 40 cm

Tali linee di divisione saranno in ogni caso poste entro la zona di punteggio più elevato. Non ci sono linee divisorie tra l'Azzurro e il Nero, e tra il Nero e il Bianco. La linea che segna il bordo esterno del Bianco sarà posta internamente entro la zona di punteggio. La larghezza delle sottili linee di divisione così come quella della linea esterna non supererà i 2 mm. Il centro del bersaglio verrà indicato con una piccola "x" (croce) le cui linee non dovranno superare i 1 mm di larghezza e 4 mm di lunghezza. E' inoltre previsto un anello del 10-interno (da registrare sulle tabelle di punteggio come X) di 6.1 cm di diametro per le visuali da 122 cm e 4 cm di diametro per le visuali da 80 cm, da utilizzare per risolvere i casi di parità in classifica. Nel tiro alla targa al chiuso, per la divisione Compound, l'anello della zona di punteggio 10 sarà di 3 cm di diametro sulle visuali da 60 cm e di 2 cm di diametro sulle visuali da 40 cm.

- nel tiro alla targa all'aperto, le visuali da 80 cm/6 zone di punteggio possono essere usate alla distanza di 50, 40 e 30 metri. Ai Campionati Mondiali è obbligatoria la disposizione multipla a triangolo a 50 m e 30 m.

Le zone di punteggio hanno la stessa dimensione delle visuali da 80 cm ma con le zone di punteggio dal 4 all'1 rimosse. La zona di punteggio più bassa dunque è l'Azzurro (zona di punteggio 5). (\*)

- nel tiro alla targa all'aperto, le visuali da 80 cm/5 zone di punteggio possono essere usate alla distanza dei 30 metri ~~(la sistemazione a triangolo è obbligatoria per i Campionati Mondiali)~~. Le zone di punteggio hanno la stessa dimensione del bersaglio da 80 cm, ma con la zona dal cinque all'uno rimossa. La zona di punteggio più bassa quindi è l'Azzurro (zona di punteggio 6). (\*\*)

*(\*) Per le classi Ragazzi e Giovanissimi la disposizione multipla può essere utilizzata per le due distanze più brevi previste per la loro classe.*

*(\*\*) Applicabile solo alle gare di Calendario federale a carattere Internazionale.*

- nel tiro alla targa al chiuso, potranno essere utilizzati bersagli tripli come di seguito descritti (per il Match Round dovranno essere utilizzati bersagli tripli da 40 cm. Per i Campionati del Mondo, sono obbligatori i bersagli tripli verticali da 40 cm R e C). Essi hanno la stessa dimensione dei bersagli usate nel tiro alla targa all'aperto da 60 e 40 cm, ma con le zone dal cinque all'uno rimosse. La più bassa zona di punteggio è pertanto il sei (Azzurro).

Ogni visuale consiste di tre piccoli bersagli su fondo bianco disposti simmetricamente in uno schema triangolare con i centri rispettivamente in basso a sinistra, all'apice ed in basso a destra, oppure in una colonna verticale. I centri degli ori saranno approssimativamente a 32 cm l'uno dall'altro nel bersaglio da 60 cm ed a 22 cm l'uno dall'altro in quello da 40 cm.

Esiste differenza tra visuali triple regolari e quelle triple da 40 cm per l'Arco Olimpico (R) e per il Compound (C). Le visuali triple da 40 cm (a triangolo e verticali) si differenziano in base alla dimensione della zona di punteggio del 10: il diametro dell'anello della zona di punteggio del 10 per l'Arco Olimpico (R) è di mm 40, per il Compound (C) è di 20 mm; le visuali 'combinata' hanno entrambi gli anelli.

7.2.2.2

**Zone di Punteggio e definizione dei Colori**

Zona di punteggio	Colore	Scala Pantone
10	Giallo	107U
9	Giallo	107U
8	Rosso	032U
7	Rosso	032U
6	Azzurro	306U
5	Azzurro	306U
4	Nero	Process Black
3	Nero	Process Black
2	Bianco	-
1	Bianco	-

**7.2.2.3 Tolleranza nelle misure**

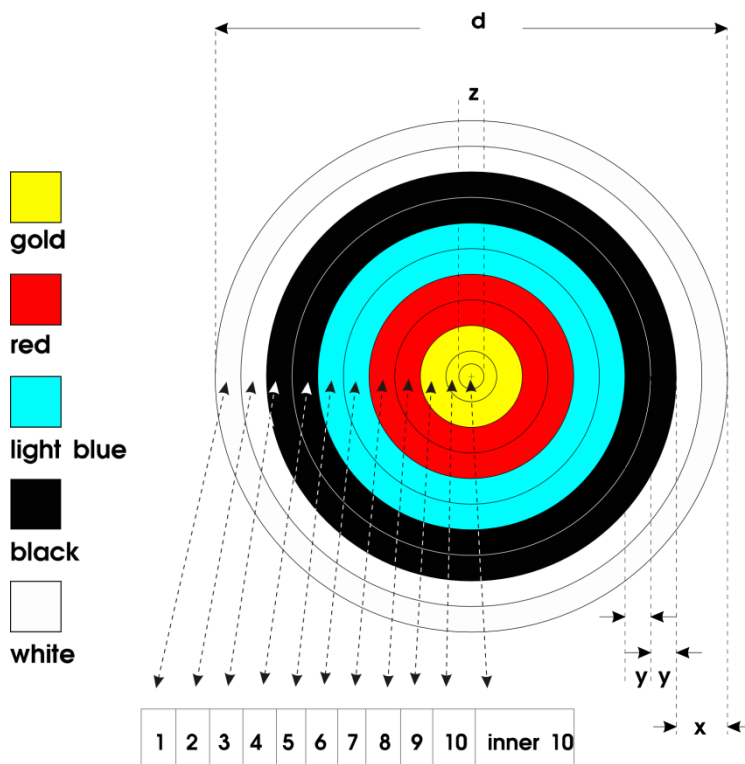
Le visuali per il tiro alla targa all'aperto dovranno essere misurate sul diametro di ciascun cerchio che racchiude ciascuna delle 10 zone di punteggio. La tolleranza di ciascuno di questi diametri, misurati attraverso il centro, non dovrà superare  $\pm 1$  mm per le zone del 10, del 9 e dell'8, e  $\pm 2$  mm per le altre zone.

Zone	Diametro delle Visuali e zone di punteggio in cm		Tolleranza in mm $\pm$
	122	80	
10 Interno	6.1	4	1
10	12.2	8	1
9	24.4	16	1
8	36.6	24	1
7	48.8	32	2
6	61	40	2
5	73.2	48	2
4	85.4	56	2
3	97.6	64	2
2	109.8	72	2
1	122	80	2

Le visuali per il tiro alla targa al chiuso dovranno essere misurate sul diametro di ciascun cerchio che racchiude ciascuna delle 10 zone di punteggio. La tolleranza di ciascuno di questi diametri, misurati attraverso il centro, non dovrà eccedere  $\pm 1$  mm per le zone del 10, del 9 e dell'8, e  $\pm 2$  mm per le altre zone.

Zone	Diametro delle Visuali e zone di punteggio in cm.		Tolleranza in mm $\pm$
	60	40	
10 Compound	3	2	1
10 Arco Olimpico	6	4	1
9	12	8	1
8	18	12	1
7	24	16	2
6	30	20	2
5	36	24	2
4	42	28	2
3	48	32	2
2	54	36	2
1	60	40	2

Per la Divisione Compound sarà registrato come 10 solo la zona dell'anello interno del 10. La parte restante della zona gialla sarà registrata come 9. **Gli atleti Compound della classe W1, utilizzeranno le visuali con la zona del 10 da 4cm, nel caso in cui usino il mirino dell'arco ricurvo.**



d	x	y	z
diameter of face	color zone	scoring zone	diameter of inner 10
122 cm	12.2 cm	6.1 cm	6.1 cm
80 cm	8 cm	4 cm	4 cm
60 cm	6 cm	3 cm	3 cm
40 cm	4 cm	2 cm	2 cm

### Visuali Tiro alla Targa e Zone di Punteggio

7.2.2.4 Visuali hitt/miss (colpito/mancato) per la gara Academic Round (\*)

(\*) non recepita dalla Fitarco

7.2.2.4.1 Le visuali per la gara 'Academic Round' sono formate da due zone di punteggio: la zona corrispondente a 'colpito' (hit) e quella corrispondente a 'mancato' (miss).

7.2.2.4.2 La zona 'colpito' (spot) da utilizzare a 70m, ha un diametro di 24,4 cm.

7.2.2.4.3 Il colore della zona 'colpito' (spot) è giallo (scala Pantone 107U)

7.2.2.4.4 Il colore della zona 'mancato' (miss) è rosso (scala Pantone 032U)

7.2.2.5 Materiale delle visuali

Le visuali dovranno essere di carta o altro materiale idoneo. Le visuali usate durante la stessa gara dovranno essere uguali in quanto a colore e materiale.

### 7.2.3 Dimensioni e disposizione delle visuali alle diverse distanze (tiro alla targa all'aperto)

Per le distanze di 90, 70, 60 e di 50 metri per la classe Cadetti (*Allievi*) femminile e Master femminile, si userà il bersaglio da 122 cm. Per le distanze di 50, 40 e 30 metri, si userà il bersaglio da 80 cm (ad eccezione della gara Arco Standard). (\*)

(\*) Per le classi Giovanissimi e Ragazzi si useranno i seguenti bersagli:

- Classi Giovanissimi: visuale da 122 cm alle distanze di 30 e 25 m e visuale da 80 cm oppure da 80 cm/6 zone di punteggio alle distanze di 20 e 15 m;

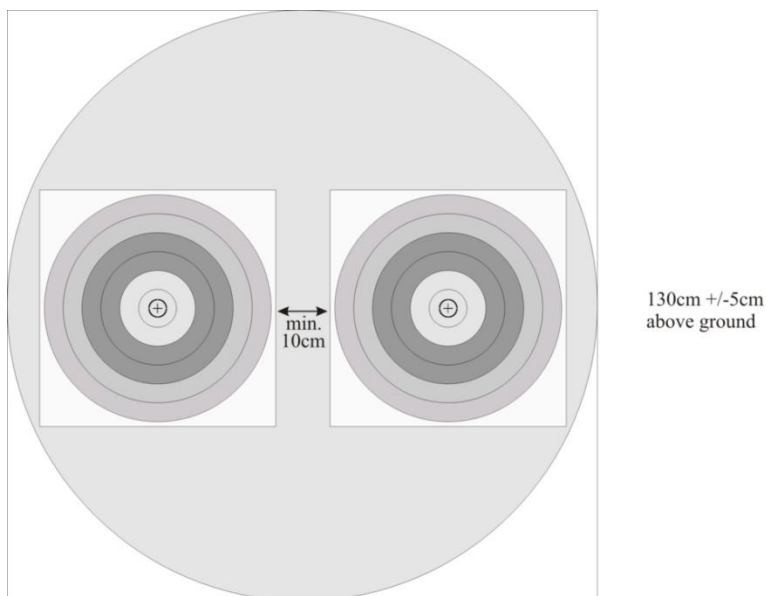
- Classi Ragazzi: visuale da 122 cm alle distanze di 50 e 40 m e visuale da 80 cm oppure da 80 cm/6 zone di punteggio alle distanze di 30 e 20 m.

• Per il 900 Round si utilizzerà la visuale da 122 cm per tutte le distanze e per tutte le classi e divisioni.

• Per la divisione Compound a 30 metri è obbligatoria la sistemazione a quattro centri delle visuali da 80 cm.



- 7.2.3.1 Il centro dell'Oro sarà a 130 cm. dal terreno, misurato da un livello del suolo stimato uniforme. La tolleranza delle misure non eccederà i  $\pm 5$  cm.
- 7.2.3.2 Quando alla distanza di 50, 40 e 30 metri si utilizzano visuali multiple (con 5 o 6 zone di punteggio) con disposizione triangolare o si usa la disposizione a quattro centri, la distanza massima tra il terreno e il centro della/e visuale/i superiore/i dovrà essere di 172 cm e la distanza minima tra il terreno e il centro delle visuali inferiori deve essere di 90 cm. La distanza minima tra le zone di punteggio delle due visuali poste alla stessa altezza sarà di 2 cm.
- 7.2.3.3 Quando alla distanza di 30 metri si utilizzano visuali (con 5 zone di punteggio) a tre centri con disposizione orizzontale, la distanza massima tra il terreno e il centro della/e visuale/i superiore/i dovrà essere di 130 cm ( $\pm 5$  cm). La distanza minima tra le zone di punteggio delle tre visuali sarà 2 cm.
- 7.2.3.4 Disposizione dei bersagli per gare Compound Match Round:  
Le visuali da 80cm/6 zone di punteggio saranno disposte nel modo seguente:
- fasi Eliminatorie (senza tiri alternati): 1 visuale sarà sistemata orizzontalmente sulla parte sinistra del centro (il concorrente di sinistra tira 3 frecce) ed una visuale sulla parte destra (il concorrente di destra tira 3 frecce)
  - fasi Finali (tiri alternati): sarà disposta una visuale su ciascun battifreccia.
  - fasi eliminatorie a Squadre e Squadre Miste: saranno posizionate orizzontalmente per ogni squadra due visuali su ciascun battifreccia, 1 visuale per 3 frecce (squadra) o 2 frecce (Squadre Miste) (Vedi immagine 5). Gli atleti della squadra possono decidere su quale visuale tiare, a condizione che su ciascuna visuale vengano tirate 3 frecce (Squadra) o 2 frecce (Squadra Mista).
  - Le Squadre e le Squadre Miste effettueranno gli spareggi su una singola visuale



**Disposizione a coppie di visuali da 80cm/6 zone di punteggio (5-10 punti)**

**7.2.4 Dimensioni e disposizione delle visuali alle varie distanze (tiro alla targa al chiuso)**

La visuale da 60 cm dovrà essere utilizzata a 25 metri e quella da 40 cm. a 18 metri.

*(\*) Gli atleti delle classi Giovanissimi utilizzeranno la visuale singola da 60 cm a 18 m e la visuale (singola) da 80 cm a 25 m.*

**7.2.4.1 Fasi e Visuali**

Per il Match Round al Chiuso si dovranno utilizzare visuali triple da 40 cm. Nelle fasi Eliminatorie e Finali le visuali saranno posizionate a coppie su ciascun supporto.

L'utilizzo delle visuali triple verticali è obbligatorio ai Campionati del Mondo Indoor.

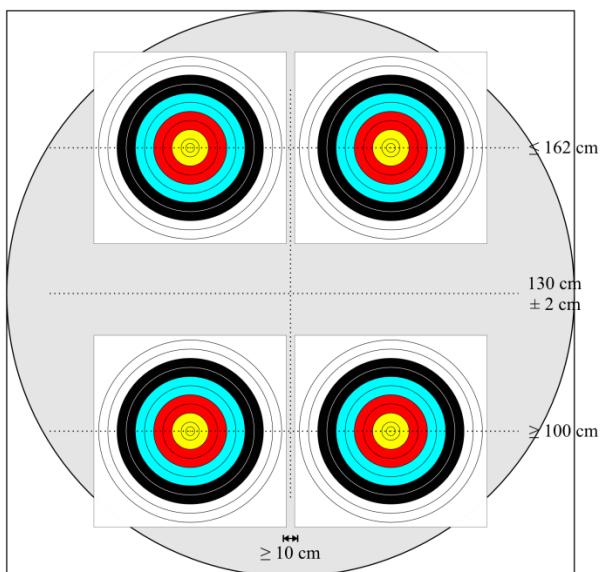
In tutte le altre competizioni, l'utilizzo delle visuali singole o triple è a scelta degli Organizzatori, che potranno permettere ad atleti della stessa classe e divisione di tirare su visuali differenti. (\*)

*(\*) Nelle gare dei Calendari FITARCO, compresi i Campionati Italiani di Classe e Assoluti Individuali e a Squadre, è obbligatorio l'utilizzo delle visuali triple verticali esclusivamente per tutte le classi della **divisione Compound**.*

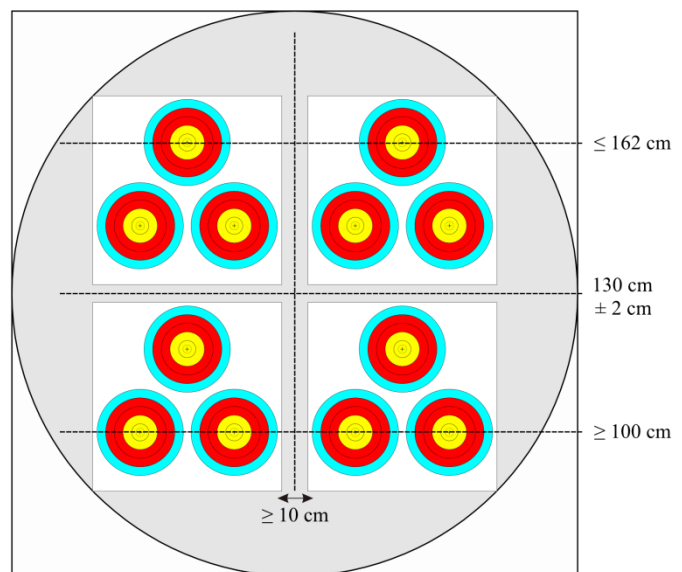
*Nelle gare dei Calendari FITARCO dovranno essere utilizzate per tutte le classi della **divisione Olimpica** (ad eccezione della classe Giovanissimi) visuali singole da 40cm. Dietro specifica richiesta alla Società Organizzatrice della gara, in base alla disponibilità, potranno essere utilizzate visuali triple verticali o triple triangolari da 40cm. Ai Campionati Italiani di Classe e Assoluti Individuali e a Squadre, dovranno essere utilizzate visuali triple verticali.*

*Per tutte le classi della **divisione Arco Nudo** (ad eccezione della classe Giovanissimi) dovranno essere utilizzate visuali singole da 40cm sia nelle gare dei Calendari FITARCO che nei Campionati Italiani di Classe e Assoluti Individuali e a Squadre. Per gli scontri assoluti a Squadre le visuali saranno disposte, sullo stesso batti freccia, a triangolo (due visuali in basso e una in alto al centro. Ogni componente la squadra tirerà le sue frecce sulla stessa visuale.*

- 7.2.4.1.1 Disposizione di visuali singole o a coppie  
Il centro della visuale singola o del bersaglio intermedio delle visuali verticali triple si troverà a 130 cm da terra. Nel caso di utilizzo di bersagli tripli triangolari, l'altezza sarà riferita ai centri dei due bersagli inferiori. Nel caso di disposizione a coppie la distanza minima tra la zona di punteggio delle due visuali dovrà essere 10 cm; per le visuali da 60 cm, la distanza minima sarà di 2 cm.
- 7.2.4.1.2 Disposizione di 4 visuali singole da 40 cm o triple triangolari  
In caso di utilizzo di 4 visuali da 40 cm, l'altezza massima del centro della visuale superiore sarà di 162 cm dal terreno. Il centro della visuale inferiore sarà a un minimo di 100 cm dal terreno.  
Nel caso di utilizzo di bersagli tripli a triangolo da 40 cm, la misura massima sarà riferita ai centri più alti dei bersagli superiori e quella minima ai centri più bassi dei bersagli inferiori. La distanza minima delle zone di punteggio dei due centri posti alla stessa altezza sarà di 10 cm. Ogni visuale dovrà essere posizionata nel suo quarto del supporto battifreccia (vedi immagini sotto riportate).



**Disposizione a 4 centri di visuali da 40 cm**



**Disposizione a 4 di visuali triple**

- 7.2.4.1.3 Disposizione di 4 e 2 visuali triple verticali da 40 cm.  
In caso di utilizzo di 4 visuali triple verticali da 40 cm, il centro della visuale di mezzo si dovrà trovare a 130 cm dal terreno con una tolleranza di  $\pm 2$  cm.  
Nel caso di 4 visuali triple verticali, la distanza tra le zone di punteggio della seconda e terza colonna sarà minimo 10 cm e tra le zone di punteggio della colonna 1 e 2 e quelle della colonna 3 e 4 di massimo 2 cm.  
Con 2 visuali triple verticali (prova individuale e a squadre) lo spazio tra le zone di punteggio di ciascuna colonna dovrà essere di minimo 25 cm.  
Con una visuale tripla verticale con sistemazione orizzontale (tiri di spareggio a squadre) il centro della visuale tripla sarà a 130 cm dal terreno.  
Per la disposizione delle visuali è ammessa una tolleranza di  $\pm 2$  cm.

7.2.5

**Dispositivi per il controllo del tempo  
Acustici e Visivi**

Il Direttore dei Tiri (vedi art.10.1.1) controllerà:

- l'inizio e la fine di ogni tempo limite, con un fischietto o con un dispositivo che dia segnalazioni acustiche ben udibili
- ogni tempo limite per mezzo di orologi digitali, semafori, bandiere, pannelli e/o altro semplice dispositivo, in aggiunta al segnale sonoro sopra descritto.

7.2.5.1 In caso di una piccola discrepanza tra il controllo acustico del tempo e quello visivo, sarà prioritario il dispositivo acustico.

7.2.5.2 Potranno essere usati i seguenti dispositivi: (\*)

*(\*) I dispositivi elettrici presenti all'interno del campo di gara dovranno essere conformi al DPR n.547/1955 e n.459/1996.*

• **Semafori**

I colori saranno nell'ordine Rosso, Giallo e Verde, con il Rosso nella parte più alta. I semafori devono essere sincronizzati e non si dovranno mai accendere due colori contemporaneamente.

Durante i Campionati, i semafori dovranno essere collegati con i dispositivi per il controllo acustico dei tempi, in modo che il primo suono emesso dal dispositivo acustico corrisponda al passaggio del semaforo al rosso e dell'orologio digitale allo zero.

• **Orologi digitali**

- Qualora i tempi vengano controllati per mezzo di orologi digitali, le cifre dell'orologio dovranno misurare almeno 20 cm di altezza e dovranno leggersi chiaramente a 100 metri di distanza. Dovrà essere possibile fermare immediatamente e azzerare questi orologi, quando necessario. L'orologio dovrà funzionare secondo il principio del conto alla rovescia. Tutti gli altri requisiti, per es. posizione, numero ecc. saranno uguali a quelli relativi ai semafori.

- Nel caso in cui si usano orologi digitali, i semafori non sono obbligatori.

- Se si usano entrambi, i sistemi devono essere sincronizzati. In caso di discrepanza tra i due sistemi, prevarrà l'orologio digitale.

• **I dispositivi visivi** devono essere posizionati su entrambi i lati del campo e, se necessario, nella corsia libera prevista tra i supporti battifreccia a qualsiasi distanza inferiore ai 30 m (\*), in modo che siano visibili da tutti gli atleti sulla linea di tiro sia destrorsi che mancini.

*(\*) e comunque a distanza inferiore alla distanza minima di tiro prevista sul campo di gara.*

• **Indicatori per gli scontri diretti**

Durante gli scontri a tiri alternati, dovranno essere predisposte luci verdi e rosse, contasecondi del tempo rimanente o altri ausili visivi separati per ogni atleta, per indicare chiaramente chi deve tirare nel turno. (\*)

*(\*) Non obbligatorio nelle gare non valide per i riconoscimenti WA*

• **Dispositivi di emergenza**

- Quando il limite di tempo è controllato da un dispositivo elettrico, dovranno essere disponibili pannelli, bandiere o altri semplici sistemi manuali per poter sopperire in caso di interruzione o guasti all'impianto elettrico.

- Quando il tempo limite è controllato manualmente con l'uso di pannelli, questi non devono essere più piccoli della misura di 120 cm per 80 cm. Dovranno essere ben montati per resistere al vento e devono essere facili e veloci da girare per mostrare entrambi i lati. Un lato dei pannelli sarà verde ed il retro sarà giallo.

• L'uso di semafori o orologi digitali e dispositivi di emergenza è obbligatorio durante le Gare Internazionali

7.2.6 **Materiali vari**

I materiali menzionati nel presente articolo sono obbligatori per le Gare Internazionali e raccomandati negli altri importanti tornei.

7.2.6.1 **Numeri di gara (pettorali)** devono essere indossati da ogni atleta. (\*)

*(\*) Potranno riportare il numero di registrazione o il numero di bersaglio associato alla lettera (A, B, ...) indicante l'ordine di tiro.*

7.2.6.2 Un dispositivo per indicare l'**ordine di tiro** nel caso in cui non tutti i concorrenti tirano contemporaneamente. Le lettere devono essere di dimensioni sufficienti per essere lette da tutti gli atleti dalle rispettive posizioni di tiro.

7.2.6.3 Un **tabellone segnapunti** per i punteggi totali cumulativi dopo ogni serie di frecce, per almeno le prime cinque donne ed i primi cinque uomini e che indichi il punteggio che consente la qualificazione.

7.2.6.4 Nell'Olympic Round e nel Compound Match Round e nel **Match Round al chiuso** una **tabella con il nome o il numero di pettorale dell'arciere** nella prova individuale o con le prime tre (3) lettere della sigla ufficialmente riconosciuta dell'Associazione Membro

- nella prova a squadre, deve essere esposta davanti la linea di tiro.
- 7.2.6.5 Nelle fasi Eliminatorie dovrà essere esposto sotto ogni bersaglio un **dispositivo di segnalazione punteggio** a tre cifre.
- 7.2.6.6 Nelle fasi Finali, un **tabellone segnapunti azionato a distanza** per ogni bersaglio, uno ogni concorrente (o squadra) con spazi per i punteggi delle tre (3) frecce individuali, per il punteggio totale o set per ogni scontro. Si dovrà inoltre prevedere il nome e la nazionale dei concorrenti, o della nazione della squadra.
- 7.2.6.7 Nelle fasi Finali, potranno essere posizionati dei **blind** vicino i bersagli. Questi saranno usati da Arbitri (*Giudici di Gara*), Marcapunti e Agenti dei concorrenti.
- 7.2.6.8 Nel tiro alla targa all'aperto: **bandiere segnamento** in materiale leggero e di colore visibile (come giallo) che servano come indicatori del vento, da posizionare sopra il centro del bersaglio, 40 cm sopra il più alto tra battifreccia o numero del bersaglio. Tali bandiere misureranno non più di 30 cm e non meno di 25 cm in qualunque dimensione.
- 7.2.6.9 Nel tiro alla targa all'aperto: **maniche a vento** su entrambi i lati del campo ed una al centro quando i due lati sono divisi. Le maniche a vento devono essere posizionate ad un'altezza tra i 2,5 e i 3,5 metri dal terreno.
- 7.2.6.10 Una **piattaforma rialzata** con sedili per il Direttore dei Tiri.
- 7.2.6.11 Sistemi audio e radio trasmettenti.
- 7.2.6.12 Un sufficiente numero di **sedie o panche** dietro la linea di attesa per tutti gli Atleti, Capitani di Squadra, Allenatori ed altri ufficiali di squadra, eccetto che sul campo delle finali o nell'area riservata alle finali del campo principale (\*).  
Le sedie per gli arbitri (*Giudici di Gara*), con protezioni per il tempo atmosferico, saranno opportunamente posizionate lungo la linea di attesa nei campi delle fasi di qualificazione ed eliminatorie.  
*(\*) Obbligatorie nelle gare valide per i riconoscimenti WA*
- 7.2.6.13 Un sistema di punteggio automatico può essere usato solo nelle fasi Finali.
- 7.2.6.14 Al centro del bersaglio/visuale può essere installata una piccola telecamera al di fuori di quando si effettuano spareggi.

## Capitolo 8

### DISPOSIZIONE DEI CAMPI DI GARA – Tiro di Campagna

#### 8.1

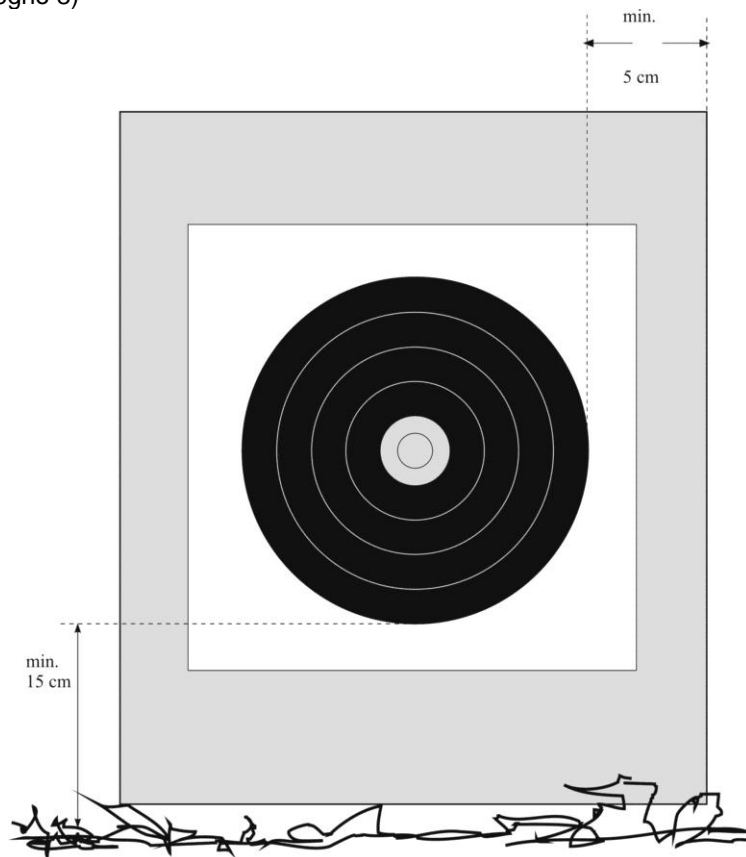
#### DISPOSIZIONE DEL PERCORSO

##### 8.1.1

Il percorso dovrà essere disposto in modo da poter raggiungere le piazzole di tiro e i bersagli senza inutili difficoltà, pericoli e perdite di tempo. I percorsi devono essere concentrati il più possibile.

- 8.1.1.1 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.
- 8.1.1.2 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.
- 8.1.1.3 I percorsi 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.*
- 8.1.1.4 I bersagli, descritti nell'Art.4.5.3, dovranno essere disposti in un ordine che consenta la massima varietà e il miglior sfruttamento delle caratteristiche del terreno. Nelle fasi Finali dovranno essere disposti due (2) battifreccia uno di fianco all'altro con visuali da 60 cm o 80 cm.
- 8.1.1.5 Per ogni bersaglio si dovrà prevedere un picchetto per ogni distanza (*divisione*), in modo da consentire ad almeno due arcieri di tirare contemporaneamente ai lati dello stesso.
- 8.1.1.6 Tutti i picchetti dovranno essere contrassegnati con la relativa distanza qualora la gara venga disputata a distanze conosciute. I picchetti dovranno essere di colore diverso e corrispondenti alla Divisione come segue: (\*)  
• Blu per la Divisione Arco Nudo, per la classe Cadetti (*Allievi*) della Divisione Arco Ricurvo (*Olimpico*) e Cadetti (*Allievi*) della Divisione Arco Compound  
• Rosso per la Divisione Arco Ricurvo (*Olimpico*) e Arco Compound.  
• Giallo per la classe Cadetti (*Allievi*) della Divisione Arco Nudo  
*(\*) Le classi non previste dalla WA utilizzeranno i picchetti secondo le seguenti modalità:*  
- *Picchetto Giallo: Giovanissimi (Arco Olimpico e Arco Nudo), Ragazzi Arco Nudo e Longbow (classe unica maschile e classe unica femminile)*  
- *Picchetto Blu: Ragazzi Arco Olimpico e Arco Compound.*

- 8.1.1.7 La tolleranza sulla distanza dal picchetto al bersaglio, sarà:
- per le distanze di 15 metri o inferiori,  $\pm 25$  cm
  - per le distanze tra i 15 ed i 60 metri,  $\pm 1$  m
- In ogni caso, le distanze riportate negli Art.4.5.3.5, 4.5.3.6 e 4.5.3.7 possono essere variate di 2 metri in più o in meno; la distanza esatta dovrà essere riportata sul picchetto.
- Le distanze dovranno essere misurate da un punto nell'aria approssimativamente posto a 1,5-2 m sopra il terreno. La misurazione delle distanze potrà avvenire con qualsiasi strumento che soddisfi le tolleranze richieste.
- 8.1.1.8 Il supporto battifreccia dovrà prevedere un margine di almeno 5 cm esternamente alla/e zona/e di punteggio inferiore della/e visuale/i posta/e su di esso. La visuale di un bersaglio non dovrà trovarsi in nessun punto a meno di 15 cm dal suolo. Qualunque sia il tipo di terreno, il battifreccia dovrà essere posizionato in modo ragionevolmente perpendicolare alla linea di mira degli arcieri dalla postazione di tiro, in modo da presentare all'arciere la visuale del bersaglio nella sua dimensione completa (vedi disegno 8)



**Disposizione di visuali da 80 cm e da 60 cm**

- 8.1.1.9 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 5-10 metri prima del picchetto di tiro per quel bersaglio.
- 8.1.1.10 Essi funzioneranno anche come area di attesa per gli arcieri del gruppo/i che attendono il loro turno di tiro. Se necessario, gli altri componenti del gruppo possono spostarsi davanti l'area di attesa per fare ombra. Dall'area di attesa dovrà essere possibile vedere se il picchetto è occupato da un arciere.
- 8.1.1.11 Le visuali non dovranno essere sovrapposte su visuali più ampie, né potranno esservi contrassegni di alcun genere sul supporto o sul terreno antistante che possano essere usati come punto di riferimento per la mira.
- 8.1.1.12 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.
- 8.1.1.13 Dove necessario, saranno posizionate intorno al percorso 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.
- 8.1.1.14 Il punto di ritrovo dovrà prevedere:
- dispositivi di comunicazione (sistemi) che permettano di contattare il presidente della Commissione Arbitrale (*Giuria di Gara*) del Torneo e gli Organizzatori (\*)
  - protezioni adeguate per i Capitani di Squadra (\*)
  - protezioni separate per la Giuria d'Appello (*Commissione di Garanzia*) e il presidente della Commissione Arbitrale (*Giuria di Gara*) del Torneo (\*)
  - 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 dei concorrenti
  - servizi di ristoro (\*)
  - servizi igienici
- (\*) *Obbligatorio nelle sole gare inserite nel calendario della WA*
- 8.1.1.15 I percorsi devono essere completati e pronti per l'ispezione almeno 16 ore prima dell'inizio dei tiri (\*). Ai Campionati Mondiali devono essere pronti entro la mattina di due giorni prima dell'inizio della gara, comprese le modifiche da apportare ai percorsi usati per le fasi Eliminatorie o Finali
- (\*) *Per tutte le gare dei calendari ufficiali FITARCO, i percorsi dovranno essere approntati entro le ore 14 del giorno precedente l'inizio della gara. I bersagli dovranno essere fissati sui supporti almeno un'ora prima del raduno degli arcieri. Visuali di riserva, convenientemente riparate dalle intemperie, dovranno essere disponibili in prossimità di ogni bersaglio.*

## **8.2 ATTREZZATURA DEL PERCORSO**

### **8.2.1 Visuali per il Tiro di Campagna**

Vi sono 4 tipi di visuali:

- visuali da 80 cm di diametro
- visuali da 60 cm di diametro
- visuali da 40 cm di diametro
- visuali da 20 cm di diametro

Si dovrà fare uso esclusivamente di visuali prodotti da fabbricanti autorizzati dalla WA. (\*)

(\*) *Non si applica alle gare non valide per i riconoscimenti WA.*

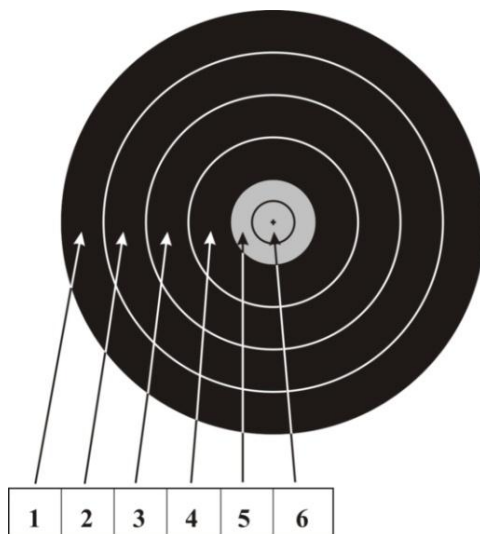
#### **8.2.1.1 Descrizione**

La visuale per Tiro di Campagna consiste di uno spot giallo centrale e di quattro zone di punteggio di eguale larghezza.

Lo sfondo dovrà essere bianco. La parte gialla è divisa in due zone di punteggio: il cerchio interno sarà registrato, ai fini del punteggio, come 6 e la sua parte esterna come 5. Le due zone di punteggio dovranno essere divise da una linea nera di spessore massimo di 1 mm. Il resto della visuale è nera. Le quattro zone di punteggio dovranno essere divise da una linea bianca di spessore massimo di 1 mm.

Ogni linea di divisione è inclusa nella zona di punteggio più alto. Al centro dello spot vi è una piccola "x" (croce) tracciata con linee sottili. Tali linee dovranno avere uno spessore massimo di 1 mm ed una lunghezza di 4 mm.

Vedi disegno della visuale per il Tiro di Campagna (*vedi immagine sotto riportata*)



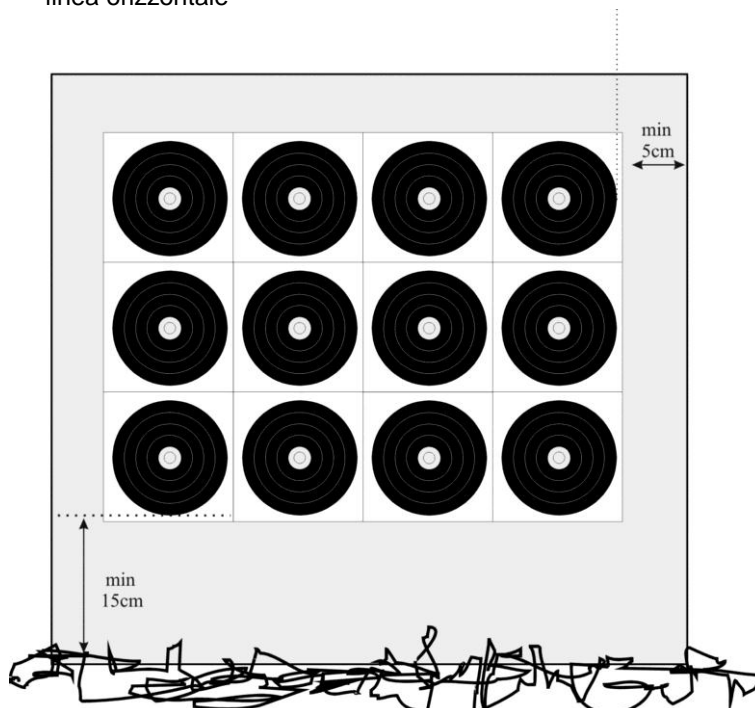
Visuali con zone di punteggio dall'1 al 6

8.2.1.2 Zone di punteggio, Colore e Tolleranze

Colori delle Zone	Zone di punteggio	Diametro delle visuali e Zone di punteggio				Tolleranza in mm +/-
		cm 20	cm 40	cm 60	cm 80	
Giallo	6	2	4	6	8	1
Giallo	5	4	8	12	16	1
Nero	4	8	16	24	32	1
Nero	3	12	24	36	48	2
Nero	2	16	32	48	64	2
Nero	1	20	40	60	80	2

8.2.1.3 Disposizione delle visuali

- Le visuali da 40 cm dovranno essere disposte in numero di 4 per ogni supporto battifreccia ed a forma di quadrato.
- Le visuali da 20 cm dovranno essere disposte in numero di 12 per supporto, su quattro colonne verticali di tre visuali ciascuna (vedi immagine sotto riportata).
- Visuali da 60 cm: su percorsi a distanze conosciute su ogni supporto possono essere posizionate 2 visuali da 60 cm. I centri delle due visuali dovranno trovarsi sulla stessa linea orizzontale



**Disposizione a 4 colonne di visuali triple verticali**

## Capitolo 9

### DISPOSIZIONE DEI CAMPI DI GARA – 3D

**9.1 DISPOSIZIONE DEL PERCORSO**

9.1.1 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.

9.1.1.1 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.

9.1.1.2 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.

9.1.1.3 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.

9.1.1.4 I bersagli, descritti nell'Art.9.2.1 dovranno essere disposti tenendo in considerazione che sono previste 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 (\*)

*\* Gare Fitarco: E' facoltà degli Organizzatori posizionare due sagome per i bersagli di gruppo 1 e 2 mentre si consiglia di posizionarne sempre due per i bersagli di gruppo 3. Le sagome dovranno essere orientate in maniera da presentare la stessa immagine a tutti gli atleti Il concorrente di sinistra tirerà sulla sagoma posta a sinistra e quello posizionato a destra tirerà su quella di destra.*

9.1.1.5 Sagome di piccoli animali (Gruppo 4): gli Organizzatori dovranno posizionare due sagome una accanto all'altra. Il concorrente di sinistra tirerà sulla sagoma posta a sinistra e quello posizionato a destra tirerà su quella di destra. (\*)

*\* Gare Fitarco: E' facoltà degli Organizzatori posizionare quattro sagome l'una accanto all'altra ed in tal caso l'arciere di sinistra della coppia cui spetta di tirare per prima tirerà sulla prima sagoma ed il secondo arciere della coppia sulla terza sagoma a partire da sinistra. L'arciere di sinistra della coppia cui spetta di tirare per seconda tirerà sulla seconda sagoma ed il secondo arciere della coppia sulla quarta sagoma a partire da sinistra. La terza coppia proseguirà la rotazione.*

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

9.1.1.7 Distanze di tiro – solo distanze sconosciute:

9.1.1.7.1 Picchetto Rosso:  
• Divisione Arco Compound Uomini e Donne  
Distanza massima di 45 metri

9.1.1.7.2 Picchetto Blu:  
• Divisione Arco Nudo Uomini e Donne  
• Long Bow Uomini e Donne  
• Arco Istintivo Uomini e Donne  
Distanza massima di 30 metri

9.1.1.7.3 Le sagome 3D sono divise in gruppi in base alla dimensione delle zone di punteggio 11/10/8 ed in considerazione di eventuali riduzione dei percorsi

	<i>Gruppo 1</i>	<i>Gruppo 2</i>	<i>Gruppo 3</i>	<i>Gruppo 4</i>
<b>Zona 11/10/8</b>	> 250 mm	201-250 mm	150-200 mm	< 150 mm
<b>Picchetto rosso</b>	30-45 m	20-36 m	10-27 m	5-18 m
<b>Picchetto blu</b>	20-30 m	15-25 m	10-20 m	3-10 m

Per ogni percorso dovranno essere utilizzate 4-8 sagome con zona di punteggio 11/10/8 di ciascun gruppo.

9.1.1.8 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.

- 9.1.1.8.1 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.
- 9.1.1.9 Quando il picchetto di tiro è libero, il gruppo può procedere al picchetto con la fotografia dell'animale – come se fosse una seconda area di attesa.
- 9.1.1.10 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.
- 9.1.1.11 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.
- 9.1.1.12 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 gli Organizzatori
  - protezioni adeguate per i Capitani di Squadra
  - 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
- 9.1.1.13 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.

## **9.2 ATTREZZATURA DEL PERCORSO**

- 9.2.1 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.
- 9.2.2 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)
- 9.2.3 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.

## **Capitolo 10**

### **CONTROLLO DEI TIRI E SICUREZZA**

## **Tiro alla Targa**

- 10.1 Sarà nominato un **Direttore dei Tiri**.
- 10.1.1 Ogni qualvolta possibile, sarà un Arbitro (*Giudice di Gara*). Egli non dovrà partecipare ai tiri.
- 10.1.2 Gli Organizzatori potranno nominare degli assistenti, se necessario e a propria discrezione, per aiutare il Direttore dei Tiri ad assolvere i propri compiti.
- 10.2 Il Direttore dei Tiri istituirà e metterà in atto ogni ragionevole misura di sicurezza che egli consideri necessaria. I suoi compiti comprendono:
- 10.2.1 Controllare i tiri, regolando i tempi delle serie e l'ordine con il quale i concorrenti occuperanno la linea di tiro;
- 10.2.2 Esercitare controllo sull'uso di altoparlanti, attività dei fotografi, sul pubblico affinché i tiratori non siano disturbati;
- 10.2.3 Assicurarsi che gli spettatori rimangano dietro alle barriere che recintano il campo di tiro;
- 10.2.4 In caso di emergenza darà una serie di non meno cinque (5) segnali acustici per indicare che i tiri devono cessare. Se per qualsiasi ragione, i tiri venissero interrotti nel corso di una serie, verrà dato un solo segnale acustico per annunciare la loro ripresa.
- 10.2.5 Il Direttore dei Tiri, consultati gli arbitri (*Giudici di Gara*), ha l'autorità di **prolungare il Limite di Tempo** per circostanze eccezionali. Un simile provvedimento dovrà essere annunciato ai concorrenti prima che esso sia messo in vigore. In casi del genere, la classifica dei risultati finali riporterà il provvedimento speciale, fornendone il motivo. Quando si usano dispositivi visivi di controllo del tempo, il tempo di trenta secondi rimarrà invariato.
- 10.2.6 Cameraman e fotografi nominati dalla WA opereranno entro le barriere per gli spettatori descritte nell'articolo 7.1.1.10. La loro posizione sarà stabilita dal Delegato Tecnico della WA e le misure di sicurezza saranno sotto responsabilità del Delegato tecnico. Indosseranno una speciale uniforme della WA che indicherà il diritto ad esercitare.

## **Appendice 1**

### **TORNEI VALIDI PER LA CLASSIFICA MONDIALE**

*Non riportata nel presente regolamento*

## **Appendice 2**

### **NORME SPECIFICHE PER GIOCHI OLIMPICI**

*Non riportata nel presente regolamento*

## **Appendice 3**

### **CAMPIONATI MONDIALI 3D**

- 1 CAMPIONATI MONDIALI 3D – ISCRIZIONI E PROGRAMMA**
- 1.1 Per le Iscrizioni vedi Art.3.7
- 1.2 **Programma dei Campionati Mondiali**
- 1° giorno
- tiri di prova ufficiali
  - controllo del materiale
  - Riunione dei Capitani di squadra
  - Cerimonia di Apertura
- 2° giorno
- Prima Fase di Qualificazione
- 3° giorno
- Seconda Fase di Qualificazione
- 4° giorno

- Fasi Eliminatorie
  - individuali e a squadre
- Ordine di Tiro:
- 1ª fase Eliminatoria individuale
  - Eliminatorie a Squadre
  - 2ª fase Eliminatoria individuale
- 5° giorno
- Semifinali e Finali individuali e a squadre
  - Cerimonia di Premiazione e di Chiusura
  - Banchetto finale

1.3 **Competizione a Squadre**

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

1.3.2 Per la composizione delle Squadre vedi art. **4.5.7.1.5.1**

1.3.3 Per quanto non previsto dalla presente appendice, si rimanda al Regolamento 3D (**Capitolo 3**)

## Libro 3

### TIRO ALLA TARGA all'Aperto e al Chiuso

#### Capitolo 11 ATTREZZATURA DEGLI ARCIERI

Questo paragrafo stabilisce il tipo di attrezzatura che gli atleti possono usare quando tirano in gare sotto l'egida della Federazione Internazionale di Tiro con l'Arco (*di seguito WA*). E' responsabilità del concorrente usare un'attrezzatura che corrisponda ai Regolamenti.

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

Di seguito sono specificate le norme generali riguardanti ciascuna divisione, seguite dalle norme riguardanti tutte le divisioni.

Vedi anche Capitolo 21 - Para-Archery

- 11.1 Per la Divisione **Arco Ricurvo (Olimpico)** è consentita la seguente attrezzatura:
- 11.1.1 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 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.
- 11.1.1.1 Parti centrali (riser) multicolori e marchi commerciali posizionati sulla parte interna del flettente superiore ed inferiore o sul riser sono consentiti
- 11.1.1.2 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. (\*)  
(\*) *A titolo esemplificativo rientra tra questi il riser Hoyt AXIS®*
- 11.1.2 Una **corda** costituita da un qualsiasi numero di trefoli.
- 11.1.2.1 I trefoli possono essere di diversi colori e del materiale scelto allo scopo, con 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 possono 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. Inoltre, è 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 essere di aiuto per la mira per mezzo di fori di traguardo, contrassegni o altri sistemi.
- 11.1.3 Un **supporto per la freccia (rest)** che può essere regolabile
- 11.1.3.1 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 non dovrà essere arretrato oltre 4 cm (all'interno) rispetto all'incavo dell'impugnatura (punto di perno) dell'arco.
- 11.1.4 Un **indicatore d'allungo**, acustico e/o visivo, che non sia elettrico o elettronico, può essere usato.
- 11.1.5 E' consentito l'uso di un **mirino** ma non potrà, in nessun momento, esservene installato più di uno.
- 11.1.5.1 Il mirino non dovrà incorporare un prisma, delle lenti o altro dispositivo di ingrandimento o di livellamento, o dispositivi elettrici o elettronici, e non dovrà offrire più di un punto mira.
- 11.1.5.2 La lunghezza totale del mirino (cappuccio, tunnel, pin o altri componenti) non dovrà essere superiore a 2 cm lungo la direzione di mira.
- 11.1.5.3 Un mirino applicato all'arco, che può consentire la regolazione per il vento e permettere una regolazione verticale, è soggetto alle seguenti condizioni:
- E' permesso l'uso di una prolunga alla quale fissare il mirino.
  - Sull'arco si potrà montare una piastrina o un nastro con i segni delle distanze come

guida per la marcatura, ma ciò non deve in alcun modo costituire un aiuto supplementare alla mira.

- Il punto di mira può essere in fibra ottica. La lunghezza totale del pin in fibra ottica può essere superiore a 2 cm, sempre che una estremità sia al di fuori della linea di mira dell'arciere a trazione completa, mentre la parte che si trova lungo la linea di mira dell'arciere non deve superare i 2 cm in linea retta prima di piegarsi. Solo un punto illuminato deve essere visibile a piena trazione. Il pin in fibra ottica viene misurato indipendentemente dal tunnel.

- 11.1.6 **Stabilizzatori e Ammortizzatori** sull'arco sono permessi
- 11.1.6.1 purché:
- non servano come guida della corda
  - non tocchino nient'altro che l'arco
  - non rappresentino **pericolo o** ostacolo ad altri arcieri per quanto riguarda la posizione sulla linea di tiro
- 11.1.7 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 frecce non causino indebito danno ai bersagli ed ai supporti.
- 11.1.7.1 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 (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 modello e colore/i dell'impennaggio, delle cocche e dell'eventuale colorazione distintiva. Non è permesso l'uso di cocche traccianti (cocche illuminate elettricamente/elettronicamente).
- 11.1.8 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 esse non incorporino dispositivi atti ad aiutare a tendere, trattenere e rilasciare la corda.
- 11.1.8.1 Si potrà usare un distanziatore fra le dita per evitare di comprimere la freccia. E' permessa una piastra di ancoraggio o similare attaccata alla protezione per le dita (tab) con lo scopo di ancoraggio. Sulla mano che regge l'arco si potrà usare un guanto comune, una muffola o articoli simili, ma non dovrà essere fissato alla impugnatura.
- 11.1.9 **Binocoli**, cannocchiali o altri sussidi visivi potranno essere usati per individuare le frecce
- 11.1.9.1 purché non risultino di ostacolo agli altri concorrenti per quanto riguarda lo spazio occupato sulla linea di tiro.
- 11.1.9.2 I cannocchiali devono essere sistemati in modo che la loro parte superiore non superi la zona delle ascelle dell'atleta.
- 11.1.9.3 Potranno essere usati occhiali correttivi della vista se necessari, o 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.
- 11.1.9.4 La lente dell'occhio non di mira può essere completamente coperta, o si può usare una benda sull'occhio.
- 11.1.10 Sono permessi **accessori**
- 11.1.10.1 come parabraccio, paraseno, dragona, faretra da cintura o da terra, nappa, e segnalini per i piedi che non sporgano più di 1 cm dal terreno. 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 sulla linea di tiro per altri concorrenti ~~e sempre che non costituiscano una piattaforma per attraversare senza toccare la linea di tiro, per ancorare il piede al terreno o la piattaforma al terreno~~ e non siano più grandi di 2 cm rispetto all'impronta della scarpa.  
Sono inoltre permessi salvaflettenti (limb savers), ~~treppiedi per il cannocchiale~~;  
Indicatori di vento (non elettrici o elettronici) possono essere attaccati all'attrezzatura usata sulla linea di tiro (per esempio: nastri colorati); gli indicatori di vento elettronici possono essere posizionati dietro la linea di attesa.
- 11.2 Per la Divisione **Compound**: è permesso l'utilizzo di tutti dei **seguenti** materiali ~~riportati negli articoli relativi all'Arco Ricurvo (Olimpico)~~. Sono ammessi inoltre tutti i materiali **gli accessori** aggiuntivi di seguito elencati purché non siano elettrici, elettronici, **compromettano la sicurezza** o rechino disturbo agli altri concorrenti
- 11.2.1 Un **arco Compound**, può essere del tipo con finestra passante, in cui la trazione sia assistita

- meccanicamente mediante un sistema di pulegge e/o di eccentrici. L'arco viene armato per mezzo di una corda (o corde) direttamente inserita nei due alloggiamenti previsti alle estremità dei due semiarchi, oppure collegata al cavo (o cavi) dell'arco, a seconda del caso.
- 11.2.1.1 Il peso di trazione non deve superare le 60 libbre.
- 11.2.1.2 Sono ammessi dispositivi di protezione del cavo.
- 11.2.1.3 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.
- 11.2.1.4 La corda può includere aggiunte che servano come 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 ecc..
- 11.2.1.5 Il reggispinta non dovrà essere arretrato di oltre 6 cm (all'interno) rispetto all'incavo dell'impugnatura (punto di perno) dell'arco
- 11.2.2 **Indicatori di allungo** acustici e/o visivi, che non siano elettrici o elettronici, possono essere usati.
- 11.2.3 Un **mirino** applicato all'arco
- 11.2.3.1 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.
- 11.2.3.2 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 ~~devrà fornire un solo punto di mira.~~
- 11.2.4 E' ammesso un dispositivo di rilascio il quale non deve essere in alcun modo collegato all'arco
- 11.2.5 **Sono ammessi i seguenti dispositivi:**  
- art.11.1.6 (ultimi due punti)  
- art.11.1.7  
- art.11.1.8.1  
- art.21.1.9 limitato dall'art.11.1.10.1, art.11.1.9.1 e art.11.1.9.3  
- art.11.1.9.2  
- può essere utilizzato, tranne che sui percorsi a distanze sconosciute, l'accessorio del mirino per l'eliminazione della visette ("peep eliminator") purchè non incorpori dispositivi elettrici o elettronici.
- 11.3 Per i concorrenti appartenenti a **entrambe le divisioni, sono vietati i seguenti dispositivi:**
- 11.3.1 Qualsiasi genere di dispositivo elettronico collegato all'equipaggiamento dell'atleta
- 11.3.2 Qualsiasi genere di dispositivo elettronico di comunicazione e auricolari (cuffie) o dispositivi per la riduzione del rumore davanti la linea di attesa.
- 11.4 Durante i Giochi Olimpici non è permesso alcun sistema di comunicazione elettronico sul campo di gara salvo quanto richiesto dal Comitato Organizzatore.

## Capitolo 12 I TIRI

- 12.1 Ciascun arciere scoccherà le sue frecce in **serie** di tre o di sei frecce ciascuna, tranne quando specificato diversamente. (\*)  
Tiro alla Targa all'Aperto
- Serie di sei frecce per le lunghe distanze delle fasi di Qualificazione delle divisioni Ricurvo (*Olimpico*) e Compound
  - Serie di tre o sei frecce (obbligatorio ai Campionati Mondiali) per corte distanze
  - Serie di tre frecce per gli scontri individuali (match)
- Tiro alla Targa al Chiuso
- Serie di tre frecce per tutte le distanze
  - Serie di tre frecce per gli scontri individuali (match)
- (\*) *Nel 900 Round FITA potranno essere previste serie di sei frecce alla sola distanza massima.*
- 12.1.1 La gara ~~Fita~~ **1440 Round** potrà essere tenuta in un giorno solo o in due giornate consecutive. Se la gara viene disputata in due giorni, le due distanze maggiori saranno tirate il primo giorno e le due minori il secondo giorno o viceversa.
- 12.1.2 La gara Doppio ~~Fita~~ **1440 Round** sarà disputata in giorni consecutivi.
- 12.1.3 L'Olympic Round si svolge secondo quanto previsto dall'Art.4.5.1.4 Libro 2.
- 12.1.4 Il Compound Match Round si svolge secondo quanto previsto dall'Art.4.5.1.4 Libro 2
- 12.2 Esiste un limite di tempo per tirare una serie di frecce.
- 12.2.1 Il **tempo** massimo per tirare una serie di tre frecce è di due (2) minuti. Il tempo massimo per tirare una serie di sei frecce è di quattro (4) minuti.
- 12.2.2 Una freccia scoccata prima o dopo il tempo specificato, o fuori sequenza in caso di tiri alternati, sarà considerata come facente parte di quella serie e comporterà al concorrente l'annullamento del punteggio più alto conseguito in quella serie che sarà

- registrato come Miss (M).
- 12.2.3 Una freccia scoccata intenzionalmente o meno sul campo di gara dopo che il Direttore dei Tiri ha ufficialmente chiuso i tiri di allenamento (cioè dopo il recupero delle frecce di prova) o prima dell'inizio dei tiri o durante la pausa tra le varie distanze o fasi, comporterà al concorrente l'annullamento del punteggio più alto conseguito nella serie successiva (senza ridurre il numero delle frecce da tirare in quella serie). L'addetto alla registrazione dei punteggi registrerà tutte le frecce di quella serie (tre o sei frecce) con il relativo punteggio ma il punteggio più alto sarà annullato. La tabella di punteggio dovrà essere siglata da un Arbitro (*Giudice di gara*) e dall'atleta coinvolto.
- 12.2.4 Nel caso di un **guasto all'attrezzatura** (durante la fase di qualificazione), verificato da un Arbitro (*Giudice di Gara*), o di problemi medici, verificati da personale medico, potrà essere concesso tempo supplementare per effettuare le necessarie riparazioni o cambio dell'attrezzatura o per determinare il problema medico e decidere se il concorrente può continuare la gara senza assistenza.  
Il concorrente recupererà il numero di frecce necessarie non appena possibile ed entro il tempo massimo di 15 minuti (rispettando l'ordine ed i regolari tempi di tiro), sotto la supervisione di un Arbitro (*Giudice di Gara*).
- 12.2.4.1 Nel caso di guasto all'attrezzatura l'arciere dovrà chiamare un arbitro (*Giudice di Gara*) arretrando di un passo dalla linea di tiro. In questo caso
- 12.2.5 L'**ordine di tiro** potrà essere **cambiato** temporaneamente per consentire di cambiare o riparare l'attrezzatura o per trattamenti medici.
- 12.2.6 Nelle fasi dell'Olympic Round, del Compound Match Round o del Match Round nel Tiro alla Targa al Chiuso, in caso di guasto all'attrezzatura o per il trattamento di problemi medici non sarà concesso alcun tempo supplementare. L'arciere interessato potrà abbandonare la linea di tiro per riparare o sostituire la propria attrezzatura e quindi tornare a tirare la freccia o le frecce rimanenti se il tempo limite lo consente. Nella gara a squadre l'altro componente (o componenti) della squadra potrà tirare nel frattempo.
- 12.2.7 I punteggi dei singoli arcieri o squadre che beneficiano di turni senza avversario (bye) o rinunce degli avversari, non saranno registrati e i concorrenti avanzeranno alla fase successiva. Agli Eventi Internazionali essi potranno allenarsi sul campo di prova o in una area speciale di allenamento ricavata dalla parte non utilizzata del campo di gara. Durante le altre gare potranno allenarsi sul bersaglio assegnato per la gara, a meno che non sia disponibile un campo di prova adiacente al campo di gara.
- 12.2.8 Durante i turni senza avversario (bye), i concorrenti potranno allenarsi sul campo di gara tirando serie di tre frecce per massimo 3 set nella divisione Arco Ricurvo (*Olimpico*) o cinque serie di frecce nella divisione Compound. Nel caso in cui un concorrente superi il numero delle frecce tirate in ciascuna serie, nonostante il richiamo dell'Arbitro (*Giudice di Gara*), gli potrà essere negato di continuare l'allenamento sul campo di gara. Violazioni alla presente norma non avranno effetto sulla fase che il concorrente si appresta ad effettuare.
- 12.3 I concorrenti non possono alzare il **braccio dell'arco** prima che venga dato il segnale di partenza del tempo.
- 12.4 Eccetto il caso di persone disabili, gli arcieri dovranno tirare in **posizione** eretta e senza appoggio, con il corpo al di sopra della linea di tiro.
- 12.5 **In nessun caso una freccia potrà essere tirata una seconda volta.**
- 12.5.1 Una freccia può essere considerata come non tirata se:
- la freccia cade o è impropriamente tirata e una parte dell'asta risulta essere entro la zona tra la linea di tiro a la linea dei 3 metri, purché la freccia non sia rimbalzata.
  - la visuale o il supporto si rovescino. Gli Arbitri (*Giudici di Gara*) prenderanno le misure che riterranno necessarie e concederanno il tempo sufficiente a tirare il relativo numero di frecce. Se il supporto si limita a scivolare, appoggiandosi sul terreno, saranno gli arbitri (*Giudici di Gara*) a decidere quale eventuale azione intraprendere.
- 12.6 Un arciere, mentre si trova sulla linea di tiro, potrà ricevere **informazioni** (con mezzi **non elettronici**) dagli ufficiali di squadra sempre che ciò non disturbi gli altri concorrenti.
- 12.6.1 Nella prova a squadre, i tre componenti della squadra e l'Allenatore potranno prestarsi assistenza verbale indipendentemente dal fatto che essi si trovino o meno sulla linea di tiro. Mentre la squadra sta tirando, l'Allenatore può dare assistenza solo stando nel box a lui riservato.
- 12.7 Nessun arciere può **toccare l'attrezzatura** di un altro arciere senza aver prima ottenuto il consenso di quest'ultimo. Casi gravi possono portare a sanzioni.
- 12.8 E' **vietato fumare** nell'area dei concorrenti e/o di fronte alla stessa.  
*E' inoltre vietato l'uso di sigarette elettroniche, pipe/sigari e similari anche se spenti (Circ.96/2012)*

- 12.9 Il Direttore dei Tiri sarà informato quando un concorrente nel tendere la corda del proprio arco adotta 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 Giuria (*Giuria di Gara*) Arbitrale e/o dal Direttore dei Tiri ad interrompere i tiri e ad abbandonare il campo di gara.
- 12.10 Nessun arciere potrà **tendere il suo arco** con o senza freccia ad eccezione di quando egli si trova sulla linea di tiro. Se si usa una freccia, l'arciere dovrà mirare nella direzione del bersaglio, ma soltanto dopo essersi assicurato che lo spazio davanti e dietro ai bersagli sia sgombro.

## **Capitolo 13 ORDINE DI TIRO E CONTROLLO DEL TEMPO**

- 13.1 Sul medesimo battifreccia potranno tirare simultaneamente uno, due o, per il Tiro alla Targa all'Aperto, tre arcieri.
- 13.1.1 Se gli arcieri tirano in quattro per battifreccia, due alla volta, la rotazione sarà la seguente: AB-CD, CD-AB, AB-CD ecc.
- 13.1.2 Tranne che negli scontri diretti (match), gli atleti possono cambiare, di comune d'accordo, posizione di tiro, a condizione che tutti gli atleti di quel bersaglio informino un Arbitro (*Giudice di Gara*) prima dell'inizio di una distanza.  
Quando due, tre o quattro concorrenti tirano contemporaneamente sul medesimo bersaglio e non raggiungono un comune accordo, la posizione di tiro sarà la seguente:
- il concorrente A tira a sinistra, B a destra
  - il concorrente A tira a sinistra, B al centro e C a destra
  - i concorrenti A e C tirano a sinistra, B e D a destra, in caso di tiri alternati AB e CD
- Quando si utilizzano visuali con disposizione multipla ed i concorrenti non raggiungono un comune accordo, la posizione di tiro sarà la seguente:
- con due concorrenti che tirano su due visuali: A tira sulla visuale di sinistra, B tira sulla visuale di destra
  - con tre concorrenti che tirano su tre visuali: A tira sulla visuale in basso a sinistra, B tira sulla visuale in alto, C tira sulla visuale in basso a destra
  - con quattro concorrenti che tirano su quattro visuali: A tira sulla visuale in alto a sinistra, B tira sulla visuale in alto a destra, C tira in basso a sinistra e D in basso a destra.
  - con quattro concorrenti che tirano su quattro visuali triple verticali: A tira sulla prima colonna, B sulla terza colonna, C sulla seconda colonna e D sulla quarta colonna, in caso di tiri alternati AB e CD.
- Nelle competizioni Tiro *alla Targa* al Chiuso a squadre, quando vengono utilizzate le visuali triple, ciascun componente della squadra tirerà le proprie due frecce in un ordine qualsiasi, ciascuna in un diverso singolo bersaglio (centro) delle visuali triple.
- 13.1.3 Nel Match Round a Squadre (\*), ci saranno due visuali triple per ciascuna squadra. Se si usano visuali triple triangolari i centri inferiori saranno localizzati a 130 cm di altezza dal suolo.  
*(\*) Per le gare Fitarco ad eccezione di quelle di calendario Internazionale: lo svolgimento della prova a Squadre è facoltativo. Nel caso in cui venga disputata i componenti della squadra devono essere dichiarati prima dell'inizio della prova a squadre.*
- 13.1.4 Una squadra è composta dai 3 atleti (2 nel caso di Squadra Mista) che hanno ottenuto la migliore posizione in classifica della fase di Qualificazione. Il Capitano di Squadra può notificare in forma scritta al Direttore dei Tiri o al presidente della Giuria Arbitrale, almeno 1 ora prima l'inizio della fase, la sostituzione di un componente la squadra che comunque deve aver preso parte alla fase di Qualificazione. In caso di sostituzione, la medaglia sarà consegnata agli arcieri che hanno effettivamente tirato nella Fase a Squadre. La violazione della presente norma, comporterà la squalifica della squadra.
- 13.2 **Ai Campionati Mondiali, prove di Coppa del Mondo e gare Internazionali particolarmente rilevanti:**
- 13.2.1 **Nell'Olympic Round e Compound Match Round individuale e nel Match Round nel Tiro alla Targa al Chiuso:**
- Durante gli incontri nelle fasi Eliminatorie e Finali il concorrente riportato nella linea superiore di ogni coppia (nel diagramma) tirerà nella posizione di sinistra in



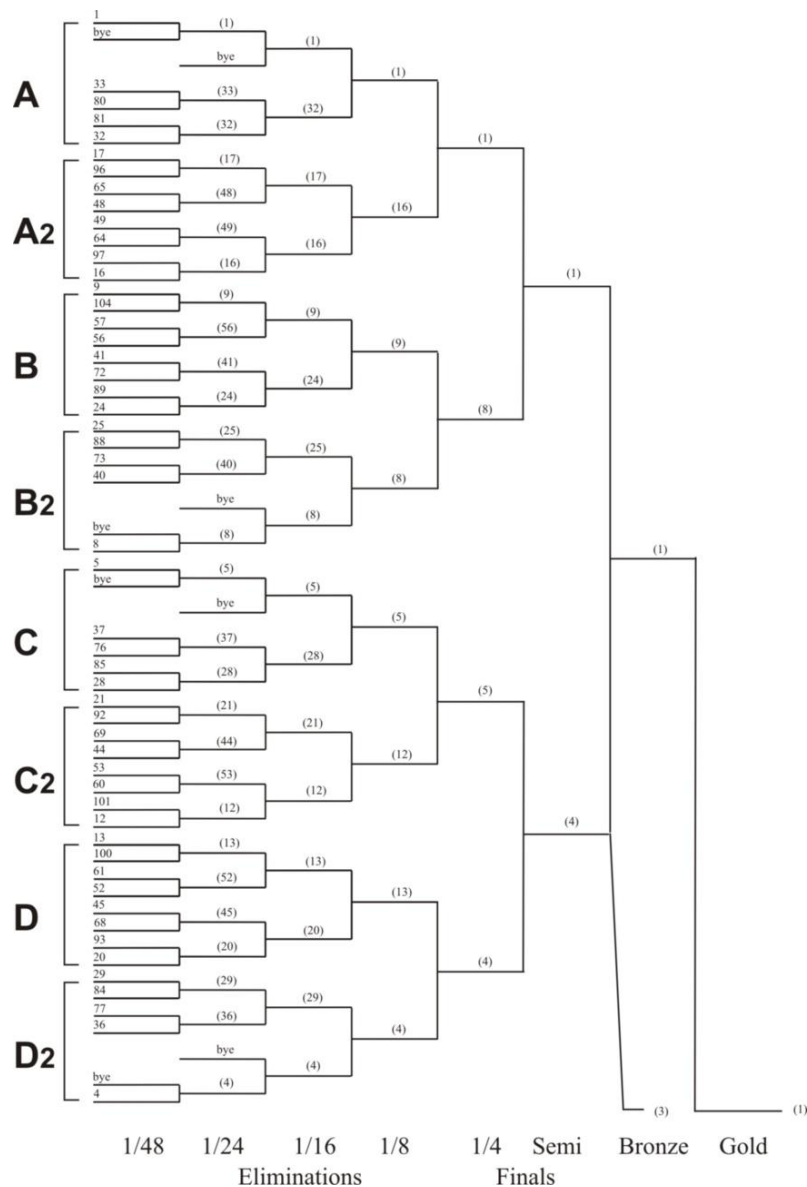
quell'incontro (vedi Diagramma degli scontri diretti - 104 atleti, permessi incontri senza avversari "bye").

La disposizione dei battifreccia per le fasi della competizione è a scelta degli organizzatori.

- Nei **1/48, 1/32, 1/24 e nei 1/16** (anche nel Tiro alla Targa al Chiuso) ci saranno due arcieri ogni battifreccia, negli **1/8** ogni concorrente tirerà su un battifreccia separato. I concorrenti andranno ai bersagli per partecipare alla registrazione dei punteggi ed al ritiro delle frecce

- Nelle **fasi Finali** (incontri individuali, tiri alternati) ogni arciere tirerà su un battifreccia separato ma non si recherà al bersaglio per partecipare alla registrazione e al ritiro delle frecce. Ogni arciere designerà un proprio agente, il quale osserverà la registrazione dei punteggi e provvederà al ritiro delle frecce. Le frecce dovranno essere restituite all'arciere dopo il completamento di ciascuna serie/set, a partire dalla seconda/o serie/set.

- Negli scontri singoli a **tiro alternato**, il concorrente meglio posizionato nella gara di qualificazione deciderà l'ordine di tiro della prima serie/set. Il concorrente con il punteggio più basso ottenuto nel set (Olympic Round) o nello scontro (Compound match round) tirerà per primo la serie di frecce/set successiva/o. Nel caso in cui i due atleti siano a pari merito, quello che ha tirato per primo la prima serie di frecce/set, tirerà per primo anche la serie/set successiva/o o lo spareggio.



13.2.2

Nella **prova a Squadre** (entrambe le squadre tirano contemporaneamente):

- La posizione destra/sinistra degli incontri è determinata dal diagramma degli scontri

La squadra riportata nella linea superiore di ogni coppia (nel diagramma) tirerà nella posizione di sinistra in quell'incontro.

La disposizione dei battifreccia per le fasi della competizione è a scelta degli organizzatori.

- Entrambe le squadre inizieranno ciascuna serie del loro scontro con gli arcieri **dietro la "linea del metro"**. Solo quando il Direttore dei Tiri darà il segnale di inizio dello scontro e farà partire il cronometro, il primo arciere attraverserà la "linea del metro".

- I componenti della squadra tireranno due (2) **freccie** ciascuno nell'**ordine** da essi scelto.

- Un arciere occuperà la **linea di tiro**, mentre gli altri due rimarranno dietro la linea del metro. Non più di un arciere alla volta dovrà trovarsi davanti alla "linea del metro".

- Concorrenti su **sedia a rotelle**, possono sempre rimanere sulla linea di tiro. Indicheranno il termine dei loro tiri alzando una mano al di sopra della testa (vedi Capitolo 21)

- Quando un concorrente avanza per tirare, non dovrà estrarre le **freccie** dalla faretra prima di aver preso posizione sulla linea di tiro.

- Le **violazioni** alle regole per la gara a squadre verranno sanzionate come riportato nel Capitolo 15

#### 13.2.3 Nelle Fasi Finali a Squadre (nel caso di tiri alternati):

- Entrambe le squadre inizieranno a tirare ogni serie di frecce dell'incontro con gli atleti dietro la "linea del metro".

- La squadra meglio posizionata nella gara di qualificazione deciderà l'ordine di tiro della prima serie. La squadra con il minor punteggio cumulativo inizierà i tiri nella serie successiva. Se le squadre sono in parità, tirerà per prima la squadra che ha iniziato l'incontro.

- i componenti la squadra devono avvicinarsi dopo ciascun tiro, in modo tale che ciascuno tiri una freccia ogni fase della rotazione.

- Quando la prima squadra ha tirato 3 frecce, una freccia ogni componente, (2 frecce per le Squadre Miste) e l'arciere è tornato dietro la "linea del metro" il cronometro di quella squadra si fermerà con il tempo rimanente esposto.

- Quando il punteggio dell'ultima freccia viene mostrato sulla tabella sotto il bersaglio, il cronometro della seconda squadra comincerà a funzionare ed il primo arciere di quella squadra potrà attraversare la "linea del metro" per iniziare a tirare.

- Questo si ripeterà finché le squadre non abbiano tirato le sei (6) frecce (4 per le Squadre Miste) o il tempo non sia scaduto.

- La squadra che ha tirato per prima nell'incontro, inizierà i tiri per prima in caso di spareggio. Le squadre si avvicenderanno dopo ogni freccia scoccata da ciascun componente (*dopo che un componente di una squadra ha tirato una freccia, si alterna con un componente della squadra avversaria*)

### 13.3 Negli altri tornei

#### 13.3.1 Olympic Round e Compound Match Round

Come riportato nell'Art.13.2 salvo che:

- Negli **1/8** gli organizzatori possono assegnare uno o due arcieri per battifreccia. Questi andranno al bersaglio per partecipare alla registrazione dei punteggi e al ritiro delle frecce.

- Nei **1/4 di Finale** ci sarà un arciere per battifreccia. Gli incontri potranno essere disputati contemporaneamente a discrezione degli Organizzatori. In tal caso gli arcieri si recheranno al bersaglio per partecipare alla registrazione dei punteggi e al ritiro delle frecce. A meno che non ci sia un numero sufficiente di orologi a ritroso per la misurazione del tempo di ogni singolo incontro, il Direttore dei Tiri controllerà tutti gli incontri in modo sincrono. (\*)

- In tutte le **altre fasi Finali** (scontri individuali, tiri alternati) ogni concorrente tirerà su battifreccia separati e non andrà al bersaglio per partecipare alla registrazione dei punteggi e il ritiro delle frecce. Ogni arciere dovrà designare un proprio Agente, il quale osserverà la registrazione dei punteggi e provvederà al ritiro delle frecce. Le frecce saranno restituite all'arciere dopo il completamento di ciascuna serie a partire dalla seconda. (\*)

(\*) *Tranne che nelle gare del calendario internazionale, lo svolgimento degli incontri a tiro alternato è facoltativo*

### 13.4 Tempi limite

13.4.1 Il tempo concesso all'arciere per tirare una freccia negli incontri a tiri alternati

- dell'Olympic Round e del Compound Match Round e Match Round nel Tiro alla Targa al Chiuso sarà venti (20) secondi (compresi gli spareggi).
- 13.4.2 Quaranta (40) secondi è il tempo concesso per:
- tirare una freccia di recupero
  - per un concorrente: tirare 1 freccia di spareggio
  - per la Squadra Mista: tirare 2 frecce di spareggio
- 13.4.3 Il tempo concesso ad una squadra per tirare una serie di tre (3) frecce, una ogni concorrente, nella prova a squadre in caso di spareggio, sarà un (1) minuto.
- 13.4.4 Il tempo concesso ad una Squadra Mista per tirare 4 frecce, 2 per concorrente, sarà ottanta (80) secondi.
- 13.4.5 Il tempo concesso ad un arciere per tirare una serie di tre (3) frecce sarà due (2) minuti; lo stesso tempo sarà concesso ad una squadra per tirare sei (6) frecce.
- 13.4.6 Il tempo concesso ad un arciere per tirare una serie di sei (6) frecce sarà quattro (4) minuti.
- 13.4.7 Il tempo limite potrà essere prolungato in circostanze eccezionali.
- 13.5 **Segnali visivi ed acustici.**
- 13.5.1 Quando il tiro è controllato da **semafori** (ad eccezione delle Fasi Finali dell'Olympic Round, del Compound Match Round e del Match Round nel Tiro alla Targa al Chiuso):
- ROSSO: il Direttore dei Tiri darà due segnali sonori perché gli arcieri designati AB, CD, oppure i 3 concorrenti insieme) occupino tutti insieme la linea di tiro (ad eccezione della gara a squadre).
- VERDE: dopo 10 secondi, il colore cambia in verde e il Direttore dei Tiri darà un segnale acustico per l'inizio dei tiri.
- GIALLO: questa luce si accenderà quando rimangono solo 30 secondi allo scadere del tempo, ad eccezione delle Fasi Finali dell'Olympic Round quando gli atleti tirano in modo alternato.
- ROSSO: questo significa che il limite di tempo è scaduto (vedi Art.13.4) e saranno dati due segnali acustici per avvertire che si devono sospendere i tiri, anche se non sono state tirate tutte le frecce. Qualsiasi arciere ancora sulla linea di tiro dovrà ritirarsi dietro la linea di attesa. Gli arcieri del turno successivo, se del caso, avanzeranno ed occuperanno la linea di tiro e aspetteranno la luce verde come sopra per iniziare i tiri: il tutto verrà ripetuto come sopra, e così si procederà fino a che tutti non avranno tirato. Per le distanze in cui dovranno essere tirate sei (6) frecce in due serie di tre (3) frecce, quanto sopra verrà ripetuto prima della registrazione dei punteggi. Quando si accende la luce Rossa dopo aver tirato il necessario numero di frecce, verranno dati tre segnali acustici affinché gli arcieri avanzino verso i bersagli per la registrazione dei punteggi.
- 13.5.2 Quando il tiro è controllato mediante pannelli: nella corsia libera sono essenziali due pannelli, di modo che lo stesso lato dei pannelli (giallo o verde) sia visibile simultaneamente sia dalle donne che dagli uomini. Il lato giallo verrà girato verso gli arcieri quale segnale di avvertimento che sono rimasti solo 30 secondi allo scadere del tempo limite. Per tutto il resto del tempo rimarrà girato verso gli arcieri il lato verde del pannello.
- 13.5.3 Ogniqualevolta la linea di tiro viene liberata da tutti gli arcieri, avendo essi finito di tirare le loro frecce, sarà dato immediatamente il segnale appropriato per il cambio o per la registrazione dei punti.
- 13.5.4 Nel caso in cui vengano disputati più incontri simultaneamente a tiri alternati sullo stesso campo di gara, sarà dato solo il segnale per indicare l'inizio dell'incontro.
- 13.6 Nessun arciere dovrà occupare la linea di tiro se non quando sarà dato l'apposito segnale.
- 13.6.1 Si concederanno 10 secondi affinché gli arcieri lascino libera e gli arcieri del turno successivo occupino la linea di tiro. Ciò sarà indicato da due segnali acustici e dal semaforo rosso.
- 13.6.2 Negli scontri individuali a tiro alternato disputati singolarmente un segnale acustico indicherà i 10 secondi a disposizione per gli arcieri per posizionarsi sulla linea di tiro. Allo scadere dei 10 secondi, un segnale acustico segnerà l'inizio dei 20 (venti) secondi concessi al primo arciere per tirare la prima freccia. Non appena la prima freccia sarà stata tirata ed il punteggio mostrato sul numeratore, partirà il contasecondi a ritroso che indicherà i 20 (venti) secondi a disposizione del secondo arciere per tirare una freccia. Gli arcieri continueranno in tale modo ad alternarsi al tiro seguendo il segnale visivo del contasecondi fino a quando entrambi avranno scoccato tre frecce.

- Allo scadere del tempo sarà dato un segnale acustico per indicare l'inizio del tempo a disposizione dell'altro arciere/squadra o per indicare il termine della serie/set.
- 13.7 Se per un qualsiasi motivo venissero **sospesi i tiri** durante una serie, il limite di tempo verrà così regolato:
- 13.7.1 Nella prova individuale dell'Olympic Round, del Compound Match Round e del Match Round nel Tiro alla Targa al Chiuso saranno concessi quaranta (40) secondi per ciascuna freccia (20 secondi in caso di tiri alternati)
- 13.7.2 Nella prova a squadre a tiri alternati, l'orologio verrà impostato con il tempo rimasto al momento della interruzione di emergenza aggiungendo cinque (5) secondi. I tiri ricominceranno dalla linea di tiro.
- 13.7.3 Nella prova a squadre di altre gare, saranno concessi venti (20) secondi per freccia. I tiri ricominceranno dalla linea di tiro.
- 13.8 Un arciere che arrivi **dopo l'inizio dei tiri** sarà penalizzato del numero di frecce che sono già state tirate, a meno che il Presidente della Giuria arbitrale, o il suo vice, ritenga che il suo ritardo sia dovuto a circostanze indipendenti dalla sua volontà. In questo caso egli potrà recuperare le frecce non scoccate dopo che sia terminata la distanza in corso in quel momento, tuttavia non in numero superiore a 12 frecce. Nelle fasi dell'Olympic Round, del Compound Match Round e del Match Round nel Tiro alla Targa al Chiuso, all'arciere non è concesso di recuperare alcuna freccia.
- 13.9 Mentre i tiri sono in corso, soltanto gli arcieri di turno o atleti con disabilità potranno sostare sulla **linea di tiro**.
- 13.9.1 Tutti gli altri arcieri dovranno rimanere con la loro attrezzatura dietro la linea di attesa. Dopo aver scoccato le proprie frecce, ogni arciere dovrà immediatamente ritirarsi dietro la linea di attesa e può lasciare il suo cannocchiale sulla linea di tiro sempre che non sia di intralcio per altri atleti.

## Capitolo 14

### REGISTRAZIONE DEI PUNTEGGI

- 14.1 Per la registrazione dei punteggi vi saranno **addetti alla registrazione dei punteggi** (marcapunti) in numero sufficiente da garantirne uno ogni battifreccia.
- 14.1.1 Tale compito può essere assunto da un concorrente, quando è presente più di un arciere per bersaglio. Sarà nominato un marcapunti per ciascun battifreccia. (\*)  
*(\*) Qualora i marcapunti siano concorrenti, si dovranno prevedere 2 marcapunti per ogni battifreccia. Qualora in un battifreccia si ritrovi a gareggiare un solo concorrente dovrà essere assegnato dalla organizzazione un marcapunti esterno che avrà lo stesso diritto dei concorrente ai fini della valutazione del valore di una freccia. Al termine della registrazione, dovranno lasciare le tabelle di punteggio su una linea immaginaria situata circa 2 metri davanti alla linea dei bersagli.*
- 14.1.2 La **registrazione dei punteggi** avrà luogo dopo ogni serie/set
- 14.1.3 I marcapunti **registreranno il valore** di ogni freccia sulla Scheda di Punteggio in ordine decrescente come dichiarato dall'arciere (o dalla persona da lui nominata) a cui le frecce appartengono. Gli arcieri in quel battifreccia controlleranno il valore di ogni freccia che viene dichiarata ed in caso di disaccordo chiameranno l'arbitro (*Giudice di Gara*) assegnato la cui decisione sarà definitiva.
- 14.1.4 Nelle fasi eliminatorie, il valore delle frecce sarà dichiarato da ciascun concorrente. L'avversario controllerà il valore di ciascuna freccia ed in caso di disaccordo chiamerà l'arbitro (*Giudice di Gara*) assegnato la cui decisione sarà definitiva.
- 14.1.4.1 In ogni set un atleta può conseguire un massimo di 30 punti (3 frecce). L'atleta con il punteggio più alto ottenuto nella stessa serie di frecce ottiene 2 punti-set. In caso di parità entrambi gli atleti ottengono 1 punto-set.
- 14.1.4.2 Viene dichiarato vincitore e procede alla fase successiva, l'atleta che dopo aver disputato 5 set raggiunge 6 punti-set (su un massimo possibile di 10).
- 14.1.5 Nella **prova a squadre** il punteggio di ciascuna squadra sarà cumulativo e in ordine decrescente; tutti i concorrenti si potranno recare ai bersagli ed uno per squadra chiamerà i punti. Un concorrente della squadra avversaria, controllerà il valore di ciascuna freccia ed in caso di disaccordo chiamerà l'arbitro (*Giudice di Gara*) assegnato la cui decisione sarà definitiva.
- 14.1.6 Nelle **Fasi Finali** il valore delle frecce verrà annotato dagli addetti alla registrazione man mano che esse sono tirate. Tale valore preliminare non ufficiale, sarà verificato ed

eventualmente rettificato se richiesto dal rappresentante nominato dall'atleta quando verrà effettuata la registrazione ufficiale del punteggio. I rappresentanti dei concorrenti/squadra avversari, controlleranno il valore di ciascuna freccia ed in caso di disaccordo chiameranno l'arbitro (*Giudice di Gara*) assegnato la cui decisione sarà definitiva

Nel Tiro alla Targa al Chiuso, nel caso in cui vengano utilizzate visuali triple, le frecce possono essere tirate in un qualsiasi ordine, ma se più di una freccia viene tirata nello stesso singolo bersaglio (della visuale tripla), entrambe (o tutte) le frecce saranno considerate come facenti parte della stessa serie ma verrà registrata solo la freccia con il minor punteggio. L'altra freccia, o le altre, nello stesso bersaglio (della visuale tripla), sarà registrata/e come non andata/e a bersaglio (Miss). Le frecce che non colpiscono la zona esterna azzurra (6) saranno registrate come non andate a bersaglio (Miss).

14.1.7 Gli arcieri possono **delegare** il loro Capitano di Squadra o altro arciere del loro stesso bersaglio a registrare il punteggio delle loro frecce e a raccoglierle, purché l'arciere interessato non si rechi al bersaglio (per esempio: concorrenti disabili).

14.2 Il punteggio di una freccia sarà registrato in base alla **posizione dell'asta** sulla superficie del bersaglio. Nel caso che l'asta di una freccia tocchi due colori o tocchi una delle linee di divisione delle zone di punteggio, a tale freccia verrà attribuito il valore più alto delle due zone interessate.

14.2.1 Le frecce e la superficie del bersaglio **non potranno essere toccate** fino a quando tutte le frecce di quel bersaglio siano state registrate.

14.2.2 Se vengono trovate nei bersagli o sul terreno vicino ad essi o nelle corsie di tiro più frecce rispetto al numero consentito appartenenti allo stesso arciere (o componente la squadra) verranno registrate soltanto le tre (o sei a seconda del caso) con punteggio inferiore. Se si riscontrasse un caso di recidiva, gli arcieri o le squadre potranno essere squalificati.

14.2.2.1 Nel Compound Match Round a Squadre le frecce possono essere tirate in qualsiasi ordine ma se più di 3 frecce (2 per le Squadre Miste) vengono tirate sulla stessa visuale, saranno conteggiate come facenti parte di quella serie e solo le 3 frecce (2 per le Squadre Miste) con il valore più basso saranno registrate. L'altra freccia o frecce infisse nella stessa visuale saranno registrate come non andata/e a bersaglio (Miss). Una freccia che non colpisce almeno la parte esterna azzurra (5) della visuale, sarà registrata come non andata a bersaglio (Miss).

14.2.3 Qualora manchi un frammento di una visuale comprendente una linea di divisione oppure la zona in cui si incontrano due colori, oppure se la linea di divisione è spostata da una freccia, si terrà conto di una linea circolare immaginaria per giudicare il valore di qualsiasi freccia che possa colpire detta parte.

14.2.4 Tutti i **fori delle frecce** che si trovano nelle zone a punto dovranno essere contrassegnati ogni volta che si effettua la registrazione del punteggio e le frecce vengono estratte dal bersaglio.

14.2.5 Le frecce conficcate nel supporto e non visibili sulla superficie della visuale potranno essere registrate solo da un Arbitro (*Giudice di Gara*).

14.2.6 Una freccia:

14.2.6.1 che colpisce il battifreccia e poi **rimbalza o** che vi **rimane penzolante**, otterrà in caso di rimbalzo un punteggio corrispondente al suo punto di impatto con il bersaglio, sempre che tutti i fori di freccia siano stati contrassegnati e che si possa identificare un foro o un segno non marcato e nel caso in cui rimane penzolante, otterrà un punteggio corrispondente alla sua posizione sul bersaglio.

Quando si verifica un **rimbalzo** o se una freccia rimane penzolante:

- tutti gli arcieri di quel determinato battifreccia, dovranno interrompere i tiri e, rimanendo sulla linea di tiro, chiamare un Arbitro (*Giudice di Gara*);
- Quando tutti gli arcieri che si trovano sulla linea di tiro per quella serie hanno terminato di tirare le loro frecce oppure sia trascorso il limite di tempo, a seconda del caso, il Direttore dei Tiri interromperà i tiri (\*). L'arciere la cui freccia è rimbalzata o che è penzolante, si recherà al bersaglio accompagnato da un Arbitro (*Giudice di Gara*), il quale valuterà il punto di impatto della freccia rimbalzata o determinerà il valore della freccia penzolante, ne annoterà il valore e segnerà il foro e, successivamente, parteciperà alla registrazione del punteggio di quella serie. (\*\*) La freccia rimbalzata o penzolante dovrà rimanere dietro al bersaglio fino a quando non sia stato registrato il punteggio di quella

serie. Una volta che il campo è nuovamente libero, il Direttore dei Tiri darà il segnale per la ripresa dei tiri per i concorrenti del bersaglio dove si è verificato il rimbalzo o dove la freccia è rimasta penzolante.

*(\*) con una serie di quattro segnali acustici*

*(\*\*) Nel caso in cui la tabella ufficiale di registrazione dei punteggi sia in prossimità del bersaglio e l'annotazione sia stata fatta su di essa, il Giudice di Gara non parteciperà alla successiva registrazione dei punteggi.*

• Questi concorrenti dovranno completare la loro serie di tre o sei frecce prima che si possano riprendere i tiri generali o la registrazione dei punteggi. Nel frattempo nessun arciere dovrà occupare la linea di tiro.

- 14.2.6.2 che colpisce il battifreccia e lo **attraversa** completamente, sarà registrata con il punteggio relativo alla posizione del foro sul bersaglio, purché tutti i fori siano stati segnati e possa essere identificato un foro non marcato.
- 14.2.6.3 che colpisce la cocca di un'**altra freccia**, rimanendovi infissa, otterrà un punteggio conforme a quello del valore della freccia colpita.
- 14.2.6.4 che colpisce un'**altra freccia** e poi colpisca il bersaglio dopo la **deviazione** otterrà un punteggio corrispondente alla sua posizione sul bersaglio.
- 14.2.6.5 che colpisce un'**altra freccia** e poi **rimbalzi** otterrà un punteggio pari al valore della freccia colpita, a condizione che la freccia danneggiata possa essere identificata.
- 14.2.6.6 che colpisce un **bersaglio diverso** da quello cui è assegnato l'arciere, sarà considerata come parte di quella serie e sarà registrata come non andata a bersaglio (Miss).
- 14.2.6.7 fuori la zona di punteggio più esterna sarà registrata come non andata a bersaglio (Miss)

14.2.7 Una freccia che venga **trovata sul terreno** nelle corsie di tiro o dietro al battifreccia e che sia stata reclamata come rimbalzo o come freccia che abbia attraversato tutto il supporto deve, secondo l'Arbitro(i) (*Giudice di Gara*), aver prima colpito il bersaglio. In caso di rimbalzo o freccia passata attraverso il supporto, se verranno riscontrati sul bersaglio più fori non marcati, verrà assegnato al concorrente il punteggio corrispondente al foro di più basso valore non marcato.

14.2.8 Nell'**Olympic Round, nel Compound Match Round e nel Match Round nel Tiro alla Targa al Chiuso**, le frecce che rimbalzano o che passano attraverso il battifreccia o pendenti dallo stesso, non arrestano la competizione.

14.2.9 Una freccia non andata a punto (*miss*) verrà registrata come "M" nella tabella di punteggio.

14.3 Il Direttore dei Tiri si dovrà assicurare che, dopo la registrazione del punteggio, non sia rimasta alcuna freccia sul battifreccia prima che venga dato segnale di riprendere i tiri.

14.3.1 Nel caso in cui le frecce siano incidentalmente rimaste sul bersaglio, i tiri non verranno interrotti.

Un arciere potrà effettuare quella serie con altre frecce oppure recuperare le frecce non tirate dopo che i tiri effettuati su quella distanza siano terminati. In tali circostanze, un arbitro (*Giudice di Gara*) parteciperà alla registrazione del punteggio di quella serie, assicurandosi che le frecce della serie precedente rimaste sul bersaglio siano riscontrate sulla tabella di punteggio dell'arciere prima che qualunque freccia venga estratta dal bersaglio.

14.3.2 Nel caso in cui un arciere **lasci delle frecce** (per es. sul terreno nella zona dei bersagli) egli potrà usarne altre purché ne informi un Arbitro (*Giudice di Gara*) prima di iniziare a tirare.

14.4 Le **schede di punteggio** saranno **firmate** dal marcapunti e dall'arciere, il che denoterà che l'arciere è d'accordo con il valore di ogni freccia, con la somma totale, con il numero dei 10 e delle X (dei 9 in gare di Tiro alla Targa al Chiuso). Se il marcapunti partecipa ai tiri, la sua scheda di punteggio sarà firmata da un altro arciere dello stesso bersaglio.

14.4.1 Per ogni bersaglio saranno tenute due schede di punteggio; una potrà essere elettronica. In caso di discrepanza tra la scheda elettronica e quella cartacea, quest'ultima sarà predominante.

Gli organizzatori non sono obbligati ad accettare o registrare tabelle di punteggio che non riportano firma, e/o totale, e/o il numero dei 10 e/o quello delle X (dei 9 in gare di Tiro alla Targa al Chiuso) e/o che contengono errori di calcolo. Organizzatori o ufficiali non sono obbligati a verificare la correttezza di ogni scheda di punteggio. Gli stessi, in

caso rilevino degli errori, **chiederanno all'atleta interessato di correggerli** e ~~correggeranno~~. **I risultati così corretti saranno registrati**. ~~Le correzioni dovranno essere effettuate prima di procedere alla fase di gara successiva.~~

Se viene riscontrata una discrepanza sulla somma totale:

- nel caso in cui vengono utilizzate due schede di punteggio cartacee, sarà valida la somma totale inferiore; **se il punteggio della singola tabella di punteggio è inferiore a quello effettivamente conseguito (le due tabelle riportano lo stesso punteggio) sarà registrato il punteggio inferiore;**

- nel caso in cui venga utilizzata una scheda di punteggio elettronica ed una cartacea, sarà valida la somma totale riportata sulla scheda cartacea a meno che questa non sia maggiore rispetto al punteggio effettivo (nel qual caso sarà valido il punteggio inferiore)

14.4.2 Durante tutti gli incontri delle fasi Eliminatorie e delle Finali, le schede di punteggio saranno firmate dai due concorrenti dell'incontro. Questo indicherà che entrambi gli atleti o addetti alla registrazione dei punteggi concordano sul valore di ciascuna freccia, sulla somma totale, sul numero dei 10, delle X (dei 9 in gare di Tiro alla Targa al Chiuso), e sul risultato del set e dell'incontro. Tutte le informazioni mancanti saranno considerate come non esistenti (zero)

14.5 In caso di **parità di punteggio**, la posizione in classifica sarà determinata secondo l'ordine seguente:

14.5.1 per i casi di **parità in tutte le gare**, ad eccezione di quanto stabilito nel successivo Art.14.5.2:

- Individuale e a squadre

Tiro alla Targa all'Aperto:

- maggior numero di 10 (inclusi i dieci interni)

- maggior numero di X (10 interni)

Tiro alla Targa al Chiuso:

- maggior numero di 10

- maggior numero di 9

In caso di ulteriore parità, i concorrenti saranno dichiarati "a pari merito" tranne che per la posizione nel diagramma degli scontri diretti la quale sarà risolta con il lancio della moneta.

14.5.2 Per l'ingresso nelle Fasi Eliminatorie o negli scontri, **o per definire i primi 8 in classifica**, le parità saranno risolte tramite spareggi (senza tener conto del maggior numero di 10 e X – 9 nel Tiro alla Targa al Chiuso)

14.5.2.1 In caso di parità riguardanti l'ingresso nelle Fasi Eliminatorie, **o per definire i primi 8 in classifica**, saranno risolte alla distanza disputata per ultima non appena verificato il risultato della qualificazione.

~~Le parità riguardanti l'ingresso nelle Fasi Eliminatorie saranno risolte alla distanza disputata per ultima appena ufficializzati i risultati della fase di qualificazione.~~

14.5.2.1.1 Nel Tiro alla Targa all'Aperto, la disposizione dei bersagli sarà la seguente:

- nell'individuale ci sarà un concorrente per battifreccia su battifreccia "neutrali" posti al centro del campo

- nell'individuale quando si usano bersagli multipli, il concorrente tirerà al centro nella stessa posizione usata nella gara (A, B, C o D)

- per le squadre si utilizzerà un battifreccia per squadra posti al centro del campo, con una visuale singola o tre centri da 80 cm con disposizione triangolare. I singoli componenti la squadra, qualora vengano usate visuali multiple, decideranno su quale centro tirare.

14.5.2.1.2 Nel Tiro alla Targa al Chiuso la disposizione dei bersagli sarà la seguente

- nell'individuale lo spareggio sarà disputato sulle stesse visuali (A, B, C o D) e modello (40 cm triple verticali, 40 cm triple triangolari, 60 cm) sulle quali il concorrente in questione ha disputato la fase di qualificazione.

- nell'individuale quando si utilizzano visuali triple, il concorrente dovrà tirare sul bersaglio di mezzo. Nel caso in cui questo non sia possibile, saranno disposti uno o più supporti battifreccia con un massimo di due visuali ognuno, per un massimo di due concorrenti per battifreccia.

- per le squadre ci sarà un battifreccia per squadra. Se sono state usate visuali triple triangolari, la squadra avrà a disposizione una visuale, i cui bersagli inferiori saranno a 130 cm dal terreno. Se viene usata una visuale tripla verticale, la stessa sarà posizionata in orizzontale. I

- componenti la squadra decideranno su quale bersaglio (centro) tirare (una freccia ogni centro).
- 14.5.2.2 Individuali:  
• spareggio su una singola freccia con valutazione del punteggio  
• se persiste la parità di punteggio, la freccia più vicina al centro risolverà la parità. Se persiste parità nella distanza dal centro, si procederà ad ulteriori spareggi fino alla risoluzione  
• **se entrambi gli atleti non colpiscono le zone di punteggio, tireranno una ulteriore freccia ciascuno**
- 14.5.2.3 Squadre:  
• Spareggio su una serie di tre (3) frecce, (due (2) nel caso di Squadre Miste), una freccia ogni concorrente, con valutazione del punteggio;  
• se persiste la parità di punteggio, la squadra con la freccia più vicina al centro vincerà;  
• se ancora in parità, la seconda freccia (o la terza) più vicina al centro risolverà la parità;
- 14.5.2.4 I concorrenti dovranno rimanere sul campo di gara fino a quando non vengono ufficialmente informati sugli eventuali spareggi. Un concorrente/squadra che non è presente al momento dell'annuncio di spareggio sarà dichiarato perdente dello spareggio.
- 14.6 I migliori 8 atleti (squadre) saranno classificati individualmente.
- 14.6.1 Atleti/squadre eliminati :  
• durante gli 1/8 saranno classificati al 9° posto  
• durante i 1/16 saranno classificati al 17° posto  
• durante i 1/24 o 1/32 saranno classificati al 33° posto  
• durante i 1/48 saranno classificati al 57° posto
- 14.6.2 Atleti/squadre eliminati durante i 1/4 di finale saranno classificati nel modo seguente:  
• in caso di formato a set, in base al numero dei punti-set conseguiti. In caso di parità, prevale il punteggio totale ottenuto nell'ultimo incontro.  
• in caso di formato con scontri diretti a punteggio cumulativo, in base al punteggio totale conseguito nell'ultimo scontro. In caso di ulteriore parità, i concorrenti saranno dichiarati "pari merito"
- 14.7 Gli organizzatori devono, alla fine del torneo, pubblicare la classifica completa.

## **Capitolo 15 PENALITÀ**

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

### **15.1 Ammissione, squalifica**

- 15.1.1 Qualora risulti che un concorrente abbia infranto i presenti regolamenti potrà essere squalificato dalla gara con conseguente annullamento della posizione ottenuta.
- 15.1.2 Un arciere non può partecipare ai Campionati Mondiali se l'Associazione Membro di appartenenza non risponde ai requisiti stabiliti dall'Art.3.7.2, Libro 2
- 15.1.3 Se un arciere gareggia in una Classe come da Libro 2, Art.4.2, senza però avere i requisiti di appartenenza, sarà squalificato dalla gara e la sua posizione annullata.
- 15.1.4 Se un arciere risulta aver violato le normative Anti-doping, sarà soggetto a sanzioni così come previste nel Libro 6
- 15.1.5 Il punteggio conseguito da un arciere che ha usato un'attrezzatura non conforme ai Regolamenti WA può essere parzialmente o completamente annullato (Capitolo 11)
- 15.1.6 Il punteggio di un arciere o una squadra che ha ripetutamente scoccato più frecce rispetto a quelle consentite in ogni serie, può essere annullato (Art.14.2.2)
- 15.1.7 Se viene riscontrata trasgressione intenzionale a qualsiasi norma e regolamento, l'arciere può essere ritenuto non idoneo a partecipare quindi squalificato dalla gara ed annullata la relativa posizione ottenuta.
- 15.1.7.1 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 e la sospensione di risultati di eventuali gare future.
- 15.1.7.2 Chiunque modifichi senza autorizzazione o falsi un punteggio o che consapevolmente abbia un punteggio modificato o falsato, sarà squalificato.



- 15.1.7.3 Se un concorrente ripetutamente estrae le proprie frecce dal bersaglio prima che queste vengano registrate, può essere squalificato.
- 15.1.8 Se un arciere persiste nel tendere la corda del proprio arco utilizzando una tecnica, ad avviso dell'Arbitro (*Giudice di Gara*), pericolosa sarà immediatamente invitato, per ragioni di sicurezza, dal Presidente della Commissione Arbitrale (*Giuria*) di Gara e/o dal Direttore dei Tiri a interrompere i tiri immediatamente e sarà squalificato (Art.12.9).
- 15.2 Perdita del punteggio di una freccia**
- 15.2.1 Un arciere che arrivi dopo l'inizio dei tiri sarà penalizzato del numero di frecce che sono già state tirate, a meno che il Presidente della Giuria arbitrale ritenga che il suo ritardo sia dovuto a circostanze indipendenti dalla sua volontà (Art.13.8).
- 15.2.2 Nel caso di guasto alla propria attrezzatura, un arciere potrà recuperare solo il numero di frecce che potrà tirare entro 15 minuti, seguendo l'ordine di tiro standard dopodiché perderà il numero di frecce che non è riuscito a scoccare (Art.7.4.2.5. Vedi Art.7.4.2.6 per problemi medici imprevisti art.12.2.4).
- 15.2.3 Una freccia scoccata prima o dopo il tempo concesso o fuori sequenza, sarà considerata come parte di quella serie con conseguente perdita del punteggio più alto della serie, e sarà registrata come non andata a bersaglio (Miss).
- 15.2.4 Una freccia scoccata sul campo di gara dopo che il Direttore dei Tiri ha ufficialmente chiuso i tiri di prova (cioè dopo l'estrazione delle frecce di prova) o durante la pausa tra le varie distanze o fasi, comporterà al concorrente l'annullamento del punteggio più alto conseguito nella serie successiva.
- 15.2.5 Nella prova a squadre se uno dei componenti la squadra tira una freccia prima o dopo il segnale che indica l'inizio o la fine dei tiri, questa verrà considerata come facente parte di quella serie comportando l'annullamento della freccia con il punteggio maggiore di quella serie della intera squadra e sarà registrata come non andata a bersaglio (Miss).
- 15.2.6 Se vengono trovate sul bersaglio o sul terreno accanto ad esso o nelle corsie di tiro più del numero consentito di frecce verranno registrate soltanto le tre (o sei a seconda del caso) con punteggio inferiore (Art.14.2.2).
- 15.2.7 Nella prova a squadre, se un componente non tira tutte le proprie due (2) frecce in una serie, quelle non tirate comunque saranno conteggiate in quella serie.  
Una freccia non tirata sarà registrata come non andata a bersaglio (Miss). Se il numero totale di frecce, incluse tutte quelle non tirate, in qualsiasi serie, supera le sei (6) (oppure 4) frecce, si applicherà l'art.15.2.6.
- 15.2.8 Se in caso di tiri alternati, un componente di una squadra tira più del numero previsto di frecce prima di tornare dietro la linea del metro, la squadra perderà il punteggio più alto di quella serie.
- 15.2.9 Se una freccia non colpisce una zona di punteggio o colpisce un bersaglio diverso da quello assegnato al concorrente, sarà considerata come parte di quella serie e sarà registrata come freccia non andata a bersaglio (Miss) (Art.14.2.6.6 e 14.2.6.7).
- 15.2.10 Quando si utilizzano visuali triple e più di una freccia viene tirata nello stesso singolo bersaglio (della visuale tripla), entrambe (o tutte) le frecce saranno considerate come parte di quella serie ma verrà registrata solo la freccia con il minor punteggio.
- 15.3 Penalità di tempo per la prova a squadre**
- 15.3.1 Se un membro di una squadra attraversa la "linea del metro" troppo presto, l'Arbitro (*Giudice di Gara*) mostrerà o un cartellino giallo. Questo indicherà che tale concorrente dovrà tornare dietro la "linea del metro" per ricominciare o per essere rimpiazzato da un altro arciere che deve ancora tirare il quale dovrà partire da dietro la "linea del metro".
- 15.3.2 Se la squadra non rispetta il cartellino giallo ed il concorrente scocca la sua freccia, sarà annullata la freccia della squadra di quella serie con il valore più alto.
- 15.3.3 Sarà applicata la stessa procedura nel caso in cui un membro di una squadra estragga dalla faretra una freccia prima di essere in posizione sulla linea di tiro.
- 15.4 Ammonizioni**
- Concorrenti ammoniti più di una volta e che comunque continuano ad infrangere le seguenti regole o che non seguono decisioni e direttive (che possono essere appellabili) (\*) degli arbitri (*Giudici di Gara*) assegnati, subiranno le conseguenze come da Art.15.1.7
- (\*) *laddove sia presente la Commissione di Garanzia*
- 15.4.1 Nessun concorrente può toccare l'attrezzatura di un altro concorrente senza il suo consenso (Art.12.7)
- 15.4.2 Nessun concorrente può tendere in suo arco, con o senza freccia, ad eccezione di quando si trova in posizione sulla linea di tiro (Art.12.10).
- 15.4.3 Quando si stanno svolgendo i tiri, potranno essere sulla linea di tiro solo i concorrenti di quel turno ad eccezione degli atleti con disabilità
- 15.4.4 Un concorrente non può sollevare il braccio dell'arco fino a che non viene dato il segnale di partenza

- del tempo (Art.12.3).
- 15.4.5 Né le frecce né la visuale possono essere toccate fino a che tutte le frecce di quel bersaglio sono state registrate (Art.14.2.1).
- 15.4.6 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 16**

### **TIRI DI PROVA**

- 16.1 Ai Campionati si possono effettuare i tiri di prova sul campo di gara.
- 16.1.1 Ai Campionati Mondiali saranno effettuati tiri di prova per un minimo di 20 e un massimo di 45 minuti durante tutti i giorni della gara di Qualificazione. I tiri di prova terminano con l'estrazione delle frecce di prova. I bersagli per i tiri di prova saranno posizionati alla prima distanza da disputare da ogni classe. Quando si svolgono le fasi Eliminatorie e Finali, gli Organizzatori, tenendo in considerazione il programma giornaliero, possono decidere la durata del tempo per i tiri di prova.
- 16.1.1.1 Almeno cinque giorni prima l'inizio della gara, devono essere a disposizione degli atleti altre aree attrezzate per gli allenamenti.
- 16.1.2 Alle altre gare, i tiri di prova si svolgeranno per un massimo di 45 minuti o anche meno, e la gara inizierà il prima possibile.
- 16.1.3 Durante le fasi Eliminatorie e Finali dell'Olympic Round, del Compound Match Round e del Match Round nel Tiro alla Targa al Chiuso, dovrà essere disponibile per gli atleti ancora in gara, un campo di allenamento accanto al campo gara (con i bersagli posizionati nella stessa direzione di quelli sul campo gara)
- 16.2 Per tutti i Campionati:
- 16.2.1 Nel caso in cui il numero dei bersagli per i tiri di prova fosse insufficiente rispetto al numero dei concorrenti, gli Organizzatori potranno prevedere due o tre sessioni al giorno, di minimo 4 ore ciascuna; 24 ore prima si dovrà prenotare la sessione. La prenotazione da parte di un atleta per più di una sessione al giorno può essere accettata solo se non esclude un altro atleta dalla prima sessione di prova da lui scelta.
- 16.2.2 Il Direttore dei Tiri dovrà essere presente durante l'intera durata dei tiri di prova; esso darà segnali acustici per indicare l'inizio e il termine dei tiri, per permettere agli atleti di estrarre le frecce, e per la ripresa dei tiri. Nessun atleta può tirare dopo il segnale che indica il termine dei tiri. Gli atleti concorrenti che contravvengono tale regola possono essere allontanati dalla sessione.
- 16.2.3 Qualsiasi modifica alla posizione dei bersagli deve essere permessa preventivamente dal Direttore di Tiri. Questo potrà richiedere ai concorrenti, se necessario, di aiutarlo a spostare tali bersagli.
- 16.3 I tiri di prova si svolgeranno sotto il controllo del Direttore dei Tiri.

## **Capitolo 17**

### **QUESITI E CONTROVERSIE**

- 17.1 Qualsiasi concorrente dovrà riportare ad un Arbitro (*Giudice di Gara*) eventuali quesiti circa il **valore di una freccia** sul bersaglio prima che ne venga estratta alcuna.
- 17.1.1 Un errore sulla scheda di un punteggio può essere corretto prima che le frecce vengano estratte dal bersaglio a condizione che tutti i concorrenti su quel bersaglio concordino con la correzione; la correzione dovrà essere autenticata ed essere siglata da tutti i concorrenti su quel bersaglio. Qualsiasi altra controversia inerente la registrazione su una scheda di punteggio dovrà essere riferita ad un arbitro (*Giudice di Gara*).
- 17.1.2 Se l'**attrezzatura sul campo di gara** fosse difettosa o la visuale di un bersaglio dovesse consumarsi o comunque deteriorarsi in modo considerevole, un arciere o il suo Capitano di squadra potranno appellarsi ad un Arbitro (*Giudice di Gara*) per far sostituire o riparare l'articolo difettoso.
- 17.2 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.
- 17.2.1 Quesiti relativi ai **risultati pubblicati** dovranno essere presentati agli Arbitri (*Giudici di*

*Gara*) senza alcun indebito ritardo, e in ogni caso dovranno essere presentati in tempo utile per consentire eventuali correzioni prima dell'assegnazione dei premi.

## Capitolo 18 UFFICIALI DI SQUADRA

- 18.1 Ai Campionati Mondiali ogni Squadra Nazionale partecipante sarà rappresentata da un Capitano di Squadra che può anche essere un concorrente.
- 18.1.1 Il Capitano di Squadra dovrà:
- All'arrivo contattare al più presto gli Organizzatori;
  - Essere presente alla riunione dei Capitani di Squadra annunciata dagli Organizzatori, dagli Arbitri (*Giudici di Gara*) o dalla Giuria d'Appello (*Commissione di Garanzia*);
  - Accompagnare la propria squadra al controllo dei materiali;
  - Avvicinare, quando necessario, gli Organizzatori, gli Arbitri (*Giudici di Gara*) o la Giuria d'Appello (*Commissione di Garanzia*) per conto dei componenti la squadra;
  - Rappresentare in genere la sua squadra per tutte le questioni riguardanti il Campionato.
- 18.1.2 Un Capitano di Squadra può essere aiutato da altri ufficiali di squadra (quali allenatori, fisioterapisti, psicologi, ecc). Sul campo di gara non mai è ammessa la presenza di più di un (1) ufficiale di squadra per atleta in gara in quel momento. Il numero complessivo di ufficiali presenti contemporaneamente sul campo di gara non deve comunque essere superiore a quattro (4). Nel caso in cui gareggino due categorie (*classi*) diverse allo stesso momento, può essere aggiunto un ulteriore ufficiale di squadra.
- 18.1.3 L'Ufficiale di Squadra sempre che non sia un concorrente, può stare sul campo esclusivamente nell'area riservata:
- se l'area si trova all'interno del campo di gara: solo un ufficiale di squadra ogni atleta/squadra sul campo di gara e durante i tiri si dovrà trovare solo nell'area riservata agli ufficiali.
  - in tutti gli altri casi dovrà restare dietro la linea di attesa a meno che non rappresenti l'atleta al bersaglio.

## Capitolo 19 APPELLI

- 19.1 Nel caso in cui un concorrente non sia soddisfatto della decisione presa dagli Arbitri (*Giudici di Gara*) e potrà, con l'eccezione di quanto previsto nel precedente Art.17.1, appellarsi alla Giuria d'Appello (*Commissione di Garanzia*) come da Libro 2, Art.3.11. 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. Nei casi in cui, nelle gare del calendario interregionale, la Commissione di Garanzia non sia stata costituita, le decisioni dei Giudici di Gara saranno definitive*
- 19.2 La decisione assunta dall'arbitro (*Giudice di Gara*) riguardo il valore di una freccia prima della sua estrazione dalla visuale, è definitiva.
- 19.3 La decisione assunta dall'arbitro (*Giudice di Gara*) nella gara a squadre, riguardo l'uso del cartellino giallo è definitiva (art.15.3.1)
- 19.4 La decisione assunta dalla Giuria d'Appello (*Commissione di Garanzia*), è definitiva e non è appellabile.

## Capitolo 20 ABBIGLIAMENTO

*Per la normativa FITARCO che disciplina le gare dei calendari federali, si veda il Regolamento Sportivo*

- 20.1 I Campionati Mondiali sono l'evento massimo, onorato dalla presenza di molti dignitari. E' quindi rispettoso e consono da parte di tutti gli atleti, Capitani di Squadra, Ufficiali, ecc., partecipare alle Cerimonie di Apertura e Chiusura, indossando l'uniforme delle rispettive Associazioni Membro.
- 20.1.1 Durante i Giochi Olimpici ed i Campionati Mondiali e alla prove di Coppa del Mondo, gli atleti (uomini e donne) e gli ufficiali di squadra devono indossare abiti sportivi sul campo di gara.

- Tutti i componenti della stessa categoria (*classe*) devono indossare la stessa divisa ufficiale della squadra. Le divise delle squadre della stessa Nazione potranno essere di modello e colore diverso. Gli ufficiali di squadra potranno indossare divise di modello diverso purché dello stesso colore e facilmente individuabili quali ufficiali della squadra.
  - le donne devono indossare vestiti, gonne, gonne pantalone, pantaloni corti (che non dovranno essere più corti della punta delle dita, tenendo le braccia e le mani tese lungo il corpo) o lunghi (non aderenti) e giubbetti o top (che dovranno coprire la schiena e il davanti del corpo e dovranno essere fissati sopra ciascuna spalla e, nell'atto del tendere l'arco, dovranno coprire il punto vita).
  - Gli uomini dovranno indossare pantaloni lunghi o pantaloni corti (che non dovranno essere più corti della punta delle dita, tenendo le braccia e le mani tese lungo il corpo) e maglie a maniche lunghe o corte (nell'atto del tendere l'arco, dovranno coprire i punto vita).
  - ~~Non possono essere indossati jeans, jeans denim,~~ **Non possono essere indossati capi d'abbigliamento in tessuto demim, jeans, mimetico né** pantaloni o pantaloncini oversize o baggy (cadenti sul bacino).
  - durante la prova a squadre e a squadre miste devono essere indossati maglie/giubbetti/top e pantaloni/pantaloncini/gonne dello stesso modello e colore.
  - in caso di particolari condizioni meteorologiche potranno essere indossati abiti protettivi come maglioni, abiti da riscaldamento/allenamento, abbigliamento da pioggia, ecc., dopo approvazione del Delegato Tecnico dell'Evento o, in sua assenza, dal presidente della Commissione Arbitri (*Giuria*) della gara.
  - I copricapo sono facoltativi
- 20.1.2 Tutti gli atleti e ufficiali di squadra, ad eccezione di atleti disabili se riportato sulla propria tessera di classificazione, dovranno indossare scarpe ginniche. Le scarpe ginniche potranno essere di modello differente ma dovranno coprire tutto il piede.
- 20.1.3 Durante la gara il Numero di Registrazione (*pettorale*) degli atleti dovrà essere posizionato sulla faretra o sulla coscia ed essere costantemente visibile da dietro la linea di tiro.
- 20.1.4 Ai Giochi Olimpici e ai Campionati Mondiali e prove di Coppa del Mondo tutti gli atleti (uomini e donne) dovranno riportare il proprio nome sulla schiena, nell'area superiore delle spalle, ed il nome della propria nazione (o il codice CIO di tre lettere). Gli ufficiali di squadra dovranno avere sul retro delle maglie il nome della propria nazione. E' facoltativo riportare il nome e la funzione.
- 20.1.5 Durante i tiri di prova ufficiali gli Atleti e gli ufficiali di squadra dovranno indossare abbigliamento conforme al presente regolamento.
- 20.2 Per tutta la durata della gara sui capi indossati dai concorrenti o ufficiali di squadra non dovrà apparire pubblicità di nessun genere, ad eccezione di quanto specificato nel Codice di Ammissibilità (*Idoneità*)

## **Capitolo 21 PARA-ARCHERY**

***La Fitarco, in attesa di approfondimenti e specifiche da parte della WA, non recepisce gli articoli inerenti i Visually Impaired così come formulati nell'edizione 2014 (artt.21.3.1, 21.4.3, 21.12.1). Le classi riconosciute restano pertanto invariate rispetto al 2012 (VI Donne, VI Uomini) fino a nuove disposizioni.***

### **21.1 INTRODUZIONE**

21.1.1 La presente sezione è costituita da sole bylaw e spiega le regole aggiuntive che si applicano ad atleti classificati para-archery durante gli eventi svolti sotto l'egida della WA.

### **21.2 CLASSIFICATORI**

21.2.1 Atleti con disabilità fisiche sono valutati da una commissione formata da 2 (due) classificatori internazionali (\*). I classificatori assegneranno una classe ad ogni atleta ed emetteranno una tessera dalla quale si evincerà la classe dell'atleta e l'ausilio che può utilizzare.

*(\*) Per la Fitarco: è prevista una commissione nazionale formata da 2 (due) classificatori nazionali o internazionali (1 tecnico classificatore ed 1 medico classificatore)*

**21.3 CLASSIFICAZIONE VISUALLY IMPAIRED**

21.3.1 Gli atleti 'Visually Impaired' **classificati VI1** indosseranno una mascherina durante i tiri ~~e sono classificati da specifici classificatori~~. **Gli altri atleti classificati VI2 e VI3 non indosseranno una mascherina. Tutti gli atleti VI saranno classificati da specifici classificato, formati al proposito.**

**21.4 CLASSI**

La WA riconosce le seguenti classi para-archery nelle diverse divisioni:

21.4.1 Arco Ricurvo (*Olimpico*)

Individuale

- ~~• Donne W1~~
- ~~• Uomini W1~~
- ~~• Donne W2~~
- ~~• Uomini W2~~
- ~~• Donne Standing~~
- ~~• Uomini Standing~~

• Donne Open

• Uomini Open

Squadre

• Donne Open

• Uomini Open

~~• Donne W1~~

~~• Uomini W1~~

Le normative inerenti l'attrezzatura sono le medesime contenute nei Regolamenti WA ad eccezione dell'uso di uno sgancio come stabilito nel successivo art.21.6.7.

~~(l'utilizzo dello sgancio per l'Arco Ricurvo Olimpico è permesso fino al 31 dicembre 2012)~~

21.4.2

Compound

Individuale

• Donne Open

• Uomini Open

~~• Donne W1~~

~~• Uomini W1~~

Squadre

• Donne Open

• Uomini Open

~~• Donne W1~~

~~• Uomini W1~~

~~Le normative inerenti l'attrezzatura sono le medesime contenute nei Regolamenti WA con la seguente eccezione per la classe Compound W1.~~

~~• il peso di trazione è massimo 45 libbre per gli Uomini e 35 libbre per le Donne~~

~~• non è ammesso l'uso di visette o lenti~~

21.4.3

Visually Impaired (VI)

~~• Donne~~

~~• Uomini~~

• VI1

• VI2/3

**Non ci sarà distinzione tra uomini, donne, Compound o Arco Ricurvo (*Olimpico*) quale che sia la divisione. Tutti tireranno contro tutti nella relativa classe.**

*Per la Fitarco: la Fitarco riconosce le sole classi VI Donne e VI Uomini indipendentemente dal grado di acuità visiva. Tutti gli atleti dovranno indossare la mascherina*

Per quanto riguarda l'attrezzatura da usare, vedi art.21.12 Atleti Visually Impaired

21.4.4

**W1 Open (Ricurvo/Compound)**

Individuale

• W1 Open Donne

• W1 Open uomini

Squadre

• W1 Open Donne

• W1 Open uomini

**Le normative inerenti l'attrezzatura sono le medesime contenute nei Regolamenti WA con le seguenti eccezioni:**

**• il peso di trazione è massimo 45 libbre per gli Uomini e 35 libbre per le Donne**

**• non è ammesso l'uso di visette o lenti**

**• non è ammesso un dispositivo di livellamento**

**• è ammesso l'uso di sganci**

## 21.5 TESSERA (documento) DI CLASSIFICAZIONE

21.5.1 Tutti gli atleti devono essere in possesso della tessera di classificazione internazionale in corso di validità (\*) che deve essere esibita agli Arbitri (*Giudici di Gara*) al momento dell'ispezione dei materiali. Questa consente agli Arbitri (*Giudici di Gara*) di controllare l'ausilio utilizzato dall'atleta quando controlla il resto del materiale. Gli Atleti che non sono stati sottoposti a classificazione non potranno gareggiare in nessuna classe di atleti con disabilità.

(\*) *Gare Fitarco: la commissione nazionale rilascia un documento di 'classificazione nazionale' valido esclusivamente per le gare svolte sotto l'egida Fitarco, dal quale si evince la classe di appartenenza e gli eventuali ausili che l'atleta può utilizzare.*

21.5.2 La tessera di classificazione internazionale (\*) consiste in una tessera di plastica o foglio di carta (rilasciato in attesa che venga emessa la tessera).

(\*) *il documento di classificazione nazionale consiste in un documento di carta debitamente compilato dai classificatori.*

21.5.3 Gli ~~nuovi~~ atleti che non sono ancora in possesso della tessera potranno comunque gareggiare ma i risultati conseguiti non saranno validi al fine della Ranking List Mondiale o dei Record Mondiali **o non potranno conquistare titoli.**

## 21.6 AUSILI

21.6.1 E' consentito l'utilizzo di ausili solo se sono stati accettati dal classificatore internazionale (\*) ed inclusi nella tessera di classificazione. **Coloro i quali non sono stati ancora classificati atleti para-archery possono tuttavia aver bisogno di ausili per poter tirare. Tali ausili non potranno comunque essere di aiuto per tirare meglio. Gli atleti saranno in possesso di tessere di classificazioni datate a partire da novembre 2013 nelle quali è indicato l'ausilio da utilizzare.**

~~Gli ausili includono: Possono essere:~~

(\*) *per la Fitarco: deve essere inteso come "classificatore nazionale"*

21.6.2 **Carrozzina** (sedia a rotelle)

- può essere usata una carrozzina di qualsiasi tipo purché corrisponda al principio ed al significato di "sedia a rotelle"

- nessuna parte della carrozzina può sostenere il braccio dell'arco quando l'atleta sta tirando

Per atleti ~~appartenenti alla classe W2~~ **in carrozzina**: nessuna parte dello schienale della carrozzina o del suo supporto verticale può sporgere arrivando oltre la metà del corpo (busto) dell'atleta (vedi l'immagine sotto riportata)

- tutte le parti della sedia devono essere ad almeno 110 mm sotto l'ascella dell'atleta mentre è in posizione di tiro

- supporti per il corpo che sporgono oltre la verticale principale dello schienale della sedia devono essere di misura compresi tra i 100 e 110 mm sotto dell'ascella dell'atleta

- la carrozzina non deve misurare più di 1,25 m di larghezza

- **è ammesso l'uso di un sistema anti-rollo**



21.6.3 **Sedie o sgabelli**

Può essere usata una sedia di qualsiasi tipo purché corrisponda al principio e al significato della parola "sedia"

- nessuna parte della sedia può sostenere il braccio dell'arco quando l'atleta sta tirando

- nessuna parte della sedia può essere a contatto con il busto dell'atleta (ciò vuol dire che l'atleta non può poggiarsi allo schienale della sedia)
- la zona di contatto con il terreno, formata dalle gambe della sedia e il piede dell'atleta, non deve essere superiore a 60x80cm lungo la linea di tiro.

21.6.4 **Rialzi**

Gli atleti che hanno gli arti inferiori di lunghezza diversa uno dall'altro, **quando tirano** possono utilizzare sotto un piede – o come parte della scarpa – una piattaforma elevata di qualsiasi materiale per stabilizzare la posizione eretta. Limitazioni riguardo la misura e la posizione sono simili a quanto descritto nell'Art.11.1.10.1

21.6.5 **Supporti per il Corpo**

- solo atleti appartenenti alla classe W1 possono usare contemporaneamente sia supporti che strapping. Possono usare qualsiasi equivalente di supporti per mantenere la stabilità del corpo sempre che non sostenga l'arco mentre l'arciere è in posizione di tiro.
- **gli altri** atleti appartenenti alla classe W2, nel caso in cui la tessera di classificazione internazionale (\*) lo autorizzi, possono avere una sola cinghia attorno al torace.
- per alcuni atleti **su carrozzina** potrà essere ammesso l'uso di strapping per la gamba, nel caso in cui la tessera di classificazione internazionale (\*) lo specifichi  
*(\*) per la Fitarco: deve essere inteso come "documento di classificazione nazionale"*

21.6.6 **Protesi**

Può essere usata una protesi del braccio, inclusa la mano, e può essere attaccata all'arco purché non sia completamente rigida o fissata in modo permanentemente.

21.6.7 **Sgancio**

~~• Atleti con disabilità a livello delle dita della mano della corda, potranno usare con l'Arco Ricurvo (Olimpico) uno sgancio meccanico che può essere attaccato alla spalla, al polso o tenuto dalla bocca.~~

**Gli atleti potranno usare qualsiasi tipo di sgancio attaccato al polso, al gomito o la spalla, oppure tenuto dalla bocca. Gli atleti della classe Arco Ricurvo (Olimpico) Open non possono usare sganci.**

21.6.8 **Bow bandage**

Atleti con disabilità degli arti superiori possono usare bende o legacci per tenere l'arco in mano purché non siano completamente rigidi o fissati in modo permanentemente.

21.6.9 **Tutori per il braccio dell'arco**

Atleti con disabilità del braccio dell'arco possono usare un tutore al gomito o al polso

21.6.10 **Tutori per il polso della mano della corda**

Atleti con disabilità del braccio che tende la corda possono usare un tutore per il polso

21.6.11 **Assistenti**

Atleti appartenenti alla classe W1 che non possono incoccare le proprie frecce possono avere una persona per farlo. Queste persone possono fornire assistenza di tipo verbale o altro tipo, specialmente per l'individuazione delle frecce o la regolazione del mirino senza recare disturbo ad altri atleti.

L'Atleta ed il suo assistente devono essere riconoscibili: dovranno indossare la stessa divisa e, nel caso l'atleta indossi il pettorale, dovranno avere lo stesso numero.

**21.7 GARE**

21.7.1 Le gare da disputare sono le stesse di quelle per i normodotati ad eccezione della classe VI per la quale ci saranno specifiche gare.

21.7.1 bis *Gli atleti appartenenti alla classe W1 della divisione Olimpica e Compound, maschile e femminile disputeranno le gare Fita 1440 Round alle seguenti distanze:*

*70 metri*

*60 metri*

*50 metri*

*30 metri*

*Tali Atleti potranno prendere parte a gare Fita 1440 Round di calendario federale non riservate ad atleti Para-Archery alle distanze sopra elencate con classifica separata.*

21.7.2 Disposizioni speciali per la prova a squadre incluse squadre miste:

21.7.2.1 Nella prova a squadre, tutti gli atleti possono restare sulla linea di tiro

21.7.2.2 Quando un atleta ha terminato i tiri, solleverà un braccio per segnalarlo. L'atleta successivo può incoccare la freccia solo dopo questo segnale.

21.7.2.3 Se un atleta non può sollevare l'arco a causa della propria disabilità, provvederà a dare un apposito segnale all'Arbitro (*Giudice di Gara*)

21.7.3 **E' prevista la** Nella prova a Squadre per la Divisione Arco Ricurvo (Olimpico) gli atleti appartenenti alla classe saranno raggruppati.

- 21.7.4 Gli Atleti appartenenti alla classe **W1 e Open della Divisione Compound**, possono essere raggruppati durante la fase di Qualificazione. Diversamente, potrà essere predisposta una fase a Squadre per gli Atleti W1 ed una per quelli Open.
- 21.7.5 La squadra mista è formata da un uomo ed una donna che utilizzano lo stesso tipo di arco.

*Norma Transitoria fino al 1 settembre 2012:*

*Al fine di agevolare la preparazione ai Giochi Paralimpici, gli atleti appartenenti alla classe Open e W1 della divisione Compound, maschile e femminile, potranno prendere parte alle gare 70 metri Round di calendario federale con classifica separata. I punteggi ottenuti non saranno validi al fine della Ranking List di qualificazione ai Campionati Italiani né come Record.*

**21.8 COMPETIZIONI PARA-ARCHERY**

- 21.8.1
- Giochi Paralimpici
  - Campionati Mondiali Para-Archery
  - Gare Internazionali valide per la Ranking List Mondiale
  - Campionati Continentali

**21.9 RECORD MONDIALI E RICONOSCIMENTI**

- 21.9.1 Sono previsti Record per tutte le classi e per le stesse gare disputate dai normodotati con l'aggiunta di Record specifici per la classe V.I.
- 21.9.2 Record conseguiti durante Campionati Mondiali o Giochi Paralimpici saranno automaticamente confermati nel momento in cui vengono ufficializzati i risultati.
- 21.9.3 Richieste di Record conseguiti durante altre gare riconosciute devono essere inviate dall'Associazione Membro di appartenenza dell'atleta all'ufficio WA entro 10 giorni dallo svolgimento della gara in questione, unitamente alla classifica dei risultati, alla dichiarazione dei requisiti come stabilito nel Libro 2, Art.5.5 – Conferma dei Record Mondiali – ed ai dettagli riguardanti la classificazione.

**21.10 RANKING LIST MONDIALE PARA-ARCHERY**

- 21.10.1 La Ranking List Mondiale sarà redatta in base ai criteri stabiliti dalla Commissione Para-Archery.

**21.11 DISPOSIZIONE DEL CAMPO DI GARA**

- 21.11.1 Il luogo di svolgimento delle gare e dei tiri di allenamento dovrà avere le necessarie dotazioni e condizioni di accesso idonee per quanti usano carrozzine, così come definito dalle normative IPC (tali normative saranno riviste dalla Commissione Para-Archery)
- 21.11.2 L'accesso al campo di gara, all'area di attesa e alla linea di tiro deve essere tale da consentire che concorrenti su carrozzina non necessitino di assistenza.
- 21.11.3 Ad ogni bersaglio saranno assegnati due o tre atleti. Atleti su carrozzina o ausili simili, possono rimanere sulla linea di tiro per tutta la durata dei tiri.
- 21.11.4 Per tutte le gare para-archery, il terreno di gara sarà contrassegnato come stabilito dai Regolamenti WA, ad eccezione di:
- Per ogni atleta ci sarà uno spazio di 1,25 m.
  - La corsia di tiro per la prova individuale avrà una larghezza minima di 2,60 m (o 3,90 m)
  - La corsia di tiro per la prova a squadre avrà una larghezza minima di 3,90 m

**21.12 ATLETI VISUALLY IMPAIRED (V.I.)**

- 21.12.1 Sono previste due divisioni tra gli atleti Visually Impaired: **VI1 e VI2** assieme a **VI3**. Gli atleti **VI1/VI2** sono quelli che hanno la classificazione **B2 o B3 IBSA** che è determinata dal grado di acuità visiva. **Tutti** Gli atleti **VI1** dovranno usare una mascherina. **Gli atleti VI2/VI3 non dovranno indossare la mascherina. Tutti gli atleti** tireranno usando un mirino tattile. Non sono ammessi altri tipi di mirino.  
*Per la Fitarco: la Fitarco riconosce le sole classi VI Donne e VI Uomini indipendentemente dal grado di acuità visiva. Tutti gli atleti dovranno indossare la mascherina.*
- 21.12.2 La mascherina può essere sia una mascherina impiegata normalmente per dormire che occhiali avvolgenti *ed opportunamente* oscuranti *in modo tale da occludere l'eventuale residuo visivo* che dovranno essere controllati dall'Arbitro **durante l'ispezione dei materiali e potranno essere controllati in qualsiasi momento** durante la gara.
- 21.12.3 Sul luogo di svolgimento della gara l'atleta dovrà sempre indossare la mascherina, incluso quando regola l'arco, quando effettua i tiri di prova e fino al termine della giornata di gara.
- 21.12.4 **Il dispositivo/supporto di mira non dovrà rappresentare ostacolo per gli altri concorrenti. La larghezza totale della base/indicatore di posizione dei piedi del mirino non dovrà essere superiore a 80 cm. La profondità della parte a contatto con l'atleta che funge da indicatore della posizione dei piedi dovrà essere massimo 6 cm.**



- Dovrà esserci uno spazio di non meno 90 cm. tra ciascuna base di appoggio del mirino tattile (misurata dal punto più vicino di ciascuna base) La misura del mirino tattile non dovrà eccedere i 2 cm in ogni direzione e dovrà essere in contatto solo con il dorso della mano o l'avambraccio dell'atleta.
- 21.12.5 Una volta regolato, il mirino tattile può essere lasciato sul campo fino al termine della giornata di gara dell'atleta e poi tolto.
- 21.12.6 Nell'Olympic Round per i V.I., l'assegnazione dei bersagli sarà predisposta in modo tale da non far spostare i concorrenti ai bersagli anche se ciò vuol dire che il proprio avversario non si trova ad un bersaglio adiacente. (\*)  
(\*) *Gare Fitarco: la Società Organizzatrice dovrà fornire gli atleti di pettorine colorate o similari per individuare gli abbinamenti nei match.*
- 21.12.7 I concorrenti potranno utilizzare nella stessa classe o l'arco Ricurvo (Olimpico) o l'arco Compound, quest'ultimo sia trattenendo la corda con le dita che con uno sgancio. L'arco Compound dovrà avere un peso di trazione inferiore a 45 libbre sia per gli Uomini che per le Donne.
- 21.12.8 Fasi di gara
- 21.12.8.1 La gara V.I. Round consiste nel tirare 4 volte alla distanza di 30 m. 36 frecce sulle seguenti visuali e nell'ordine (\*):  
- le prime 36 frecce su visuali da 60 cm  
- le successive 36 frecce su visuali da 80 cm  
- le successive 36 frecce su visuali da 80 cm  
- le ultime 36 frecce su visuali da 122 cm  
(\*) *applicabile solo nelle gare Fita 1440 Round di Calendario Federale Interregionale*
- 21.12.8.2 La gara 30 m. Round V.I. consiste nel tirare 72 frecce a 30 m. su visuali da 80 cm (\*)  
(\*) *applicabile solo nelle gare 70m Round di Calendario Federale Interregionale*
- 21.12.8.3 La gara Olympic Round V.I. viene disputata a 30m su visuali da 80 cm  
(\*) *applicabile nelle gare Tiro alla Targa all'Aperto di Calendario Federale Interregionale che prevedono l'Olympic Round.*
- 21.12.8.3 bis La gara 900 Round V.I. consiste nel tirare 3 volte alla distanza di 30 m. 30 frecce sulle seguenti visuali e nell'ordine:  
- le prime 30 frecce su visuali da 60 cm  
- le successive 30 frecce su visuali da 80 cm  
- le ultime 30 frecce su visuali da 122 cm
- 21.12.8.4 La gara Indoor Round V.I. consiste nel tirare 60 frecce a 18 m su visuali da 60 cm. Per la registrazione dei punteggi sarà presa in considerazione la zona del 10 per il Ricurvo (Olimpico) anche per il Compound.
- 21.12.8.4 bis La gara Indoor Round 25 metri V.I. consiste nel tirare 60 frecce a 25 m su visuali da 60 cm
- 21.12.8.4 ter La gara Indoor Round combinata V.I. è costituita da entrambe le gare sopracitate da disputarsi in successione iniziando dalla gara a 25 m.
- 21.12.8.5 La gara Indoor Match Round V.I. viene disputata su bersagli da 60 cm e segue il regolamento del Match Round Indoor. Per la registrazione dei punteggi sarà presa in considerazione la zona del 10 per il Ricurvo (Olimpico) anche per il Compound.
- 21.12.8.6 Per tutte le altre gare, vigono i Regolamenti WA
- 21.12.9 **Assistenti**  
*Gli assistenti dovranno essere tesserati Fitarco. L'assistente risponderà personalmente del suo operato nella specifica mansione ed eventuali sanzioni avranno effetto anche sull'atleta partecipante alla gara.*
- 21.12.9.1 Al concorrenti V.I. è permesso avere una persona che li assista la quale può stare immediatamente dietro o a fianco del concorrente.
- 21.12.9.2 Il ruolo dell'assistente è dire al concorrente la posizione delle frecce sul bersaglio. Dovrà inoltre informare il concorrente su questioni inerenti la sicurezza.
- 21.12.9.3 L'assistente non può disturbare altri concorrenti mentre svolge il proprio compito accanto all'atleta.
- 21.12.9.4 Quando l'atleta ha terminato i tiri, l'assistente dovrà tornare dietro la linea di attesa. Il concorrente potrà restare sulla linea di tiro o tornare dietro la linea di attesa con il suo assistente.
- 21.12.9.5 Dopo il segnale dato per il termine di ogni serie di frecce, l'assistente può aiutare l'atleta a regolare l'attrezzatura, il mirino e guidarlo ai bersagli. L'assistente può conversare con l'atleta.
- 21.12.9.6 L'assistente fungerà da addetto alla registrazione dei punteggi e firmerà al posto del concorrente.
- 21.12.9.7 L'atleta ed il suo assistente devono essere facilmente individuabili. Indosseranno la stessa divisa ed avranno lo stesso numero di pettorale.

## 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 partecipazione del Longbow non è ammessa ai Campionati Italiani.*

- 22.1 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 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.
- 22.1.1.1 Riser multicolori e marchi commerciali posizionati sulla parte interna del flettente superiore e inferiore 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 **Corda**  
Una Corda costituita da un qualsiasi numero di trefoli.
- 22.1.2.1 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 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
- 22.1.3.1 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 4 cm (all'interno) rispetto all'incavo dell'impugnatura (punto di perno) dell'arco.
- 22.1.4 E' permesso un **indicatore d'allungo**, acustico e/o visivo, purché non sia elettrico o

- elettronico.
- 22.1.5 E' consentito l'uso di un **mirino** ma non potrà, in nessun momento, esservene installato più di uno.
- 22.1.5.1 Non dovrà incorporare un prisma, delle lenti o altro dispositivo di ingrandimento o di livellamento, o dispositivi elettrici o elettronici, e non dovrà offrire più di un punto mira.
- 22.1.5.2 La lunghezza totale del mirino (cappuccio, tunnel, pin e/o altri 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:
- E' ammessa una prolunga alla quale fissare il mirino.
  - Sull'arco si potrà montare una piastrina o un nastro con i segni delle distanze, come guida per la marcatura ma ciò non deve in alcun modo costituire un aiuto supplementare alla mira.
  - Il punto di mira può essere in fibra ottica. La lunghezza totale del pin in fibra ottica può essere superiore a 2 cm sempre che l'estremità sia al di fuori della linea di mira dell'arciere a trazione completa, mentre la parte che si trova lungo la linea di mira dell'arciere non deve eccedere i 2 cm in linea retta prima di piegarsi. Solo un punto illuminato deve essere visibile a piena trazione. Il pin in fibra ottica è misurato indipendentemente dal tunnel.
- 22.1.5.4 Su percorsi a distanze sconosciute nessuna parte del mirino può essere modificata allo scopo di valutazione delle distanze.
- 22.1.6 Sono ammessi **stabilizzatori e ammortizzatori (TFC)**
- 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 in ~~la~~ **posizione di tiro**
- 22.1.7 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 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 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/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 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.
- 22.8.1 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. 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 risultino di ostacolo agli altri concorrenti per quanto riguarda lo spazio occupato sulla postazione di tiro.
- 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 La lente dell'occhio non di mira può essere completamente coperta, o si può usare un benda sull'occhio.
- 22.1.10 Sono permessi **accessori**
- 22.1.10.1 inclusi parabraccio, paraseno, dragona, 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 salvafiletti (limb savers).  
Indicatori di vento (non elettrici o elettronici) possono essere attaccati all'attrezzatura usata (per esempio: nastri colorati).
- 22.2 Per la **Divisione Compound** è permesso l'utilizzo dei seguenti materiali. Sono ammessi inoltre tutti gli accessori aggiuntivi di seguito elencati, 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 e/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.
- 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 La corda può includere aggiunte che servano come 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 ecc..
- 22.2.1.5 Il reggispinga 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 e/o visivo.
- 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
- 22.2.3.2 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.
- 22.2.3.3 Sono ammessi punti di mira multipli 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.
- 22.2.4 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 Possono essere utilizzati gli accessori riportati negli articoli di seguito elencati:  
- art.22.1.6 (ultimi due punti)  
- art.22.1.7  
- art.22.1.8.1  
- art.22.1.9 limitato dall'art.22.1.9.1, art.22.1.9.2 e art.22.1.9.3  
- art.22.1.10.1
- 22.3 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 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 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 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 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 permesse aggiunte sulla corda che servano 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.
- 22.3.3 Un **rest**, che può essere regolabile.
- 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.  
Il reggispinta 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 'string walking' e "face walking".
- 22.3.6 Non è permesso l'uso di stabilizzatori.
- 22.3.6.1 Sono permessi degli ammortizzatori integrati purché non siano provvisti di stabilizzatori.
- 22.3.6.2 Possono essere aggiunti pesi nella parte inferiore del riser. Tutti i pesi aggiuntivi, indipendentemente dalla forma, devono essere montati direttamente sul riser senza prolunghe, estensioni, connessioni angolari o dispositivi di assorbimento di vibrazioni.
- 22.3.7 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 ed ai supporti.
- 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. Le frecce di ogni arciera devono essere marcate sull'asta con il suo nome o iniziali e tutte le frecce usate 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 colore uniforme, e segni o linee di forma, dimensione, colore e spaziatura uniformi. Non sono ammessi promemoria o marcature aggiuntive.

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 risultino di ostacolo agli altri concorrenti
- 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 La lente dell'occhio non di mira può essere completamente coperta, o si può usare un benda sull'occhio.
- 22.3.10 Sono permessi accessori
- 22.3.10.1 quali parabraccio, paraseno, dragona, 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 salvaflettenti (limb savers).

22.4 Per la **Divisione Arco Istantivo** 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. La parte centrale (riser) è realizzata in materiale naturale o a base di resina (ad esempio legno, bambù, corno, tessuto, fibra di vetro e una parte del riser può includere carbonio/grafite o metallo). 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 di fabbrica installati nel riser per il fissaggio dei flettenti, inserti per il mirino, inserti per il bottone (cushion plunger) e boccole per la stabilizzazione.

L'arco può includere un solo flettente regolabile unicamente per la regolazione del tiller ma non deve avere nessun meccanismo atto a variare la potenza dell'arco. Il riser può includere **sottili laminati dello spessore massimo di 6 mm multipli** in materiale ~~naturale~~ e sintetico da utilizzare per la protezione dell'innesto dei flettenti o per uso strutturale all'interno del riser; **non più di un quarto del riser può essere costituito da metallo o materiale sintetico**. Il riser deve contenere delle parti in legno o bambù. Per archi di tipo non-takedown sono consentiti laminati di qualsiasi materiale che vadano ad inserirsi, assottigliandosi, nella sezione del riser.

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 di un semplice rest di plastica standard incollato (vedi art.22.4.3) e privo, all'interno della zona della finestra, di qualsiasi sporgenza, contrassegno, difetto o laminatura che possano essere di aiuto per la mira.

- 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 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 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. 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.
- 22.4.3 Un **rest** che non può essere regolabile.
- 22.4.3.1 Può essere usato come rest o un semplice rest di plastica standard incollato oppure il piatto della finestra dell'arco che, in questo caso, può essere ricoperto di qualsiasi tipo di materiale soffice. 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 delle tecniche 'string walking' e "face walking".
- 22.4.6 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 ed ai supporti.
- 22.4.6.1 La freccia è formata da un'asta munita di punta, 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 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 dovranno essere uguali in quanto a tipo e colore/i dell'impennaggio, delle cocche e dell'eventuale colorazione distintiva.
- 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.
- 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.  
Dovrà essere usato l'aggancio "Mediterraneo" (usando tre dita, una sopra e due sotto la freccia) oppure tre 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 potrà scegliere se usare o l'aggancio "Mediterraneo" oppure usare tre dita sotto la cocca ma non potrà adottare entrambe le due tecniche. La superficie della protezione per le dita, quando si usano tre 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.
- 22.4.8 **Binocoli, cannocchiali** o altri sussidi visivi potranno essere usati per individuare le frecce
- 22.4.8.1 purché non risultino di ostacolo agli altri concorrenti
- 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 altro e non dovranno portare alcun segno che possa in qualche modo essere di aiuto nella mira.
- 22.4.8.3 La lente dell'occhio non di mira può essere completamente coperta, o si può usare un benda sull'occhio.
- 22.4.9 Sono permessi accessori
- 22.4.9.1 quali parabraccio, paraseno, dragona, 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, ~~che non permettano l'ancoraggio del piede al dispositivo e del dispositivo al terreno,~~ e che non siano più grandi di 2 cm rispetto all'impronta della scarpa.  
Sono inoltre permessi salvaflettenti (limb savers).

Non sono ammesse faretre attaccate all'arco.

- 22.5 Per la **Divisione Longbow** è permesso l'uso del seguente materiale:
- 22.5.1 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 costruito con qualsiasi materiale o combinazione di materiali. La forma dell'impugnatura 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 Junior 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 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 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. Non sono permesse aggiunte sulla corda che servano come contrassegno per le labbra o per il naso.
- 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 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 soffice. La parte verticale dell'incavo può essere protetta da materiale rigido **che non dovrà deformarsi o comprimersi alla leggera pressione del bordo di una moneta**
- 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.
- 22.5.6 Sono consentite solo **freccie** di legno con le seguenti specifiche:
- 22.5.6.1 La freccia è formata da un'asta munita di punta, 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 dovranno essere uguali in quanto a tipo e colore/i dell'impennaggio, delle cocche e della eventuale colorazione distintiva.
- 22.5.6.2 Le punte saranno del tipo field ad ogiva o a forma conica specifico per frecce in legno.
- 22.5.6.3 Per l'impennaggio saranno 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 tre dita, uno sopra e due sotto la freccia) oppure tre 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 potrà scegliere se usare o



l'aggancio "Mediterraneo" oppure usare tre dita sotto la cocca ma non potrà adottare entrambe le due tecniche. La superficie della protezione per le dita, quando si usano tre 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 risultino di ostacolo agli altri concorrenti
- 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 altro e non dovranno portare alcun segno che possa in qualche modo essere di aiuto nella mira.
- 22.5.8.3 La lente dell'occhio non di mira può essere completamente coperta, o si può usare un benda sull'occhio.
- 22.5.9 Sono permessi accessori
- 22.5.9.1 quali parabraccio, paraseno, dragona, 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, ~~che non permettano l'ancoraggio del piede al dispositivo e del dispositivo al terreno,~~ 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:

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

- 22.7.1 qualsiasi dispositivo elettrico o elettronico attaccato all'attrezzatura degli atleti;
- 22.7.2 qualsiasi genere di dispositivo elettronico di comunicazione e auricolari (cuffie) o sistemi per la riduzione del rumore oltre la linea di attesa del campo per i tiri di prova e in qualsiasi momento sul percorso di gara;
- 22.7.3 sui percorsi a distanze sconosciute, telemetri o altri aiuti per stimare le distanze o le pendenze, che non siano previsti dalle presenti regole riguardanti il materiale degli arcieri.
- 22.7.4 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.
- 22.7.5 qualsiasi promemoria scritto o sistemi elettronici 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 WA.

## Capitolo 23

### I TIRI

- 23.1 Ciascun concorrente si posizionerà al picchetto, 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 in qualsiasi direzione di fianco **al picchetto** 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.
- 23.1.3 Nel Tiro di Campagna ciascuna postazione di tiro dovrà prevedere un picchetto o un segnale che consenta di far tirare almeno due concorrenti. Nel 3D ciascuna posizione di tiro dovrà prevedere due picchetti o segnali che consentano di far tirare gli arcieri; se le condizioni non lo consentono, ne sarà previsto uno solo. La distanza fra i due picchetti deve essere di 1 (uno) metro.  
**Nel caso in cui due atleti tirino simultaneamente, l'atleta con il numero di pettorale più**

**basso si posizionerà al picchetto di sinistra (o, nel caso sia previsto un solo picchetto, sulla sua sinistra), l'atleta con il numero di pettorale più alto si posizionerà al picchetto di destra.**

- 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 facendo 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 3D
- 23.3.1 Gara Individuale
- nella fase di qualificazione è consentito tirare due frecce per bersaglio (*sagoma*).
  - 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. Ad ogni *sagoma* la sequenza di tiro di ciascuna squadra cambierà: l'ultima squadra che ha tirato su un bersaglio tirerà per prima su quello successivo.
- 23.4 Uso del binocolo o cannocchiale nelle gare 3D
- 23.4.1 Gli atleti/squadre possono guardare attraverso binocoli/cannocchiali il bersaglio prima di tirare dal picchetto di tiro, prima di tirare la freccia. Non è permesso guardare attraverso binocoli/cannocchiali dopo aver tirato la freccia (**nella fase di qualificazione: dopo aver tirato la seconda freccia**).
- 23.5 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*).
- 23.6 In nessuna circostanza una freccia potrà essere tirata una seconda volta.
- 23.6.1 Una freccia può essere considerata non tirata se:
- 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.
  - il bersaglio 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.
- 23.7 Durante lo svolgimento delle gare atleti, allenatori e ufficiali di squadra non possono fornire informazioni relative alle distanze dei percorsi sconosciuti.
- 23.7.1 Non possono esservi discussioni relative alle distanze tra atleti di uno stesso gruppo finché il punteggio del bersaglio non è stato registrato.
- 23.7.2 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. 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. 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.

## **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 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 "piazze 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*
- 24.3 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 e conseguente posizionamento (dall'alto al basso) nella lista delle piazzole.  
*(\*) 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.*
- 24.4 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 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.
- 24.6 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.
- 24.7 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 l'arciere o il gruppo e registrerà per iscritto il primo richiamo sulla scheda di punteggio (\*).  
• sarà concesso un **tempo massimo** di 3 (tre) minuti per bersaglio nelle gare Tiro di Campagna e 1 (uno) minuto e mezzo nelle gare 3D, dal momento in cui l'arciere prende posizione in piazzola, cosa che egli farà non appena quest'ultima sarà disponibile.  
• 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.  
*(\*) Per la FITARCO: durante la fase di Qualificazione o delle Eliminatorie i Giudici di Gara potranno cronometrare il tempo di un arciere o del gruppo.*
- 24.8 Le **ammonizioni per infrazione di tempo** non saranno riportate da una fase della gara alla successiva.
- 24.9 Nelle **Semifinali**, 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 il tempo limite è scaduto).  
• nelle gare Tiro di Campagna l'Arbitro (*Giudice di Gara*) mostrerà un cartellino giallo di avviso quando mancano 30 secondi allo scadere dei tre minuti concessi.  
• 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.

- 24.10 **Fasi Finali**
- 24.10.1 Controllo del tempo effettuato da un Direttore dei Tiri  
Nelle gare Tiro di Campagna il tempo concesso sia nelle prove individuali che in quelle a squadre è 2 (due) minuti e sarà controllato dal Direttore dei Tiri. Il tempo inizierà ad essere cronometrato nel momento in cui i concorrenti si trovano al picchetto di tiro, nella prova individuale, e quando le squadre si trovano al picchetto rosso nella prova a squadre e tireranno una alla volta, l'Arco Nudo per ultimo.
- 24.10.2 Controllo del tempo effettuato da un Arbitro (*Giudice di Gara*)  
- Nelle gare Tiro di Campagna il tempo concesso è 2 (due) minuti sia per l'individuale che per le squadre e sarà controllato da un Arbitro (*Giudice di Gara*) che inizierà a cronometrare quando entrambi gli atleti si trovano al picchetto di tiro, nella prova individuale, e quando tutti gli atleti si trovano al picchetto rosso, nella prova a squadre.  
- Nelle gare 3D il tempo concesso è 1 (uno) minuto nella prova individuale e 2 (due) minuti nella prova a squadre e sarà controllato da un Arbitro (*Giudice di Gara*) che inizierà a cronometrare quando gli atleti si trovano al picchetto di tiro.
- 24.11 Se per qualsiasi ragione vengono interrotti i tiri nella prova a squadre, l'Arbitro (*Giudice di Gara*) fermerà il cronometro e, appena i tiri possono riprendere, lo farà ripartire con il tempo rimasto.

## Capitolo 25

### ORDINE DI TIRO E CONTROLLO DEL TEMPO (gare Tiro di Campagna)

- 25.1 Gli arcieri tireranno in **gruppi (\*)** di non più di quattro e non meno di tre. Per quanto possibile, le pattuglie dovrebbero essere formate da un numero pari di tiratori.  
*(\*) 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.*
- 25.1.1 Gli atleti di ogni gruppo tireranno a coppie secondo la seguente **rotazione**:
- Gli organizzatori assegneranno le posizioni di tiro.
  - La prima coppia (con i numeri di registrazione più bassi) 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 tutti i concorrenti del gruppo sono d'accordo, essi possono modificare la sopra citata disposizione, accoppiamenti e/o posizioni di tiro. (\*)
  - 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. (\*\*)
  - 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.*
- 25.1.2 Tiro su **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.
- 25.1.3 Tiro sui **blocchi di visuali da 20 cm**: 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 arciere tirerà le proprie frecce in qualsiasi ordine, una ogni visuale.

## **Capitolo 26**

### **ORDINE DI TIRO E CONTROLLO DEL TEMPO**

#### **(gare 3D)**

- 26.1 L'assegnazione a gruppi e i bersagli sarà effettuata tramite sorteggio (separato per uomini e donne) dei numeri degli atleti iscritti di ciascuna divisione.  
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 (vedi art.3.15 e 3.16)
- 26.2 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 Istintivo o Arco Nudo.
- 26.3 Sempre che non sia deciso diversamente dai componenti del gruppo, il concorrente con il numero di registrazione (pettorale) più basso sarà il capo pattuglia e sarà responsabile della condotta del gruppo.
- 26.3.1 Quando il picchetto di tiro è libero il primo atleta (o i primi due atleti) del gruppo che si trovano al picchetto con la fotografia dell'animale possono avanzare al picchetto di tiro. Gli altri componenti del gruppo resteranno dietro ad una adeguata distanza.
- 26.3.2 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.
- 26.3.3 Ciascun atleta o coppia di atleti del gruppo tirerà/tireranno 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 o gli ultimi due atleti di un bersaglio tirerà/tireranno per primo/i a quello successivo seguito/i dagli atleti che hanno tirato per primi al bersaglio precedente.
  - Gli atleti tireranno in rotazione sui successivi bersagli del percorso.
- 26.3.4 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 eliminatoria (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 eliminatoria (i primi 16 atleti risultanti dalla somma dei punteggi ottenuti nel 1° e 2° percorso di qualificazione).
- 26.4 Tempo di tiro concesso
- 26.4.1 Gara Individuale
- 26.4.1.1 Fase di Qualificazione: il tempo di tiro concesso ad un atleta di qualsiasi divisione per tirare due frecce è 1 (uno) minuto e mezzo. 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.23.2) ed il primo atleta del gruppo inizierà i tiri. Per questioni di sicurezza e di limite di tempo, la freccia può essere incoccata solo quando il concorrente si trova al picchetto di tiro.  
Fasi Eliminatorie e Finali: il tempo concesso ad un atleta di qualsiasi divisione per tirare una freccia è 1 (uno) minuto.
- 26.4.1.2 Il periodo di 1 minuto e mezzo (art.26.4.1.1) per ciascun l'atleta di un gruppo inizia nel momento in cui arriva al picchetto di tiro.
- 26.4.2 Gara a Squadre
- 26.4.2.1 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 (picchetto con la fotografia del bersaglio), viene applicata la stessa procedura alle altre squadre.

Per questioni di sicurezza e di limite di tempo, la freccia può essere incoccata solo quando il concorrente si trova al picchetto di tiro.

## **Capitolo 27**

### **REGISTRAZIONE DEI PUNTEGGI**

- 27.1 La registrazione del punteggio si effettuerà dopo che tutti gli arcieri del gruppo avranno tirato le loro frecce.
- 27.1.1 Sempre che non venga deciso diversamente, il componente di un gruppo con il numero di registrazione più basso sarà il **capo pattuglia** e sarà responsabile della condotta del gruppo. I due arcieri con il secondo e terzo numero di registrazione più basso saranno **addetti alla registrazione dei punteggi** ed il quarto marcherà i fori delle frecce sulla visuale.
- 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.
- (\*) Qualora si utilizzino le lettere, A sarà considerato equivalente al numero di registrazione più basso, seguito da B, C e D in questo ordine. 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).*
- 27.1.2 I marcapunti 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. 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
- 27.1.2.1 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. Nei due incontri per l'assegnazione della Medaglia d'Oro e per la Medaglia di Bronzo, i tabelloni saranno due.
- 27.1.2.2 Nelle gare 3D possono essere utilizzate tutte le zone di punteggio salvo se diversamente indicato sulla fotografia.
- 27.2 Il punteggio di una freccia dovrà essere registrato secondo la **posizione dell'asta** sulla visuale. 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.
- 27.2.1 **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.
- 27.2.2 Qualora manchi un frammento di un bersaglio (visuale) comprendente una linea di divisione o la zona in cui si incontrano due colori, oppure se la linea di divisione è spostata da una freccia, si terrà conto di una linea circolare immaginaria per giudicare il valore di qualsiasi freccia che possa colpire detta parte.
- 27.2.3 Le frecce infisse nel battifreccia e non visibili sul bersaglio potranno essere valutate solo da un arbitro (*Giudice di Gara*).
- 27.2.4 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;
  - 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 come non andata a bersaglio (miss)

- 27.2.5 Se una **freccia** colpisce:
- 27.2.5.1 un'altra **freccia** sulla cocca e vi rimane infissa avrà lo stesso valore della freccia colpita;
  - 27.2.5.2 un'altra freccia e poi colpisce il bersaglio dopo la deviazione, otterrà un punteggio corrispondente alla sua posizione sul bersaglio;
  - 27.2.5.3 un'altra freccia e poi rimbalzi otterrà un punteggio pari al valore della freccia colpita, a condizione che la freccia danneggiata possa essere identificata;
  - 27.2.5.4 un bersaglio diverso da quello assegnato all'arciere verrà considerata come parte di quella serie e registrata come non andata a bersaglio (*miss*);
  - 27.2.5.5 la parte oltre la zona di punteggio più esterna sarà registrata come non andata a bersaglio (*miss*);
  - 27.2.5.6 Una freccia non andata a bersaglio (*miss*) verrà registrata come "M" nella tabella di punteggio.
- 27.2.6 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 (due frecce nella fase di qualificazione) nelle gare 3D con punteggio inferiore.  
Un arciere che ha ripetutamente scoccato più frecce rispetto a quelle consentite, potrà essere squalificato.
- 27.2.7 **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).**
- 27.3 In caso di **parità**, ad eccezione di quanto riportato nell'art.27.3.2, la posizione in classifica sarà determinata come segue:
- 27.3.1 Per i casi di parità in tutte le fasi, ad eccezione di quanto successivamente stabilito:
    - Individuale e a squadre:
      - maggior numero di ~~5~~ e di 6 nel Tiro di Campagna e maggior numero di ~~40~~ e 11 nel 3D
      - maggior numero di ~~6~~ 5 nel Tiro di Campagna e maggior numero di ~~44~~ 10 nel 3D
      - in caso di ulteriore parità, i concorrenti saranno dichiarati "a pari merito" ma ai fini della classifica (ad es. posizione nel diagramma degli scontri diretti per le fasi Finali) sarà effettuato un sorteggio con il lancio della moneta per determinare la posizione dei "pari merito".
  - 27.3.2 Per i casi di parità riguardante l'ingresso nelle fasi Eliminatorie, la progressione da una qualsiasi fase della gara alla successiva o per decidere l'assegnazione di una medaglia al termine le fasi Finali, si disputeranno spareggi per risolvere la parità:
    - 27.3.2.1 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;
      - il tempo limite per un tiro di spareggio sarà quaranta (40) secondi
    - 27.3.2.2 Squadre
      - spareggio su una serie di tre (3) frecce (una per ogni concorrente) con valutazione del punteggio;
      - 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;
      - il tempo limite per una serie di spareggio sarà due (2) minuti per il Tiro di Campagna e per il 3D.
    - 27.3.2.3 Nelle gare Tiro di Campagna i **tiri di spareggio** si disputeranno alla massima distanza prevista per la divisione per la quale deve avere luogo lo spareggio, possibilmente su un bersaglio separato.  
Nel 3D gli spareggi nelle fasi di Qualificazione ed Eliminatorie saranno disputati su bersagli separati.  
I bersagli saranno posizionati vicino al punto ritrovo.
    - 27.3.2.4 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.

27.3.2.5 Nelle gare Tiro di Campagna in caso di parità nel corso delle Semi Finali, lo spareggio sarà effettuato sull'ultimo bersaglio usato e nelle gare 3D su una quinta sagoma supplementare.

Nelle gare Tiro di Campagna in caso di parità nelle Finali per il 3°/4° e 1°/2° posto, lo spareggio sarà effettuato sul bersaglio posto alla massima distanza prevista per la Divisione in cui si è verificato la parità e nel 3D su una quinta sagoma supplementare.

27.4 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".*

27.4.1 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 e 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. Le correzioni dovranno essere effettuate prima di procedere alla fase di gara successiva. Se si verifica una discrepanza nel punteggio totale, il totale che comprende la freccia di punteggio inferiore sarà considerato come finale.

27.5 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 28 CONTROLLO DEI TIRI E SICUREZZA**

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

28.2 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.

28.2.1 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.

28.2.2 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 del Capo del Comitato Organizzatore, del 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".*

28.2.3 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.

28.2.4 Qualora la competizione debba essere interrotta prima del completamento della fase delle Qualificazioni, per determinare la classifica di una Divisione verrà utilizzato il punteggio totale ottenuto sugli stessi bersagli da tutti i concorrenti di quella Divisione e nel caso non fosse possibile portarla a termine, per determinare i vincitori (Campioni).

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

28.2.5 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.
- 28.2.6 In caso di sole abbagliante, una protezione della dimensione massima del formato A4 (circa 30x20 cm) potrà essere fornita da altri membri del gruppo o sarà fornita dagli organizzatori. Non sono ammesse protezioni durante ~~gli scontri diretti e finali individuali ed a squadre~~ **le Fasi Finali**.
- 28.3 Nessun concorrente può toccare l'attrezzatura di un altro arciere senza il suo consenso.
- 28.4 **Non è permesso fumare** sui percorsi, nella zona per i tiri di riscaldamento e per i tiri di prova.  
*E' inoltre vietato l'uso di sigarette elettroniche, pipe/sigari e similari anche se spenti (Circ.96/2012)*
- 28.5 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.
- 28.6 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 29** **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.

- 29.1 Qualora risulti 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.
- 29.2 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**
- 29.3 Se un arciere gareggia in una classe come da Art.4.2 **22 (attrezzatura degli arcieri)** senza però averne rispettato i requisiti di appartenenza, sarà squalificato dalla gara e la sua posizione in classifica sarà annullata.
- 29.4 Se un arciere risulta aver violato le normative Anti-doping sarà soggetto alle sanzioni previste nel Libro 6.
- 29.5 Il punteggio conseguito da un arciere che ha usato un'attrezzatura non conforme ai Regolamenti WA può essere annullato.
- 29.6 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.
- 29.6.1 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**) \*
- 29.6.2 Chiunque modifichi senza autorizzazione o falsi un punteggio o che consapevolmente abbia un punteggio modificato o falsato, sarà squalificato.
- 29.6.3 Un Atleta può essere squalificato se estrae **ripetutamente** le frecce dal bersaglio prima di registrarle.
- \* Testo non riportato nella presente versione in lingua italiana*
- 29.7 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.
- 29.8 **Perdita del punteggio di una freccia**
- 29.8.1 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.
- 29.8.2 Un Arbitro (*Giudice di Gara*) che cronometra il tempo di un concorrente e riscontra che 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.
- 29.8.3 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.

- 29.8.4 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.
- 29.8.5 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.
- 29.8.6 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).

29.9

#### **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.29.6

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

- 29.9.1 Gli atleti sono responsabili della proprie tabelle di punteggio. In caso di loro perdita, danneggiamento o furto non sarà rilasciato alcun duplicato.
- 29.9.2 Non è permesso fumare sui percorsi, **nell'area dei tiri di prova e di riscaldamento.**
- 29.9.3 Nessun concorrente può toccare l'attrezzatura di un altro concorrente senza il suo consenso.
- 29.9.4 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.**
- 29.9.5 Quando sono in corso i tiri, solo i concorrenti cui spetta tirare possono avvicinarsi al picchetto di tiro.
- 29.9.6 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*)
- 29.9.7 Né le frecce né la visuale possono essere toccate fino a che tutte le frecce di quel bersaglio non siano state registrate.
- 29.9.8 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 30** **TIRI DI PROVA**

30.1

Nei Campionati Mondiali Tiro di Campagna e 3D non è consentito effettuare tiri di prova sui percorsi di gara.

- 30.1.1 Almeno ~~una settimana~~ **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.
- 30.1.2 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. I tiri di prova ed il riscaldamento possono essere effettuati in un'unica zona che può essere la stessa.
- 30.1.3 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 31** **QUESITI E CONTROVERSIE**

31.1

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.

31.1.1 La **decisione** di quell'arbitro (*Giudice di Gara*) sarà definitiva.

31.1.2 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 le registrazioni su una scheda di punteggio dovrà essere riferita ad un arbitro (*Giudice di Gara*).

31.1.3 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 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, in caso di reclamo, dovrà essere eliminato dal computo del punteggio di tutti gli arcieri della o delle Divisioni coinvolte. Se uno o più bersagli vengono esclusi, il numero dei bersagli rimanenti verrà considerato come gara completa.

31.1.4 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.

31.2 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.

31.2.1 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 32 APPELLI**

32.1 Nel caso in cui un concorrente non sia soddisfatto della decisione presa dagli Arbitri (*Giudici di Gara*), egli potrà, con eccezione di quanto previsto nel precedente Art.31.1, appellarsi alla Giuria d'Appello (*Commissione di Garanzia*). 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. Nei casi in cui, nelle gare del calendario interregionale, la Commissione di Garanzia non sia stata costituita, le decisioni dei Giudici di Gara saranno definitive.*

## **Capitolo 33 ABBIGLIAMENTO**

**33.1 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 denim.

Nelle prove a Squadre e per nelle fasi Finali deve essere indossata la divisa ufficiale completa, ad esclusione dei denim.

Non è ammesso abbigliamento mimetico, pantaloni fuori misura o baggy.

**33.2 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 della squadra.