

Regolamento Tecnico 3D Fitarco

(in vigore dal 1 marzo 2012)

per competizioni Fitarco Interregionali e Nazionali, Campionati Italiani, Campionati Regionali ad esclusione delle gare valide per la selezione/qualificazione agli Eventi Internazionali.

Le competizioni 3D sono soggette ai Regolamenti Antidoping, al Codice di Condotta WA (World Archery Federation) ed ai Regolamenti Fitarco.

Il presente Regolamento viene applicato alle gare di Calendario Fitarco a carattere Interregionale e Nazionale inclusi i Campionati Italiani ed i Campionati Regionali mentre per le prove di selezione e qualificazione agli Eventi Internazionali continuerà ad essere applicato il Regolamento Tecnico Internazionale 3D (Libro 5 e relativa App.1) in vigore dal 1/4/2012.

Al termine dei Campionati Italiani e dei Campionati Regionali si svolgeranno obbligatoriamente le fasi finali secondo le modalità definite dal Consiglio Federale con apposita circolare mentre per tutte le altre gare Nazionali ed Interregionali di Calendario Federale disputate ai sensi del presente Regolamento lo svolgimento delle Fasi Finali (App.1 del Libro 5 del Reg.Tecnico) sarà facoltativo.

1. DISPOSIZIONE DEL PERCORSO

- 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.
- 1.2 La distanza da percorrere a piedi dall'area centrale (punto di ritrovo) al bersaglio più lontano non deve essere più di un (1) chilometro o richiedere più di 15 minuti camminando a passo normale (quando le pattuglie vengono accompagnate al bersaglio o si deve portare equipaggiamento di riserva).
- 1.3 Chi predispone i percorsi dovrà prevedere dei tragitti alternativi e sicuri per Giudici di Gara, personale medico e per trasportare il materiale sui percorsi di gara mentre sono in corso i tiri.
- 1.4 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 100m.
- 1.5 La gara consiste in un percorso di 20 piazzole.
I bersagli, descritti dall'Art.2.1 dovranno essere disposti, tenendo in considerazione che sono solo distanze sconosciute, in un ordine che consenta la massima varietà e il miglior sfruttamento delle caratteristiche del terreno, con un'adeguata proporzione distanza-dimensione del bersaglio.
- 1.5.1 I bersagli dovranno essere suddivisi in 4 gruppi secondo l'omologazione ottenuta dai costruttori in base ai regolamenti internazionali e dovranno essere disposti sul percorso alle distanze stabilite dalla seguente tabella

	Gruppo 1	Gruppo 2	Gruppo 3	Gruppo 4
Picchetto rosso	30-45m	20-36m	10-27m	5-18m
Picchetto blu	20-30m	15-25m	10-20m	3-10 m

In ogni percorso dovranno essere usati 4-6 bersagli di ogni gruppo sopra indicato.

- 1.6 Almeno cinque piazzole dovranno avere due sagome anche differenti di gruppo 1, 2 o 3 che andranno poste a distanze diverse (anche pochi metri) rispetto al picchetto di tiro ma entrambe le sagome dovranno appartenere ad uno stesso Gruppo. Le restanti piazzole potranno essere disposte facoltativamente ed a scelta dell'Organizzatore con uno o due bersagli. Per le sagome di piccoli animali (gruppo 4) gli Organizzatori dovranno posizionare una o due coppie di sagome uguali l'una accanto all'altra e poste alla medesima distanza. Tali coppie di sagome dovranno essere orientate in maniera da presentare la stessa immagine a tutti gli atleti. Se le sagome impiegate saranno quattro 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 (art.5.3.5).

Se le sagome impiegate saranno due gli atleti tireranno due frecce su ogni sagoma: l'atleta a sinistra della coppia sulla sagoma di sinistra e l'atleta a destra della coppia su quella di destra. Il mancato rispetto di tale norma di tiro comporterà l'annullamento del punteggio realizzato.

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

1.8 Distanze di tiro – solo distanze sconosciute:

1.8.1 Picchetto Rosso:

- Divisione Arco Compound Uomini e Donne

Distanza massima di 45 metri

1.8.2 Picchetto Blu:

- Divisione Arco Nudo Uomini e Donne
- Divisione Long Bow Uomini e Donne
- Arco Istintivo Uomini e Donne

Distanza massima di 30 metri

1.9 Gli Organizzatori dovranno posizionare fotografie della sagoma alla quale si deve tirare che mostri le zone di punteggio ad un'appropriata distanza dall'area di attesa a 5-10m dal picchetto di tiro. Su tale paletto sarà anche indicata la sequenza di tiro.

1.10 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.

1.11 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.

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

1.13 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.

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

1.15 Il punto di ritrovo dovrà preferibilmente prevedere:

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

1.16 I percorsi 3D devono essere completati e pronti per l'ispezione entro le ore 14.00 del giorno precedente l'inizio della gara. Ai Campionati Italiani devono essere pronti entro la mattina di due giorni prima dell'inizio della gara, ad eccezione dei percorsi modificati.

2 ATTREZZATURA DEL PERCORSO

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 salvo quanto previsto all'Art.1.5.1. 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.

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)

2.3 **Fotografie degli animali**

A circa 5-10 m di distanza dal picchetto di tiro, sarà posizionato un picchetto con affissa la/le fotografia/e dell'animale o degli animali di quella piazzola, incluse le linee e la posizione delle rispettive zone di punteggio. Su tale paletto sarà anche indicata la sequenza di tiro che sarà dal bersaglio più lontano a quello più vicino.

3 **ATTREZZATURA DEGLI ARCIERI**

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

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

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

3.1.1 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 (flettenti) ciascuno dei quali terminante in una punta munita di tacca per l'alloggiamento della corda. L'arco viene armato per mezzo un'unica corda ad esso direttamente collegata soltanto per mezzo dei due appositi alloggiamenti. In azione, l'arco viene tenuto in mano per l'impugnatura mentre le dita dell'altra mano tendono, trattengono e rilasciano la corda. L'arco sopra descritto deve essere sprovvisto di qualsiasi accessorio ad eccezione di un supporto per la freccia (rest) e privo di sporgenze, riferimenti, segni o segni di usura, laminati metallici (nella zona della finestra dell'arco) che possano essere utilizzati per la mira. L'arco, a riposo, completo degli accessori ammessi, deve poter passare attraverso un foro o un anello di 12,2 cm di diametro con una tolleranza di +/- 0,5 mm.

3.1.1.1 Riser multicolori e marchi commerciali posizionati sulla parte interna del flettente superiore ed inferiore sono consentiti. Tuttavia se l'area all'interno della finestra di mira è colorata in maniera che ciò possa essere utilizzato per la mira allora deve essere coperta con un nastro.

3.1.2 Una corda costituita da un qualsiasi numero di trefoli. I trefoli della corda possono essere di colore differente e di materiali scelti allo scopo. La corda può avere un avvolgimento centrale di protezione atto ad accogliere le dita che effettuano trazione, un punto di incocco al quale possono essere aggiunti uno o più avvolgimenti per adattarvi la cocca della freccia, secondo necessità; allo scopo di individuare questo singolo punto di incocco potranno essere applicati uno o due indicatori. A ciascuna estremità della corda dell'arco vi sarà un anello da sistemare nelle apposite tacche dell'arco quando questo viene armato.

3.1.2.1 A trazione completa, l'avvolgimento di protezione sulla corda non deve terminare nel campo visivo dell'arciere. La corda dell'arco non dovrà in nessun caso offrire un aiuto per la mira per mezzo di fori di traguardo, contrassegni o altri sistemi. Non sono permessi contrassegni per le labbra o per il naso.

3.1.3 Un rest, che può essere regolabile, 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 di oltre 2 cm (all'interno) rispetto all'incavo dell'impugnatura (punto di perno) dell'arco.

3.1.4 Non è permesso l'uso di indicatori dall'allungo.

3.1.5 Non è consentito l'uso di mirini e segni sull'arco che siano di aiuto per la mira. E' permesso l'uso delle tecniche 'string walking' e "face walking".

3.1.6 Non è permesso l'uso di stabilizzatori.

Sono permessi degli ammortizzatori integrati purché non siano provvisti di stabilizzatori.

Possono essere aggiunti pesi nella parte inferiore del riser. Tutti i pesi aggiuntivi, indipendentemente dalla forma, devono essere montati direttamente sul riser senza prolunghe, estensioni, connessioni angolari o dispositivi di assorbimento di vibrazioni.

- 3.1.7 Possono essere usate frecce di qualsiasi tipo purché corrispondenti al principio e al significato accettati per il termine 'freccia' quale usato nel Tiro alla Targa, e che dette frecce non causino indebito danno ai bersagli 3D.

3.1.7.1 La freccia è formata da un'asta munita di punta, cocca, impennaggi e, ove lo si desidera, potranno essere utilizzati 'wrap', i quali non rientrano in tale limitazione, sempre che non siano più lunghi di 22 cm, misurati dall'incavo – inteso come alloggiamento della corda – verso la punta); la punta dovrà avere il diametro massimo di 9,4 mm. Tutte le frecce di ogni atleta devono essere marcate sull'asta con il suo nome o iniziali e tutte le frecce usate dovranno essere uguali in quanto a modello e colore/i dell'impennaggio, delle cocche e dell'eventuale colorazione distintiva e debbono riportare sull'asta una numerazione progressiva indicata con uno o due anelli ben definiti posti in prossimità dell'impennaggio.

- 3.1.8 Sono ammesse protezioni per le dita o per le mani sotto forma di salvadita o ditali, guanto, patellette (tab), o nastro adesivo (cerotto) per tendere, trattenere e rilasciare la corda. Esse possono riportare cuciture, segni o linee purché di dimensione, forma e colore uniformi. Non sono consentiti promemoria o segni addizionali.

3.1.8.1 E' permesso l'uso di:

- un distanziatore fra le dita per evitare di comprimere la freccia;
- sulla mano che regge l'arco un guanto normale, o con la sola separazione del pollice o oggetti simili ma non dovrà essere fissato alla impugnatura;
- una piastra di ancoraggio o simile attaccata alla protezione per le dita (tab) con funzione di ancoraggio; Sono applicate le seguenti restrizioni:
- La protezione per le dita non deve incorporare alcun dispositivo per tendere, trattenere e rilasciare la corda.

- 3.1.9 E' permesso l'uso di parabraccio, paraseno, dragona, faretra da cintura o terra e nappa. Sono inoltre consentiti salvaflettenti (limb saver). Non sono ammesse faretre attaccate all'arco.

3.2 Per la **divisione Arco Istintivo** è permesso l'uso del seguente materiale:

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

Il riser viene prodotto in materiale naturale o a base di resina (ad esempio legno, bambù, corno, tessuto, fibra di vetro e 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 laminati multipli in materiale naturale o sintetico da utilizzare per la protezione dell'innesto dei flettenti o per uso strutturale all'interno del riser. 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 sprovvisto di qualsiasi accessorio ad eccezione di un semplice supporto standard per la freccia (vedi art. 3.2.3) incollato e privo, all'interno della zona della finestra, di qualsiasi sporgenza, contrassegno, segno, segno di usura o laminatura (all'interno della finestra dell'arco) che possano essere di aiuto per la mira.

- 3.2.1.1 Riser multicolori e marchi commerciali posizionati sulla parte interna del flettente superiore ed inferiore sono consentiti. Tuttavia se l'area all'interno della finestra di mira è colorata in maniera che ciò possa essere utilizzato per la mira allora deve essere coperta con un nastro.

- 3.2.2 Una corda costituita da un qualsiasi numero di trefoli. I trefoli della corda possono essere di colori differenti e del materiale scelto allo scopo. La corda può avere un avvolgimento centrale di protezione atto ad accogliere le dita che effettuano la trazione, un punto di incocco al quale possono essere aggiunti uno o più avvolgimenti per adattarvi la cocca della freccia, secondo necessità; allo scopo di individuare questo singolo punto di incocco potranno essere applicati uno o due indicatori. A ciascuna estremità della corda dell'arco vi sarà un anello da sistemare nelle apposite tacche dell'arco quando questo viene armato.
- 3.2.2.1 A trazione completa, l'avvolgimento di protezione sulla corda non deve terminare nel campo visivo dell'arciere. La corda dell'arco non dovrà mai offrire un aiuto per la mira per mezzo di fori di traguardo, contrassegni o altri sistemi. Non sono permessi contrassegni per le labbra o per il naso.
- 3.2.3 E' consentito l'uso di un semplice rest di plastica standard incollato. L'atleta può usare il piatto della finestra dell'arco che può essere ricoperto di qualsiasi tipo di materiale soffice. Non è consentito qualsiasi altro tipo di rest.
- 3.2.4 Non è permesso l'uso di indicatori dall'allungo.
- 3.2.5 Non è consentito l'uso di mirini e segni sull'arco che siano di aiuto alla mira. E' consentito un solo punto di ancoraggio.
- 3.2.6 Non è permesso l'uso di stabilizzatori.
- 3.2.7 Può essere usato ogni tipo di freccia purché corrisponda al principio ed al significato accettati per il termine 'freccia' quale usato nel Tiro alla Targa, e che dette frecce non causino indebito danno alle sagome 3D.
- 3.2.7.1 La freccia è formata da un'asta munita di punta, cocca, impennaggio e, ove lo si desidera, colorazioni distintive. Il diametro massimo dell'asta non dovrà superare i 9,3 mm (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 dell'impennaggio, delle cocche e dell'eventuale colorazione distintiva e debbono riportare sull'asta una numerazione progressiva indicata con uno o due anelli ben definiti posti in prossimità dell'impennaggio.
- 3.2.8 Sono ammesse protezioni per le dita e per le mani sotto forma di salvadita o ditali, guanto, patellette tab), o nastro adesivo (cerotto) per tendere, trattenere e rilasciare la corda.
- 3.2.8.1 E' permesso l'uso del seguente materiale:
- sulla mano che regge l'arco un guanto normale, una muffola o oggetti simili ma non dovrà essere fissato alla impugnatura. Sono applicate le seguenti restrizioni:
 - la protezione per le dita non deve incorporare alcun dispositivo per tendere, trattenere e rilasciare la corda.
 - una piastra di ancoraggio o similare attaccata alla protezione non è consentita
 - dovrà essere usato l'aggancio "Mediterraneo" (usando tre dita, uno sopra e due sotto la freccia) o tre dita direttamente sotto la cocca della freccia (il dito indice non più di 2 mm. sotto la cocca) con un punto fisso di ancoraggio. L'arciere può scegliere sia l'aggancio Mediterraneo che quello con tre dita sotto alla cocca ma non potrà usarli entrambi.
- Non è permesso l'uso delle tecniche "string walking" e "face walking".
- 3.2.9 E' permesso l'uso di parabraccio, paraseno, dragona, faretra da cintura o schiena o terra e nappa. Sono inoltre consentiti salvaflettenti (limb saver). Le faretre non potranno essere attaccate all'arco.
- 3.3 Per la **divisione Compound** sono descritte le seguenti attrezzature. Sono ammessi tutti i dispositivi addizionali purché non siano elettrici o elettronici.
- 3.3.1 Un arco Compound, che può essere del tipo con finestra passante, in cui la trazione sia assistita meccanicamente mediante un sistema di pulegge e/o di eccentrici (cam). L'arco viene armato per mezzo di una o più corde direttamente inserite negli eccentrici, negli alloggiamenti previsti alle estremità dei due semiarchi, oppure collegata al cavo dell'arco, a seconda del caso.
- 3.3.1.1 Il carico di picco di trazione non deve superare le 60 libbre.

- 3.3.1.2 Bulloni dei flettenti: una volta che un atleta ha iniziato un percorso i bulloni dei flettenti non possono essere regolati sino a che l'equipaggiamento non sia stato di nuovo controllato da un Giudice di Gara.
- 3.3.1.3 Sono ammessi dispositivi di protezione del cavo.
- 3.3.1.4 Sono permesse bretelle/raccordi o separa-cavi sempre che non tocchino in modo ripetitivo la mano, il polso o il braccio dell'arco dell'atleta.
- 3.3.2 Una corda di qualsiasi numero di trefoli 3.3.2.1 che possono essere di differenti colori e materiali scelti allo scopo. La corda può avere un avvolgimento centrale di protezione atto ad accogliere le dita che effettuano la trazione o un dispositivo di sgancio. Il punto di incocco al quale possono essere aggiunti uno o più avvolgimenti Sono permesse aggiunte sulla corda che servano come contrassegno per le labbra o per il naso, un foro di traguardo, un dispositivo di traguardo "ad allineamento", un anello di trazione della corda ecc.. ci sono limitazioni per l'avvolgimento centrale sulla corda.
- 3.3.3 Un rest che può essere regolabile.
- 3.3.3.1 Qualsiasi tipo di bottone ammortizzatore di pressione, reggispinta o piastrina reggispinta mobili, possono tutti essere utilizzati sull'arco purché non siano elettrici o elettronici. Il reggispinta non dovrà essere arretrato di oltre 6 cm (all'interno) rispetto all'incavo dell'impugnatura (punto di perno) dell'arco.
- 3.3.4 E' permesso un indicatore d'allungo acustico e/o visivo, che non sia elettrico o elettronico.
- 3.3.5 Un mirino applicato all'arco.
- 3.3.5.1 che permetta la regolazione per il vento e la regolazione verticale, e che può incorporare anche un dispositivo di livellamento e/o lenti d'ingrandimento e/o prismi. Non sono ammessi dispositivi elettrici o elettronici. Non è permesso che il mirino includa qualsiasi mezzo aggiuntivo per la valutazione delle distanze.
- 3.3.5.2 E' ammessa una prolunga alla quale fissare il mirino. Il punto di mira può essere in fibra ottica e/o a luminescenza chimica. Quest'ultimo dovrà essere racchiuso in modo tale da non arrecare disturbo agli altri atleti e dovrà fornire un solo punto di mira.
- 3.3.5.3 Non sono ammessi pin di mira multipli.
- 3.3.5.4 Sopra la lente può essere fissata una protezione per la luce del sole ma deve essere adattata all'ampiezza della lente stessa.
- 3.3.6 Stabilizzatori e ammortizzatori sull'arco sono ammessi
- 3.3.6.1 purché:
- non servano come guida per la corda
 - non tocchino niente altro che l'arco
- 3.3.7 Possono essere usate frecce di qualsiasi tipo purché corrispondenti al principio e al significato accettato per il termine freccia quale usato nel Tiro alla Targa, e che dette frecce non causino indebito danno ai bersagli 3D.
- 3.3.7.1 La freccia è formata da un'asta munita di punta, una cocca, un impennaggio e, ove lo si desidera, colorazioni distintive. Il diametro massimo di un'asta non dovrà eccedere i 9,3 mm (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 – la punta); le relative punte dovranno avere un diametro massimo di 9,4 mm. Le frecce di ogni arciera devono essere marcate sull'asta con il suo nome o iniziali e tutte le frecce usate dovranno essere uguali in quanto a tipo e colore dell'impennaggio, delle cocche e dell'eventuale colorazione distintiva e debbono riportare sull'asta una numerazione progressiva indicata con uno o due anelli ben definiti posti in prossimità dell'impennaggio.
- 3.3.8 Protezioni per le dita e per le mani sotto forma di salvadita o ditali, guanto, patelletta, o nastro adesivo (cerotto) per tendere, trattenere e rilasciare la corda.
- 3.3.8.1 Sono ammessi i seguenti accessori:
- un dispositivo di rilascio che non deve essere in alcun modo collegato all'arco né incorporare dispositivi elettrici o elettronici.
 - un distanziatore fra le dita per evitare di comprimere la freccia
 - una piastra di ancoraggio o similare attaccata alla protezione le dita con lo scopo di ancoraggio

- Sulla mano che regge l'arco si potrà usare un guanto normale, una muffola o articoli simili, ma non dovrà essere fissato all'impugnatura.
- 3.3.9 E' permesso l'uso di parabraccio, paraseno, dragona, faretra da cintura o schiena o terra e nappa. Sono inoltre consentiti salvaflettenti (limb saver). Sono ammesse faretre attaccate all'arco.
- 3.4 Per la divisione Longbow è consentito il seguente materiale.**
- 3.4.1 L'arco deve corrispondere alla forma tradizionale di un longbow e, quando armato, la corda non deve toccare nessuna altra parte dell'arco eccetto il suo alloggiamento. Potrà essere fatto di ogni materiale o combinazione di materiali.
La forma dell'impugnatura non è sottoposta a restrizioni.
L'esistenza di un disassamento centrale (center shot) è consentita. Per le Donne la lunghezza minima dell'arco la dovrà essere di 150 cm e per gli Uomini 160 cm. – la lunghezza dovrà essere misurata ad arco carico tra gli attacchi della corda lungo la parte esterna dei flettenti
- 3.4.2 Una corda costituita da un qualsiasi numero di trefoli. I trefoli della corda possono essere di colori differenti e del materiale scelto allo scopo. La corda può avere un avvolgimento centrale di protezione atto ad accogliere le dita che effettuano la trazione, un punto di incocco singolo al quale possono essere aggiunti uno o più avvolgimenti per adattarvi la cocca della freccia, secondo necessità; allo scopo di individuare questo singolo punto di incocco potranno essere applicati uno o due indicatori.
A ciascuna estremità della corda dell'arco vi sarà un anello da sistemare nelle apposite tacche dell'arco quando questo viene armato.
- 3.4.2.1 A trazione completa, l'avvolgimento di protezione sulla corda non deve terminare nel campo visivo dell'atleta. La corda dell'arco in qualsiasi caso non dovrà offrire un aiuto per la mira per mezzo di fori di traguardo, contrassegni o altri sistemi. Non sono permessi contrassegni per le labbra o per il naso.
- 3.4.2.2 Sono inoltre permessi sulla corda silenziatori a condizione che non siano posizionati a meno di 30 cm dal punto di incocco.
- 3.4.3 Rest. Se l'arco ha un incavo poggia freccia questo può essere usato come rest.
Solo la parte orizzontale dell'incavo può essere coperta con qualsiasi tipo di materiale soffice. La parte verticale può essere protetta con materiale rigido.
Non è consentito alcun altro tipo di rest.
- 3.4.4 Non è permesso l'uso di indicatori di allungo.
- 3.4.5 Non potranno essere usati mirini, segni o aiuti per la mira
- 3.4.6 Non sono consentiti stabilizzatori, pesi o ammortizzatori.
- 3.4.7 Sono consentite solo frecce di legno con le seguenti specifiche:
 - le punte saranno del tipo field ad ogiva o a forma conica specifico per frecce in legno.
 - Per l'impennaggio saranno usate solamente penne naturali.
- 3.4.7.1 La freccia è formata da un'asta munita di punta, cocca, impennaggio e, ove lo si desidera, colorazioni distintive. Il diametro massimo dell'asta non dovrà superare i 9,3 mm (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 dovranno essere uguali in quanto a tipo e colore dell'impennaggio, delle cocche e dell'eventuale colorazione distintiva e debbono riportare sull'asta una numerazione progressiva indicata con uno e due anelli ben definiti posti in prossimità dell'impennaggio.
- 3.4.8 E' consentita una protezione per le dita e per le mani sotto forma di ditali, guanti, patellette, paradita o cerotti per tendere, trattenere e rilasciare la corda.
- 3.4.8.1 E' consentito il seguente materiale:
 - sulla mano che regge l'arco si potrà usare un guanto normale, una muffola o un oggetto simile ma che non deve essere attaccato all'impugnatura dell'arco.Si applicano le seguenti restrizioni:
 - la protezione delle dita (tab) non potrà incorporare dispositivi per tendere, trattenere e rilasciare la corda.
 - una piastrina di ancoraggio o similare attaccata alla protezione delle dita (tab) con lo scopo di ancoraggio non è consentita.

- dovrà essere usato l'aggancio "Mediterraneo" (usando tre dita, uno sopra e due sotto la freccia) o tre dita direttamente sotto la cocca della freccia (il dito indice non più di 2 mm. sotto la cocca) con un punto fisso di ancoraggio. L'arciere può scegliere sia l'aggancio Mediterraneo che quello con tre dita sotto alla cocca ma non potrà usarli entrambi.

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

- 3.4.9 E' permesso l'uso di parabraccio, paraseno, dragona, faretra da cintura o schiena o terra e nappa. Sono inoltre consentiti salvaflettenti (limb saver). Non sono ammesse faretre attaccate all'arco.
- 3.5 Accessori per tutte le divisioni
- 3.5.1 Cannocchiali, occhiali, binocoli
- Binocoli, cannocchiali o altri sussidi visivi potranno essere usati per individuare le frecce purché non rappresentino un ostacolo per gli altri concorrenti per quanto riguarda lo spazio occupato sulla postazione di tiro.
- Potranno essere usati occhiali correttivi della vista, occhiali da tiro e occhiali da sole. Non dovranno però essere provvisti di lenti a microforo o dispositivi simili e non dovranno portare alcun segno che possa in qualche modo essere di aiuto nella mira. La lente dell'occhio non di mira può essere completamente coperta, o può essere usata una benda sull'occhio.
- Nessuno degli ausili visivi citati sopra potrà avere alcun tipo di sistema o strumento di valutazione della distanza.
- 3.6 Per i concorrenti di tutte le divisioni, i seguenti dispositivi sono vietati:
- 3.6.1 Qualsiasi genere di dispositivo elettronico di comunicazione (inclusi telefoni cellulari) o auricolari (cuffie) o dispositivi per la riduzione del rumore oltre la linea di attesa del campo per i tiri di prova e in ogni momento sul percorso di gara.
- 3.6.2 Qualsiasi tipo di telemetro o di aiuto per stimare le distanze o le pendenze che non siano previsti dalle presenti regole riguardanti il materiale degli atleti.
- 3.6.3 Qualsiasi parte dell'attrezzatura di un concorrente che sia stata aggiunta o modificata allo scopo di valutare le distanze o le pendenze, né alcuna parte dell'attrezzatura può essere esplicitamente usata a tale scopo.
- 3.6.4 Qualsiasi promemoria scritto o memorandum elettronico che possano essere usati per calcolare le pendenze e distanze, ad esclusione degli appunti riguardanti i normali contrassegni per il mirino, la registrazione degli effettivi punteggi personali o qualsiasi parte dei Regolamenti WA/Fitarco

4 TIRI

- 4.1 Il concorrente potrà posizionarsi sia in piedi che in ginocchio fino ad approssimativamente 1 metro in qualsiasi direzione accanto o dietro al picchetto tenendo in considerazione le condizioni del terreno **ma dovrà comunque toccarlo.**
- In condizioni di gara eccezionali il Giudice di Gara può permettere i tiri al di fuori dell'area definita. Ciascuna postazione di tiro dovrà prevedere un picchetto od un segno che consenta di far tirare almeno un concorrente.
- Gli organizzatori potranno sistemare due picchetti o segni per consentire a due arcieri di tirare; se le condizioni non lo consentono, ne sarà posizionato solo uno.**
- La distanza fra i due picchetti dovrà essere di un metro.**
- 4.1.1 Gli Organizzatori assegneranno il bersaglio dal quale ciascun gruppo inizierà a tirare.
- 4.2 Gli arcieri di un gruppo che attendono il loro turno di tiro o che hanno già tirato potranno, se richiesto, fare ombra (non nelle fasi finali) ed attenderanno ad una adeguata distanza dietro l'atleta sul picchetto di tiro.
- 4.3 Numero di frecce
- 4.3.1 Gara Individuale
- in tutte le fasi di gara, è consentito tirare dallo stesso picchetto due frecce per bersaglio **ed è fatto obbligo di scoccare le frecce in progressione numerica. Qualora la progressione non fosse rispettata è annullata la freccia con il valore più alto (Circ.64/2012)**
- Laddove vi siano due bersagli a distanze diverse la prima freccia andrà sempre tassativamente tirata al bersaglio più lontano e la seconda a quello più vicino. La sequenza di tiro sarà indicata come AB.
- Il mancato rispetto della sequenza di tiro comporterà l'annullamento **dei punteggi delle frecce tirate sul bersaglio sbagliato (Circ.64/2012).**
- Sui bersagli di piccoli animali (gruppo 4) che si presenteranno appaiati ed alla medesima distanza (art.1.6), gli atleti tireranno due frecce su ogni sagoma se le sagome impiegate sono due e l'arciere

di sinistra della coppia tirerà sulla sagoma di sinistra mentre l'arciere di destra della coppia tirerà su quella di destra. Se le sagome impiegate saranno quattro 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

4.3.2 Gara a Squadre (facoltativa)

Nella fase a squadre ad ogni bersaglio e in ogni fase di gara, la squadra tirerà un totale di 3 (tre) frecce, 1 (una) freccia per ciascun componente la Squadra. In ogni gruppo la sequenza di tiro cambierà ad ogni sagoma: l'ultima squadra che ha tirato su un-bersaglio tirerà per prima su quello successivo.

4.4 Tempo di tiro concesso

4.4.1 Gara Individuale

4.4.1.1 Il tempo di tiro concesso ad un atleta per tirare due frecce è di:

- un (1) minuto per le Divisioni Arco Nudo, Arco Istintivo e Long Bow;
- un (1) minuto e trenta (30) secondi per la Divisione Compound

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.4.2) e la prima coppia del gruppo del gruppo inizierà i tiri. Per motivi di sicurezza e di limiti di tempo la freccia potrà essere incoccata solamente sul picchetto di tiro.

4.4.1.2 Il periodo di tiro per ciascun atleta di un gruppo inizia nel momento in cui arriva al picchetto di tiro

4.4.2 Gara a Squadre (facoltativa)

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

4.4.2.2 Nelle fasi Eliminatorie a squadre il limite di tempo di 2 minuti inizierà per le prima squadra al picchetto di tiro. Il Giudice di Gara, in precedenza, controlla che la squadra sia pronta e comunica di spostarsi al picchetto di tiro. Quando la prima squadra lascia il picchetto di tiro e torna nella zona di attesa (nella zona con la fotografia del bersaglio), viene applicata la stessa procedura a-tutte le squadre. Per motivi di sicurezza e di limiti di tempo la freccia potrà essere incoccata solamente sul picchetto di tiro.

4.5 Uso del binocolo o cannocchiale

4.5.1 Gli atleti/squadre possono guardare attraverso binocoli/cannocchiali il bersaglio prima di tirare dalla zona di attesa e dal picchetto di tiro, prima di tirare la freccia.

Non è permesso guardare dopo aver tirato la seconda freccia.

4.6 Nessun arciere potrà avvicinarsi al bersaglio fino a quando l'intera pattuglia non abbia finito di tirare, a meno che non ricevano il permesso dal Giudice di Gara.

4.7 In nessuna circostanza una freccia potrà essere tirata una seconda volta.

Una freccia può essere considerata non tirata se:

4.7.1 l'arciere la può toccare con l'arco senza spostare i piedi dalla loro posizione, in relazione alla posizione di tiro, e a condizione che la freccia non sia rimbalzata.

4.7.2 la sagoma si rovescia (sebbene siano stati fissati con piena soddisfazione dei Giudici di Gara. I Giudici di Gara prenderanno le misure che riterranno necessarie e concederanno il tempo sufficiente a tirare la freccia. Se la sagoma si limita a scivolare, poggiandosi sul terreno, saranno i Giudici di Gara a decidere quale eventuale azione intraprendere.

4.8 Discussioni relative alle distanze

4.8.1 Non possono esservi discussioni relative alle distanze tra atleti di uno stesso gruppo finché il punteggio del bersaglio non è stato registrato.

La discussione è limitata ai tiratori che hanno già tirato al bersaglio in questione.

Discussioni sulle distanze fra tiratori che non abbiano ancora tirato sul bersaglio in questione, è considerato un comportamento sleale (vedi Art.8.1).

Quanto sopra si applica nel caso in cui ci sia più di un gruppo nella zona di attesa. Il gruppo "in arrivo" deve restare a debita distanza dal gruppo che attende vicino al numero del bersaglio. Nella competizione a squadre, è consentita una discussione tra i tre atleti della squadra e/o con il loro allenatore sempre che non disturbi le altre squadre. Le distanze non possono essere comunicate da nessun Ufficiale di Squadra.

5 ORDINE DI TIRO E CONTROLLO DEL TEMPO

- 5.1 L'assegnazione a gruppi e 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 Società durante le fasi di Qualificazione ed Eliminatorie. La Commissione Arbitrale della Gara ed il Delegato Tecnico potranno decidere su particolari casi.
- 5.2 Se la gara prevede la prova a squadre, la squadra sarà composta da un atleta della divisione Compound, uno della divisione Longbow ed uno o della divisione Arco Istantivo o Arco Nudo.
- 5.3 Sempre che non sia deciso diversamente, il componente di un gruppo con il numero di registrazione (pettorale) più basso sarà il capo pattuglia e sarà responsabile della condotta del gruppo ed in particolare del rispetto dei tempi di tiro informando un Giudice di gara delle eventuali violazioni.
- 5.3.1 Nel caso il numero di tiratori ecceda la capacità massima del percorso, possono essere formati gruppi addizionali ("piazze bis") nel numero massimo di 5 (cinque) e posizionati sul percorso in modo opportuno. I gruppi addizionali assegnati ad un bersaglio attenderanno prima di procedere che il gruppo principale di quel bersaglio abbia tirato e marcato i relativi punti delle frecce.
- 5.3.2 Gli arcieri indosseranno in modo completamente visibile sulla faretra o sulla coscia i numeri di registrazione (pettorali) e saranno assegnati ai bersagli e alle posizioni di tiro in base all'ordine di sorteggio e conseguente posizione (dall'alto al basso) nella lista delle piazzole.
- 5.3.3 Quando il picchetto di tiro è libero **il primo atleta (o la prima coppia di atleti)** del gruppo che si trova al paletto con la fotografia dell'animale **dovrà avanzare al picchetto di tiro al più presto possibile**. Gli altri componenti del gruppo resteranno dietro ad una adeguata distanza.
- 5.3.4 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.
- 5.3.5 Gli atleti di ogni gruppo tireranno a coppie secondo la seguente rotazione:
- Gli organizzatori assegneranno le posizioni di tiro. Esse potranno essere anche decise di comune accordo tra i concorrenti
 - **Il primo atleta o la prima coppia** (con i numeri di registrazione più bassi) tirerà per prima al primo bersaglio assegnato al gruppo. Il non rispetto della norma, comporterà l'annullamento del punteggio acquisito in quella piazzola.
 - **Gli atleti o la coppia di atleti che hanno tirato per ultimi** tireranno per primi 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. Il non rispetto della norma, comporterà l'annullamento del punteggio acquisito in quella piazzola.
 - Se vi sono cinque arcieri in un gruppo, le prime due coppie della lista di partenza (con i numeri di registrazione più bassi) formeranno le prime coppie, e per la rotazione il quinto concorrente sarà considerato come terza coppia. Esso si posizionerà sempre alla sinistra del picchetto. Qualora si utilizzino le lettere, A sarà considerato equivalente al numero di registrazione più basso, seguito da B, C, D, E ed F in questo ordine.
- Il non rispetto della norma, comporterà l'annullamento del punteggio acquisito in quella piazzola.
- 5.3.6 Le pattuglie saranno assegnate in modo da partire simultaneamente, nelle fasi di qualificazione ed eliminatorie, dai vari bersagli e completeranno il percorso al bersaglio prima di quello dal quale sono partiti. Nelle fasi Finali tutti i gruppi partiranno in successione dal primo bersaglio.
- 5.3.7 In caso di guasti all'attrezzatura, l'ordine di tiro potrà essere variato temporaneamente. In nessun caso possono essere consentiti più di trenta (30) minuti per riparare l'attrezzatura. Gli altri atleti del gruppo devono tirare e registrare i punteggi prima di consentire il sorpasso a gruppi seguenti. Se la riparazione avviene entro il limite di tempo, il concorrente può tirare la freccia che gli manca su quel bersaglio. Se la riparazione avviene oltre il tempo limite, l'arciere può raggiungere il suo gruppo ma perderà il numero di frecce che il gruppo nel frattempo ha tirato.
- 5.3.8 Nel caso in cui un concorrente non possa continuare i tiri per problemi medici imprevisti sorti dopo l'inizio di un percorso, saranno concessi al personale medico non più di trenta (30) minuti per definire il problema e decidere se il concorrente può continuare, senza assistenza, la gara. La procedura da seguire è uguale a quella relativa ai guasti all'attrezzatura.
- Durante i Campionati Italiani e i Campionati Regionali se un atleta che ha terminato la 1ª fase di qualificazione non può iniziare la 2ª fase di qualificazione per problemi medici, non potrà partecipare

alla 1^a fase eliminatoria (migliori 16 atleti calcolati in base alla somma del punteggio ottenuto nella 1^a e 2^a fase di qualificazione).

Se un atleta ha iniziato la 2^a fase di qualificazione ma non può portarla a termine per problemi medici, non potrà partecipare alla 1^a fase eliminatoria (migliori 16 atleti calcolati in base alla somma del punteggio ottenuto nella 1^a e 2^a fase di qualificazione).

- 5.3.9 Nel girone delle Finali non è concesso tempo supplementare per guasti all'attrezzatura o per trattamenti di problemi medici imprevisti. Nella gara a Squadre gli altri componenti della squadra nel frattempo possono tirare.
- 5.3.10 Un arco rotto può essere sostituito da uno di scorta o in prestito.
- 5.3.11 Gli atleti di un gruppo possono consentire il sorpasso da parte di altre pattuglie, a condizione che gli Organizzatori e/o i Giudici di Gara vengano informati della variazione.
- 5.3.12 Se durante la fase di Qualificazione o delle Eliminatorie un arciere o un gruppo sono causa di indebito ritardo per quel gruppo o per altri gruppi, il Giudice di Gara che assiste al fatto ammonirà verbalmente l'arciere o il gruppo e registrerà per iscritto il primo richiamo sulla scheda di punteggio con una nota firmata, dopo di che lo stesso Giudice di Gara e/o gli altri Giudici di Gara potranno cronometrare il tempo dello stesso arciere o gruppo per tutta la rimanente parte di quella fase di gara.
- In tal caso, sarà concesso il tempo massimo di 1 minuto (1 minuto e mezzo per il Compound) per bersaglio dal momento in cui l'arciere prende posizione in piazzola, cosa che egli farà non appena quest'ultima sarà disponibile.
 - Se un Giudice di Gara riscontra che un arciere ha superato il limite di tempo nonostante la procedura sopra descritta, lo ammonirà verbalmente e registrerà per iscritto il secondo richiamo con una nota firmata sulla scheda di punteggio, indicando l'orario e la data dell'ammonizione verbale e verrà annullata la freccia dell'arciere in questione con il punteggio più alto. Viene seguita la stessa procedura per tutte le ammonizioni successive.
- 5.3.13 Le ammonizioni per infrazione di tempo non saranno riportate da una fase della gara alla successiva.
- 5.3.14 Nelle fasi Finali quando un Giudice di Gara accompagna un gruppo, sarà suo compito far iniziare ed arrestare i tiri verbalmente ("via" per indicare l'inizio dei tiri e "stop" per indicare che è scaduto il tempo concesso). Trascorso il tempo concesso, il Giudice di Gara avrà interrotto i tiri e non sarà consentito tirare. Se un arciere scocca una freccia dopo che il Giudice di Gara ha interrotto i tiri, sarà annullata la freccia di quell'arciere o quella di valore più alto della squadra.
- 5.3.15 Nella prova a squadre, facoltativa nelle gare di calendario Fitarco, il Giudice di Gara inizierà a cronometrare il tempo quando il primo concorrente della squadra arriva al picchetto di tiro. 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 indietro quando la squadra andrà alla sagoma per segnare i punti.
- Se necessario, è possibile avere più di una persona per squadra per portare archi di ricambio. Questa/e persona/e, durante i tiri, dovrà restare dietro il paletto con la fotografia della sagoma dell'animale e non le sarà permesso dare suggerimenti.
- Una squadra accompagnata dal proprio allenatore deve rimanere insieme a questo; un allenatore di una squadra femminile non può andare alla squadra maschile e viceversa.
- Non deve esserci comunicazione tra gli allenatori delle squadre maschili e femminili della stessa Società durante le fasi Finali.
- 5.3.16 Se per qualsiasi ragione vengono interrotti i tiri nella prova a squadre, il Giudice di Gara fermerà il cronometro e lo farà ripartire con il tempo rimasto non appena i tiri possono riprendere.
- 5.3.17 Completamento del percorso della gara con la pattuglia assegnata. Una volta che un tiratore ha iniziato a tirare su un percorso, dovrà terminare con il suo gruppo o secondo l'assegnazione la riassegnazione del Giudice della piazzola, salvo quanto descritto nell'Art.5.3.7. Se un tiratore od un gruppo lascia la piazzola senza l'autorizzazione del Giudice di Gara, sarà squalificato.

6 REGISTRAZIONE DEI PUNTEGGI

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

- 6.1.1 Sempre che non sia deciso diversamente, i due arcieri con il secondo e terzo numero di registrazione più basso saranno addetti alla registrazione dei punteggi (in ciascun gruppo ci saranno sempre due addetti alla registrazione dei punteggi).
- 6.1.2 I marcapunti (possono essere atleti) dovranno registrare sulla scheda di punteggio, accanto al numero esatto del bersaglio il valore della freccia come dichiarato dall'arciere cui le frecce appartengono. Gli altri arcieri del gruppo dovranno controllare il valore di ciascuna freccia così dichiarata. Un eventuale errore rilevato sulla scheda di punteggio prima che le frecce vengano estratte potrà essere corretto.
- 6.1.3 Dovrà essere effettuata la doppia registrazione del punteggio.
- 6.1.3.1 Ciascun marcapunti dovrà scrivere e sommare i punteggi separatamente (non copiare i punteggi) ed entrambi dovranno confrontare il totale dei punteggi prima che vengano estratte le frecce.
- 6.1.3.2 Chiunque alteri senza autorizzazione o falsifichi un punteggio o consapevolmente lo alteri o falsifichi sarà squalificato.
- 6.1.4 Gli atleti sono responsabili della propria tabella di punteggio. In caso di loro perdita, danneggiamento o furto non sarà rilasciato alcun duplicato.
- 6.1.5 I due addetti alla registrazione del punteggio registreranno i punteggi prima che le frecce siano state estratte dal bersaglio.
- 6.1.5.1 Possono essere utilizzate tutte le zone di punteggio salvo se diversamente indicato sulla fotografia.
- 6.1.6 Le frecce estratte prima saranno registrate come non andate a bersaglio (miss). Un'infrazione ripetuta comporterà la squalifica del tiratore.
- 6.1.7 Nelle fasi Finali un Giudice di Gara dovrà accompagnare ogni gruppo per il controllo dei punteggi o lo aspetterà a ciascun bersaglio. Egli controllerà il punteggio degli atleti ed una persona messa a disposizione dal Comitato Organizzatore porterà un grande tabellone di punteggio portatile che visualizzi i punteggi aggiornati degli arcieri di quel gruppo. Nelle fasi Finali ci saranno due tabelloni segnapunti, uno per il match per il 1°/2° posto ed uno per il 3°/4° posto.
- 6.2 Il punteggio di una freccia dovrà essere registrato secondo la posizione dell'asta sul bersaglio. Se l'asta di una freccia tocca due zone, o una linea di separazione fra zone di punteggio, a tale freccia sarà attribuito il valore più elevato delle zone interessate.
- 6.2.1 Né le frecce né il bersaglio dovranno essere toccati prima che tutte le frecce su quel bersaglio siano state registrate e controllati i punteggi.
- 6.2.2 Qualora manchi un frammento di un bersaglio, compresa una linea di divisione o la zona in cui si incontrano due colori, oppure se la linea di divisione è spostata da una freccia, si terrà conto di una linea immaginaria per giudicare il valore di qualsiasi freccia che possa colpire detta parte.
- 6.2.3 Le frecce conficcate nella sagoma dell'animale e non visibili sul bersaglio potranno essere valutate solo da un Giudice di Gara
- 6.2.4 Nel caso in cui una freccia rimbalzi o attraversi completamente il bersaglio, la registrazione del punteggio avverrà nel seguente modo:
- se tutti gli arcieri di quel gruppo concordano sul fatto che una freccia è rimbalzata o ha attraversato il bersaglio, essi potranno concordare il valore di quella freccia;
 - se non sono d'accordo la freccia sarà registrata come non andata a bersaglio (miss);
 - Un attraversamento del bersaglio è così definito: una freccia che trapassa completamente il bersaglio e che lascia sia un foro di entrata che di uscita il quale potrà essere usato per la valutazione del punteggio.
- 6.2.5 Una freccia che colpisce:
- 6.2.5.1 un'altra freccia rimanendo conficcata nella cocca, sarà assegnato lo stesso punteggio della freccia colpita.
- 6.2.5.2 un'altra freccia e poi colpisce il bersaglio dopo la deviazione, otterrà un punteggio corrispondente alla sua posizione bersaglio.
- 6.2.5.3 colpisce un'altra freccia e poi rimbalza otterrà un punteggio pari al valore della freccia colpita, a condizione che la freccia danneggiata possa essere identificata.
- 6.2.5.4 colpisce la parte oltre la zona di punteggio più esterna sarà registrata come non andata a bersaglio (miss).
- 6.2.6 Se sul bersaglio o sul terreno della corsia di tiro viene trovata una o **due frecce (a seconda della fase della gara)** rispetto al numero consentito appartenente allo stesso arciere, sarà registrata quella/e con il minore punteggio (**o le due con il minor punteggio nelle qualificazioni**). Un arciere (o una squadra) che ha ripetutamente scoccato più frecce rispetto a quelle consentite, potrà essere squalificato.

- 6.3 In caso di parità di punteggio la classifica sarà determinata come segue:
- 6.3.1 per le parità avvenute in tutte le fasi ad eccezione di quanto riportato nell'art.6.3.2: Individuali e Squadre:
- maggior numero di 10 e di 11
 - maggior numero di 11
 - Se la parità persiste gli atleti saranno dichiarati ex-aequo. Per la posizione nel diagramma degli scontri delle fasi finali, la posizione sarà determinata dal lancio di una moneta.
- 6.3.2 In caso di parità riguardante l'ingresso nelle fasi Eliminatorie o per procedere da una fase all'altra o per decidere l'assegnazione di una medaglia al termine delle fasi finali, si disputeranno spareggi per risolvere le parità (senza considerare il numero degli 11 e dei 10):
- 6.3.2.1 Individuali
- Spareggio su una singola freccia con valutazione del punteggio
 - in caso di ulteriore parità di punteggio la freccia più vicina al centro risolverà la parità
 - successivi spareggi su singola freccia più vicina al centro fino alla soluzione della parità
 - Il limite di tempo per un tiro di spareggio sarà 1 (uno) minuto.
- 6.3.2.2 Squadre
- Spareggio su una serie di tre (3) frecce (una freccia ogni componente la squadra) con valutazione del punteggio
 - in caso di ulteriore parità di punteggio la squadra con la freccia più vicina al centro vincerà;
 - in caso di persistente parità, la seconda (o la terza) freccia più vicina al centro risolveranno la parità;
 - Il tempo limite per una serie di spareggio sarà 2 (due) minuti.
- 6.3.2.3 Gli spareggi nelle fasi di Qualificazione ed Eliminatorie saranno disputati su bersagli separati vicino al punto ritrovo.
- 6.3.2.4 Gli spareggi avranno luogo appena possibile dopo la compilazione della classifica della divisione interessata. I tiratori che non si presenteranno per i tiri di spareggio entro 30 minuti dalla notifica effettuata al loro capitano di Squadra, saranno dichiarati perdenti. Se un arciere e il suo capitano di squadra avranno lasciato il campo di gara senza attendere la verifica ufficiale dei risultati e che pertanto non hanno ricevuto la notifica dello spareggio, l'arciere sarà dichiarato perdente.
- 6.3.2.5 In caso di parità nel corso delle Semi Finali, lo spareggio sarà effettuato su un 5° bersaglio supplementare per non far attendere il termine degli spareggi ai gruppi che hanno iniziato dal bersaglio n.1. In caso di parità nelle Finali per le medaglie lo spareggio sarà disputato su separato bersaglio. Questo bersaglio sarà posizionato vicino al 4° bersaglio.
- 6.4 Le schede di punteggio dovranno essere firmate dall'addetto alla registrazione dei punteggi e dall'arciere, il che denoterà che l'arciere è d'accordo circa il valore di ogni freccia, la somma totale (uguale su entrambe le schede), il numero di 10 ed il numero di 11. La scheda di punteggio degli addetti alla registrazione dovrà essere firmata da un altro componente del medesimo gruppo appartenente ad un'altra Società. Se si verifica una discrepanza nel punteggio totale, il totale che comprende le frecce di punteggio inferiore sarà considerato come finale.
Gli organizzatori non sono obbligati ad accettare e registrare una tabella di punteggio non firmata o che non riporti la somma totale, il numero dei 10 e il numero degli 11. Alla fine della gara il Comitato Organizzatore dovrà distribuire una classifica completa a tutte le Società partecipanti.

7 CONTROLLO DEI TIRI E SICUREZZA

- 7.1 Il Presidente della Giuria Arbitrale della gara avrà il controllo tecnico della gara 3D.
- 7.2 Il Presidente della Giuria Arbitrale della gara si accerterà che le norme di sicurezza siano state osservate nell'allestimento dei percorsi, e si accorderà con gli organizzatori circa l'adozione di eventuali misure di sicurezza supplementari che egli ritenga opportuno, prima dell'inizio dei tiri.
- 7.2.1 Dovrà avvertire i concorrenti e gli ufficiali di squadra circa le misure di sicurezza ed ogni altra questione concernente i tiri, che egli ritenga necessarie.
- 7.2.2 Nel caso in cui sia necessario interrompere una competizione 3D a causa del cattivo tempo, della mancanza di luce diurna o per altre ragioni che possono compromettere la sicurezza sul percorso, la decisione dovrà essere presa in modo collettivo dal Responsabile dell'Organizzazione, dal Presidente della Giuria Arbitrale di gara e, nel caso di Eventi federali, dal Delegato Tecnico.

- 7.2.3 All'inizio di ogni giornata di gara sarà data una segnalazione acustica che possa essere sentita in ogni parte dei percorsi ed ugualmente se la gara deve essere fermata.
- 7.2.4 Qualora la competizione venga interrotta prima del completamento della fase delle Qualificazioni, per determinare la classifica e, nel caso in cui non sia possibile successivamente terminare la gara, per determinare il vincitore di una divisione verrà utilizzato il punteggio totale ottenuto sugli stessi bersagli da tutti i concorrenti di quella divisione. Tale procedura verrà applicata separatamente per ciascuna classe di ogni divisione.
- 7.2.5 Nel caso la gara venga interrotta successivamente, per determinare il/i vincitore/i, il programma della gara sarà modificato considerando il tempo restante e le condizioni dei percorsi.
- 7.2.6 In caso di sole abbagliante, una protezione della dimensione massima del formato A4 (circa 30x20 cm) potrà essere fornita da altri componenti del gruppo o sarà fornita dagli organizzatori.
Non sono ammesse protezioni durante le fasi Finali.
- 7.3 Nessun concorrente può toccare l'attrezzatura di un altro arciere senza il suo consenso.
- 7.4 Non è permesso fumare sui percorsi 3D e nella zona per i tiri di allenamento e per il riscaldamento.
- 7.5 Non è permesso portare o assumere sostanze eccitanti (alcool, droghe) sui percorsi, nelle zone di riscaldamento o allenamento.
- 7.6 Nel tendere la corda del proprio arco, un concorrente non dovrà adottare una tecnica che, ad avviso dei 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 Arbitrale della gara, ad interrompere i tiri e ad abbandonare il campo di gara. L'atleta deve mirare ed effettuare la trazione solo in direzione del bersaglio.

8 PENALITA'

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

- 8.1 Ammissione, squalifica
 - 8.1.1 Un arciere non può partecipare alle gare Fitarco se non è in possesso dei requisiti stabiliti nel Regolamento Organico e Sportivo.
 - 8.1.2 Qualora risulti che un concorrente abbia infranto una qualsiasi delle presenti regole potrà essere squalificato dalla gara con conseguente annullamento della posizione ottenuta.
 - 8.1.3 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 (Libro 1, Capitolo 3).
 - 8.1.4 Se un arciere gareggia in una classe come da Capitolo 3, senza però rispettare i requisiti di appartenenza, sarà squalificato dalla gara e la sua posizione in classifica sarà annullata.
 - 8.1.5 Se un arciere risulta aver violato le normative anti-doping, sarà soggetto alle conseguenti sanzioni (Libro 1, Appendice 5)
 - 8.1.6 Il punteggio conseguito da un arciere che ha usato un'attrezzatura non conforme al presente regolamento può essere annullato.
 - 8.1.7 Il punteggio di un arciere o una squadra che ha ripetutamente scoccato più frecce rispetto a quelle consentite o che ha imbrogliato durante la registrazione del punteggio, sarà annullato.
 - 8.1.8 Se viene riscontrata trasgressione intenzionale a qualsiasi norma e regolamento, l'arciere può essere ritenuto non idoneo a partecipare e perciò squalificato dalla gara con annullamento della relativa posizione ottenuta.
 - 8.1.9 Se un Giudice di Gara o altro ufficiale di gara ritiene che un tiratore sia sotto l'influenza dell'alcool o di un'altra sostanza eccitante, la Giuria di Gara potrà impedirne la partecipazione alla competizione (vedi Regolamento Anti-doping, RTT Libro 1, Appendice 5)
 - 8.1.10 Non sarà tollerato alcun comportamento sleale. Tale comportamento da parte di un concorrente o di qualcuno ritenuto complice, comporterà la squalifica dell'atleta e/o della persona in questione e potrà inoltre derivarne una sospensione dalle future competizioni di pari specialità. Vedi anche RTT Libro1, Appendice 2.
- 8.2 Perdita del punteggio di una freccia
 - 8.2.1 Nel caso in cui un arciere non può riparare un guasto alla propria attrezzatura entro 30 minuti, perderà il punteggio della freccia che non è riuscito a scoccare su quel bersaglio e quelle tirate dal suo gruppo fino alla sua ricongiunzione alla pattuglia (Art. 5.3.8 in caso di problemi medici imprevisti).

- 8.2.2 Un Giudice di Gara che cronometra il tempo di un concorrente e riscontra che il tempo limite è stato superato, lo ammonirà verbalmente e confermerà con una nota scritta sulla scheda di punteggio, indicando anche l'orario. Alla seconda ed a tutte le successive ammonizioni durante la stessa fase di gara, la freccia di quel bersaglio sarà annullata.
- 8.2.3 Nelle fasi Finali se un concorrente tira una freccia dopo il segnale del Giudice di Gara che indica fine dei tiri, la freccia con il valore più alto di quel concorrente o squadra verrà annullata.
- 8.2.4 se più di due frecce appartenenti allo stesso arciere vengono trovate sul bersaglio o sul terreno della corsia di tiro sarà annullata la freccia con il punteggio più alto. (art.8.1.7)
- 8.3 **Ammonizioni**
Concorrenti ammoniti più di una volta e che comunque continuano ad infrangere le regole o che non seguono decisioni o direttive (che, laddove sia presente la Commissione di Garanzia, possono essere appellabili) dei Giudici di Gara assegnati, subiranno le conseguenze come da art. 8.1.8
- 8.3.1 Non è permesso fumare sui percorsi e nella zona per l'allenamento o per il riscaldamento.
- 8.3.2 Nessun concorrente può toccare l'attrezzatura di un altro concorrente senza il suo consenso (Art.7.3).
- 8.3.3 I concorrenti appartenenti a gruppi successivi che aspettano il loro turno per tirare, dovranno rimanere nella zona di attesa fino a che la postazione di tiro non sia libera. I diversi gruppi non potranno comunicare le distanze.
- 8.3.4 Quando sono in corso i tiri, solo i concorrenti cui spetta tirare possono avvicinarsi al picchetto. Gli altri atleti del gruppo potranno rimanere dietro il picchetto di tiro a debita distanza.
- 8.3.5 Nessun concorrente può avvicinarsi al bersaglio fino a che tutti gli arcieri non hanno terminato di tirare.
- 8.3.6 Né le frecce né il bersaglio possono essere toccati fino a che tutte le frecce di quel bersaglio non sono state registrate (Art.6.2.1).
- 8.3.6.1 Le frecce non possono essere estratte prima del consentito (Art. 6.1.6)
- 8.3.7 Nel tendere la corda del proprio arco, un concorrente non dovrà adottare una tecnica che, ad avviso dei Giudici di Gara, consenta alla freccia nel caso di rilascio involontario di superare la zona di sicurezza o i dispositivi di sicurezza (area libera, reti, muri ecc.). (Art. 7.6)

9 ARBITRAGGIO

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

10 QUESITI E CONTROVERSIE

- 10.1 I concorrenti riferiranno eventuali quesiti circa il valore di una freccia sul bersaglio, prima che vengano estratte:
- ai concorrenti dello stesso gruppo, durante la fase di Qualificazione. L'opinione espressa dalla maggioranza del gruppo (con l'astensione dell'interessato) stabilirà il valore della freccia. In caso di parità (50/50) (in gruppi formati da un numero dispari di tiratori) sarà attribuito il punteggio maggiore. La decisione degli atleti sarà definitiva.
 - ad un 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.
- 10.1.1 La decisione del Giudice di Gara sarà definitiva.
- 10.1.2 Un errore scritto sulla scheda di un punteggio rilevato prima che le frecce vengano estratte dal bersaglio potrà essere corretto purché tutti i concorrenti del gruppo concordino sulla correzione. La correzione dovrà essere attestata ed essere siglata da tutti i concorrenti del gruppo. Qualsiasi altra controversia inerente le registrazioni su una scheda di punteggio dovrà essere deferita ad un Giudice di Gara.
- 10.1.3 Se si dovesse verificare che:
- la posizione di un picchetto è stata spostata dopo che i concorrenti hanno già tirato dallo stesso
 - alcuni concorrenti non possono più tirare ad un bersaglio poiché è diventato non più accessibile a causa di rami o altro. Il bersaglio in oggetto, in caso di reclamo, dovrà essere eliminato dal computo del punteggio di tutti gli arcieri della Divisione coinvolta. Se uno o più bersagli vengono esclusi, i bersagli rimanenti verranno considerati come gara completa.
- 10.1.4 Se una sagoma dovesse deteriorarsi in modo considerevole o danneggiarsi, oppure vi fosse qualsiasi altro reclamo sull'attrezzatura del campo, un arciere o il suo Capitano di squadra potranno appellarsi ad un Giudice di Gara per far sostituire o riparare l'oggetto difettoso.
- 10.2 Le questioni relative allo svolgimento dei tiri o alla condotta di un concorrente saranno presentate ai Giudici di Gara prima dell'inizio della fase successiva della competizione.
- 10.2.1 Quesiti relativi ai risultati pubblicati giornalmente dovranno essere presentati ai Giudici di Gara senza alcun indebito ritardo, e in ogni caso essi dovranno essere presentati in tempo utile per consentire eventuali correzioni prima della assegnazione dei premi.

11 APPELLI

- 11.1 Ai sensi e nei casi previsti dall'Art.10 del Regolamento Sportivo federale, dovrà essere nominata prima dell'inizio della competizione una Commissione di Garanzia di 3 componenti. Componenti del Comitato Organizzatore o persone che partecipano alla gara non possono far parte della Commissione di Garanzia.
- 11.2 Nel caso in cui un concorrente non sia soddisfatto della decisione presa dai Giudici di Gara, potrà, con eccezione di quanto previsto all'Art.10.1, appellarsi alla Commissione di Garanzia secondo la procedura stabilita dal Regolamento Tecnico Internazionale. I trofei o i premi che possono in qualche modo essere interessati da una controversia non verranno assegnati fino a quando la Commissione di Garanzia non avrà preso la sua decisione.
- Nelle gare di calendario interregionale, ove non è prevista la costituzione della Commissione di Garanzia, le decisioni dei Giudici di Gara saranno definitive.