

## 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 arciere 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 Istintivo** è permesso l'utilizzo del seguente materiale:

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