



# FIARC

## Federazione Italiana Arcieri Tiro di Campagna

Affiliata

International Field Archery Association  
Society of Archer Antiquaries



AFFILIATA



AFFILIATA

# REGOLAMENTO SPORTIVO

Versione aggiornata con delibera del Consiglio Federale N.° 2 del 25/01/2015  
In vigore dal 9 febbraio 2015



## SOMMARIO

<b>ART. 1 - ATTIVITÀ DI ALLENAMENTO.....</b>	<b>4</b>
Art. 1.1.....	4
Art. 1.2.....	4
Art. 1.3.....	4
Art. 1.4.....	4
Art. 1.5.....	4
Art. 1.6.....	4
Art. 1.7.....	4
<b>ART. 2 - CLASSI E CATEGORIE DI TIRO.....</b>	<b>5</b>
Art. 2.1 - Classi.....	5
Art. 2.2 - Categorie.....	5
Art. 2.3 - Categoria "Arco Storico".....	5
Art. 2.4 - Categoria "Longbow".....	6
Art. 2.5 - Categoria "Arco Ricurvo".....	7
Art. 2.6 - Categoria "Arco Nudo".....	8
Art. 2.7 - Categoria "Arco Compound".....	8
Art. 2.8 - Categoria "Stile Libero".....	9
Art. 2.9 - Categoria "Stile Libero Illimitato".....	10
Art. 2.10 - Categoria "Freestyle".....	11
Art. 2.11 - Categoria "Ospiti".....	11
Art. 2.12 - Le frecce.....	11
<b>ART. 3 - TIRO ALLA SAGOMA FISSA E MOBILE.....</b>	<b>13</b>
Art. 3.1 - Norme comportamentali.....	13
Art. 3.2 - Il Capocaccia.....	13
Art. 3.3 - Percorsi di gara.....	13
Art. 3.4 - Bersagli.....	15
Art. 3.5 - Recupero frecce.....	15
Art. 3.6 - Piazzole di tiro da palchetto o tree stand.....	16
Art. 3.7 - Piazzole di tiro a tempo limitato.....	16
Art. 3.8 - Piazzole di tiro con bersagli mobili.....	16
Art. 3.9 - La squadra.....	17
Art. 3.10 - Peculiarità delle classi Cuccioli e Scout.....	18
Art. 3.11 - Il tiro.....	18
Art. 3.12 - Registrazione del punteggio.....	20
Art. 3.13 - Ricorsi.....	21
Art. 3.14 - Provvedimenti disciplinari.....	21
<b>ART. 4 - TIRO ALLA SAGOMA FISSA E MOBILE. BATTUTA.....</b>	<b>23</b>



Art. 4.1 - Percorso.....	23
Art. 4.2 - Punteggio.....	23
<b>ART. 5 - TIRO ALLA SAGOMA FISSA E MOBILE. PERCORSO.....</b>	<b>24</b>
Art. 5.1 - Percorso.....	24
Art. 5.2 - Punteggio.....	24
<b>ART. 6 - TIRO ALLA SAGOMA FISSA E MOBILE. TRACCIATO.....</b>	<b>25</b>
Art. 6.1 - Percorso.....	25
Art. 6.2 - Punteggio.....	26
<b>ART. 7 - TIRO ALLA SAGOMA FISSA. ROUND 3D.....</b>	<b>26</b>
Art. 7.1 - Percorso.....	26
Art. 7.2 - Punteggio.....	26
<b>GLOSSARIO.....</b>	<b>27</b>



## **Art. 1 - Attività di allenamento**

### **Art. 1.1**

Le attività di allenamento si svolgono attraverso manifestazioni a carattere sportivo in cui sono simulate situazioni di caccia, utilizzando sagome raffiguranti animali.

### **Art. 1.2**

Specialità delle manifestazioni sportive:

- a) tiro alla sagoma fissa e mobile;
- b) tiro al volo.

### **Art. 1.3**

Per il Tiro alla sagoma fissa e mobile è istituito un Campionato Nazionale le cui regole di svolgimento e partecipazione sono definite dal Consiglio Federale.

Per il Tiro al volo è valido il regolamento apposito e le gare potranno essere previste nel normale calendario regionale.

### **Art. 1.4**

Ogni Comitato Regionale, definendo le regole di svolgimento e partecipazione, potrà istituire, con l'approvazione del Consiglio Federale, un Campionato Regionale.

### **Art. 1.5**

La partecipazione alle manifestazioni FIARC è subordinata a quanto indicato nello Statuto e nei vari Regolamenti federali.

### **Art. 1.6**

La partecipazione degli arcieri alle manifestazioni organizzate all'estero sotto il patrocinio IFAA (International Field Archery Association) è subordinata a quanto stabilito nei vari Regolamenti federali.

### **Art. 1.7**

Considerando il notevole numero di variabili che la disciplina sportiva praticata in Fiarc implica e per evitare interpretazioni difformi delle regole è indispensabile consultare gli Organi federali competenti. È bandito il concetto che tutto ciò che non è scritto sia lecito.



## Art. 2 - Classi e Categorie di tiro

### Art. 2.1 - Classi

- a) Sono previste le seguenti classi:
- 1) Cuccioli: dal compimento dei 7 anni fino al 31 Dicembre dell'anno in cui il tesserato compie il 13° anno di età;
  - 2) Scout: dal 1° Gennaio successivo al compimento dei 13 anni fino al 31 Dicembre dell'anno in cui il tesserato compie il 18° anno di età;
  - 3) Cacciatori: dal 1° Gennaio successivo al compimento dei 18 anni in poi;
  - 4) Seniores: dal 1° Gennaio successivo al compimento dei 55 anni in poi.
- b) Ogni classe è suddivisa in Maschile e Femminile.
- c) In ogni manifestazione è obbligatorio istituire una classe/categoria, maschile e femminile, se vi sono almeno tre partecipanti iscritti.
- d) La classe Seniores è istituita limitatamente alle manifestazioni a carattere nazionale. È facoltà dei singoli Comitati Regionali istituire la classe Seniores anche nel Campionato Regionale di propria competenza.
- e) Per le classi Cuccioli e Scout, riguardando arcieri con una struttura fisica in via di sviluppo, sono imposti dei limiti massimi di libbraggio che sono 25 libbre per i Cuccioli e 40 libbre per gli Scout, misurate all'allungo effettivo per gli archi tradizionali o al punto di picco per i compound.
- f) Per le Classi Cacciatori e Seniores non è prevista alcuna limitazione nel carico dell' arco.

### Art. 2.2 - Categorie

Sono previste le seguenti categorie:

- a) Arco Storico (AS)
- b) Longbow (LB)
- c) Arco Ricurvo (RI)
- d) Arco Nudo (AN)
- e) Arco Compound (CO)
- f) Stile Libero (SL)
- g) Stile Libero Illimitato (SI)
- h) Freestyle (FS)
- i) Ospiti

### Art. 2.3 - Categoria "Arco Storico"

- a) L'arco.
- 1) È inteso come "arco storico" un arco con caratteristiche e foggia storica, in originale o riproduzione, ovvero d'ogni altra tipologia purché realizzato con materiali simili a quelli impiegati nelle relative epoche storiche o con l'impiego esclusivo di materiali naturali. È in ogni caso vietato il ricorso a materiali sintetici in qualsiasi componente dell'arco stesso, fatta eccezione per le colle eventualmente utilizzate.
  - 2) Non è consentita alcuna mascheratura o rivestimento dei flettenti, con materiali che non partecipano direttamente alla dinamica dell'arco.
  - 3) È ammesso un restringimento sull'impugnatura purché presente su entrambi i lati dell'arco.
  - 4) Per il supporto della freccia, sul fianco dell'arco, è consentita una zeppa rigida.
  - 5) È consentito l'uso di corde realizzate con fibre naturali o sintetiche.
  - 6) Fregi e decori appartengono alla tradizione di questa tipologia di arco. Tuttavia, essi non devono costituire un riferimento per la mira. Sono vietate le tacche di mira.



## b) Le frecce.

Sono ammesse solo frecce, di cui all'articolo 2.12, costruite con materiali naturali, ad eccezione delle colle utilizzate per il fissaggio di punte ed impennaggi. La cocca deve essere costruita con materiali naturali o ricavata direttamente nell'asta.

## c) Accessori.

Sono ammessi esclusivamente i seguenti accessori:

- 1) La faretra.
- 2) La protezione per le dita, che non possa costituire ausilio per la mira.
- 3) Uno spessore laterale alla freccia privo di funzione ammortizzante regolabile.
- 4) L'accorciatore d'allungo.
- 5) Lo sgancio meccanico storico (anelli di varie fogge, ecc.) di tipo romano, etrusco od orientale.

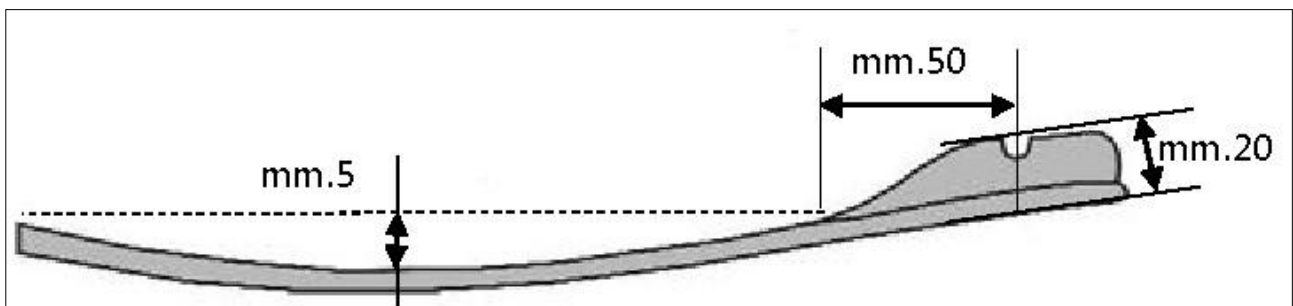
## d) Il tiro.

- 1) L'aggancio e il punto di rilascio sono liberi ma non devono mai essere variati durante lo svolgimento di una gara.
- 2) Tutte le fasi di tiro devono avvenire con entrambi gli occhi aperti.

**Art. 2.4 - Categoria "Longbow"**

## a. L'arco.

- 1) È inteso come "longbow" (arco lungo o arco dritto) un attrezzo costituito un'impugnatura centrale, due flettenti e una corda. Ad arco carico i flettenti devono presentare un unico raggio di curvatura, con una tolleranza massima di 5 mm di controcurvatura dalla fine del puntale.
- 2) Lo spessore del puntale non deve superare i 20 mm, dall'incavo dell'alloggiamento della corda alla faccia esterna del flettente. La lunghezza massima del puntale, dall'incavo dall'alloggiamento della corda verso l'impugnatura, non deve superare i 50 mm. (fig. 1).



- 3) La finestra, quando esistente, non deve superare la mezzeria dell'arco.
- 4) La corda è fissata a due alloggiamenti posti alle estremità dei due flettenti tramite due anelli.
- 5) La corda deve avere un unico punto di incocco formato da uno o due riferimenti per fissare la cocca.
- 6) Sull'arco e sulla corda non devono in nessun caso essere evidenti segni, fregi od accorgimenti tali da costituire un riferimento per la mira.

## b) Le frecce.

Sono ammesse esclusivamente le frecce di cui all'articolo 2.12 con obbligo di asta di legno ed impennatura in penna naturale.

## c) Accessori.

Sono ammessi esclusivamente i seguenti accessori:

- 1) La faretra. Se è montata sull'arco deve essere installata dal lato opposto alla finestra, all'interno della quale non deve esserne visibile alcuna parte.
- 2) La protezione per le dita, che non possa costituire ausilio per la mira (guantino o patella).
- 3) La protezione per lo scorrimento della freccia sulla base e sul lato della finestra (un tappetino

il cui spessore non può superare 2 mm).

- 4) Un fermafreccia da caccia che non possa costituire ausilio per la mira.
- 5) Uno o più silenziatori fissati sulla corda, che non devono costituire un ausilio per la mira e devono essere montati ad almeno cm. 30 dal punto d'incocco.

d) Il tiro.

- 1) L'aggancio deve essere eseguito tenendo la cocca tra il dito indice ed il medio ed ambedue devono concorrere alla trazione della corda. L'aggancio non può essere variato nel corso della gara.
- 2) Il punto di rilascio è libero ma non deve mai essere variato durante lo svolgimento di una gara.
- 3) Tutte le fasi di tiro devono avvenire con entrambi gli occhi aperti.

#### **Art. 2.5 - Categoria "Arco Ricurvo"**

a) L'arco.

- 1) È ammesso l'utilizzo di un arco ricurvo, costituito da un'impugnatura rigida centrale, due flettenti a doppia curvatura e una corda.
- 2) La corda è fissata a due alloggiamenti posti alle estremità dei due flettenti tramite due anelli.
- 3) La corda deve avere un unico punto di incocco formato da uno o due riferimenti per fissare la cocca.
- 4) Sull'arco e sulla corda non devono in nessun caso essere evidenti segni, fregi od accorgimenti tali da costituire un riferimento per la mira.
- 5) La lunghezza massima ammessa dell'arco ricurvo è di 64". Detta lunghezza viene misurata sulla faccia posteriore di un flettente, partendo dall'alloggiamento sul puntale (dove verrà inserita la corda quando l'arco è carico), proseguendo attraverso il pivot point dell'arco fino all'alloggiamento sull'altro puntale passando sulla faccia posteriore del secondo flettente. Tale misura viene effettuata ad arco scarico.

b) Le frecce.

Sono ammesse esclusivamente le frecce di cui all'articolo 2.12.

c) Accessori.

Sono ammessi esclusivamente i seguenti accessori:

- 1) La faretra. Se è montata sull'arco deve essere installata dal lato opposto alla finestra, all'interno della quale non deve esserne visibile alcuna parte.
- 2) La protezione per le dita, che non possa costituire ausilio per la mira (guantino o patella).
- 3) La protezione per lo scorrimento della freccia sulla base e sul lato della finestra (un tappetino il cui spessore non può superare 2 mm).
- 4) Un fermafreccia da caccia che non possa costituire ausilio per la mira.
- 5) Uno o più silenziatori fissati sulla corda, che non devono costituire un ausilio per la mira e devono essere montati ad almeno cm. 30 dal punto d'incocco.
- 6) Un supporto per appoggiare la freccia (rest) alloggiato sulla parte interna della finestra non facente parte della base della finestra stessa. Parti di esso non devono stare sopra la freccia ed il supporto non deve costituire ausilio per la mira. Non è ammesso un supporto per la freccia ad ammortizzazione verticale.
- 7) Uno spessore laterale alla freccia privo di funzione ammortizzante regolabile.

e) Il tiro.

- 1) L'aggancio deve essere eseguito tenendo la cocca tra il dito indice ed il medio ed ambedue devono concorrere alla trazione della corda. L'aggancio non può essere variato nel corso della gara.
- 2) Il punto di rilascio è libero ma non deve mai essere variato durante lo svolgimento di una gara.
- 3) Tutte le fasi di tiro devono avvenire con entrambi gli occhi aperti.



### **Art. 2.6 - Categoria "Arco Nudo"**

a) L'arco.

- 1) È ammesso l'utilizzo di un arco ricurvo, costituito da un'impugnatura rigida centrale, due flettenti a doppia curvatura e una corda.
- 2) La corda è fissata a due alloggiamenti posti alle estremità dei due flettenti tramite due anelli.
- 3) La corda deve avere un unico punto di incocco formato da uno o due riferimenti per fissare la cocca.
- 4) Sull'arco e sulla corda non devono in nessun caso essere evidenti segni, fregi od accorgimenti tali da costituire un riferimento per la mira.

b) Le frecce.

Sono ammesse esclusivamente le frecce di cui all'articolo 2.12.

c) Accessori.

Sono ammessi esclusivamente i seguenti accessori:

- 1) La faretra. Se è montata sull'arco deve essere installata dal lato opposto alla finestra, all'interno della quale non deve esserne visibile alcuna parte.
- 2) La protezione per le dita, che non possa costituire ausilio per la mira (guantino o patella).
- 3) Una dragona.
- 4) Un supporto per appoggiare la freccia (rest) alloggiato sulla parte interna della finestra non facente parte della base della finestra stessa. Parti di esso non devono stare sopra la freccia ed il supporto non deve costituire ausilio per la mira.
- 5) Un regolatore laterale di pressione della freccia.
- 6) Uno stabilizzatore (formato da uno o più pezzi) che, incluso il dispositivo di aggancio, non deve superare i 12" di lunghezza misurati dalla faccia posteriore dell'arco ed i 2" di larghezza misurati sulla perpendicolare dell'asse passante per il foro di fissaggio. Non è ammessa alcuna stabilizzazione laterale o qualsiasi controbilanciamento.
- 7) Uno o più pesi nella parte inferiore dell'impugnatura, montati direttamente su di essa, senza prolunghe, estensioni, connessioni angolari o dispositivi di assorbimento di vibrazioni.
- 8) Uno o più smorzatori di vibrazioni, applicati all'arco, che non costituiscano ausilio per la mira.
- 9) Uno o più silenziatori fissati sulla corda, che non devono costituire un ausilio per la mira e devono essere montati ad almeno cm. 30 dal punto d'incocco.

d) Il tiro.

L'aggancio ed il rilascio sono liberi e possono essere variati in senso verticale durante lo svolgimento di una gara. È consentito chiudere un occhio in fase di mira.

### **Art. 2.7 - Categoria "Arco Compound"**

a. L'arco.

- 1) È inteso come "arco compound" un attrezzo costituito da un'impugnatura rigida centrale, due flettenti, un sistema di cavi, carrucole, eccentrici, leve e una corda.
- 2) La corda deve avere un unico punto di incocco formato da uno o due riferimenti per fissare la cocca.
- 3) Sull'arco e sulla corda non devono in nessun caso essere evidenti segni, fregi od accorgimenti tali da costituire un riferimento per la mira.

b) Le frecce.

Sono ammesse esclusivamente le frecce di cui all'articolo 2.12.

c) Accessori.

Sono ammessi esclusivamente i seguenti accessori:

- 1) La faretra. Se è montata sull'arco deve essere installata dal lato opposto alla finestra, all'interno della quale non deve esserne visibile alcuna parte.





- 2) La protezione per le dita, che non possa costituire ausilio per la mira (guantino o patella).
  - 3) Un fermafreccia da caccia che non possa costituire ausilio per la mira.
  - 4) Uno o più silenziatori fissati sulla corda, che non devono costituire un ausilio per la mira e devono essere montati ad almeno cm. 30 dal punto d'incocco.
  - 5) Un supporto per appoggiare la freccia (rest) alloggiato sulla parte interna della finestra non facente parte della base della finestra stessa. Parti di esso non devono stare sopra la freccia ed il supporto non deve costituire ausilio per la mira.
  - 6) Un regolatore laterale di pressione della freccia.
  - 7) Una dragona.
  - 8) Massimo due distanziatori per i cavi solidali con l'arco.
  - 9) Massimo due separatori tra i cavi.
  - 10) Uno stabilizzatore (formato da uno o più pezzi) che, incluso il dispositivo di aggancio, non deve superare i 12" di lunghezza misurati dalla faccia posteriore dell'arco ed i 2" di larghezza misurati sulla perpendicolare dell'asse passante per il foro di fissaggio. Non è ammessa alcuna stabilizzazione laterale o qualsiasi controbilanciamento.
  - 11) Un accorciatore d'allungo (overdraw), costruito in modo che non costituisca un ausilio per la mira né causi pericolo per l'arciere stesso e per altre persone.
  - 12) Uno o più regolatori d'allungo di qualsiasi tipo, anche posti sui cavi o sulle pulegge.
  - 13) Uno o più smorzatori di vibrazioni, applicati all'arco, che non costituiscano ausilio per la mira.
- d) Il tiro.
- L'aggancio e il punto di rilascio sono liberi ma non devono mai essere variati durante lo svolgimento di una gara.

### **Art. 2.8 - Categoria "Stile Libero"**

a. L'arco.

È ammesso esclusivamente l'arco compound (articolo 2.7.a).

b) Le frecce.

Sono ammesse esclusivamente le frecce di cui all'articolo 2.12.

c) Accessori.

Sono ammessi esclusivamente i seguenti accessori:

- 1) La faretra. Se è montata sull'arco deve essere installata dal lato opposto alla finestra, all'interno della quale non deve esserne visibile alcuna parte.
- 2) La protezione per le dita (guantino o patella).
- 3) Un fermafreccia da caccia.
- 4) Uno o più silenziatori fissati sulla corda.
- 5) Un supporto per appoggiare la freccia (rest) alloggiato sulla parte interna della finestra non facente parte della base della finestra stessa.
- 6) Un regolatore laterale di pressione della freccia.
- 7) Una dragona.
- 8) Massimo due distanziatori per i cavi solidali con l'arco.
- 9) Massimo due separatori tra i cavi.
- 10) Uno stabilizzatore (formato da uno o più pezzi) che, incluso il dispositivo di aggancio, non deve superare i 12" di lunghezza misurati dalla faccia posteriore dell'arco ed i 2" di larghezza misurati sulla perpendicolare dell'asse passante per il foro di fissaggio. Non è ammessa alcuna stabilizzazione laterale o qualsiasi controbilanciamento.
- 11) Un accorciatore d'allungo (overdraw), costruito in modo che non costituisca un ausilio per la mira né causi pericolo per l'arciere stesso e per altre persone.
- 12) Uno o più regolatori d'allungo di qualsiasi tipo, anche posti sui cavi o sulle pulegge.



- 13) Uno o più smorzatori di vibrazioni, applicati all'arco.
  - 14) Un mirino da caccia con massimo cinque punti fissi di mira, il più lontano dei quali non deve superare la distanza di 5" dalla faccia posteriore dell'arco. I punti di mira non devono mai essere spostati durante una gara. Il mirino non deve incorporare prismi, lenti, livelle, apparecchi elettrici od elettronici. Non sono consentiti punti di mira posizionati verticalmente.
  - 15) Un riferimento per le labbra o per il naso, fissato sulla corda, di diametro non superiore a cm 1,5.
  - 16) Un foro sulla corda per traguardare il mirino.
- d) Il tiro.  
L'aggancio e il punto di rilascio sono liberi ma non devono mai essere variati durante lo svolgimento di una gara.

### **Art. 2.9 - Categoria "Stile Libero Illimitato"**

- a) L'arco.  
È ammesso esclusivamente l'arco compound (articolo 2.7.a).
- b) Le frecce.  
Sono ammesse esclusivamente le frecce di cui all'articolo 2.12.
- c) Accessori.  
Sono ammessi esclusivamente i seguenti accessori:
  - 1) La faretra. Se è montata sull'arco deve essere installata dal lato opposto alla finestra, all'interno della quale non deve esserne visibile alcuna parte.
  - 2) Un fermafreccia da caccia.
  - 3) Uno o più silenziatori fissati sulla corda.
  - 4) Un supporto per appoggiare la freccia (rest) alloggiato sulla parte interna della finestra non facente parte della base della finestra stessa.
  - 5) Un regolatore laterale di pressione della freccia.
  - 6) Una dragona.
  - 7) Massimo due distanziatori per i cavi solidali con l'arco.
  - 8) Massimo due separatori tra i cavi.
  - 9) Un accorciatore d'allungo (overdraw), costruito in modo che non costituisca un ausilio per la mira né causi pericolo per l'arciere stesso e per altre persone.
  - 10) Uno stabilizzatore (formato da uno o più pezzi) che, incluso il dispositivo di aggancio, non deve superare i 12" di lunghezza misurati dalla faccia posteriore dell'arco ed i 2" di larghezza misurati sulla perpendicolare dell'asse passante per il foro di fissaggio. Non è ammessa alcuna stabilizzazione laterale o qualsiasi controbilanciamento.
  - 11) Uno o più regolatori d'allungo di qualsiasi tipo, anche posti sui cavi o sulle pulegge.
  - 12) Uno o più smorzatori di vibrazioni, applicati all'arco.
  - 13) Un mirino da caccia con massimo cinque punti fissi di mira, il più lontano dei quali non deve superare la distanza di 5" dalla faccia posteriore dell'arco. I punti di mira non devono mai essere spostati durante una gara. Il mirino non deve incorporare prismi, lenti, livelle, apparecchi elettrici od elettronici. Non sono consentiti punti di mira posizionati verticalmente.
  - 14) Un riferimento per le labbra o per il naso, fissato sulla corda, di diametro non superiore a cm 1,5.
  - 15) Un foro sulla corda per traguardare il mirino.
  - 16) Uno sgancio meccanico.
  - 17) Un anello fisso (loop), posto sulla corda, al quale si aggancia lo sgancio meccanico.
- d) Il tiro.



- 1) L'aggancio ed il rilascio sono liberi.
- 2) Sono ammessi tutti i sistemi di mira.
- 3) In una stessa gara tutte le frecce devono essere scoccate mediante lo sgancio meccanico.

#### **Art. 2.10 - Categoria "Freestyle"**

a) L'arco.

È ammesso esclusivamente l'arco compound (articolo 2.7.a).

b) Le frecce.

Sono ammesse esclusivamente le frecce di cui all'articolo 2.12, anche di diverso materiale, forma, peso, lunghezza, diametro e spessore.

c) Accessori.

Sono ammessi tutti gli accessori, ad esclusione di quelli che incorporano sistemi elettrici od elettronici.

d) Il tiro.

- 1) L'aggancio ed il rilascio sono liberi.
- 2) Sono ammessi tutti i sistemi di mira.
- 3) In una stessa gara tutte le frecce devono essere scoccate mediante lo sgancio meccanico.

#### **Art. 2.11 - Categoria "Ospiti"**

- a) Tutti gli arcieri che ricorrono ad attrezzature previste dal presente Regolamento, ma vietate nella categoria cui appartiene l'arco utilizzato, devono essere inseriti nella categoria "Ospiti" e fuori classifica.
- b) Gli Arcieri iscritti a manifestazioni internazionali riconosciute dalla FIARC sono ammessi nella categoria Ospiti con equipaggiamento non conforme al presente Regolamento.
- c) Nelle gare di Campionato Regionale e nelle amichevoli, la Compagnia organizzatrice può consentire l'iscrizione, in una Training Class, di arcieri in possesso di FIARC PASS verde privo dell'abilitazione rilasciata dall'Istruttore federale, nel numero non superiore a cinque per ogni piazzola di tiro, solo se accompagnati da un Istruttore federale regolarmente iscritto in gara. Gli Allievi potranno gareggiare con attrezzature didattiche anche fuori regolamento; non saranno inseriti nella classifica di gara. L'Istruttore Federale sarà inserito in classifica solo se nella squadra è presente un altro arciere della classe Cacciatori.
- d) Alle Compagnie organizzatrici è fatto espresso divieto di accettare iscrizioni di arcieri con attrezzatura non permessa e non prevista nei precedenti punti.

#### **Art. 2.12 - Le frecce**

- a) La freccia deve essere costituita da un'asta, una cocca, una punta ed un'impennatura. Tutte le frecce, in ogni singolo componente, usate da un arciere, devono essere uguali per quanto riguarda materiale, forma, peso, lunghezza, diametro e spessore. Fanno eccezione le frecce con asta di legno dove, relativamente alla lunghezza dell'asta stessa, è permessa una tolleranza massima di un pollice dalla più corta alla più lunga. Non importano né i colori né lo stato d'usura.
- b) Sono ammesse punte di qualsiasi peso e dimensione. La sezione trasversale della punta deve essere circolare.
- c) Nei casi previsti dal presente Regolamento, nei quali si debbano eseguire due o tre tiri in una stessa piazzola, le frecce utilizzate devono riportare sull'asta una numerazione progressiva indicata esclusivamente con anelli ben definiti apposti in prossimità dell'impennaggio, verso la punta. Non sono tollerati altri metodi di numerazione.
- d) L'arciere che, in caso di controllo materiali effettuato durante la gara, sarà trovato sprovvisto di almeno una serie completa di frecce, verrà sanzionato con l'immediato annullamento di tutte le piazzole precedenti che necessitavano di frecce numerate. Conseguentemente l'arciere dovrà



immediatamente provvedere ad apporre la numerazione o verrà squalificato.

- e) Sull'asta, in prossimità dell'impennaggio, deve obbligatoriamente essere riportato il numero di tessera FIARC dell'arciere. L'inosservanza della presente norma implica la squalifica dell'arciere.
- f) La velocità massima consentita in uscita delle frecce è di 300 fps (piedi al secondo). Detta velocità viene misurata tramite un cronotachigrafo posto alla distanza di m. 1,50 da una specifica linea di tiro sulla quale l'arciere dovrà posizionare il piede più avanzato. È ammessa una tolleranza del 3% (necessaria per eventuali discordanze di rilevamento tra differenti cronotachigrafi). Pertanto il limite massimo permesso in una manifestazione ufficiale FIARC, rivelato dalla valutazione strumentale, è di 309 fps. Detto limite è da considerarsi assolutamente inderogabile. Maggiori velocità, seppur infinitesimali, comporteranno l'immediata squalifica dell'arciere. Il rilevamento delle descritte velocità potranno avvenire prima e/o durante e/o dopo la gara, a discrezione dei Capicaccia e per il numero di frecce considerato necessario dagli stessi.



## Art. 3 - Tiro alla Sagoma fissa e mobile

### Art. 3.1 - Norme comportamentali

- a) Il comportamento dell'arciere deve essere uniformato ai principi della correttezza e della lealtà sportiva.
- b) L'arciere deve essere a conoscenza dei contenuti del presente Regolamento.
- c) L'arciere, prima di eseguire i tiri, deve assicurarsi che gli altri arcieri siano tutti alle sue spalle. Deve inoltre accertarsi che dietro al bersaglio non vi sia nessuno e che la traiettoria dei tiri sia completamente sgombra da persone od animali.
- d) Segnalazioni e/o richieste di spiegazioni e/o lamentele dovranno essere avanzate ai Capicaccia, rappresentanti della Commissione Tecnica Nazionale sui campi di gara, nei modi dovuti a tale figura istituzionale. Aggressioni verbali e/o insulti nei confronti dei Capicaccia saranno sanzionati con l'immediata squalifica. Oltre a questa, in base a quanto relazionato alla CTN, verranno comminate dal Consiglio Federale sospensioni dall'attività sportiva la cui durata sarà dipendente dalla gravità del fatto.
- e) In qualsiasi momento, se espressamente richiesto dai Capicaccia in servizio, gli arcieri devono essere pronti ad esibire il FIARC PASS, che può essere presentato anche in formato digitale (immagine esibita da cellulare, smartphone, iPad, tablet, notebook, personal computer, etc.).

### Art. 3.2 - Il Capocaccia

Per ogni percorso di gara sono nominati dalla C.T.R. almeno due Capicaccia regolarmente iscritti all'Albo. Il Capocaccia ha il compito di controllare e di porre in essere tutte le misure in suo potere affinché si realizzi il regolare svolgimento delle manifestazioni. Sono di particolare rilievo i seguenti compiti (estratto dal Regolamento Albo Capicaccia):

- a) controllo della sicurezza del campo di gara;
- b) controllo della rispondenza del campo di gara alle normative federali;
- c) controllo delle tessere federali e del materiale degli arcieri;
- d) accertamento dell'esistenza dei requisiti richiesti ai Capisquadra e controllo del loro operato;
- e) risoluzione delle controversie verificatesi in relazione alla gara;
- f) controllo dell'avvenuta consegna delle tabelle segnapunti da parte di tutti i Capisquadra;
- g) controllo della corretta esecuzione delle classifiche e delle premiazioni;
- h) comminare provvedimenti disciplinari, dal richiamo verbale alla squalifica;
- i) vietare la partecipazione alla gara di arcieri con attrezzatura non contemplata nel presente Regolamento o che non rientrano nell'articolo 2.9;
- j) sospendere, per fondati motivi, temporaneamente o definitivamente la gara utilizzando segnali acustici: tre suoni indicano la sospensione dei tiri; un suono indica la ripresa dei tiri.

### Art. 3.3 - Percorsi di gara

- a) Il percorso è indicato mediante apposite segnalazioni e deve essere seguito da tutti nella direzione prestabilita.
- b) Ogni piazzola è segnalata con una tabella (fig. 2), riportante le seguenti indicazioni:
  - 1) il numero progressivo di piazzola;
  - 2) il numero dei picchetti di tiro;
  - 3) il numero dei bersagli;
  - 4) il tempo a disposizione in caso di tiri a tempo limitato;
  - 5) l'esistenza del picchetto di partenza (esclusivamente nel Round 3D);
  - 6) il numero di frecce da tirare in ginocchio, con l'indicazione dei rispettivi picchetti;
  - 7) la corretta sequenza dei tiri;



<h1 style="margin: 0;">N° PIAZZOLA</h1>		<p>(figura 2)</p>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 60px; height: 60px; margin: 0 auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> <p style="font-size: 8px;">Logo Compagnia</p> </div>						
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">COMPAGNIA _____</div>									
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;"><input type="checkbox"/> TRACCIATO</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;"><input type="checkbox"/> PERCORSO</div> </div>									
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;"><input type="checkbox"/> BATTUTA</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;"><input type="checkbox"/> ROUND 3D</div> </div>									
_____ / ____ / ____									
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">Numero PICCHETTI</div>		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">SEQUENZA E SPOT</div> <table border="1" style="width: 100%; height: 60px; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%;"></td> <td style="width: 33%;"></td> <td style="width: 33%;"></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>							
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">Numero BERSAGLI</div>		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">TIRI IN GINOCCHIO</div> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%; text-align: center;">Primo</td> <td style="width: 33%; text-align: center;">Secondo</td> <td style="width: 33%; text-align: center;">Terzo</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> </table>		Primo	Secondo	Terzo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Primo	Secondo	Terzo							
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">PICCHETTO DI PARTENZA</div>		<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">TEMPO</div> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%; text-align: center;">25"</td> <td style="width: 33%; text-align: center;">30"</td> <td style="width: 33%;"></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> <td style="text-align: center;"><input type="checkbox"/></td> </tr> </table>		25"	30"		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
25"	30"								
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>							
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">PICCHETTO SCOUT</div>									
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">MOBILE</div>									
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">RECUPERO</div>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">NOTE</div>								
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: flex; justify-content: space-between;"> <span>RITORNO</span> <input type="checkbox"/> </div>									
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: flex; justify-content: space-between;"> <span>DESTRA</span> <input type="checkbox"/> </div>									
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: flex; justify-content: space-between;"> <span>SINISTRA</span> <input type="checkbox"/> </div>									



- 8) l'indicazione dello spot valido sul bersaglio eventualmente dotato di più spot visibili;
  - 9) la direzione d'uscita dalla piazzola;
  - 10) qualsiasi altra indicazione utile per la corretta esecuzione dei tiri.
- c) Nel caso di piazzole con due o tre picchetti, la sequenza di tiro deve essere in avvicinamento. Il superamento di uno o più picchetti prima di avere scoccato la/le freccia/e implica l'annullamento dei relativi punteggi.
  - d) Dalla tabella di piazzola, se possibile, devono essere visibili tutti i bersagli e il primo picchetto di tiro o il picchetto di partenza.
  - e) Tra la tabella di piazzola e i/il bersagli/io sono posizionati i picchetti di tiro di colore giallo. Le distanze massime previste dal presente Regolamento nelle varie tipologie di gara, tra il primo picchetto di tiro ed il relativo bersaglio, possono avere una tolleranza massima del 5%.
  - f) Prima della gara nessun arciere può esercitarsi sul percorso allestito per la gara stessa. La violazione di tale norma comporta l'immediata squalifica dalla gara e la sospensione da un minimo di sei mesi a un massimo di un anno.
  - g) L'organizzazione può allestire appositi bersagli d'allenamento (Practice Range), sui quali è possibile tirare, a scopo di riscaldamento, prima della chiamata piazzole.
  - h) In caso di cattivo tempo o per qualsiasi altro giustificato motivo, è il Capocaccia l'unico a poter decidere l'eventuale sospensione della gara.

#### **Art. 3.4 - Bersagli**

- a) Sono usati esclusivamente bersagli omologati dalla Commissione Tecnica Nazionale secondo le procedure previste dal Regolamento Tecnico. I bersagli sono divisi in quattro Gruppi: Gruppo 1, Gruppo 2, Gruppo 3 e Gruppo 4 in base alle caratteristiche dimensionali dello spot. Sono ammessi bersagli in carta, applicati su adeguati battifreccia (su ogni battifreccia può essere applicato un solo bersaglio) e bersagli tridimensionali (l'elenco delle sagome tridimensionali omologate è presente sul sito [www.fiarc.it](http://www.fiarc.it)).
- b) I bersagli in carta raffigurano sagome di animali con diverse zone di punteggio: una linea chiusa delimita la sagoma dell'animale; una seconda linea chiusa, interna alla prima, delimita lo spot. Queste linee non devono necessariamente essere visibili dalla posizione di tiro.
- c) I bersagli tridimensionali raffigurano sagome di animali con diverse zone di punteggio. La zona di punteggio valida è rappresentata da tutta la figura dell'animale, escluse le corna e, di queste ultime, gli eventuali supporti interni; una linea chiusa interna delimita lo spot. Questa linea non deve necessariamente essere visibile dalla posizione di tiro. La base del bersaglio ed eventuali altri supporti o figure che esulano dalla sagoma dell'animale non sono considerati zona di punteggio e devono essere delimitati da una riga ben definita.
- d) Sia sui bersagli in carta sia su quelli tridimensionali, all'interno dello spot, vi è un'altra zona di punteggio di forma circolare, definita super spot.
- e) Nelle piazzole con più di un bersaglio, è quello più lontano dal picchetto di tiro che determina il gruppo della piazzola. Quelli più vicini possono appartenere ad altro gruppo, purché nel rispetto delle distanze previste.
- f) Nelle piazzole con un picchetto e più bersagli, la sequenza di tiro sarà tassativamente da sinistra a destra (indicata ABC, ovvero AB nel Round 3D) o da destra a sinistra (indicata CBA, ovvero BA nel Round 3D).
- g) Lo spot deve essere sempre completamente visibile e libero da qualsiasi ostacolo.

#### **Art. 3.5 - Recupero frecce**

- a) Recuperate le frecce, la squadra deve allontanarsi seguendo inderogabilmente la direzione segnalata.
- b) La piazzola deve essere lasciata dopo avere ripristinato, se necessario, le condizioni iniziali.
- c) Una squadra non può ostacolare lo svolgimento della gara nella ricerca di frecce perdute. Le frecce devono essere cercate dopo il termine della gara.



**Art. 3.6 - Piazzole di tiro da palchetto o tree stand**

Alcune piazzole possono consistere in postazioni sopraelevate. In tal caso il picchetto può essere omesso e la postazione di tiro consisterà in una piattaforma balaustrata appositamente costruita o in piattaforme da applicare ad alberi (tree stand), concepite appositamente per quest'uso.

**Art. 3.7 - Piazzole di tiro a tempo limitato**

- a) In tali piazzole, il tempo a disposizione per scoccare le frecce previste dal Regolamento di gara, è indicato in tabella. Detto tempo, nel caso di un unico picchetto di tiro, è di 25" e, nel caso di due o tre picchetti di tiro, è di 30". È comunque facoltà dei Capicaccia (in caso di piazzola con più picchetti di tiro o con picchetto di partenza) aumentare il tempo fino ad un massimo di 10" nel caso in cui le condizioni climatiche e/o logistiche lo richiedano.
- b) A differenza delle altre tipologie di gara ove non è ammesso, nel Round 3D è obbligatoria la presenza di un inconfondibile picchetto supplementare che indica il punto di partenza da cui va conteggiato il tempo; da questo picchetto non va scoccata alcuna freccia. Il picchetto di partenza non deve essere oltrepassato prima del "Via" del Cronometrista pena l'annullamento della piazzola.
- c) Nelle piazzole a tempo limitato l'arciere deve dare il "Pronto" sul picchetto di tiro o sul picchetto di partenza, quando presente, con la freccia incoccata e l'arco non teso. Il Cronometrista controlla il tempo e dà il "Via"; l'arciere può allora iniziare la sequenza di tiro. Allo scadere del tempo a disposizione, il Cronometrista deve dare il segnale di "Stop".
- d) Nelle piazzole a tempo limitato non possono essere imposti tiri in ginocchio.
- e) Per l'intera serie di frecce, la trazione deve essere completa, arrivando sempre allo stesso punto di rilascio. L'irregolarità nella trazione comporta l'annullamento del punteggio di tutta la serie.
- f) Una freccia scoccata nonostante sia caduta dal supporto e non sia stata riposizionata, invalida tutta la serie.
- g) Nelle piazzole a tempo limitato, l'interruzione della serie di frecce, causata da responsabilità dell'arciere e/o da elementi fortuiti (ad esempio, la rottura dell'arco o di un qualsiasi accessorio) che impedisca l'esecuzione corretta della serie entro il tempo massimo, comporta l'annullamento del punteggio di tutta la serie. Se detta interruzione avviene invece per motivi non imputabili all'arciere (ad esempio per motivi di sicurezza), il cronometraggio si interrompe all'insorgenza del problema e riprende con il tempo residuo (calcolato dal Cronometrista e dal Caposquadra) per le rimanenti frecce ancora da tirare.
- h) Qualsiasi errore od irregolarità compiuta in una piazzola a tempo limitato, annulla l'intera serie di frecce.
- i) Le Categorie "Arco Nudo", "Arco Compound", "Stile Libero", "Stile Libero Illimitato", "Freestyle" e tutti i Cuccioli sono esentati dall'effettuare i tiri a tempo, pertanto tireranno in queste piazzole con le usuali modalità (gli errori di tiro comportano l'annullamento delle sole frecce non correttamente scoccate).

**Art. 3.8 - Piazzole di tiro con bersagli mobili**

- a) Nelle piazzole con bersagli mobili il manovratore dovrà essere, a turno, scelto tra i componenti della squadra che esegue i tiri. A discrezione dell'organizzazione, potrà essere fornito personale adibito allo scopo. Per potere svolgere le funzioni di controllo insite nel ruolo, il Caposquadra è esentato dalle operazioni di manovra del carrello mobile.
- b) La zona entro cui il bersaglio mobile può essere colpito, peculiare di ogni situazione, è indicata con segnali ben visibili ed inequivocabili. Nella suddetta zona non ci devono essere ostacoli di nessun tipo, naturali e/o artificiali.
- c) La velocità massima del bersaglio deve essere di 2 metri al secondo nello specchio di tiro.
- d) Nelle piazzole con bersagli mobili l'arciere deve dare il "Pronto" sul primo picchetto, con la freccia incoccata e l'arco non teso. Al "Via" del manovratore (cui dovrà immediatamente seguire





il movimento della sagoma) l'arciere può allora tendere l'arco e scoccare. Gli arcieri che gareggiano nelle categorie Arco Nudo, Arco Compound, Stile Libero, Stile Libero Illimitato e Freestyle, possono tendere l'arco con la freccia incoccata e quindi dare il "Pronto".

- e) Tutte le fasi di tiro devono avvenire esclusivamente all'interno della zona di tiro appositamente delimitata. In caso di inadempienza, al primo richiamo dovrà essere annullata la piazzola, al secondo richiamo l'arciere verrà squalificato.
- f) La manovra di mobilità del bersaglio non potrà essere ripetuta nel caso in cui l'arciere non riesca ad eseguire il tiro a causa di proprie responsabilità e/o a causa di elementi fortuiti (ad esempio, la rottura dell'arco o di un qualsiasi accessorio). La manovra di mobilità del bersaglio potrà invece essere ripetuta nel caso in cui l'arciere non riesca ad eseguire il tiro per cause non dipendenti da proprie responsabilità (ad esempio per motivi di sicurezza).
- g) In ogni caso è vietato colpire sagome non in movimento. In caso di inadempienza verrà annullata la piazzola.
- h) Per ogni freccia a disposizione, la possibilità di tiro si esaurisce quando la sagoma supera lo spazio delimitato. Nel caso in cui, al termine della corsa, per qualsiasi motivo, la sagoma dovesse tornare ad essere visibile all'interno dello spazio di tiro, sarà vietato cercare di colpire la sagoma stessa. In caso di inadempienza verrà annullata la piazzola.

### Art. 3.9 - La squadra

- a) Gli arcieri sono ripartiti in squadre il cui responsabile è un Caposquadra iscritto all'Albo. Compiti del Caposquadra sono (estratto dal Regolamento Albo Capisquadra):
  - 1) rispettare e far rispettare agli arcieri della propria squadra il presente Regolamento;
  - 2) eseguire il controllo materiali agli arcieri della propria squadra;
  - 3) verificare la presenza dei due marcatori e del cronometrista;
  - 4) stabilire l'ordine di tiro all'interno della propria squadra;
  - 5) annullare le frecce che non vengono tirate correttamente;
  - 6) attribuire i punteggi alle frecce, tranne per quanto riguarda le proprie che verranno valutate dal primo marcatore;
  - 7) chiamare i Capicaccia in caso di gravi infrazioni degli arcieri della propria squadra e per inadempienze alle normative federali, problemi od anomalie nella conformazione delle piazzole;
  - 8) ritirare le tabelle segnapunti e, al termine della gara, riconsegnarle all'organizzazione controllando che siano state correttamente compilate.
- b) Nel caso in cui fra i partecipanti ad una gara non vi siano Capisquadra iscritti all'Albo in numero sufficiente, e di conseguenza in alcune squadre vi sia carenza di persone ufficialmente abilitate, la Compagnia organizzatrice, in accordo con i Capicaccia, può investire della qualifica temporanea di Caposquadra l'arciere col numero di tessera più basso. Il Caposquadra così designato deve obbligatoriamente richiedere l'intervento del Capocaccia in caso di contestazioni sul conteggio dei punti e/o sull'applicazione del presente Regolamento, e segnalare al Capocaccia eventuali irregolarità e/o proposte per interventi sanzionatori. Salvo gravi motivi, tale occasionale Caposquadra non può abbandonare la squadra se non dopo aver avvertito un Capocaccia, pena la squalifica ed ulteriori sanzioni, proposte dalla Commissione Tecnica Nazionale al Consiglio Federale, in base ad ogni singolo caso.
- c) Le squadre sono composte da un minimo di tre arcieri ad un massimo di sei (una squadra non può essere integralmente formata da arcieri della stessa Compagnia. Nella formazione delle squadre, gli organizzatori possono ammettere al massimo tre arcieri della stessa Compagnia).
- d) Una squadra non può avvicinarsi a quella che la precede mentre questa sta effettuando i tiri.
- e) Eventuali accompagnatori, nel numero massimo di quattro per ogni squadra, possono seguire i percorsi di gara su autorizzazione del Caposquadra e a condizione che non arrechino disturbo ed intralcio agli arcieri, in particolare per quanto riguarda bambini ed animali, che devono essere tenuti sotto stretto controllo.



**Art. 3.10 - Peculiarità delle classi Cuccioli e Scout**

- a) Per i Cuccioli è predisposto un apposito picchetto, di colore rosso, ad una distanza inferiore o uguale a quella del picchetto Cacciatori e, ad ogni modo, non superiore alla metà della distanza massima permessa per il gruppo della piazzola.
- b) I Cuccioli effettueranno tutti i tiri dallo stesso picchetto.
- c) I Cuccioli, in ogni singola piazzola di tiro, potranno scegliere di tirare dall'apposito picchetto Cuccioli, dal picchetto Scout o dal/i picchetto/i Cacciatori. Il risultato ottenuto sarà in ogni modo considerato valido e comunque non potranno rivalersi contro Cuccioli che hanno optato per una diversa scelta. In nessun caso sarà permesso ripetere la serie da altri picchetti e/o tirare più frecce di quelle consentite dal presente Regolamento.
- d) I Cuccioli, all'interno della loro squadra, tireranno sempre per ultimi, mentre gli altri componenti osserveranno la normale rotazione.
- e) I Cuccioli sono esentati dai tiri in ginocchio, dai tiri da postazioni sopraelevate e dai tiri a tempo limitato pertanto non devono utilizzare il picchetto di Partenza, quando presente, ma dovranno recarsi direttamente al picchetto Cuccioli.
- f) In casi assolutamente eccezionali, nelle piazzole con più sagome, è possibile che i Capicaccia decidano che i Cuccioli debbano tirare su un'unica sagoma (tale eventualità deve essere chiaramente indicata sulla tabella di piazzola).
- g) In casi assolutamente eccezionali, per motivi di sicurezza, è possibile che i Capicaccia decidano che i Cuccioli debbano tirare da distanze superiori a quanto previsto dal presente Regolamento.
- h) Per gli Scout, nelle piazzole con bersagli di gruppo 1 e 2, è predisposto un apposito picchetto di colore blu, posto ad una distanza compresa tra il picchetto cuccioli ed il picchetto cacciatori più vicino al bersaglio. In queste piazzole gli Scout effettueranno tutti i tiri dallo stesso picchetto.
- i) Gli Scout, nelle piazzole in cui è presente, potranno scegliere di tirare dall'apposito picchetto Scout o dal/i picchetto/i Cacciatori. Il risultato ottenuto sarà in ogni modo considerato valido e comunque non potranno rivalersi contro Scout che hanno optato per una diversa scelta. In nessun caso sarà permesso ripetere la serie da altri picchetti e/o tirare più frecce di quelle consentite dal presente Regolamento.

**Art. 3.11 - Il tiro**

- a) All'interno della squadra, l'ordine di tiro è alternato secondo il seguente schema:
  - A, B, C, D
  - D, A, B, C
  - C, D, A, B
  - B, C, D, A
  - ecc.
 L'esempio riportato si riferisce ad una squadra composta da quattro arcieri, ma è valido qualsiasi ne sia il numero.
- b) L'arciere non deve oltrepassare la tabella di piazzola. In caso di inadempienza, al primo richiamo si procederà con l'ammonizione, al secondo si procederà con l'annullamento della piazzola.
- c) Nelle piazzole con sagome mobili, prima dei tiri, è permesso alla squadra di visionare la traiettoria del bersaglio dal primo picchetto di tiro, dopo di che deve tornare dietro la tabella di piazzola.
- d) Ogni serie di frecce deve essere terminata in un determinato tempo. Detto tempo viene calcolato da quando l'arciere supera il cartello di piazzola. Nelle piazzole in cui si tira una sola freccia il tempo massimo è di 1 minuto, in quelle in cui si tirano due frecce il tempo massimo è di 2 minuti, in quelle in cui si tirano tre frecce il tempo massimo è di 3 minuti. Il tempo massimo è comprensivo del tempo impiegato per l'eventuale utilizzo del binocolo o cannocchiale (comma q). Un tempo superiore comporta l'annullamento del punteggio di tutta la serie di frecce. L'arciere non può ostacolare lo svolgimento della gara di altri arcieri. Qualora si verifichi un tale comportamento, che evidenzi un atteggiamento manifestamente dilatorio, i Capicaccia in



servizio possono adottare i provvedimenti disciplinari di cui all'articolo 3.14 del presente Regolamento.

- e) L'arco deve essere posto in trazione sempre in direzione del bersaglio. È ammesso il caricamento verso il basso. Non è ammesso il caricamento verso l'alto o lateralmente. In caso di inadempienza, al primo richiamo dovrà essere annullata la piazzola e l'arciere ammonito, al secondo richiamo l'arciere verrà squalificato.
- f) La trazione può essere ripetuta una sola volta per ogni freccia salvo il caso in cui la trazione debba essere ripetuta per evidenti motivi di sicurezza.
- g) A trazione avvenuta, se una freccia cade dal supporto (rest) può essere ripetuta la trazione. Se cade una seconda volta la freccia è annullata.
- h) A trazione avvenuta, se una freccia cade a terra è da considerarsi scoccata se l'arciere non riesce a toccarla con una mano senza superare il picchetto di tiro con i piedi.
- i) Il caso in cui ad un arciere, già sul picchetto di tiro, cada una freccia dal rest o a terra prima di essere andato in trazione non rientra nel punto precedente. Nel caso in cui detta freccia fosse irraggiungibile oltre il picchetto di tiro, l'arciere può utilizzarne un'altra.
- j) È vietato scoccare una freccia non correttamente posizionata sul supporto. In caso di inadempienza, all'arciere dovrà essere annullata la piazzola.
- k) Tutti i tiri sono a distanza sconosciuta, di conseguenza è vietato tirare più di una freccia su un bersaglio dallo stesso picchetto. Le infrazioni al presente comma si possono verificare nelle seguenti situazioni:
  - 1) due/tre picchetti di tiro una sagoma: vengono annullate le frecce scoccate dai picchetti sbagliati, salvo quanto previsto all'articolo 3.7.h;
  - 2) un picchetto di tiro due/tre sagome (errore di sequenza): è annullato il punteggio della freccia tirata sul bersaglio sbagliato come pure il punteggio del bersaglio sul quale si sarebbe dovuto tirare. Se l'errore di sequenza viene commesso tirando ad una sagoma già correttamente colpita, il punteggio precedentemente ottenuto su questa ultima sarà considerato valido, salvo quanto previsto all'articolo 3.7.h.
- l) Nei casi previsti dal presente Regolamento, quando in una stessa piazzola si devono eseguire due o tre tiri, è fatto obbligo di scoccare le frecce in progressione numerica. In caso di inadempienza è annullato il punteggio di tutta la serie. Nel caso in cui un arciere si accorga di aver sbagliato la progressione, può comunicare l'errore al Caposquadra e continuare validamente la serie purché tale comunicazione sia immediatamente successiva all'errore.
- m) Tutte le frecce di una stessa serie devono essere tenute in faretra, in tasca o in mano.
- n) Il tiro deve essere effettuato con entrambi i piedi (e le ginocchia, se a contatto col terreno) dietro la linea di tiro. Durante il tiro è obbligatorio il contatto con il picchetto. In caso di inadempienza, è annullata la freccia erroneamente scoccata.
- o) I tiri in ginocchio devono essere eseguiti con una o due ginocchia a terra. In caso di inadempienza all'arciere sarà annullato il punteggio della freccia scoccata in maniera irregolare.
- p) Gli arcieri diversamente abili permanentemente possono chiedere particolari esenzioni che saranno vagliate caso per caso dal Consiglio Federale. Nel caso in cui detta richiesta fosse accolta, la relativa indicazione dovrà essere presente sul FIARC PASS.
- q) Per tutte le categorie, è ammesso l'uso del binocolo o del cannocchiale per visionare il bersaglio esclusivamente prima di iniziare la propria sequenza di tiro o dopo averla completata (anche fuori dal proprio turno di tiro). L'utilizzo di tali strumenti ottici tra i tiri della stessa sequenza comporta l'annullamento del punteggio di tutta la serie.
- r) Tutti gli strumenti ottici devono essere privi di qualsiasi sistema di rilevazione della distanza. È vietato qualsiasi accorgimento utile alla rilevazione della distanza. Qualsiasi strumento in grado di rilevare una distanza non può essere portato in gara. È ammesso l'uso di macchine fotografiche, purché prive di scale graduate. Non è consentito prendere alcun tipo di appunto (neanche con strumenti elettronici) che possa servire a stimare le distanze o a migliorare il punteggio, né trasmettere o comunicare informazioni su distanze o caratteristiche dei tiri. In caso di inadempienza, l'arciere verrà immediatamente squalificato.
- s) Ad un arciere che scocca un numero di frecce superiore a quello consentito è annullato il



punteggio di tutta la serie.

- t) Un arciere, al di fuori del proprio turno di tiro durante lo svolgimento di una gara, non può per nessun motivo tendere l'arco con una freccia incoccata né tanto meno scoccarla. In caso di inadempienza l'arciere verrà squalificato. L'unica eccezione sussiste nel caso di rottura dell'arco, della corda, del supporto per la freccia, del regolatore di pressione o del mirino; l'arciere potrà allora provare il materiale sostituito tirando al massimo tre frecce su un bersaglio, sul quale ha già concluso il proprio turno di tiro, previa autorizzazione del proprio Caposquadra.
- u) Un arciere, per un valido motivo, può abbandonare temporaneamente la gara, dopo averne avuto il permesso dal Caposquadra o da uno dei Capicaccia, che stabiliranno un tempo ragionevole, e comunque non superiore ai 60 minuti, entro cui l'arciere deve tornare. La squadra attenderà il ritorno dell'arciere, lasciando passare avanti le altre squadre, fino al termine stabilito. Se entro tale termine l'arciere non dovesse ritornare, la squadra riprenderà i tiri e l'abbandono diventerà definitivo.
- v) Non è consentito modificare il carico dell'arco durante lo svolgimento di una gara né effettuare alcuna modifica alla taratura. Solo nel caso l'arco perda la taratura iniziale o si renda necessario intervenire per la manutenzione di parti danneggiate, è possibile ripristinare l'arco ai valori corretti, previa autorizzazione del Caposquadra.
- w) Un arco rotto durante la gara può essere sostituito purché sia compatibile con la categoria in cui si sta gareggiando, previa autorizzazione del Caposquadra.
- x) Provvedimenti sanzionatori che comportino l'annullamento del punteggio di una o più frecce, potranno essere applicati nella piazzola in cui si sono verificate le infrazioni, solo se dette frecce hanno ottenuto punti o non sono state ancora tirate. Nel caso in cui il punteggio ottenuto fosse "zero" la/le sanzione/i saranno applicate alla piazzola successiva o, se non possibile, all'ultima piazzola precedente nella quale la/le freccia/e ha/hanno ottenuto punti validi.

### Art. 3.12 - Registrazione del punteggio

- a) Per ogni tipologia di gara sono previste apposite tabelle segnapunti predisposte dal Consiglio Federale. Esse devono riportare il nome dell'arciere, il suo numero di tessera, il codice della Compagnia di appartenenza, la classe, la categoria e l'eventuale numero di pettorale. Dati omessi o non veritieri comportano l'esclusione dalla Classifica. Tale registrazione è a cura dell'Archiere che si assume la totale responsabilità di quanto scritto.
- b) Il Caposquadra è responsabile del ritiro e della consegna delle tabelle all'inizio ed alla fine della gara.
- c) Il punteggio viene registrato dai due Marcatori nel modo previsto per ogni specialità. Conclusa la gara, le tabelle devono essere firmate dai Marcatori e dall'arciere che, in tal modo, conferma il proprio punteggio. Nessun reclamo sul proprio punteggio può essere avanzato dopo la firma. Le tabelle segnapunti dei Marcatori devono essere firmate dal Caposquadra. Devono essere impiegate solo penne indelebili pena l'esclusione dalla classifica.
- d) Non è consentito avvicinarsi ad un bersaglio e superare i picchetti di tiro, fino a che tutti gli arcieri della propria squadra abbiano eseguito i tiri, salvo quanto previsto al comma i). Ai trasgressori è annullato il punteggio di quella piazzola; se recidivi, verranno squalificati.
- e) Le frecce devono sempre rimanere impiantate nei bersagli, penetrandovi con la punta. Le frecce che trapassano il bersaglio senza rimanere impiantate non sono valide (tale evento deve essere immediatamente segnalato ai Capicaccia).
- f) Una freccia che colpisce il bersaglio, deviata da un ostacolo qualsiasi od in seguito ad un rimbalzo sul terreno, è considerata valida. Nei bersagli 3D, per determinare il punteggio, si considera il primo punto di attraversamento della sagoma o di eventuali porzioni non valide facenti parte del bersaglio stesso.
- g) Una freccia che penetra nella cocca di un'altra rimanendovi infissa ha lo stesso punteggio di quella colpita.
- h) I punteggi differiscono in relazione alle varie specialità e alla parte colpita (sagoma, spot o superspot). Nel caso in cui venga colpita la linea di delimitazione fra due zone di differente punteggio, affinché venga assegnato il punteggio superiore, l'asta della freccia deve almeno



interrompere la continuità della linea interna denotando un contatto con la stessa. Non è sufficiente che il bersaglio presenti rotture o fori più larghi dell'asta.

- i) Il punteggio viene registrato dopo che tutti gli arcieri hanno effettuato i tiri. Nei bersagli di Gruppo 3 e 4, a discrezione del Caposquadra, si può eseguire la registrazione dopo il tiro di tre arcieri. Solo gli arcieri che hanno già effettuato i tiri, previa autorizzazione del Caposquadra, possono avvicinarsi al bersaglio per controllare il punteggio e recuperare le frecce.
- j) Né il bersaglio né le frecce devono essere toccati fino a che tutti i punti siano stati registrati. L'inosservanza di tale norma implica l'annullamento del punteggio dell'arciere inadempiente. I Marcatori devono controllare le loro tabelle prima dell'estrazione delle frecce dal bersaglio.
- k) Un arciere che abbandona la gara prima del termine ufficiale, dovrà firmare le proprie tabelle segnapunti lasciandole in custodia al Caposquadra. Sarà tenuto valido il punteggio ottenuto fino a quel momento. Le tabelle segnapunti non firmate non sono ritenute valide e di conseguenza verrà annullato l'intero punteggio eventualmente conseguito.
- l) Per ciascuna classe e categoria, il vincitore è l'arciere che totalizza il maggior punteggio. A parità di punteggio il vincitore è così determinato:
  - 1) l'arciere con il più alto numero di Spot;
  - 2) se sussiste ancora parità, l'arciere con il più alto numero di Super Spot;
  - 3) se sussiste ancora parità, l'arciere con più frecce a punto;
  - 4) se sussiste ancora parità, è decretato l'ex aequo.

### Art. 3.13 - Ricorsi

- a) Il ricorso contro decisioni del Caposquadra o dei Capicaccia ovvero avverso a comportamenti di arcieri od eventi considerati irregolari deve essere avanzato in forma scritta ed accompagnato dal versamento della quota stabilita dal Consiglio Federale. Qualora manchi una delle due condizioni non può essere preso in esame. La somma sarà restituita solo nel caso in cui il ricorso venga accolto. Gli eventuali interessati devono essere informati ed avere la possibilità di esporre le loro motivazioni, possibilmente in forma riservata. Sentite e parti, i Capicaccia emetteranno una decisione inappellabile.
- b) Ricorsi concernenti irregolarità od infrazioni alle normative federali relative all' allestimento di una piazzola indubbiamente valutabili a priori (ovvero precedentemente ai tiri), potranno essere presi in esame solo se l'arciere nella piazzola stessa non ha tirato e ha richiesto (tramite il Caposquadra) l'intervento dei Capicaccia.
- c) Ricorsi concernenti irregolarità od infrazioni alle normative federali relative all' allestimento di una piazzola valutabili solo a posteriori (ovvero successivamente ai tiri), potranno essere presi in esame dopo la conclusione della gara.
- d) La segnalazione del ricorso deve pervenire prima dell'ufficializzazione della classifica e per nessun motivo potrà essere presa in esame successivamente.

### Art. 3.14 - Provvedimenti disciplinari.

- a) Durante lo svolgimento di una gara, i titolari dell'azione disciplinare sono i Capisquadra e i Capicaccia.
- b) Agli arcieri che incorrano in violazioni o che assumano comportamenti non conformi alle prescrizioni del presente Regolamento e di quanto previsto all'articolo 13 del Regolamento Organico, possono essere comminate a discrezione dei Capisquadra e/o dei Capicaccia le seguenti sanzioni, in flagranza o a seguito di indagine - accertamento:
  - 1) ammonizione (richiamo ufficiale);
  - 2) diffida (annullamento di punteggio);
  - 3) inibizione a svolgere attività sportiva (squalifica).

Le suddette sanzioni devono essere segnalate nella relazione dei Capicaccia e non interferiscono con eventuali successive ulteriori sanzioni comminate dal Consiglio Federale.

- c) L'ammonizione comporta l'invito a rimuovere immediatamente la causa dell'infrazione. Se non



ottemperato, si procede alla sanzione successiva.

- d) La diffida comporta l'obbligo a rimuovere immediatamente la causa dell'infrazione, e viene rinforzata dall'annullamento del punteggio già acquisito o potenzialmente acquisibile nella piazzola su cui viene rilevata l'infrazione e/o nella successiva (o nella precedente se l'infrazione avviene nell'ultima piazzola), in relazione alla gravità del fatto o alle prescrizioni del presente Regolamento. Se non ottemperato, si procede alla sanzione successiva.
- e) L'inibizione a svolgere attività sportiva, ovvero la squalifica, comporta l'annullamento della gara, con conseguente perdita dell'intero punteggio già conseguito, e l'obbligo di allontanarsi immediatamente dal campo di gara, senza alcun diritto al rimborso totale o parziale della quota di partecipazione. Se non ottemperato, saranno prese le opportune decisioni a cura del Consiglio Federale, con una sanzione in ogni caso non inferiore all'inibizione a svolgere attività sportiva per un anno.
- f) Il richiamo e la diffida possono essere comminate sia dal Caposquadra che da uno o entrambi i Capicaccia.
- g) La squalifica deve essere comminata in accordo da entrambi i Capicaccia, anche su segnalazione del Caposquadra.
- h) Resta salva la facoltà dell'arciere sanzionato di ricorrere secondo le prescrizioni del presente Regolamento e del Regolamento di Giustizia.



## **Art. 4 - Tiro alla sagoma fissa e mobile BATTUTA**

### **Art. 4.1 - Percorso**

- a) Il percorso della Battuta è composto da 48 bersagli e 28 piazzole. Ogni piazzola deve essere chiaramente indicata da un numero progressivo.
- b) Ogni arciera, su ogni sagoma, deve scoccare una sola freccia.
- c) Le 48 sagome sono così ripartite:

- 1) 14 sagome singole cui corrispondono 14 piazzole indicate da altrettanti picchetti.
- 2) 4 sagome mobili cui corrispondono 4 piazzole indicate da altrettanti picchetti.
- 3) 18 sagome in 6 gruppi di 3 (simulazione di "branco") cui corrispondono 6 piazzole indicate da altrettanti picchetti. In ogni "branco" le sagome devono rappresentare animali della stessa specie ma non necessariamente dello stesso Gruppo. Il bersaglio più lontano qualifica la piazzola.

Nel tiro al "branco" (gruppo di 3 sagome) è scoccata una freccia per ogni sagoma del "branco". La sequenza di tiro è obbligatoriamente in allontanamento, dal più vicino al più lontano. Durante la registrazione del punteggio, la sommatoria progressiva si interrompe al primo bersaglio non colpito.

I bersagli vanno disposti a distanze diverse dal picchetto e non completamente sovrapposti otticamente. Per ogni "branco" deve essere indicato sulla tabella di piazzola il posizionamento dei bersagli con le lettere A, B, C. Le frecce vanno tirate secondo l'ordine progressivo alfabetico.

- 4) 12 sagome in 4 gruppi di 3 a tempo limitato cui corrispondono 4 piazzole indicate da altrettanti picchetti. In ogni gruppo le sagome non devono necessariamente rappresentare animali della stessa specie né dello stesso gruppo. Le tre sagome di ogni gruppo vanno disposte a tre distanze diverse dal picchetto, non completamente sovrapposte otticamente. Sulla tabella di piazzola deve essere indicato il posizionamento dei bersagli con le lettere A, B, C. Le frecce vanno tirate secondo l'ordine progressivo alfabetico.

Nelle piazzole a tempo limitato si somma il punteggio delle tre frecce, anche se vi sono frecce non a punto.

- d) I bersagli devono essere obbligatoriamente così suddivisi, secondo le rispettive distanze massime di tiro:

Gruppo 1 - Distanza massima m. 40 1 branco, 1 gruppo a tempo, 4 sagome singole.

Gruppo 2 - Distanza massima m. 40 1 branco, 1 gruppo a tempo, 3 sagome singole, 2 mobili.

Gruppo 3 - Distanza massima m. 30 1 branco, 1 gruppo a tempo, 3 sagome singole, 2 mobili.

Gruppo 4 - Distanza massima m. 20 1 branco, 1 gruppo a tempo, 4 sagome singole.

1 branco di Gruppo 1 o 2 (a discrezione della Compagnia organizzatrice).

1 branco di Gruppo 3 o 4 (a discrezione della Compagnia organizzatrice).

- e) Su tutto il percorso almeno 14 sagome devono essere parzialmente nascoste od opportunamente mimetizzate.

- f) 10 frecce devono obbligatoriamente essere scoccate in ginocchio.

- g) Si tirano in totale 48 frecce.

### **Art. 4.2 - Punteggio**

- a) super spot: 13 punti
- b) spot: 11 punti
- c) sagoma: 7 punti



## Art. 5 - Tiro alla sagoma fissa e mobile

### PERCORSO

#### Art. 5.1 - Percorso

- a) Il Percorso è composto da 24 piazzole. Ogni piazzola deve essere chiaramente indicata da un numero progressivo.
- b) Da ogni piazzola si scoccano tre frecce, da tre differenti distanze, sia da un unico picchetto su tre bersagli diversi, sia da tre picchetti diversi sullo stesso bersaglio. Nel primo caso sulla tabella di piazzola deve essere indicato il posizionamento dei bersagli con le lettere A, B e C. Le frecce vanno tirate secondo l'ordine progressivo alfabetico.
- Nel secondo caso la progressione di tiro è indicata su ognuno dei tre picchetti con i numeri 1, 2 e 3 oppure mediante una numerazione ad anelli.
- c) I bersagli devono essere obbligatoriamente così suddivisi, secondo le rispettive distanze di tiro:
- Gruppo 1 - 6 piazzole distanza massima m. 40
  - Gruppo 2 - 6 piazzole distanza massima m. 40
  - Gruppo 3 - 6 piazzole distanza massima m. 30
  - Gruppo 4 - 6 piazzole distanza massima m. 20
- d) 10 piazzole devono essere a tempo limitato.
- e) 10 frecce devono obbligatoriamente essere scoccate in ginocchio.
- f) Per ogni piazzola si sommano i punti delle tre frecce, per un totale di 72 frecce.

#### Art. 5.2 - Punteggio

- |                |                        |          |
|----------------|------------------------|----------|
| a) super spot: | 1 <sup>a</sup> freccia | 11 punti |
|                | 2 <sup>a</sup> freccia | 9 punti  |
|                | 3 <sup>a</sup> freccia | 7 punti  |
| b) spot:       | 1 <sup>a</sup> freccia | 9 punti  |
|                | 2 <sup>a</sup> freccia | 7 punti  |
|                | 3 <sup>a</sup> freccia | 5 punti  |
| c) sagoma:     | 1 <sup>a</sup> freccia | 6 punti  |
|                | 2 <sup>a</sup> freccia | 4 punti  |
|                | 3 <sup>a</sup> freccia | 2 punti  |





## Art. 6 - Tiro alla sagoma fissa e mobile TRACCIATO

### Art. 6.1 - Percorso

a) Il percorso del Tracciato è composto da 24 piazzole. Ogni piazzola deve essere chiaramente indicata da un numero progressivo.

b) Da ogni piazzola si scoccano al massimo tre frecce, da tre differenti distanze, sia da un unico picchetto su tre bersagli diversi, sia da tre picchetti diversi sullo stesso bersaglio.

Nel primo caso sulla tabella di piazzola deve essere indicato il posizionamento dei bersagli con le lettere A, B e C. Le frecce vanno tirate secondo l'ordine progressivo alfabetico.

Nel secondo caso la progressione di tiro è indicata su ognuno dei tre picchetti con i numeri 1, 2 e 3 oppure mediante una numerazione ad anelli.

c) I bersagli devono essere obbligatoriamente così suddivisi, secondo le rispettive distanze di tiro:

Gruppo 1 - 6 piazzole Distanza massima m. 55

Gruppo 2 - 6 piazzole Distanza massima m. 40

Gruppo 3 - 6 piazzole Distanza massima m. 30

Gruppo 4 - 6 piazzole Distanza massima m. 20

d) Si tirano al massimo 72 frecce, di queste 10 devono essere scoccate in ginocchio.

e) Per ogni piazzola è valido il solo punteggio della prima freccia a punto.

### Art. 6.2 - Punteggio

a) super spot:	1 <sup>a</sup> freccia	22 punti
	2 <sup>a</sup> freccia	16 punti
	3 <sup>a</sup> freccia	10 punti
b) spot:	1 <sup>a</sup> freccia	20 punti
	2 <sup>a</sup> freccia	14 punti
	3 <sup>a</sup> freccia	8 punti
c) sagoma:	1 <sup>a</sup> freccia	16 punti
	2 <sup>a</sup> freccia	10 punti
	3 <sup>a</sup> freccia	4 punti



## Art. 7 - Tiro alla sagoma fissa ROUND 3D

### Art. 7.1 - Percorso

- a) Il percorso del Round 3D è composto da 24 piazzole. Ogni piazzola deve essere chiaramente indicata da un numero progressivo.
- b) Da ogni piazzola si scoccano due frecce, da due differenti distanze, sia da un unico picchetto su due bersagli diversi, sia da due picchetti diversi sullo stesso bersaglio.  
 Nel primo caso sulla tabella di piazzola deve essere indicato il posizionamento dei bersagli con le lettere A e B. Le frecce vanno tirate secondo l'ordine progressivo alfabetico.  
 Nel secondo caso la progressione di tiro è indicata su ognuno dei due picchetti con i numeri 1 e 2 oppure mediante una numerazione ad anelli.
- c) Tutti i bersagli devono essere obbligatoriamente del tipo tridimensionale.
- d) La distanza massima di tiro per tutti i Gruppi è di 35 metri.  
 Gruppo 1 - 6 piazzole  
 Gruppo 2 - 6 piazzole  
 Gruppo 3 - 6 piazzole  
 Gruppo 4 - 6 piazzole
- e) 8 piazzole sono a tempo limitato ed hanno un inconfondibile picchetto supplementare di partenza, dal quale l'arciere, al "Via" del cronometrista, deve partire per recarsi sul picchetto o sui due picchetti di tiro e tirare le due frecce. Il picchetto di partenza deve essere inderogabilmente posizionato in modo che l'arciere possa vedere il/i bersaglio/i ed il/i picchetto/i di tiro.
- f) Non possono essere imposti tiri in ginocchio.
- g) 4 piazzole devono essere con bersagli mobili: 2 di Gruppo 2 e 2 di Gruppo 3.
- h) In questa gara non sono previsti appositi picchetti per le classi Scout.
- i) Per ogni piazzola si sommano i punti delle due frecce per un totale di 48 frecce.

### Art. 7.2 - Punteggio

- |                |                        |          |
|----------------|------------------------|----------|
| a) super spot: | 1 <sup>a</sup> freccia | 16 punti |
|                | 2 <sup>a</sup> freccia | 9 punti  |
| b) spot:       | 1 <sup>a</sup> freccia | 14 punti |
|                | 2 <sup>a</sup> freccia | 7 punti  |
| c) sagoma:     | 1 <sup>a</sup> freccia | 10 punti |
|                | 2 <sup>a</sup> freccia | 5 punti  |



## GLOSSARIO

**AGGANCIAMENTO** Posizionamento delle dita sulla corda.

**ALLUNGO FISIOLÓGICO** Misura della distanza intercorrente, a trazione completa, tra l'incavo della cocca ed il punto di perno dell'arco.

**ALLUNGO A.M.O.** Misura della distanza intercorrente, a trazione completa, tra l'incavo della cocca ed il punto di perno dell'arco più 1"3/4.

**ALTEZZA DELLA CORDA** (Brace-height) Misura della distanza intercorrente, ad arco carico (non in trazione), tra la corda ed il punto di perno dell'arco.

**ARCO SCUOLA** Arco ricurvo di massimo 35 libbre, con possibilità di rest o tappetino e punto mira scorrevole.

**CARICO EFFETTIVO** (Libbraggio effettivo) Peso di trazione effettivo dell'arco, misurato all'allungo effettivo dell'arciere o, nel caso del compound, al punto di picco.

**CARICO NOMINALE** (Libbraggio nominale) Peso di trazione standard, marcato sull'arco, misurato all'allungo convenzionale di 28" (norme A.M.O.).

**DISTANZIATORE** Dispositivo che mantiene distanziati dalla corda i cavi in un arco compound.

**DRAGONA** Cinghietta per impedire che l'arco possa sfuggire dalla mano dopo il rilascio.

**FACCIA ANTERIORE** Parte dell'arco che si trova rivolta verso l'arciere.

**FACCIA POSTERIORE** Parte dell'arco che si trova dalla parte opposta all'arciere.

**FERMAFRECCIA DA CACCIA** Dispositivo che permette alla freccia di rimanere posizionata, quando si è in appostamento. Il dispositivo libera la freccia quando si effettua la trazione.

**FINESTRA DELL'ARCO** Spazio ricavato nella parte centrale dell'arco (riser), per avere una più agevole visione del bersaglio e per avere la freccia passante nella mezzeria dell'arco.

**GRANO** Misura di peso anglosassone corrispondente a 0,064 grammi.

**LIBBRA** Misura anglosassone indicata con il simbolo #. Corrisponde a 453,6 grammi.

**LIMB SAVER** Smorzatori di vibrazioni, in genere di gomma, applicati sui flettenti o sull'arco.

**LINEA DI TIRO** Linea retta immaginaria perpendicolare all'asse arciera - sagoma, passante per il picchetto di tiro.

**PARABRACCIO** Accessorio atto a proteggere il braccio che impugna l'arco dalla corda dopo il rilascio.

**PATELLA** Protezione per le dita che agganCIANO la corda.

**PIVOT POINT** Punto di perno; punto più profondo nella parte centrale dell'arco, a contatto con la mano.

**POLLICE** Misura anglosassone indicata con il simbolo ". Corrisponde a 2,54 cm.

**PRACTICE RANGE** Area specificatamente allestita per l'allenamento ed il riscaldamento dell'arciere.

**PUNTO D'INCOCCO** L'esatto punto sulla corda in cui va incoccata la freccia.

**PUNTO DI PERNO** Il punto più interno della cavità formata dall'impugnatura dell'arco.

**PUNTO DI RILASCIO** Posizione della mano che effettua l'aggancio, a trazione completa, rispetto al volto od al corpo.

**REGOLATORE DI PRESSIONE** Dispositivo di regolazione del center-shot atto a modificare il comportamento sul piano orizzontale della freccia in uscita, grazie all'effetto di ammortizzazione laterale.

**RILASCIO** Azione del rilasciare la corda.

**RISER** Parte rigida centrale dell'arco.

**SEPARATORE** Dispositivo di varia foggia atto ad impedire l'attrito e lo sbattimento dei cavi tra loro stessi.

**SERIE DI FRECCIE** Numero di frecce a disposizione per il tiro, per ogni piazzola, specificatamente previsto dal Regolamento di gara.



**SGANCIO MECCANICO** Dispositivo meccanico atto ad agganciare e, dopo la trazione, rilasciare la corda, senza contatto diretto delle le dita con la stessa.

**SILENZIATORE** Dispositivo di varia foggia, montato solitamente in coppia sulla corda, il cui scopo è quello di diminuire il rumore prodotto dalla stessa diminuendone le oscillazioni.

**STABILIZZATORE** Dispositivo composto da un peso che si estende ad una certa distanza dall'arco con una barra relativamente leggera con la funzione di aumentare la stabilità dell'arco e di ridurre il momento torcente (spesso associato a dispositivi atti ad assorbire le vibrazioni).

**SUPPORTO DELLA FRECCIA (Rest)** Dispositivo per sostenere la freccia.

