REGOLAMENTO SPORTIVO

TIRO CON L'ARCO 3D

Disciplina/attività: **DQ001 – TIRO CON L'ARCO – 3D**

REV	DATA	
6.3	**23/09/2025**	• Revisione globale del Regolamento con accorpamento regolamento sportivo Indoor e aggiunta del regolamento "Gare in linea Outdoor". I riferimenti delle modifiche sono rispetto al regolamento Rev. 5.0 • Al Capitolo II Paragrafo I: allineamento dell'anno sportivo con i cambi di classe. I cambi di classe avvengono al 1 Agosto. • Modificata definizione di "Arco storico" al Cap II Paragrafo III a) 1-2-5 • Al Capitolo II Paragrafo IV – Modificato comma a) – eliminato punto 4 • Al Capitolo II Paragrafo III – Modificato comma a) punto 1 • Eliminato al Cap IV comma e) paragrafo VIII • Aggiunto al Cap. IV paragrafo VIII "Cerimonia di premiazione" • Al Capitolo IV paragrafo IX – Modificato comma e) • Aggiunto al Cap V paragrafo VII comma a) – Possibilità di creare area di tiro per categorie Prime frecce e Lupetti • Revisione e inserimento regolamento gare in Linea Indoor e Outdoor
6.4	**9/12/2025**	• Cap. IV Paragrafo VII – aggiunti commi 3-4-5-6-7-8-9 • Cap. IV aggiunto paragrafo VII BIS
6.5	**01/01/2026**	• Cap. V Paragrafo I ripristinato per errore di stampa il comma h)
6.6	**01/07/2026**	• Cap II Paragrafo XII comma a) – Limite di 60 Lb alla categoria FS • Cap. III Paragrafo I comma 7 • Cap. III Paragrafo II – aggiunta modalità di verifica del carico dell'arco • Cap. VI Paragrafo V – comma 3. • Negli allegati 1 e 2 modificate le distanze minime dei bersagli per le gare Indoor

SOMMARIO

Capitolo I 4

Principi Generali 4

Paragrafo I - Fairplay 4

Paragrafo II - Gestione gare in calendario C.S.A.In. 4

Capitolo II 5

Classi e categorie 5

Paragrafo I - Le Classi 5

Paragrafo II - Le Categorie 5

Paragrafo III - L'arco storico (AS) 6

Paragrafo IV - L'arco longbow (LB) 6

Paragrafo V - L'arco ricurvo Tradizionale (RT) 8

Paragrafo VI - L'arco ricurvo Moderno (RM) 8

Paragrafo VII - L'arco nudo (AN) 9

Paragrafo VIII - L'arco Ricurvo Illimitato (RI) 10

Paragrafo IX - L'arco compound (CO) 11

Paragrafo X - Lo stile libero (SL) 11

Paragrafo XI - Lo stile libero illimitato (SI) 12

Paragrafo XII - Il freestyle (FS) 12

Capitolo III 13

Le Frecce 13

Paragrafo I - Caratteristiche e limiti 13

Paragrafo II - Controllo/verifica della velocita/carico dell'arco 14

La Gara 15

Paragrafo I - Norme generali 15

Paragrafo II - Percorsi di gara 15

Paragrafo III - Bersagli 15

Paragrafo IV - La Squadra 16

Paragrafo V - Il Tiro 17

Paragrafo VI - Registrazione del punteggio 18

Paragrafo VII - Validita' punteggi/classifica 19

Paragrafo VII bis - gestione score cartacei ed elettronici 19

Paragrafo VIII - Cerimonia di Premiazione 20

Paragrafo IX - Ricorsi 20

Paragrafo X - Sanzioni 20

Paragrafo XI - Annullamento/declassamento/sospensione definitiva gara 21

Capitolo V 23

PERCORSI DI GARE OUTDOOR 23

Paragrafo I - Percorsi di gara 23

Paragrafo II - Piazzole 24

Paragrafo III - Picchetti o aree di tiro 25

Paragrafo IV - Piazzole a tempo limitato 25

Paragrafo V - Piazzole di tiro con bersagli mobili 26

Paragrafo VI - Piazzole di tiro da palchetto o altane 27

Paragrafo VII - Prime Frecce e Lupetti 27

Paragrafo VIII - Il Tiro 28

Capitolo VI 30

PERCORSI DI GARE IN LINEA INDOOR 30

Paragrafo I - Percorsi di gara 30

Paragrafo II - Strutture 30

Paragrafo III - Allestimento e segnalazioni sul campo gara 30

Paragrafo IV - Regole sui tiri 31

Paragrafo V - Corsie di tiro 32

Paragrafo VI - Il giudice di gara 33

Allegato 1 - ESEMPIO CAMPO 25 3D INDOOR ROUND&TROPHY 34

Allegato 2 - ESEMPIO CAMPO 40 3D INDOOR ROUND&TROPHY 35

Capitolo VII 36

PERCORSI DI GARE IN LINEA OUTDOOR 36

Paragrafo I - Percorsi di gara 36

Paragrafo II - Campi gara 36

Paragrafo III - Allestimento e segnalazioni sul campo gara 36

Paragrafo IV - Regole sui tiri 36

Paragrafo V - Corsie di tiro 36

Paragrafo VI - Il giudice di gara 36

CAPITOLO I

PRINCIPI GENERALI

PARAGRAFO I - FAIRPLAY

Onestà, correttezza e lealtà sportiva sono caratteristiche imprescindibili in questa attività nella quale la sicurezza dei presenti assume valenza di priorità assoluta. Il presente regolamento tratta, norma e codifica casi e situazioni verificabili. Ove venisse a crearsi una circostanza non contemplata nel RS i partecipanti coinvolti dovranno obbligatoriamente rivolgersi ai Giudici di Gara presenti sul percorso.

PARAGRAFO II - GESTIONE GARE IN CALENDARIO C.S.A.IN.

a. Il circuito sportivo C.S.A.In. offre un calendario gare annuale costituito da eventi la cui partecipazione è ammessa ad arcieri in regola con il tesseramento C.S.A.In. dell'anno in corso.

b. Il calendario viene pubblicato annualmente nel sito C.S.A.In. Nazionale

c. Le iscrizioni alle gare si effettuano esclusivamente per via telematica, nell'apposito portale "C.S.A.In. Gare" accessibile dal sito.

d. Tempi e modalità di gestione dell'evento sono così stabiliti:

    1. Documentazione e riconoscimento sono stabiliti nel "Regolamento attuativo gare e campi 3D" Capitolo II;
    2. Apertura prenotazioni almeno 45 giorni prima dell'evento
    3. Apertura iscrizioni, almeno 30 giorni prima dell'evento
    4. Disdetta iscrizione, entro il termine di 15 giorni prima dell'evento
    5. Eventuali rimborsi possono essere richiesti nei termini stabiliti al punto 4.

e. Nelle gare, è obbligatoria possedere la tessera C.S.A.In. in formato cartaceo o elettronico. Questa deve essere esibita su richiesta dei Giudici di Gara o del personale da questi appositamente delegato.

CAPITOLO II

CLASSI E CATEGORIE

PARAGRAFO I - LE CLASSI

a) Sono previste le seguenti classi:

- **Prime Frecce**: dal giorno del compimento dei 7 anni fino **al 31° Luglio** dell'anno in cui il tesserato compie i 10 anni di età. Classe unica Maschile Femminile, uso esclusivo arco ricurvo/longbow, con un carico massimo di 20 libbre misurato all'allungo effettivo;
- **Lupetti**: dal 1°**Agosto** dell'anno in cui il tesserato compie 10 anni fino al **31 Luglio** dell'anno in cui il tesserato compie il 13° anno di età. Carico massimo di 25 libbre misurato all'allungo effettivo per gli archi tradizionali o al punto di picco per l'arco compound;
- **Scout**: dal 1°**Agosto** dell'anno in cui il tesserato compie 13 anni fino al **31 Luglio** dell'anno in cui il tesserato compie il 18° anno di età. Carico massimo di 40 libbre misurato all'allungo effettivo per gli archi tradizionali o al punto di picco per l'arco compound;
- **Master**: dal 1° Agosto dell'anno di compimento del 18° anno;

b) Ogni classe, eccetto le Prime Frecce, è suddivisa in maschile e femminile ed è codificata con le seguenti sigle:

- Prime Frecce PF
- Lupetti Femminile LF
- Lupetti Maschile LM
- Scout Femminile SF
- Scout Maschile SM
- Master Femminile MF
- Master Maschile MM

c) In ogni gara è obbligatorio istituire una classe/categoria, maschile e femminile, se vi sono almeno tre partecipanti iscritti.

PARAGRAFO II - LE CATEGORIE

Sono previste le seguenti categorie:

a. AS - Arco Storico
b. LB - Longbow
c. RT- Arco Ricurvo Tradizionale
d. RM- Arco Ricurvo moderno
e. AN - Arco Nudo
f. CO - Arco Compound
g. SL - Stile Libero
h. SI - Stile Libero Illimitato
i. FS – Freestyle
j. RI – Ricurvo Illimitato (Olimpico)

PARAGRAFO III - L'ARCO STORICO (AS)

a) L'arco**.**

1. E' inteso come Arco Storico un arco ricavato da un'unica DOGA di legno, di qualsiasi essenza idonea alla costruzione dell'arco. E' consentito il rinforzo dei TIPS che possono essere in corno, legno duro o osso. Nella parte centrale dell'arco può essere aggiunta una parte di legno, anche di diversa essenza, per aumentare lo spessore dell'impugnatura.
2. Eventuali mascherature, rivestimenti dei flettenti o legature devono necessariamente partecipare direttamente alla dinamica dell'arco.
3. È ammessa una riduzione della sezione della parte centrale dell'arco purché presente su entrambi i lati dell'arco;
4. Le corde possono essere realizzate con filati sintetici o con fibre naturali.
5. Non sono consentite tacche di mira o fregi che potrebbero essere utilizzati come riferimento per la mira.
6. Il punto di incocco sulla corda è uno, formato da una o due legature di riferimento
7. Non ci sono limitazioni di lunghezza dell'arco.

b) Le frecce

Aste, penne e cocche (che possono anche essere intagliate nell'asta) devono essere costituite interamente con materiali naturali eccetto le colle. Vedi cap. III

c) Accessori

L'arciere iscritto in questa categoria può utilizzare esclusivamente i seguenti accessori:

1. La faretra;
2. L'eventuale protezione della mano dell'arco non deve costituire ausilio per la mira;
3. È consentita una zeppa rigida come supporto della freccia;
4. Lo sgancio meccanico storico (anelli di varie fogge, ecc.).
5. La protezione per le dita, guantino o patella che non possa costituire ausilio di mira

d) Il tiro

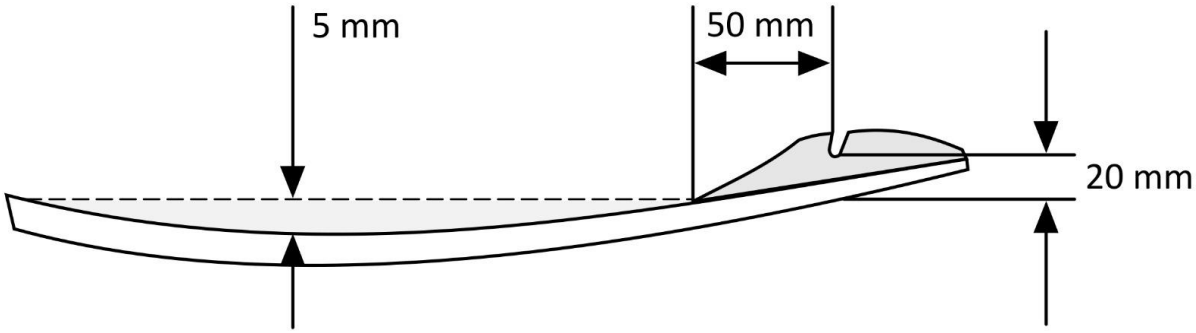
1. L'aggancio deve essere eseguito secondo la **presa mediterranea.** La trazione della corda va effettuata con indice, medio e anulare, tenendo la cocca tra il dito indice ed il dito medio. Tutt'e tre le dita a contatto della corda concorrono alla trazione, l'aggancio non può essere variato nel corso della gara.
2. Il Punto di rilascio (ancoraggio) deve avvenire con l'indice o il medio non oltre la linea della bocca e non deve mai essere variato nel corso della gara.
3. Nel caso di utilizzo dello sgancio storico (anello) l'aggancio e il punto di rilascio sono liberi.
4. Tutte le fasi di tiro devono avvenire con entrambi gli occhi aperti.

PARAGRAFO IV - L'ARCO LONGBOW (LB)

a) L'arco.

1. È inteso come arco Longbow un arco costituito da un'impugnatura rigida centrale realizzata in legno o legno e materiali compositi, due flettenti realizzati con tecnica sandwich in legno assemblato con fibra di vetro e/o carbonio. Ad arco carico i flettenti devono presentare un unico raggio di curvatura, con una tolleranza massima di 5 mm di contro curvatura dalla fine del puntale;

2. Lo spessore del puntale non deve superare i 20 mm, dall'incavo dell'alloggiamento della corda alla faccia interna esterna del flettente. La lunghezza massima del puntale, dall'incavo dall'alloggiamento della corda verso l'impugnatura, non deve superare i 50 mm.
3. Non sono consentite tacche di mira, fregi e decorazioni devono avere carattere puramente estetico e non possono costituire in alcun modo punti di riferimento per la mira.
4. La corda è fissata alle estremità dei due flettenti tramite due anelli;
5. Il punto di incocco sulla corda è uno, formato da una o due legature di riferimento
6. L'arco può essere monolitico o smontabile.
7. Non ci sono limitazione di lunghezza;



b) Le frecce

Sono ammesse esclusivamente aste in materiale naturale ed impennatura in penna naturale, fatta eccezione per la cocca che può essere in qualsiasi materiale, vedi cap. III.

c) Accessori

L'arciere iscritto in questa categoria può utilizzare esclusivamente i seguenti accessori:

1. La faretra. Se la stessa 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 che non costituisca ausilio di mira;
3. Una protezione per lo scorrimento della freccia sulla base e sul lato della finestra, (Tappetino).
4. Un ferma freccia 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 30 cm dal punto d'incocco.
6. E' ammesso l'utilizzo di una "Dragona" a polso o a dita;

d) Il tiro

1. L'aggancio deve essere eseguito secondo **la presa mediterranea**. La trazione della corda va effettuata con indice, medio e anulare, tenendo la cocca tra il dito indice e il dito medio. Tutt'e tre le dita a contatto della corda concorrono alla trazione, l'aggancio non può essere variato nel corso della gara.
2. Il punto di rilascio (ancoraggio) deve avvenire con l'indice o il medio non oltre la linea della bocca e non deve mai essere variato nel corso della gara.
3. Tutte le fasi di tiro devono avvenire con entrambi gli occhi aperti.

PARAGRAFO V - L'ARCO RICURVO TRADIZIONALE (RT)

a) L'arco.

1. E' inteso come arco ricurvo "tradizionale" un arco costituito da un'impugnatura rigida centrale realizzata in legno o legno e materiali compositi; due flettenti realizzati con tecnica sandwich a doppia curvatura in legno assemblato con fibra di vetro e/o carbonio;
2. Non sono consentite tacche di mira, fregi e decorazioni devono avere carattere puramente estetico e non possono costituire in alcun modo punti di riferimento per la mira;
3. La corda è fissata alle estremità dei due flettenti tramite due anelli;
4. Il punto di incocco sulla corda è uno, formato da una o due legature di riferimento;
5. La lunghezza massima ammessa dell'arco è di 64". Detta lunghezza viene misurata sulla faccia posteriore dell'arco, partendo dall'alloggiamento della corda sul puntale, proseguendo attraverso il pivot point dell'arco fino all'alloggiamento della corda sull'altro puntale. Tale misura viene effettuata ad arco scarico;
6. L'arco può essere monolitico o smontabile;

b) **Le frecce.**

Sono ammesse esclusivamente aste con impennatura in penne naturali, vedi cap. III .

c) Accessori.

L'arciere iscritto in questa categoria può utilizzare esclusivamente i seguenti accessori:

1. La faretra. Se la stessa 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 che non possa costituire ausilio di mira;
3. Una protezione per lo scorrimento della freccia sulla base e sul lato della finestra, (tappetino);
4. Uno o più silenziatori fissati sulla corda, che non devono costituire un ausilio per la mira, montati ad almeno 30 cm dal punto d'incocco;
5. È ammesso l'utilizzo di una "Dragona" a polso o a dita;

d) Il tiro.

1. L'aggancio deve essere eseguito secondo la presa mediterranea. La trazione della corda va effettuata con indice, medio e anulare, tenendo la cocca tra il dito indice ed il dito medio. Tutt'e tre le dita a contatto della corda concorrono alla trazione, l'aggancio non può essere variato nel corso della gara.
2. Punto di rilascio (ancoraggio) deve avvenire con l'indice o il medio non oltre la linea della bocca e non deve mai essere variato nel corso della gara;
3. Tutte le fasi di tiro devono avvenire con entrambi gli occhi aperti.

PARAGRAFO VI - L'ARCO RICURVO MODERNO (RM)

a) L'arco.

1. È inteso come Arco Ricurvo Moderno un arco costituito da un'impugnatura rigida centrale in legno, o legno e materiali compositi, o metallo, due flettenti a doppia curvatura in qualsiasi materiale.
2. Non sono consentite tacche di mira, fregi e decorazioni devono avere carattere puramente estetico e non possono costituire in alcun modo punti di riferimento per la mira.
3. La corda è fissata alle estremità dei due flettenti tramite due anelli;
4. Il punto di incocco sulla corda è uno, formato da una o due legature di riferimento
5. L'arco può essere monolitico o smontabile.
6. Sono ammessi flettenti come al punto 1., con attacco ILF;

b) Le frecce.

Sono ammesse esclusivamente le frecce di cui al cap. III

c) Accessori.

L'arciere iscritto in questa categoria può utilizzare 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 che non possa costituire ausilio di mira;
3. Un supporto per appoggiare la freccia (rest o zeppa rigida) alloggiato sulla parte verticale interna della finestra non facente parte della finestra stessa senza ammortizzazione verticale. Parti di esso (supporto) non devono stare sopra la freccia e il supporto non devono costituire ausilio per la mira;
4. Uno o più silenziatori fissati sulla corda, che non devono costituire un ausilio per la mira, montati ad almeno 30 cm dal punto d'incocco;
5. E' ammesso l'utilizzo di una "Dragona" a polso o a dita;

d) Il tiro.

1. L'aggancio è libero ma non può essere variato nel corso della gara;
2. Il punto di rilascio (ancoraggio) è libero ma non deve mai essere variato nel corso della gara;
3. Tutte le fasi di tiro devono avvenire con entrambi gli occhi aperti.

PARAGRAFO VII - L'ARCO NUDO (AN)

a) L'arco.

È ammesso l'utilizzo di un arco ricurvo vedi cap. II, paragrafo VI, lettera a;

b) Le frecce.

Sono ammesse esclusivamente le frecce di cui al cap. III

c) Accessori.

1. L'arciere iscritto in questa categoria può utilizzare esclusivamente i seguenti accessori:
2. La faretra. Se la stessa è montata sull'arco deve essere installata dal lato opposto alla finestra, all'interno della quale non deve esserne visibile alcuna parte;
3. La protezione per le dita, guantino o patella, che non possa costituire ausilio per la mira;
4. E' ammesso l'utilizzo di una "Dragona" a polso o a dita;
5. Un supporto per appoggiare la freccia (rest) alloggiato sulla parte verticale interna della finestra non facente parte della finestra stessa. Parti di esso non devono stare sopra la freccia e il supporto non deve costituire ausilio per la mira;
6. Un regolatore laterale di pressione della freccia;
7. Sono ammessi gli ammortizzatori di vibrazioni. Possono essere installati dal produttore nel processo di fabbricazione o applicati successivamente direttamente sul riser o ai pesi. L'arco, senza corda, completo di tutti gli accessori, deve poter passare all'interno di un anello di 12.2 (cm +/- 0,5mm), senza far flettere pesi e/o ammortizzatori. Sono ammessi inserti angolati, per la regolazione dell'inclinazione dei pesi, per la stabilizzazione sul riser purché installati dal produttore; non sono ammesse prolunghe, estensioni o connessioni angolari. Possono essere aggiunti sulla parte superiore o inferiore dell'impugnatura uno o più peso/i e ammortizzatore/i di vibrazioni che non devono, in alcun modo, essere di ausilio alla mira o alla valutazione delle distanze.

8. Uno o più silenziatori fissati sulla corda, non devono costituire ausilio per la mira e devono essere montati ad almeno 30 cm dal punto d'incocco.

d) Il tiro.

L'aggancio ed il punto di 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.

PARAGRAFO VIII - L'ARCO RICURVO ILLIMITATO (RI)

a) L'arco.

È inteso come Arco Ricurvo Illimitato un arco costituito da un'impugnatura rigida centrale in legno, o legno e materiali compositi, o metallo, due flettenti a doppia curvatura in qualsiasi materiale.

1. La corda è fissata alle estremità dei due flettenti tramite due anelli;
2. Il punto di incocco sulla corda è uno, formato da una o due legature di riferimento
3. Sono ammessi flettenti con attacco ILF;

b) Le frecce.

Sono ammesse esclusivamente le frecce di cui al cap. III;

c) Accessori.

1. L'arciere iscritto in questa categoria può utilizzare esclusivamente i seguenti accessori:
2. La faretra;
3. La protezione per le dita, guantino o patella;
4. Una "Dragona" a polso o a dita;
5. Un supporto per appoggiare la freccia (rest) alloggiato sulla parte verticale interna della finestra non facente parte della finestra stessa che può essere regolabile ed avere più di un supporto verticale;
6. Qualsiasi tipo di regolatore laterale di pressione della freccia (bottone);
7. Un indicatore d'allungo acustico, tattile e/o visivo;
8. E' consentito l'uso di un solo mirino; la lunghezza totale del mirino (cappuccio, tunnel, pin o altri componenti) non dovrà essere superiore a 2 cm lungo la direzione di mira. La lunghezza del pin in fibra ottica non deve superare i 2 cm in linea retta, lungo la linea di mira dell'arciere, prima di piegarsi;
9. Il mirino di cui al punto 7 applicato all'arco, può avere una regolazione verticale e sono ammesse le seguenti caratteristiche:
    a. una prolunga anche regolabile alla quale fissare il mirino;
    b. può essere fissata sul mirino una scala graduata così come predisposta dal fabbricante e/o nastro adesivo con una serie di segni delle distanze, come guida per la marcatura ma ciò non deve in alcun modo costituire un aiuto supplementare alla mira;
10. Stabilizzatori e Ammortizzatori di vibrazioni sull'arco sono permessi purché:
    a. non servano come guida della corda;
    b. non tocchino nient'altro che l'arco;
    c. non rappresentino pericolo o ostacolo per altri arcieri;
11. Non sono ammessi accessori che incorporino prismi, lenti, apparecchi elettrici od elettronici.

d) Il tiro.

L'aggancio ed il punto di rilascio sono liberi. È consentito chiudere un occhio in fase di mira.

PARAGRAFO IX - L'ARCO COMPOUND (CO)

a) **L'arco**

1. È inteso come "compound" un arco 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 d'incocco formato da uno o due riferimenti per fissare la cocca;

   Sull'arco e sulla corda non devono in nessun caso essere evidenti segni, fregi o accorgimenti tali da costituire un riferimento per la mira. Non sono consentite tacche di mira, fregi e decorazioni devono avere carattere puramente estetico e non costituire in alcun modo punti di riferimento per la mira.

b) Le frecce.

Sono ammesse esclusivamente le frecce di cui al cap. III

c) Accessori.

Non sono ammessi i seguenti accessori:

1. Due o più stabilizzatori. L'unico ammesso, incluso il dispositivo di aggancio, non deve superare i 12" di lunghezza misurati dalla faccia posteriore dell'arco ed i 3" di larghezza misurati sulla perpendicolare dell'asse passante per il foro di fissaggio. Inoltre, non è ammessa alcuna stabilizzazione laterale o qualsiasi controbilanciamento;
2. Mirini da caccia;
3. Accessori che incorporino prismi, lenti, apparecchi elettrici od elettronici.
4. Riferimento per le labbra o per il naso, fissato sulla corda;
5. Dispositivo per traguardare il mirino fissato sulla corda (visette);
6. Sgancio meccanico;

d) Il tiro.

L'aggancio ed il rilascio sono liberi e possono essere variati in senso verticale durante lo svolgimento di una gara.

PARAGRAFO X - LO STILE LIBERO (SL)

1) **L'arco**

E' ammesso esclusivamente l'arco compound (Cap.II, paragrafo IX, lettera a)

2) **Le frecce**

Sono ammesse esclusivamente le frecce di cui al cap. III

3) **Accessori**

Non sono ammessi i seguenti accessori:

1. Due o più stabilizzatori. L'unico ammesso, incluso il dispositivo di aggancio, non deve superare i 12" di lunghezza misurati dalla faccia posteriore dell'arco ed i 3" di larghezza misurati sulla perpendicolare dell'asse passante per il foro di fissaggio. Inoltre, non è ammessa alcuna stabilizzazione laterale o qualsiasi controbilanciamento;
2. Sgancio meccanico;
3. Accessori che incorporino prismi, lenti, apparecchi elettrici od elettronici. I punti di mira concessi (massimo 5) non devono mai essere spostati durante una gara ed il più lontano non deve superare la distanza di 5" dalla faccia posteriore dell'arco.

4) **Il tiro**

L'aggancio e il punto di rilascio sono liberi ma non devono essere mai variati durante lo svolgimento della gara.

PARAGRAFO XI - LO STILE LIBERO ILLIMITATO (SI)

a) **L'arco**

E' ammesso esclusivamente l'arco compound (Cap. II, paragrafo IX, lettera a)

b) **Le frecce**

Sono ammesse esclusivamente le frecce di cui al cap. III

c) **Accessori**

Non sono ammessi i seguenti accessori:

1. Due o più stabilizzatori. L'unico ammesso, incluso il dispositivo di aggancio, non deve superare i 12" di lunghezza misurati dalla faccia posteriore dell'arco ed i 3" di larghezza misurati sulla perpendicolare dell'asse passante per il foro di fissaggio. Inoltre, non è ammessa alcuna stabilizzazione laterale o qualsiasi controbilanciamento;
2. Accessori che incorporino prismi, lenti, apparecchi elettrici od elettronici. I punti di mira concessi (massimo 5) non devono mai essere spostati durante una gara ed il più lontano non deve superare la distanza di 5" dalla faccia posteriore dell'arco

d) **Il tiro**

1. L'aggancio e il punto di rilascio sono liberi;
2. In una stessa gara tutte le frecce devono essere scoccate mediante sgancio meccanico.

PARAGRAFO XII - IL FREESTYLE (FS)

a) L'arco

E' ammesso esclusivamente l'arco compound (Cap.II, paragrafo IX, lettera a)

1. Il carico dell'arco non deve superare le 60 libbre, misurate al punto di picco, fatti salvi i limiti inferiori previsti per le classi giovanili.

b) Le frecce

Sono ammesse esclusivamente le frecce di cui al cap. III

c) Accessori

Non sono ammessi i seguenti accessori:

Apparecchi elettrici od elettronici.

d) Il tiro

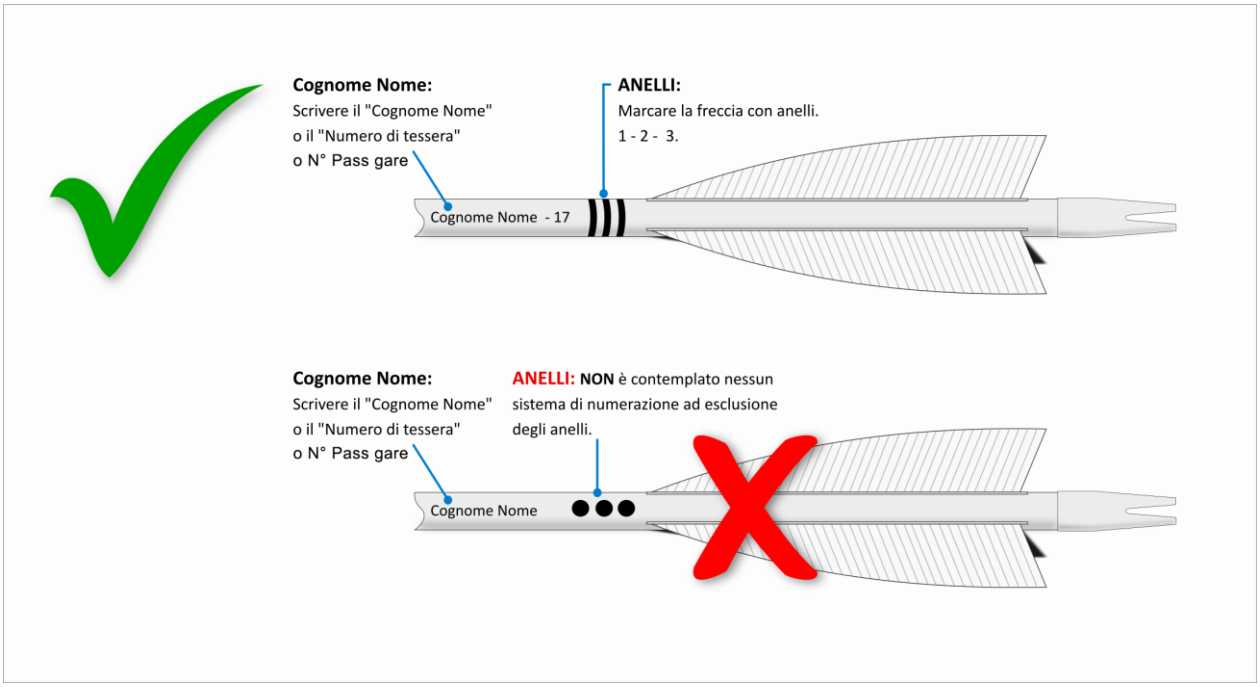
1. L'aggancio e il punto di rilascio sono liberi;
2. Sono ammessi tutti i sistemi di mira;
3. In una stessa gara tutte le frecce devono essere scoccate mediante sgancio meccanico.

CAPITOLO III

LE FRECCE

PARAGRAFO I - CARATTERISTICHE E LIMITI

1. La freccia deve essere obbligatoriamente costituita da un'asta, una cocca, una punta ed un'impennatura. Tutte le frecce, usate in gara dall'arciere, devono essere uguali per quanto riguarda il tipo di materiale (legno, carbonio, alluminio) e il tipo di impennaggio (alette di plastica o penne naturali).
2. I colori delle aste e dell'impennaggio sono a discrezione dell'arciere.
3. Sono ammesse punte di qualsiasi peso. La sezione trasversale della punta deve essere circolare;
4. Le frecce utilizzate in gara devono riportare sull'asta una numerazione progressiva indicata esclusivamente con anelli ben definiti posti in prossimità dell'impennaggio, al di sotto dello stesso, verso la punta. Non sono tollerati altri metodi di numerazione.



5. Le frecce senza anelli di riferimento non acquisiscono punteggio.
6. Sull'asta, in prossimità dell'impennaggio, deve obbligatoriamente essere riportato un numero di tessera C.S.A.In o nome e Cognome o numero di Pass Circuito gare C.S.A.In., che ne contraddistinguano in modo univoco, l'arciere che le utilizza. Questa numerazione va riportata sullo Score. In caso di mancanza di riconoscimento scritto sull'asta, la freccia scoccata, non viene considerata valida; è possibile tuttavia durante la gara provvedere a rendere riconoscibili le aste;
7. Ad esclusione della categoria FS (Freestyle), la velocità massima consentita in uscita delle frecce è di 300 fpt (piedi al secondo).
8. Detta velocità viene misurata tramite un misuratore di velocità posto alla distanza di m. 1,50 da una specifica linea di tiro sulla quale l'arciere dovrà posizionare il piede più avanzato. Il rilevamento potrà avvenire prima e/o durante la gara, a discrezione dei Giudici di Gara e per il numero di frecce

considerato necessario dagli stessi. Il superamento della succitata velocità, implica l'immediata squalifica dell'arciere.

9. L'arciere che dovesse trovarsi sprovvisto di almeno una serie completa di frecce, potrà prenderne in prestito apportando la giusta numerazione, rispettando il tipo di materiale utilizzato durante la gara. Le frecce chieste in prestito dovranno essere comunque conformi a quelle previste per la categoria nella quale si sta gareggiando.
10. In gara, il diametro massimo dell'asta e della punta non dovranno eccedere i 9,4 mm.

PARAGRAFO II - CONTROLLO/VERIFICA DELLA VELOCITA/CARICO DELL'ARCO

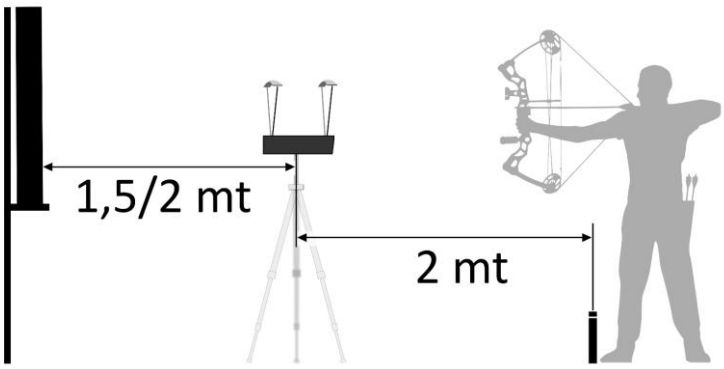
Negli eventi ufficiali C.S.A.In. deve essere predisposta un'apposita area, delimitata e in totale sicurezza, destinata al rilevamento della velocità in uscita delle frecce.

In tale area dovrà essere installato un cronotachigrafo, posizionato frontalmente a un battifreccia di dimensioni minime pari a **80 x 80 cm**, collocato a una distanza compresa tra **1,5 e 2 metri** dallo strumento di rilevazione.
Nei contesti **Indoor**, dietro al battifreccia principale dovrà essere predisposta anche una **rete battifreccia supplementare**, con funzione protettiva.

Il battifreccia dovrà essere realizzato con materiali idonei a garantire la capacità di arrestare e trattenere in sicurezza le frecce all'impatto.

L'area destinata al rilevamento può essere collocata in un'area riservata appositamente allestita sul percorso gara, garantendo sempre il rispetto delle condizioni di sicurezza.
Nel caso di gare Outdoor, è raccomandato il posizionamento frontale rispetto a un terrapieno naturale.

In occasione degli eventi nazionali, il cronotachigrafo utilizzato per le verifiche in gara deve essere messo a disposizione degli arcieri in un'apposita area riservata prima dell'inizio delle competizioni, al fine di consentire eventuali verifiche preliminari.



La verifica del carico degli archi, nelle categorie/classi per le quali è previsto un limite massimo, potrà essere effettuata dai Giudici di Gara prima, durante o al termine della competizione.
Qualora il superamento del limite venga rilevato prima dell'inizio della gara, l'arciere potrà adeguare l'attrezzatura prima di prendere parte alla competizione.
Qualora, invece, il superamento venga rilevato durante lo svolgimento o al termine della gara, l'arciere sarà squalificato.

Capitolo IV

LA GARA

PARAGRAFO I - NORME GENERALI

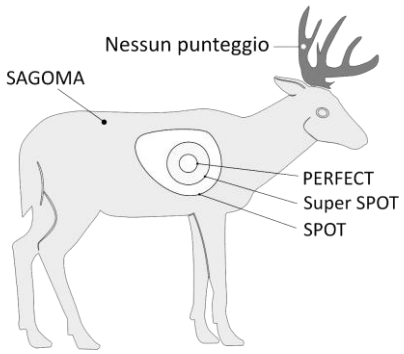
1. L'arciere deve essere a conoscenza dei contenuti del presente Regolamento;
2. Gli arcieri sono tenuti al controllo costante dell'integrità e della perfetta efficienza della propria attrezzatura;
3. L'arciere, prima di eseguire i tiri, deve assicurarsi che gli altri arcieri siano tutti alle sue spalle;
4. Deve accertarsi che la traiettoria dei tiri sia completamente sgombra da persone o animali;
5. Segnalazioni e/o richieste e/o lamentele dovranno essere avanzate ai Giudici di Gara nei modi dovuti a tale figura istituzionale. Aggressioni verbali e/o insulti nei confronti di chiunque saranno sanzionati con l'immediata squalifica.

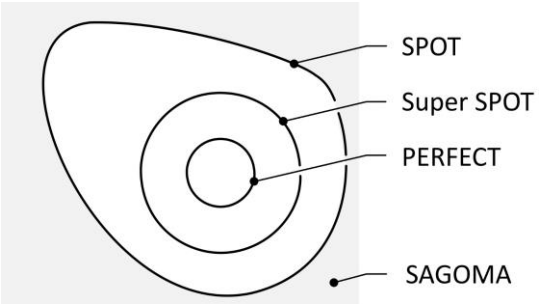
PARAGRAFO II - PERCORSI DI GARA

1. Prima della gara nessun arciere può esercitarsi sul percorso allestito per la gara stessa. La violazione di tale norma comporta l'immediata squalifica e conseguente allontanamento dalla gara;
2. L'organizzazione può allestire appositi bersagli di allenamento (Practice Range), sui quali è possibile tirare, a scopo di riscaldamento, prima della gara;

PARAGRAFO III - BERSAGLI

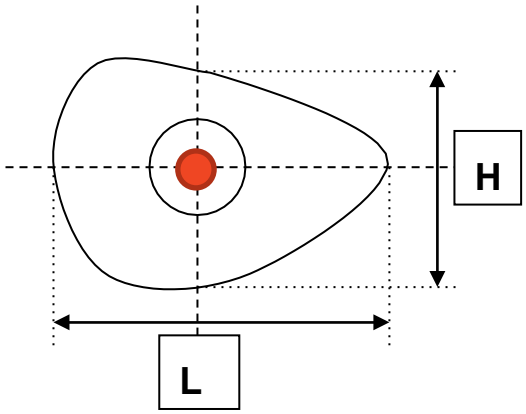
1. Sono usati esclusivamente bersagli bi/tri dimensionali raffiguranti animali. I bersagli sono divisi in quattro Gruppi: Gruppo 1, Gruppo 2, Gruppo 3 e Gruppo 4 in base alle dimensioni dello spot.
2. I bersagli bidimensionali raffigurano sagome di animali con diverse zone di punteggio: una linea chiusa delimita la sagoma dell'animale; una seconda linea chiusa, interna alla prima, delimita lo Spot. All'interno dello Spot, vi è un'altra zona delimitata definita Super Spot, all'interno di quest'ultima è presente un'ulteriore zona di punteggio definita Perfect;
3. 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; una linea chiusa interna delimita lo Spot. All'interno dello Spot, vi è un'altra zona delimitata definita Super Spot, all'interno di quest'ultima è presente un'ulteriore zona di punteggio definita Perfect. 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;





4. Le sagome in tutte le tipologie di gare possono essere parzialmente nascoste;
5. Lo spot deve essere sempre completamente visibile e libero da qualsiasi ostacolo;

6. I bersagli sono suddivisi in gruppi di appartenenza in funzione della grandezza dello spot come da tabella sotto; al gruppo 1 appartengono i bersagli con lo spot di dimensioni maggiori mentre nel gruppo 4 sono compresi i bersagli più piccoli;
7. Le distanze massime a cui possono essere posizionati i bersagli e la suddivisione dei bersagli tra i vari gruppi di appartenenza sono indicate nei Regolamenti di Gara (ad es. 5 piazzole di G1, 5 di G2, e così via). **Il bersaglio più distante determina il Gruppo di appartenenza della piazzola/corsia di tiro.**
8. I bersagli devono garantire il trattenimento delle frecce per tutta la durata della gara; qualora il Giudice di Gara dovesse verificare, su uno o più bersagli, la mancanza di tale prerogativa è tenuto a farne effettuare l'immediata sostituzione. Qualora ciò non fosse possibile potrà decidere l'annullamento delle relative piazzole e del punteggio quivi totalizzato da tutti gli arcieri.
9. Le linee di demarcazione delle aree di punteggio devono essere integre ai fini di una corretta assegnazione dei valori.



- Gruppo 1 L o H: oltre 25 cm.
- Gruppo 2 L o H: oltre 20 cm. e fino a 25 cm.
- Gruppo 3 L o H: oltre 15 cm. e fino a 20 cm
- Gruppo 4 L o H: fino a 15 cm

Il Perfect deve essere presente su tutti i bersagli

PARAGRAFO IV - LA SQUADRA

Gli arcieri sono ripartiti in squadre; Il primo arciere di ogni squadra assumerà l'incarico temporaneo di responsabile di piazzola. Egli deve:

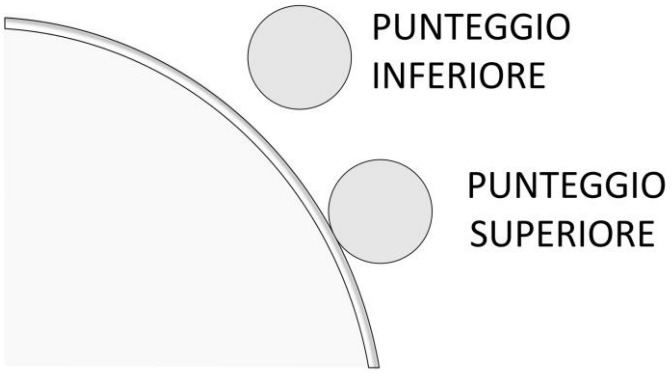
1. Rispettare e far rispettare agli arcieri della propria squadra il presente Regolamento;
2. Verificare la presenza dei due marcatori e del cronometrista; i due marcatori devono essere di associazioni diverse.
3. Annullare le frecce che non vengono tirate correttamente;
4. Attribuire i punteggi delle frecce, eccetto le proprie che verranno valutate a maggioranza dai componenti della squadra (in caso di parità dal Giudice di Gara);
5. Distribuire e riconsegnare le Tabelle Segnapunti a fine gara;
6. Chiamare il Giudice di Gara in caso di gravi infrazioni degli arcieri della propria squadra e per problemi o anomalie nella configurazione della piazzola;
7. In ogni caso i minori di anni sedici (16), devono sempre avere un accompagnatore in piazzola. L'accompagnatore deve essere in regola con il tesseramento in CSAIn.
8. Le squadre sono composte da un minimo di tre arcieri ad un massimo di sei e non possono essere integralmente formate da arcieri della stessa Associazione. Possono essere ammessi due/tre arcieri della stessa Associazione a discrezione del presidente dell'Associazione organizzatrice;
9. Una squadra non può avvicinarsi a quella che la precede mentre questa sta effettuando i tiri

PARAGRAFO V - IL TIRO

1. Tutte le fasi del tiro devono avvenire inderogabilmente in direzione del bersaglio o, in caso di bersagli mobili, in direzione della zona appositamente delimitata per il tiro. In caso di inadempienza, alla prima infrazione l'arciere sarà diffidato. La diffida comporta l'annullamento del punteggio ottenuto in piazzola, in caso di ulteriore infrazione l'arciere verrà squalificato;
2. 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;
3. A trazione iniziata, se una freccia cade dal supporto (rest o tappetino), la trazione può essere ripetuta;
4. In ogni caso i tempi devono essere rispettati;
5. A trazione avvenuta, se una freccia cade a terra, è da considerarsi scoccata se l'arciere non riesce a recuperarla senza superare con i piedi il picchetto di tiro, la linea di tiro nelle gare indoor o l'area di tiro;
6. Il caso in cui, ad un arciere già sul picchetto di tiro, sulla linea di tiro o nell'area di tiro, la freccia cada a terra dal supporto (rest o tappetino), prima di aver iniziato la trazione, non rientra nel punto precedente; qualora detta freccia fosse irraggiungibile, l'arciere potrà utilizzarne un'altra;
7. **E' vietato** scoccare una freccia non correttamente posizionata sul supporto. In caso di inadempienza all'arciere dovrà essere annullata la freccia scoccata e le eventuali frecce ancora da scoccare in quella piazzola/corsia di tiro;
8. Ad un arciere che scocchi un numero di frecce superiore a quello consentito è annullato il punteggio di tutta la serie; nel caso di punteggio uguale a zero l'arciere verrà ammonito;
9. Tutte le frecce di una stessa serie devono essere tenute in faretra, in tasca o in mano;
10. Ogni arciere deve controllare l'integrità delle proprie frecce dopo i tiri, prestando particolare attenzione a quelle frecce non andate a bersaglio;
11. Nell'estrarre le frecce dal bersaglio l'arciere deve accertarsi che non vi siano persone alle proprie spalle in linea con l'estrazione;
12. 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, **nelle gare outdoor**, 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 abbia già concluso il proprio turno di tiro, previa autorizzazione del responsabile di piazzola;
13. Un arciere, per valido motivo, può abbandonare temporaneamente la gara, previa comunicazione al Presidente dell'associazione od al Giudice di gara. In questo caso sarà accompagnato in sicurezza dal personale dell'associazione organizzatrice. La squadra proseguirà la competizione, l'arciere potrà ritornare, ma non potrà recuperare le piazzole già ultimate dalla squadra;
14. Non è consentito modificare il carico dell'arco durante lo svolgimento di una gara né effettuare alcuna modifica alla taratura dell'arco e dei suoi accessori. E' possibile ripristinare l'arco e/o i suoi accessori ai valori corretti, previa autorizzazione del Responsabile di piazzola solo nel caso in cui l'arco perda la taratura iniziale o si renda necessario intervenire per la manutenzione di parti danneggiate,
15. 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.
16. E' ammesso l'uso di macchine fotografiche purché prive di scale graduate.
    È fatto divieto assoluto di trasmettere o comunicare informazioni relative alle distanze o alle caratteristiche dei tiri con qualsiasi strumento, così come utilizzare strumenti destinati alla rilevazione o stima delle distanze dei bersagli. In caso di violazione, l'arciere sarà immediatamente ammonito e in caso di recidiva, squalificato.

PARAGRAFO VI - REGISTRAZIONE DEL PUNTEGGIO

1. Per ogni tipologia di gara sono previste apposite Tabelle Segnapunti. Esse devono riportare il nome dell'arciere, il suo numero di tessera (pass gare C.S.A.In. o tessera C.S.A.In.), il codice della Associazione di appartenenza, la classe, la categoria e eventuale numero di pettorale. Dati omessi o non veritieri comportano l'esclusione dalla classifica. Tale registrazione è a cura dell'arciere che si assume la totale responsabilità di quanto scritto;
2. Il responsabile di piazzola è responsabile del ritiro e della consegna delle Tabelle Segnapunti all'inizio e alla fine della gara;
3. Il punteggio viene registrato dai due marcatori nel modo previsto da 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 responsabile di piazzola;
4. 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. Ai trasgressori è annullato il punteggio di quella piazzola; se recidivi verranno squalificati;
5. Le frecce devono sempre rimanere conficcate nei bersagli, fino al momento della registrazione del punteggio, penetrandovi con la punta. Le frecce che trapassano il bersaglio senza rimanere impiantate non sono valide, tale evento deve essere immediatamente segnalato al Giudice di Gara; solo per la categoria "Prime Frecce" è ammesso segnare come punteggio piu basso "Sagoma" nel caso in cui la freccia rimbalzi (in direzione dell'arciere) sul bersaglio. Il responsabile di piazzola in accordo con i marcatori, decideranno di assegnare il punteggio.
6. Una freccia che colpisce il bersaglio deviata da un ostacolo qualsiasi o in seguito ad un rimbalzo sul terreno è considerata valida.
7. Nei bersagli 3D, per determinare la validità del punteggio, si considera il primo punto di impatto sulla sagoma;
8. Una freccia che penetra nella cocca di un'altra rimanendovi infissa ha lo stesso punteggio di quella colpita;
9. I punteggi differiscono in relazione alle varie specialità e alla parte colpita (sagoma, spot, Super spot o Perfect). 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 toccare (tangenza) con la linea esterna.



10. Il punteggio viene registrato dopo che tutti gli arcieri hanno effettuato i tiri. Nei bersagli di gruppo 4, a discrezione del responsabile di piazzola, si può eseguire la registrazione del punteggio dopo il tiro di tre arcieri. Solo gli arcieri che hanno effettuato i tiri, previa autorizzazione del responsabile di piazzola, possono avvicinarsi al bersaglio per controllare il punteggio comunicarlo ai marcatori e recuperare le frecce;
11. 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. Nel caso in cui una freccia impatti al di sotto della sagoma, il responsabile di piazzola potrà muovere leggermente quest'ultima per verificarne il punteggio. Tale operazione avverrà comunque dopo la registrazione del punteggio di tutte le altre frecce;

12. Un arciere che abbandona la gara prima del termine ufficiale, dovrà firmare le proprie Tabelle Segnapunti lasciandole in custodia al responsabile di piazzola. 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;
13. Per ciascuna classe e categoria, il vincitore è l'arciere che totalizza il maggior punteggio. A parità di punteggio il vincitore è l'arciere con il più alto numero di Spot; se sussiste ancora parità, l'arciere con il più alto numero di Super Spot; se sussiste ancora parità, l'arciere con il più alto numero di Perfect (solo nelle tipologie di gara dove è previsto); se sussiste ancora parità è decretato l'ex equo; la classifica verrà stilata per tutte le classi e categorie presenti;

PARAGRAFO VII - VALIDITA' PUNTEGGI/CLASSIFICA

1. L'arciere con la propria firma sottoscrive e accetta il punteggio indicato sullo score;
2. Eventuali contestazioni possono essere presentate al Giudice di Gara entro 30 minuti dalla pubblicazione della classifica e comunque prima dell'inizio delle premiazioni;
3. Gli score devono essere firmati dal marcatore e dall'arciere: tale firma attesta che l'atleta conferma il valore di ogni freccia, la somma totale dei punti (identica su entrambe le schede) e il numero di Perfect, Super spot e Spot annotati.
4. Se lo score cartaceo non viene consegnato, oppure viene consegnato privo di firma e non corretto al momento della consegna, il Giudice di Gara dovrà procedere all'inserimento in classifica con punteggio uguale a zero.
5. Per ogni atleta devono essere previsti due "Score" di registrazione, di cui uno può essere in formato elettronico.
6. L'Organizzazione non è obbligata ad accettare o registrare uno score che:
    a. non sia firmato dall'atleta e/o dal marcatore;
    b. non riporti la somma totale dei punti;
    c. non riporti il numero di Perfect, Superspot e Spot;
    d. presenti errori di calcolo;
7. Gli Organizzatori o i Giudici di Gara non sono tenuti a verificare la correttezza di ogni singolo score, anche se possono correggere eventuali errori qualora li riscontrino.
8. L'Organizzazione può adottare sistemi interni (software, controlli automatizzati, ecc.) per individuare score privi di firme o con errori.
9. Ogni correzione relativa alle Categorie/Stili sullo Score rispetto a quelle dichiarate all'atto di iscrizione deve essere verificata dal Giudice di gara prima dell'avvio della gara o delle premiazioni.

PARAGRAFO VII BIS - GESTIONE SCORE CARTACEI ED ELETTRONICI

1. **Due Score Cartacei**

   Se vengono utilizzati due score cartacei e si rileva una discrepanza, viene considerato valido il punteggio **più basso**.

2. **Score cartaceo + Score elettronico**

   Nel caso in cui sia presente uno score cartaceo e uno elettronico, viene considerata valida la somma totale riportata sullo **score elettronico**, insieme al numero di Spot, Superspot e Perfect **solo se**:

   - la somma totale è verificabile e correttamente riportata anche sulla scheda cartacea;

- se la scheda cartacea non riporta il numero di Spot, Superspot e Perfect, ma solo il punteggio totale, tali valori non verranno registrati nella classifica finale;
- se al momento della consegna lo score cartaceo non riporta la somma totale dei punti, si dovrà procedere all'inserimento in classifica con punteggio uguale a zero.

Nel caso di differenza di punteggi tra score cartaceo e quello elettronico sarà comunque considerato valido il punteggio **inferiore**.

PARAGRAFO VIII - CERIMONIA DI PREMIAZIONE

a. La Cerimonia di premiazione e' obbligatoria in tutte le competizioni organizzate sotto l'egida dello CSAIn.
b. La cerimonia di premiazione si svolge solo al termine della/delle competizioni e nei termini previsti e comunicati dalla Associazione/Società Organizzatrice.
c. A discrezione dell'organizzatore, le premiazioni dovranno essere effettuate per le sole Classi e Categorie con almeno 3 arcieri partecipanti; le Classi Prime Frecce e Lupetti vengono premiate sempre, a prescindere dal numero dei partecipanti.
d. Lo speaker deve effettuare la chiamata dei premiati per Classe/Categoria, sempre partendo dal Terzo classificato.
e. Lo speaker deve chiaramente annunciare, nell'ordine:
    I. classe
    II. categoria
    III. posizione in classifica e punteggio
    IV. società di appartenenza
    V. nome e cognome

Non può salire sul podio per il ritiro del premio, persona diversa dal vincitore

Nelle cerimonie di premiazione delle gare, deve essere sempre presente un sistema di riconoscimento per i primi tre classificati. Questo sistema può consistere in un podio fisico o in un altro metodo chiaramente identificabile che distingua il primo, il secondo e il terzo classificato.

PARAGRAFO IX - RICORSI

a) I ricorsi devono essere avanzati al Giudice di Gara in forma scritta. Gli eventuali interessati devono essere informati ed avere la possibilità di esporre le loro motivazioni, possibilmente in forma riservata. Sentite le parti il Giudice di Gara emetterà decisione inappellabile;

b) Ricorsi concernenti irregolarità o infrazioni alle normative di gara 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 abbia tirato e abbia chiesto (tramite il responsabile di piazzola) l'intervento del Giudice di Gara;

c) Ricorsi concernenti irregolarità o infrazioni alle normative di gara relative all'allestimento di una piazzola valutabili solo a posteriori (ovvero successivamente ai tiri), potranno essere presi in esame dopo la conclusione della gara stessa;

d) Il ricorso deve pervenire prima dell'ufficializzazione della classifica.

PARAGRAFO X - SANZIONI

a) Durante lo svolgimento di una gara, il titolare dell'azione disciplinare è il Giudice di Gara;

b) I provvedimenti disciplinari sono:

1. **Ammonizione**: corrisponde a un richiamo verbale ufficiale. Se l'arciere ammonito non provvede a ripristinare la regolarità della sua attrezzatura o del suo atteggiamento, il punteggio della piazzola ove sia avvenuta contravvenzione verrà annullato.
2. **Diffida**: comporta l'annullamento immediato della piazzola. Se l'arciere diffidato non provvede a ripristinare la regolarità della sua attrezzatura o del suo atteggiamento si procede alla squalifica dello stesso;
3. **Squalifica:** sanzione comminata esclusivamente dal Giudice di Gara, anche dietro segnalazione del responsabile di piazzola; comporta l'immediato allontanamento dal campo di gara e, nei casi più gravi, ulteriori sanzioni stabilite dall'organo competente e disposte in seguito.

PARAGRAFO XI - ANNULLAMENTO/DECLASSAMENTO/SOSPENSIONE DEFINITIVA GARA

Affinché una gara non perda il proprio valore di prova valida per la qualificazione si potranno annullare:

1. prima della partenza o durante la gara, causa motivi naturali (allagamenti, frane, nebbia, ecc.), massimo cinque (5) piazzole;
2. prima della partenza o durante la gara, per inefficienza materiali non imputabile all'organizzazione (distruzione delle sagoma da parte di terzi, danneggiamento carrelli per sagome mobili, ecc.), massimo cinque (5) piazzole;
3. prima della partenza o durante la gara, per inefficienza materiali imputabile all'organizzazione e verificata a posteriori (inefficienza carrelli mobili, sagome fortemente deteriorate, ecc.), massimo tre (3) piazzole;
4. prima della partenza o durante la gara, causa motivi di sicurezza imputabili all'organizzazione e verificati a posteriori, massimo due (2) piazzole.
5. il totale delle piazzole annullabili in una gara sulla base della casistiche di cui ai punti precedenti non può comunque superare il numero massimo di cinque (5).
6. il totale delle piazzole annullabili in una gara esclusivamente sulla base delle motivazioni previste ai punti 3 e 4 (colpe dell'organizzazione) non può superare il numero massimo di tre (3).
7. se il totale di cui al punto 3 viene superato, la gara perderà i requisiti per essere considerata prova valida e dovrà essere declassata ad Amichevole. Se l'Asd decidesse di svolgere comunque la gara come amichevole, gli iscritti non avranno diritto al rimborso delle quote di iscrizione anche se decidessero di non partecipare o si ritirassero. In ogni caso si dovrà tenere la normale premiazione.
8. se il totale di cui al punto 3 viene superato, la gara perderà i requisiti per essere considerata prova valida e dovrà essere declassata ad Amichevole. Se l'Asd decidesse di non svolgere detta gara declassata ad amichevole, gli iscritti avranno diritto al rimborso delle quote di iscrizione.
9. Il totale massimo delle piazzole annullabili in una gara come indicato ai punti precedenti vale sia per una gara da 20 piazzole che per una gara 10 + 10.
10. nel caso in cui le condizioni meteorologiche od altre valide motivazioni rendessero impossibile, ad insindacabile giudizio del Presidente dell'Associazione organizzatrice, la partenza o la continuazione di una gara tanto da doverla, rispettivamente, annullare o sospendere

definitivamente, si dovrà procedere come segue (in tutti i casi esposti gli arcieri non avranno diritto al rimborso delle quote di iscrizione);

11. nel caso in cui la gara venga annullata prima della partenza, l'Associazione organizzatrice dovrà definire un'altra data in cui effettuare il recupero della gara stessa. Gli arcieri verranno iscritti d'ufficio a tale recupero con le quote già versate;
12. nel caso in cui la gara venga sospesa definitivamente durante il suo svolgimento, verrà considerata valida solo se saranno state completate almeno dodici (12) piazzole da tutte le squadre (in tale conteggio non verranno considerati gli arcieri che si sono precedentemente ritirati);
13. nel caso in cui la gara venga sospesa definitivamente, con un numero di piazzole completate da tutte le squadre inferiore a dodici (12), la gara sarà declassata ad Amichevole e si procederà con la normale premiazione. Nel caso in cui estreme condizioni ambientali rendessero illeggibile la maggior parte delle tabelle segnapunti e/o non si potesse risalire al numero esatto delle piazzole tirate da tutte le squadre, il Giudice di Gara potrà decidere di annullare la gara senza redigere la classifica e senza premiazione.

Il totale delle piazzole annullabili in una gara sulla base della casistiche elencate non può comunque superare il NUMERO MASSIMO DI CINQUE (5)

NON IMPUTABILI ALL'ORGANIZZAZIONE (MAX 5 PIAZZOLE)	IMPUTABILI ALL'ORGANIZZAZIONE Inefficienza materiali (MAX 3 PIAZZOLE)	IMPUTABILI ALL'ORGANIZZAZIONE Sicurezza (MAX 2 PIAZZOLE)		
5	0	0	5	VALIDA
0	3	0	3	VALIDA
0	0	2	2	VALIDA
6	0	0	6	NON VALIDA
0	4	0	4	NON VALIDA
0	0	3	3	NON VALIDA
1	3	2	6	NON VALIDA
1	1	3	5	NON VALIDA
0	2	2	4	NON VALIDA
2	1	2	5	VALIDA
1	4	0	5	NON VALIDA
0	1	3	4	NON VALIDA

CAPITOLO V

PERCORSI DI GARE OUTDOOR

PARAGRAFO I - 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, riportante le seguenti indicazioni:

   1. Il numero progressivo di piazzola;
   2. Il numero di picchetti di tiro o la presenza di un'area delimitata per il tiro;
   3. Il numero di bersagli;
   4. La presenza di un bersaglio mobile
   5. Il tempo a disposizione, in caso di tiri a tempo limitato;
   6. La corretta sequenza dei tiri;
   7. L'indicazione della posizione dello spot valido;
   8. Indicazioni di recupero e proseguimento, e se necessaria, la dicitura "attendere il libero";
   9. Qualsiasi altra indicazione utile per la corretta esecuzione dei tiri.
   10. Eventuali informazioni utili a contattare l'organizzazione, per emergenze sul percorso;

c) Dalla tabella di piazzola deve essere sempre visibile l'area delimitata per il tiro (o il primo picchetto);

d) Nel caso di piazzole con due o piu' picchetti, la sequenza di tiro deve essere in avvicinamento al/ai bersaglio/i. Il superamento di uno o più picchetti prima di avere scoccato la/le freccia/e implica l'annullamento dei relativi punteggi;

e) Tra la tabella di piazzola e i/il bersagli/o sono posizionati l'area delimitata per il tiro o picchetti di tiro di colore:

   1. Picchetto rosso
   2. Picchetto giallo
   3. Picchetto bianco

   Il loro utilizzo viene specificato nel regolamento gare.

f) 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% esclusivamente per la particolare conformazione del terreno o per problematiche inerenti la sicurezza del tiro stesso;

g) Alcune piazzole possono consistere in postazioni sopraelevate artificiali. In tal caso il picchetto può essere omesso e la postazione di tiro consisterà nell'intera superficie della postazione;

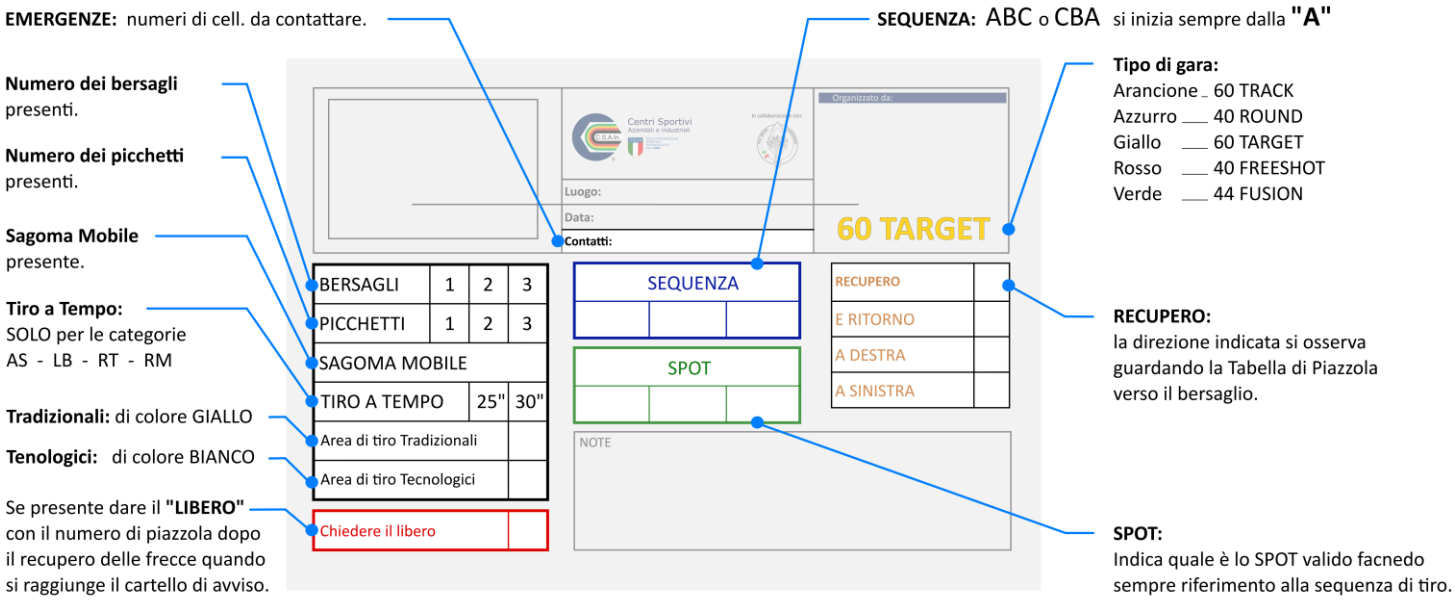
h) L'arciere accetta disciplinatamente il tiro proposto adattandosi alle condizioni imposte dal picchetto o dall'area di tiro. Gli eventuali ostacoli naturali situati sulla traiettoria non devono limitare la parabola del volo della freccia ne inficiare la sicurezza del tiro. In fase di allestimento della piazzola/area non possono essere imposti tiri in ginocchio. Tuttavia l'arciere potrà volontariamente effettuarli.

i) È fatto divieto agli arcieri iscritti all'evento di accedere al percorso di gara prima dell'inizio ufficiale della competizione. La violazione di tale disposizione comporta l'immediata squalifica e il conseguente allontanamento dalla gara.

j) L'organizzazione può allestire appositi bersagli di allenamento (Practice Range), sui quali è possibile tirare, a scopo di riscaldamento, prima della gara;

k) In caso di cattivo tempo, o per qualsiasi altro giustificato motivo, il Giudice di Gara e/o il Presidente dell'organizzazione, possono decidere l'eventuale sospensione della gara. Verrà indicato con un primo segnale acustico la sospensione temporanea della gara. Un ulteriore segnale acustico indicherà la ripresa della gara. Tre segnali acustici indicano la sospensione definitiva della gara, con ritorno obbligato degli arcieri al punto di ritrovo.

l) Modello di tabella di piazzola scaricabile dal sito CSAIn:



PARAGRAFO II - PIAZZOLE

a) Ogni piazzola deve avere una Tabella di Piazzola. La tabella di piazzola può essere fissata ad alberi, recinzioni ecc. in maniera temporanea per assicurare lo svolgimento della gara.

b) Nelle piazzole con più di un bersaglio, è quello più lontano dal picchetto di tiro che determina il gruppo della piazzola ;

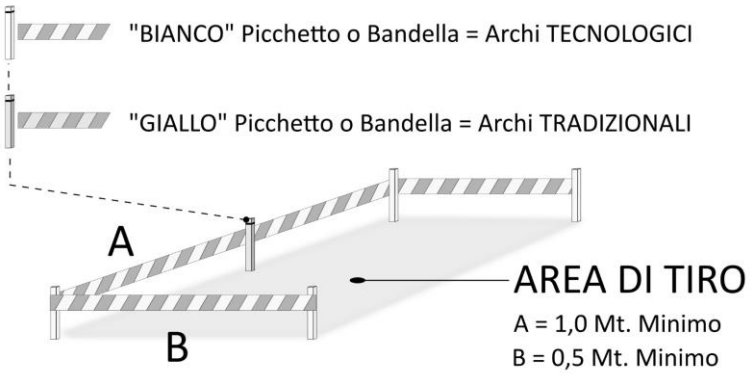
c) Nelle piazzole con un picchetto o area di tiro e più bersagli, la sequenza di tiro è univoca come indicato sulla Tabella di Piazzola. Può essere ABC o CBA; AB o BA.

d) Le sagome in tutte le tipologie di gare possono essere parzialmente nascoste;

e) Gli Arcieri non possono superare la tabella di piazzola prima del loro turno di tiro.

PARAGRAFO III - PICCHETTI O AREE DI TIRO

1. In una stessa gara possono essere presenti sia picchetti che aree di tiro.
2. Picchetti di tiro di colore Bianco o Giallo in funzione delle categorie di tiro, specifiche per la tipologia di gara;
3. I picchetti di tiro devono essere robusti in tutte le piazzole ed idonei a resistere allo sforzo ed alle sollecitazioni che l'arciere può provocare con il contatto.
4. L'area di tiro deve essere inequivocabilmente delimitata a terra mediante qualsiasi mezzo idoneo alla segnalazione, purché non costituisca intralcio o pericolo per gli arcieri. La delimitazione dovrà essere contrassegnata con picchetto giallo per gli archi tradizionali e picchetto bianco per gli archi tecnologici, oppure, in alternativa, con bindella gialla per gli archi tradizionali e bindella bianca per gli archi tecnologici. Anziché picchetti colorati, possono essere utilizzati picchetti privi di colore, ma la delimitazione deve essere effettuata con bindella di colore giallo o bianco in base alla tipologia di archi.
5. L'Area di tiro deve essere delimitata su tre lati, tipo una "C". L'arciere deve posizionarsi obbligatoriamente all'interno delle delimitazioni senza oltrepassarle e toccarne i limiti. Dimensioni minime A= 1.0 m e B= 0.5 m



PARAGRAFO IV - PIAZZOLE A TEMPO LIMITATO

a) Nelle piazzole a tempo limitato, previste in funzione della tipologia di gara, la durata disponibile per il tiro è indicata sulla relativa tabella. Esso è pari a 25 secondi in caso di un solo picchetto di tiro, e a 30 secondi in presenza di due o tre picchetti. Per motivi di sicurezza, il tempo può essere esteso fino a un massimo di ulteriori 10 secondi. Sono esentate dal rispetto dei tempi di tiro previsti in queste piazzole le classi "Prime Frecce" e "Lupetti", nonché le categorie AN, CO, SL, SI, FS e RI.

b) Nelle piazzole a tempo limitato l'arciere deve dare il "Pronto" sul picchetto di tiro con la freccia incoccata e l'arco non teso. Al "Via" del cronometrista l'arciere può allora iniziare la sequenza di tiro. Allo scadere del tempo a disposizione, il cronometrista deve dare il segnale di "Stop". Il cronometrista non può dare nessuna informazione del tempo trascorso o residuo;

c) Il cronometrista deve essere un atleta partecipante alla gara della medesima piazzola.

d) E' vietato scoccare le frecce non correttamente posizionate sul supporto;

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; nel caso di punteggio uguale a zero l'arciere verrà ammonito;

f) Nelle piazzole a tempo limitato l'interruzione della serie di frecce causata da responsabilità dell'arciere e/o da elementi fortuiti che impediscano 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 di sicurezza e non imputabili all'arciere, il cronometraggio si

interrompe e alla soluzione del problema l'arciere può proseguire la sequenza di tiro utilizzando il tempo residuo.

g) Qualsiasi errore nella sequenza di tiro o irregolarità compiuta in una piazzola a tempo limitato implica l'annullamento dell'intera serie di frecce, ad eccezione delle categorie AN – RI - CO – SL – SI – FS.

PARAGRAFO V - PIAZZOLE DI TIRO CON BERSAGLI MOBILI

a) Nelle piazzole con bersagli mobili il manovratore dovrà essere a turno tra i componenti della squadra, partendo dall'ultimo arciere che deve eseguire i tiri. A discrezione dell'organizzazione può essere fornito personale adibito a tale scopo;

b) La zona entro cui il bersaglio mobile può essere colpito è indicata con segnali ben visibili ed inequivocabili. Nella area della zona suddetta compresa tra i picchetti di tiro ed il bersaglio non ci devono essere presenti ostacoli di alcun 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 AN – CO – SL – SI – FS - RI, possono tendere l'arco con la freccia incoccata e quindi ad arco carico 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 saranno annullate le frecce a punto e l'arciere verrà diffidato, 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. 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;

g) La manovra di mobilità del bersaglio deve essere effettuata o da un organizzatore o da un atleta maggiorenne membro della piazzola.

h) Nelle piazzole con bersagli mobili è vietato colpire sagome non in movimento;

i) 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 d'inadempienza saranno annullate le frecce a punto.

j) Nelle piazzole con sagome mobili, prima dei tiri, la squadra posizionata sul primo picchetto può effettuare una manovra di mobilità del bersaglio per visionarne il percorso;

k) Nelle piazzole con bersagli mobili dovranno essere rispettate le massime norme di sicurezza.

l) Le piazzole con bersagli mobili dovranno essere predisposte in modo tale che, alle spalle del bersaglio e per tutta la corsa dello stesso, sia presente un terrapieno o un battifreccia che copra l'intera finestra di tiro.

m) La postazione del manovratore deve essere dislocata in una zona di assoluta sicurezza, preferibilmente in posizione più arretrata rispetto alla linea di tiro.

n) La zona entro cui il bersaglio mobile può essere colpito, peculiare di ogni situazione, deve sempre essere indicata con due picchetti o altri segnali ben visibili ed inequivocabili. Nella suddetta zona non ci devono essere ostacoli di nessun tipo, naturali o artificiali.

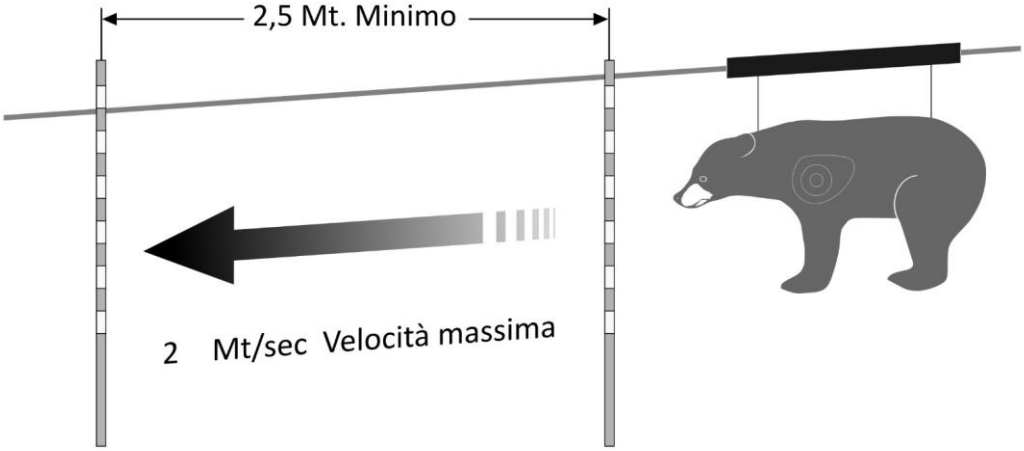
o) L'angolazione del bersaglio mobile, rispetto alla linea di tiro, non deve superare i 30°.

p) Le apparecchiature di movimento dei bersagli mobili devono essere conformi alle seguenti prescrizioni:

q) La larghezza della finestra di tiro non deve essere inferiore a 2,5 m

r) La velocità dell'intero sistema carrello + sagoma mobile non deve superare i 2 m/sec

s) Nell'allestimento della piazzola mobile l'associazione avrà cura di considerare le caratteristiche di tiro di ogni classe e categoria, permettendo a tutti di caricare l'arco in sicurezza

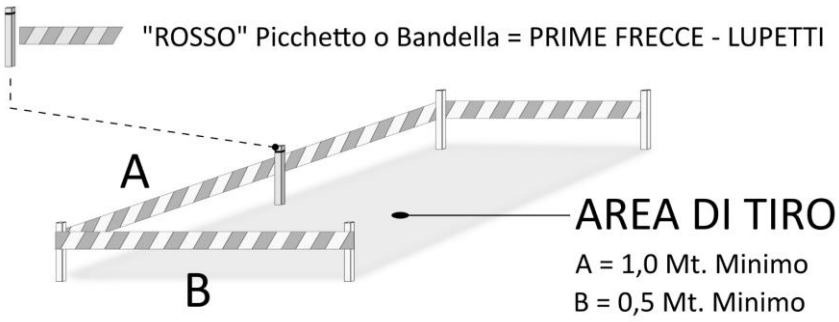


PARAGRAFO VI - PIAZZOLE DI TIRO DA PALCHETTO O ALTANE

Sono ammesse postazioni sopraelevate, sia naturali che artificiali, purché conformi alle normative di sicurezza vigenti.

PARAGRAFO VII - PRIME FRECCE E LUPETTI

a) Per le classi "Prime Frecce" e "Lupetti", la piazzola è contrassegnata da un apposito picchetto rosso, oppure da un'area di tiro delimitata con fascia di colore rosso, posizionata a una distanza pari o inferiore a quella del picchetto "Master Tradizionale" e, in ogni caso, non superiore alla metà della distanza massima prevista per il gruppo di appartenenza delle sagome.



b) Prime Frecce e Lupetti effettuano i tiri dallo stesso picchetto o area di tiro;

c) Prime Frecce e Lupetti, all'interno della propria squadra, tireranno sempre per ultimi;

d) Prime Frecce e Lupetti sono esentati dai tiri da postazioni sopraelevate e dai tiri a tempo limitato;

e) Per motivi di sicurezza o per le particolari conformazioni del terreno, Prime Frecce e Lupetti possono scoccare le frecce a distanze maggiori di quanto previsto dal presente regolamento.

PARAGRAFO VIII - IL TIRO

a) All'interno della squadra, l'ordine di tiro è in ordine alfabetico per cognome e a rotazione, l'ultimo arciere della sequenza, tirerà per primo alla piazzola successiva. Il primo arciere della sequenza tirerà per secondo nella piazzola successiva e così via 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) Ogni serie di frecce deve essere completata in un determinato tempo. Detto tempo viene calcolato da quando l'arciere supera la Tabella di Piazzola. L'arciere ha a disposizione: 1 minuto per una freccia, 2 minuti per due frecce, 3 minuti per tre frecce. Nel caso che la sequenza di tiro sia di due o tre frecce, il tempo a disposizione dell'arciere, non verrà calcolato dividendolo matematicamente per ogni singola freccia scoccata, ma potrà essere utilizzato, per ogni freccia, a discrezione dell'arciere, purché si mantenga il tempo massimo previsto per quella sequenza;

c) Nella fase di preparazione al tiro è condizione necessaria la valutazione di ostacoli in prossimità del picchetto di tiro, scegliendo adeguatamente la posizione all'interno dell'area delimitata, posizionandosi in modo da poter maneggiare liberamente l'arco eliminando il rischio di urti accidentali;

d) Prima della sequenza di tiro è consentito l'utilizzo del binocolo; l'utilizzo del binocolo tra i tiri della stessa sequenza comporta l'annullamento del punteggio di tutta la serie. Il tempo a disposizione per ogni serie di frecce è comprensiva dell'utilizzo del binocolo.

e) Tutte le fasi del tiro devono avvenire inderogabilmente in direzione del bersaglio o, in caso di bersagli mobili, in direzione della zona appositamente delimitata per il tiro. In caso di inadempienza, alla prima infrazione l'arciere sarà diffidato. La diffida comporta l'annullamento del punteggio ottenuto in piazzola, in caso di ulteriore infrazione l'arciere verrà squalificato;

f) Nel caso in cui la tabella di piazzola rechi la scritta "Attendere il Libero", se non già udito, al primo turno di tiro l'arciere dovrà chiedere ad alta voce conferma di piazzola libera;

g) Qualora si incontri durante il percorso il cartello con la dicitura "Dare Libero" è l'ultimo arciere della squadra a transitare nei pressi dello stesso che deve segnalarlo ad alta voce alla squadra che segue;

h) Tutti i tiri sono a distanza sconosciuta, di conseguenza è vietato tirare più di una freccia su un bersaglio dalla stessa postazione di tiro. Le infrazioni al presente comma, si possono verificare nelle seguenti situazioni:

   a) Nel caso di sagoma singola, i picchetti di tiro potrebbero essere o due o tre in avvicinamento al bersaglio; vengono annullate le frecce scoccate dai picchetti sbagliati;

   b) Un picchetto di tiro o area delimitata con due/tre sagome (errore di sequenza): è annullato il punteggio tirato sul bersaglio sbagliato come anche 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 acquisito su quest'ultima sarà considerato valido.

   c) Nel caso in cui un arciere si accorga di aver sbagliato la progressione numerica delle frecce, può comunicarne l'errore al responsabile di piazzola e continuare validamente la serie purché tale comunicazione sia immediatamente successiva all'errore;

i) Il tiro deve essere effettuato con entrambi i piedi dietro il picchetto; l'arciere deve mantenere obbligatoriamente il contatto con il picchetto in tutte le fasi del tiro. Nel caso fosse, invece, presente un'area di tiro opportunamente delimitata, l'arciere deve posizionarsi obbligatoriamente all'interno della stessa senza oltrepassarla. In caso di inadempienza è annullata la freccia scoccata;

j) Si dovrà evitare che le frecce che non colpiscono il bersaglio si disperdano in aree inaccessibili o in condizioni tali da non permetterne il tracciamento visivo. Nelle gare outdoor, ove possibile, tale esigenza dovrà essere soddisfatta sfruttando la morfologia naturale del terreno, ad esempio posizionando i bersagli all'interno di buche naturali o davanti a terrapieni privi di vegetazione. In alternativa, si dovranno impiegare adeguati battifreccia posizionati alle spalle dei bersagli.

k) Un arco rotto durante la gara può essere sostituito purché appartenga alla categoria in cui si sta gareggiando. Previa comunicazione al Giudice di Gara, in accordo con il Presidente dell'associazione organizzatrice, l'arciere abbandonerà momentaneamente il campo gara accompagnato da personale dell'associazione o dal Giudice di Gara. La squadra, in questo caso, attenderà fino ad un massimo di 30 minuti il ritorno dell'arciere, lasciando passare avanti le altre squadre; dopo 30 min la squadra riprende regolarmente la gara. L'arciere ritardatario raggiungerà la squadra, ma non potrà recuperare le piazzole perse.

CAPITOLO VI

PERCORSI DI GARE IN LINEA INDOOR

PARAGRAFO I - PERCORSI DI GARA

1) Nelle gare in linea le piazzole sono distribuite in “Corsie” di tiro
2) Le gare sono strutturate su 2 percorsi di 20 corsie, ognuna con caratteristiche descritte come da allegati.
3) In base agli spazi disponibili, le gare possono essere svolte in una o due strutture.
4) Le gare strutturate su 20 corsie possono essere suddivise in due sessioni da 10 corsie ciascuna, che dovranno essere percorse due volte dagli arcieri. In tal caso, **tra il primo e il secondo giro delle 10 corsie, l’organizzazione è tenuta a modificare le distanze dei bersagli**, al fine di garantire la variabilità e la correttezza dello svolgimento della competizione.
5) Nel caso dell’allestimento di gare su due location gli arcieri che hanno terminato di tirare alle 20 (o 10+10) corsie della prima gara (Round), dietro autorizzazione del Giudice di gara, eseguiranno il cambio location tutti in contemporanea e attenderanno il via per le successive 20 (o 10+10) corsie della seconda gara (Trophy).
6) Nel caso in cui le due tipologie di gara vengano realizzate nella stessa location, durante la pausa, l’organizzatore avrà un tempo massimo di un’ora per riposizionare i bersagli secondo il nuovo percorso.
7) A seconda degli arcieri iscritti è possibile prevedere più turni di tiro per ogni gara (Round e Trophy).

PARAGRAFO II - STRUTTURE

1) Le dimensioni previste per allestire le due gare sono:

    a. Per la **25 3D Round & Trophy** , le misure minime sono di 20x34 M nel caso di 20 corsie di tiro oppure 14x34m per le 10+10 corsie di tiro.
    b. Per il **40 3D Round & Trophy**, non possono essere inferiori a 20M x 40M

2) L’Altezza minima consigliata deve essere di 5M (una misura inferiore va verificata tirando 3 diverse frecce con un arco scuola da 20 libbre, allungo 28” con un’asta con 100 grani di punta sul bersaglio più distante previsto. Le frecce devono raggiungere il bersaglio senza interferenze).
3) La larghezza della corsia della piazzola non può essere inferiore a 80 cm nel caso di tiro singolo e 150 cm nel caso di tiro in coppia.

PARAGRAFO III - ALLESTIMENTO E SEGNALAZIONI SUL CAMPO GARA

1) Non sono previste indicazioni di distanza del bersaglio.
2) Le linee di tiro devono essere suddivise in corsie ben delimitate, ciascuna contrassegnata con un numero identificativo. All’interno di ogni corsia potranno posizionarsi uno o al massimo due arcieri.

3) Davanti alla linea di tiro destinata alle categorie Prime frecce e Lupetti deve inoltre essere collocata una targa ben visibile (anche dalla linea di tiro più arretrata), riportante il numero della corsia corrispondente.
4) In posizione visibile sul basamento o sulla protezione del bersaglio va indicato il numero corrispondente della corsia.
5) Occorre predisporre una linea di attesa per gli arcieri che attendono il proprio turno di tiro con un corridoio di almeno 3 metri. La linea di tiro va posizionata a 2 metri dalla linea di attesa.
6) Per gli eventi il **40 3D Round & Trophy** vanno predisposte 2 linee di tiro. La prima, alla distanza max di 40 mt per CO/SL/SI/FS/RI di colore BIANCO, **ed una seconda 10 mt** piu avanzata per AN/RT/RM/AS/LB di colore GIALLO.
7) Va predisposta una linea Prime frecce e Lupetti di colore rosso, di **5 metri avanzata** rispetto alla linea di tiro degli AN/RT/RM/AS/LB.
8) Non ci sono obblighi sul colore delle linee di attesa, importante è che siano colore differente.
9) Dietro a ciascun bersaglio, ad una distanza massima di 1 metro, deve essere installato un sistema di protezione "battifreccia", idoneo a trattenere eventuali frecce che non colpiscono il bersaglio.
10) Al termine del campo di gara, in corrispondenza dell'intera linea dei bersagli, deve essere posizionata una rete "battifreccia" con altezza minima di 3,00 metri e lunghezza pari almeno alla larghezza complessiva del campo di tiro. Tale protezione deve essere in grado di arrestare le frecce che superano i bersagli.

PARAGRAFO IV - REGOLE SUI TIRI

1) È obbligatorio predisporre almeno un **semaforo con timer** per la gestione dei segnali di **start, stop e attesa** durante la fase di tiro.
L'utilizzo di **fischietto e cronometro** è consentito **esclusivamente in caso di guasti tecnici non risolvibili** relativi al semaforo o al monitor.

2) L'utilizzo del semaforo prevede che:
   a) Con semaforo rosso gli arcieri attendono dietro la linea di attesa.
   b) Al primo segnale gli arcieri si posizion sulla linea di tiro.
   c) Al successivo segnale acustico il semaforo diventa verde determinando l'inizio dei tiri e l'avvio del conto alla rovescia.
   d) Gli arcieri abbiano a disposizione 90 secondi per scoccare 2 frecce e 60 secondi per una freccia.
   e) Il semaforo diventi arancione a 15 secondi allo stop dei tiri.
   f) Allo scadere del tempo l'addetto al timer provveda all'emissione un segnale acustico e il semaforo diventi rosso: a questo punto è vietato tirare ulteriori frecce.

3) L'arciere che **scocca una freccia prima del segnale verde** del semaforo (o del comando "via") oppure **oltre il tempo limite previsto**, **subisce la penalità dell'annullamento dell'intero punteggio della volée**.
Alla **prima infrazione**, l'arciere riceverà un **richiamo ufficiale**; alla **seconda infrazione**, verrà **squalificato dalla gara**.

4) In alternativa all'utilizzo del semaforo, possono essere impiegati uno o più monitor gestiti da apposito software, secondo la seguente sequenza operativa:
   a) Gli arcieri attendono dietro la linea di attesa. Un segnale acustico a doppio suono autorizza l'ingresso sulla linea di tiro e attiva un conto alla rovescia di 10 secondi, visualizzato in colore rosso.

b) Al termine dei 10 secondi, un segnale acustico singolo e l'accensione del semaforo verde determinano l'inizio della fase di tiro. Contestualmente inizia il conto alla rovescia relativo al tempo disponibile per la volée.
c) I tempi di tiro previsti sono i seguenti:
   - 90 secondi per il tiro di 2 frecce;
   - 60 secondi per il tiro di 1 freccia.
d) Quando mancano 15 secondi al termine del tempo disponibile, il colore del conto alla rovescia passa arancione. Al termine dei 15 secondi residui:
   I. l'arciere non potrà più scoccare;
   II. dovrà immediatamente arretrare dietro la linea di attesa;
   III. un doppio segnale acustico e il semaforo rosso autorizzano l'arciere successivo ad accedere alla linea di tiro;
   IV. un segnale acustico singolo e il semaforo verde avviano il nuovo tempo di tiro, come descritto nella fase b) ;
   V. Nel caso in cui tutti gli arcieri abbiano terminato la sequenza dei tiri, il Direttore di tiro, in accordo con il GdG, puo interrompere il conto alla rovescia e passare al punto III;
e) Le fasi a) – b) – c) – d) si ripetono ciclicamente fino all'esaurimento degli arcieri singoli o delle coppie previste.
f) Un triplo segnale acustico e la visualizzazione del semaforo rosso con tempo 0 indicano la fine della sessione di tiro e autorizzano tutti gli arcieri al recupero delle frecce e al conteggio dei punteggi.
g) In caso di emergenza, 5 suoni acustici e la parola "STOP" in rosso indicano l'immediata interruzione dei tiri.

5) A fine della sequenza di tiro gli arcieri devono sempre posizionarsi dietro la linea di attesa fino al loro turno di tiro successivo. Non possono dare indicazione sui tiri.
6) Un arco rotto durante la gara può essere sostituito purché appartenga alla categoria in cui si sta gareggiando. Previa comunicazione al Giudice di Gara. In questo caso sarà accompagnato in sicurezza dal personale dell'associazione organizzatrice. La squadra proseguirà la competizione, l'arciere potrà ritornare, ma non potrà recuperare le corsie già ultimate dalla squadra;
7) L'arciere dovrà posizionarsi con i piedi a cavallo della linea di tiro. Vista la peculiarità di questa tipologia di gara, nel caso un arciere colpisca erroneamente una sagoma di una piazzola vicina, quella freccia verrà annullata, senza nessun'altra conseguenza per il punteggio.
8) Non è ammesso l'uso del binocolo tra un tiro e l'altro ed è obbligatorio il ritorno dietro la linea d'attesa immediatamente dopo la sequenza di tiro;
9) Prime Frecce e Lupetti effettueranno i tiri dopo i Master.

PARAGRAFO V - CORSIE DI TIRO

1. A seconda del numero degli iscritti alla manifestazione, potrà essere previsto il tiro in coppia tra arcieri della stessa corsia e/o il tiro a turni diversificati.
2. Ogni corsia sarà composta da un numero **massimo di 6 arcieri** e due di questi saranno nominati **marcatori**.
3. Nel caso di tiro in coppia, l'alternanza tra gli arcieri avviene secondo il seguente schema: coppia A-B, coppia C-D, coppia E-F. Nelle corsie di gruppo 4 (ove previste dal regolamento gare), gli arcieri A, C ed E dovranno tirare esclusivamente sulla sagoma di sinistra, mentre gli arcieri B, D ed F dovranno tirare esclusivamente sulla sagoma di destra.

4. Qualora, per qualsiasi motivo, una freccia colpisca una sagoma diversa da quella assegnata in piazzola, la stessa verrà considerata nulla.
5. In caso di guasto tecnico all'attrezzatura dell'arciere o di temporanea indisposizione, la gara non subirà interruzione. In tal caso l'arciere potrà, con il consenso del Giudice di gara, abbandonare la linea di tiro ed eventualmente il percorso di gara, per ritornarvi successivamente. L'arciere non potrà rivendicare i tiri non eseguiti durante l'interruzione.

PARAGRAFO VI - IL GIUDICE DI GARA

a) Nel caso di allestimento di 2 percorsi in contemporanea, dovranno essere designati due Giudici di gara

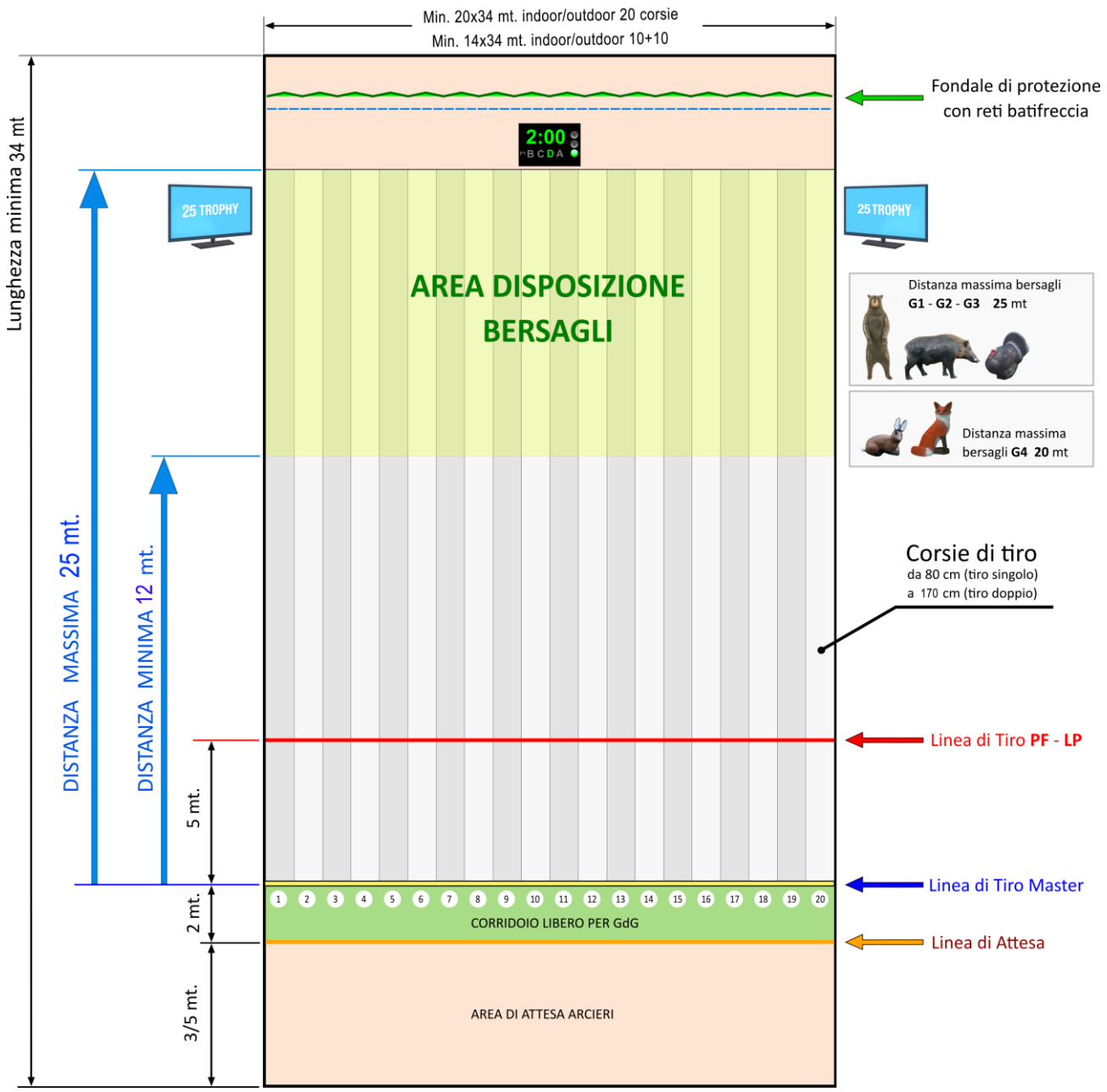
b) Il **Giudice di Gara**, in collaborazione con il **Direttore di Tiro**, sovrintende allo svolgimento regolare della competizione.
Il **Direttore di Tiro** ha il compito di **segnalare, per tutti gli arcieri, l'inizio e la fine di ogni turno di tiro** su ciascun percorso.

c) Il Giudice di gara avrà altresì il compito di assegnazione del punteggio in caso di disaccordo tra i marcatori designati.

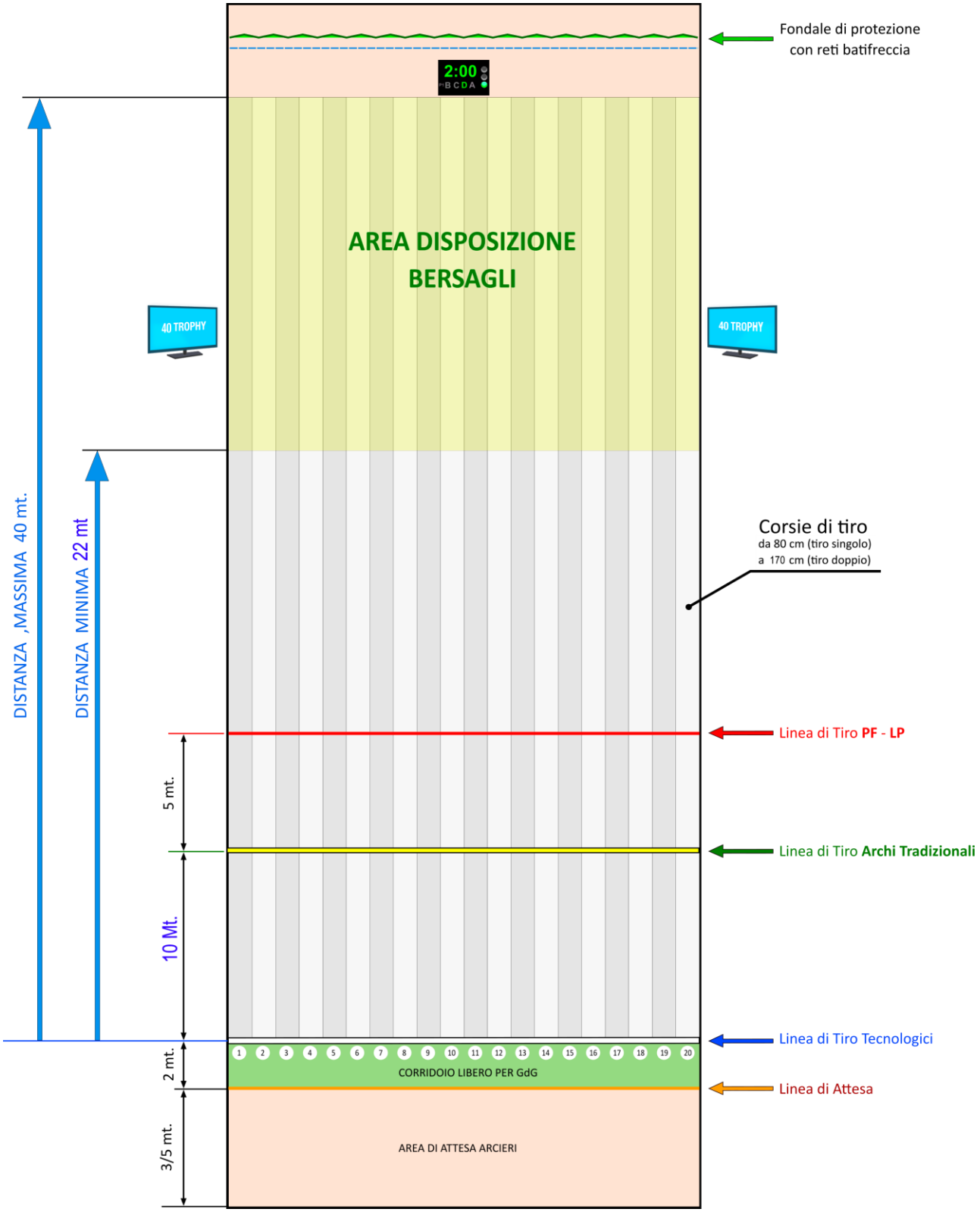
d) Il Giudice di gara può interrompere, per necessità, le varie sequenze o azzerare in anticipo i tempi.

e) Il segnale acustico degli ultimi 15 secondi non e' obbligatorio ma a discrezione della associazione organizzatrice.

ALLEGATO 1 - ESEMPIO CAMPO 25 3D INDOOR ROUND&TROPHY



ALLEGATO 2 - ESEMPIO CAMPO 40 3D INDOOR ROUND&TROPHY



CAPITOLO VII

PERCORSI DI GARE IN LINEA OUTDOOR

PARAGRAFO I - PERCORSI DI GARA

Vale quanto previsto dal Cap VI paragrafo I

PARAGRAFO II - CAMPI GARA

1) Le dimensioni previste per allestire i campi gara outdoor sono:
   a) Per il 25 3D Round & Trophy Outdoor , le misure minime sono di 20,00 x 40,00 m nel caso di allestimento di 20 corsie di tiro.
   Se invece si sceglie per una 10+10 25 3D Round & Trophy le misure minime consigliate sono di 16,00 x 40,00 m.
   b) Per il 40 3D Round & Trophy Outdoor, le misure minime non possono essere inferiori a 20,00 x 50,00 m nel caso di allestimento di 20 corsie di tiro.
   Se invece si sceglie per una 10+10 40 3D Round & Trophy Outdoor le misure minime consigliate sono di 16,00 x 50,00 m.

2) La larghezza della corsia della piazzola non può essere inferiore a 80 cm nel caso di tiro singolo e 150 cm nel caso di tiro in coppia.

PARAGRAFO III - ALLESTIMENTO E SEGNALAZIONI SUL CAMPO GARA

Vale quanto previsto Cap VI paragrafo III fatta eccezione per il punto 8) che per questa tipologia di gara è previsto :

8) È facoltà dell'organizzatore valutare la necessità di installare, dietro a ciascun bersaglio e ad una distanza massima di 1 metro, un sistema di protezione "battifreccia" idoneo a trattenere eventuali frecce che non colpiscono il bersaglio.

PARAGRAFO IV - REGOLE SUI TIRI

Per problematiche legate ai riflessi o eventuale cattivo tempo, in questi eventi consigliamo l'utilizzo del semaforo classico e cronometro.

Per la gestione del semaforo vale quanto previsto Cap. VI Paragrafo IV

PARAGRAFO V - CORSIE DI TIRO

Vale quanto previsto Cap VI paragrafo V

PARAGRAFO VI - IL GIUDICE DI GARA

Vale quanto previsto Cap VI paragrafo VI