

## Libro 3

### Capitolo 8 GARE DI TIRO ALLA TARGA AL CHIUSO

(I dettagli riguardanti l'organizzazione di Campionati FITA, sono contenuti nel Manuale degli Organizzatori e nell'Appendice 1, Libro 3)

#### 8.1 DISPOSIZIONE DELLA SALA

8.1.1 La sala dovrà corrispondere ai seguenti requisiti:

8.1.1.1 La sala dovrà essere messa in squadra e ciascuna distanza accuratamente misurata da un punto situato sotto la verticale dell'oro di ciascun bersaglio fino alla linea di Tiro.

La tolleranza delle dimensioni della sala sarà di  $\pm 10$  cm a 25/18 metri.

8.1.1.2 Sarà indicata la linea di attesa almeno tre (3) metri dietro la Linea di Tiro. (\*)

*(\*) Nelle gare non valide per i riconoscimenti FITA tale distanza potrà essere ridotta a 2 metri.*

8.1.1.3 I supporti battifreccia dovranno essere sistemati a qualsiasi angolazione compresa tra la verticale e circa 10 gradi rispetto alla verticale stessa I supporti battifreccia di una stessa linea dovranno essere sistemati con la stessa angolazione.

8.1.1.4 Le altezze dei centri degli ori dello stesso tipo di visuale in una linea di supporti sul campo, dovranno sempre apparire allineate.

8.1.1.5 Saranno segnati riferimenti sulla linea di tiro direttamente contrapposti al centro di ogni battifreccia. Ci sarà inoltre un numero corrispondente a quel bersaglio posizionato tra 1 e 2 metri davanti alla linea di tiro. Se due o più arcieri tirano sullo stesso bersaglio contemporaneamente, la posizione di tiro di ciascun arciere dovrà essere segnata sulla linea di tiro e sarà garantito uno spazio minimo di 80 cm per arciere. (\*) Per partecipanti su sedia a rotelle si dovrà considerare uno spazio maggiore.

*(\*) Nel caso di due concorrenti che tirino contemporaneamente, in alternativa ai contrassegni sulla linea di tiro, essi potranno disporsi ai lati del riferimento relativo al numero di supporto.*

8.1.1.6 Possono essere previste corsie, in cui ci siano non più di due arcieri che tirano contemporaneamente, e che devono essere larghe almeno 160 cm, consentendo un minimo di 80 cm per arciere.

8.1.1.7 Davanti la linea di tiro dovrà essere segnata una "linea dei 3 metri" (vedi Art.8.4.5.1).

8.1.1.8 Si dovrà tenere in considerazione la sorgente di luce, sia essa naturale che artificiale, ed i relativi effetti sul bersaglio.

8.1.1.9 E' raccomandata la separazione delle varie classi sulla linea di tiro.

*8.1.1.9bis Gli arcieri delle diverse divisioni tireranno, ove possibile, su battifreccia separati.*

8.1.1.10 Ove necessario, saranno innalzate intorno al campo barriere adatte per tenere gli spettatori indietro. Tali barriere dovranno essere ad almeno 10 metri dalle estremità della linea dei bersagli ed almeno 5 metri dietro la linea di attesa.

Nessuno spettatore è autorizzato ad essere al di là della linea dei bersagli. Ove non siano erette barriere laterali, nessuno spettatore potrà trovarsi oltre le barriere poste dietro la linea di attesa.

8.1.1.11 Per il Match Round a Squadre, dovrà essere segnata una linea ben visibile, un metro dietro la linea di tiro. Tale linea dovrà avere larghezza minima di 3 cm.

8.1.1.12 Per il Match Round a squadre dovranno essere marcate dietro la "linea del metro" un'area riservata agli atleti di grandezza sufficiente per i tre concorrenti ed il loro equipaggiamento e, dietro questa, un'area riservata agli allenatori.

Se lo spazio lo consente sarà marcata, tra le due squadre in gara, anche una piccola area per gli Arbitri (Giudici di Gara). (\*)

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

#### 8.2 ATTREZZATURA DELLA SALA

##### 8.2.1 Visuali

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

- Visuale con diametro di 60 cm
- Visuale tripla triangolare da 60 cm
- Visuale tripla verticale da 60 cm
- Visuale con diametro di 40 cm
- Visuale tripla triangolare da 40 cm
- Visuale tripla verticale da 40 cm

Si dovranno utilizzare esclusivamente visuali per Tiro alla Targa al Chiuso prodotte da fabbricanti autorizzati dalla FITA. (\*)

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

##### 8.2.1.1 Descrizione

Visuali, vedi disegno dell'Appendice 1, Libro 3

Le visuali con diametro di 60 cm e 40 cm sono divise da una sottile linea, in cinque zone colorate concentriche disposte dal centro verso l'esterno come segue: Oro (Giallo), Rosso, Azzurro, Nero, Bianco (non ci sono linee divisorie tra l'Azzurro ed il Nero, né tra il Nero ed il Bianco). A sua volta, ognuno dei colori è diviso da una sottile linea in due zone di uguale larghezza formando così un totale di dieci zone di punteggio la cui larghezza misurata dal centro dell'Oro, risulta:

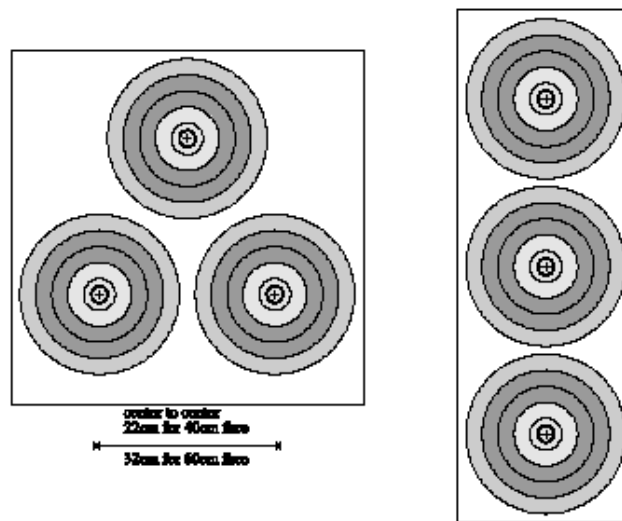
- 3 cm su visuale da 60 cm
- 2 cm su visuale da 40 cm

Tali linee e ogni altra linea di divisione che può essere usata tra i colori, dovranno, in ogni caso, essere tracciate interamente entro la zona di punteggio più elevato. Ogni linea che segna il bordo esterno del Bianco sarà tracciata interamente entro la zona di punteggio. La larghezza delle sottili linee divisorie e delle linee esterne non dovrà superare i 2 mm sia sulla visuale da 60 cm che su quella da 40 cm.

Il centro del bersaglio viene chiamato "pinhole" (foro di spillo) e sarà indicato da una piccola croce (x) le cui linee non dovranno superare 1 mm di larghezza e 4 mm di lunghezza. Per la divisione Compound è previsto un anello interno (dieci) con un diametro di 3 cm nelle visuali da 60 cm e di 2 cm nelle visuali da 40 cm.

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

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



### 8.2.1.2 Zone di Punteggio e definizione dei Colori

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

Visuali, vedi disegno nell'Appendice 1, Libro 3.

### 8.2.1.3 Tolleranza nelle misure

Le variazioni permesse nelle dimensioni del bersaglio per ciascuna delle 10 zone, dovranno essere misurate sul diametro di ciascun cerchio che racchiude ciascuna delle 10 zone. La

tolleranza di ciascuno di questi diametri, misurati attraverso il centro, non dovrà eccedere  $\pm 1$  mm per le zone del 10, del 9 e dell'8, e  $\pm 2$  mm per le altre zone.

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

Per la Divisione Compound sarà registrato come 10 solo la zona dell'anello interno del 10. La parte restante della zona gialla sarà registrata come 9. Visuali, vedi disegno nell'Appendice 1, Libro 3.

## 8.2.2 Dimensioni delle visuali alle varie distanze

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

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

### 8.2.2.1 Fasi e Visuali

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

L'utilizzo delle visuali triple verticali è obbligatorio ai Campionati del Mondo Indoor (\*).

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

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

*Ai Campionati Italiani di Classe e Assoluti Individuali e a Squadre, dovranno essere utilizzate visuali triple verticali.*

*Per tutte le classi della divisione Arco Nudo (ad eccezione della classe Giovanissimi) dovranno essere utilizzate visuali singole da 40cm sia nelle gare dei Calendari FITARCO che nei Campionati Italiani di Classe e Assoluti Individuali e a Squadre.*

#### 8.2.2.1.1 Disposizione di visuali singole o a coppie

Il centro della visuale singola o del bersaglio intermedio delle visuali verticali triple si troverà a 130 cm da terra con una tolleranza di  $\pm 2$  cm. Nel caso di utilizzo di bersagli tripli triangolari, l'altezza sarà riferita ai centri dei due bersagli inferiori. Nel caso di disposizione a coppie la distanza minima tra la zona di punteggio delle due visuali dovrà essere 10 cm; per le visuali da 60 cm, la distanza minima sarà di 2 cm.

#### 8.2.2.1.2 Disposizione di 4 visuali singole da 40 cm o triple triangolari

In caso di utilizzo di 4 visuali da 40 cm, l'altezza massima del centro della visuale superiore sarà di 162 cm dal terreno. Il centro della visuale inferiore sarà a un minimo di 100 cm dal terreno. **E' ammessa una tolleranza di  $\pm 2$  cm.**

Nel caso di utilizzo di bersagli tripli a triangolo da 40 cm, la misura massima sarà riferita ai centri più alti dei bersagli superiori e quella minima ai centri più bassi dei bersagli inferiori. La distanza minima delle zone di punteggio dei due centri posti alla stessa altezza sarà di 10 cm. Ogni visuale dovrà essere posizionate nel suo quarto del supporto battifreccia (vedi disegno nell'Appendice 1, Libro 3).

#### 8.2.2.1.3 Disposizione di 4, 3 o 2 visuali triple verticali da 40 cm.

In caso di utilizzo di 3 o 4 visuali triple verticali da 40 cm, il centro della visuale si dovrà trovare a 130 cm dal terreno con una tolleranza di  $\pm 2$  cm.

Nel caso di 4 visuali triple verticali, la distanza tra le zone di punteggio della seconda e terza colonna sarà minimo 10 cm e tra le zone di punteggio della colonna 1 e 2 e quelle della colonna 3 e 4 di massimo 5 cm.

Con 3 visuali triple verticali, lo spazio tra le zone di punteggio di ciascuna colonna dovrà essere di minimo 10 cm.

Con 2 visuali triple verticali (prova individuale e a squadre) lo spazio tra le zone di punteggio di ciascuna colonna dovrà essere di minimo 25 cm.

Con una visuale tripla verticale con sistemazione orizzontale (tiri di spareggio a squadre) il centro della visuale tripla sarà a 130 cm dal terreno. **E' ammessa una tolleranza di  $\pm 2$  cm.**

8.2.2.2 Materiale delle visuali. Le visuali possono essere di carta o di altro materiale adatto. Tutte le visuali utilizzate nella stessa gara dovranno essere uniformi nel colore e nel materiale.

### 8.2.3 I supporti battifreccia

Il supporto, sia esso rotondo o quadrato, dovrà essere largo abbastanza da assicurare che l'eventuale freccia che colpisca il battifreccia e manchi di poco il bordo esterno del bersaglio, rimanga infissa nel supporto stesso.

8.2.3.1 Qualsiasi parte del battifreccia e del suo supporto che possa danneggiare le frecce, dovrà essere protetta. Particolare attenzione dovrà essere riposta per evitare che le frecce che attraversano il supporto vengano danneggiate dallo stesso, specie quando si utilizzano più bersagli sullo stesso battifreccia.

8.2.3.2 I supporti dovranno portare i numeri di bersaglio. I numeri saranno alti 30 cm (\*) e composti da cifre nere su fondo giallo, alternate a cifre gialle su fondo nero (per esempio: N.1 Nero su fondo giallo, N.2 Giallo su fondo nero, ecc.). I numeri saranno fissati sopra o sotto il centro di ciascun bersaglio, in maniera da lasciare libera la visuale.

*(\*) Per le gare FITARCO: i numeri dovranno avere un'altezza compresa tra 20 cm e 30 cm. Tutti i numeri della stessa linea di bersagli dovranno comunque avere la medesima altezza.*

### 8.2.4 Dispositivi per il controllo dei tempi Acustici e Visivi

Il Direttore dei Tiri (vedi art. 8.7.1) controllerà:

- l'inizio e la fine di ogni tempo limite, con un fischietto o con un dispositivo che dia segnalazioni acustiche ben udibili

- ogni tempo limite per mezzo di orologi digitali, semafori, bandiere, pannelli e/o altro semplice dispositivo, in aggiunta al segnale sopra descritto

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

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

*(\*) I dispositivi elettrici dovranno essere alimentati secondo quanto disposto dal DPR n.547/1955 e n.459/1996*

#### • Semafori

I colori saranno nell'ordine Rosso, Giallo e Verde, con il Rosso nella parte più alta. I semafori devono essere sincronizzati e non si dovranno mai accendere due colori contemporaneamente. Durante i Campionati FITA Tiro alla Targa al Chiuso, i semafori dovranno essere collegati ai dispositivi per il Controllo Acustico dei tempi in modo che il primo suono emesso dal dispositivo acustico corrisponda al passaggio del semaforo al rosso e dell'orologio digitale allo zero.

#### • Orologi digitali

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

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

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

- **I dispositivi visivi** devono essere posizionati su entrambi i lati del campo e, se necessario, nella corsia libera prevista tra i supporti battifreccia degli uomini e delle donne in modo che siano visibili sia dagli arcieri destrorsi che mancini. Dovranno essere posti davanti la linea di tiro su ciascun lato del campo e nella corsia libera, visibili da tutti gli arcieri sulla linea di tiro.

#### • Indicatori per gli scontri diretti

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

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

#### • Dispositivi di emergenza

Quando il limite di tempo viene controllato da dispositivo elettrico, dovranno essere disponibili pannelli, bandiere o altri semplici sistemi manuali per poter sopperire in caso di interruzione o guasti all'impianto elettrico. Semafori e/o orologi digitali e dispositivi di emergenza sono obbligatori ai Campionati FITA (Art.3.1, 3.2).

Quando il tempo limite è controllato manualmente con l'uso di pannelli, questi non devono essere più piccoli della misura di 120 cm per 80 cm. Dovranno essere ben montati ed essere facili e

veloci da girare per mostrare entrambi i lati. Un lato dei pannelli sarà a strisce alternate nere e gialle larghe 20-25 cm. Le strisce dovranno essere inclinate di circa 45 gradi in rapporto alla linea del suolo. Il retro sarà tutto giallo.

#### 8.2.5 **Materiali vari**

I materiali menzionati nel presente articolo sono obbligatori per i Campionati FITA Tiro alla Targa al Chiuso e raccomandati negli altri importanti tornei. Il Comitato Esecutivo della FITA, o un suo rappresentante, ha l'autorità di controllare l'aspetto di ciò che può essere posto sul campo di gara.

##### 8.2.5.1 **Numeri di gara (pettorali)** devono essere indossati da ciascun concorrente. (\*).

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

##### 8.2.5.2 Un dispositivo per indicare l'**ordine di tiro**: AB/CD, CD/AB, ecc.. Le lettere devono essere di dimensioni sufficienti per essere lette da tutti i concorrenti da qualsiasi posizione di tiro.

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

##### 8.2.5.4 Durante il Match Round dovrà essere esposta ad ogni bersaglio in prossimità del dispositivo di punteggio, una **tabella con il nome ed il numero di pettorale dell'arciere** nella prova individuale o con le prime tre (3) lettere della sigla ufficialmente riconosciuta dell'Associazione Membro nella prova a squadre. Le lettere o le cifre dovranno essere alte almeno 20 cm.

##### 8.2.5.5 Durante il Match Round e a squadre dovrà essere esposto sotto ogni bersaglio un **dispositivo di segnalazione punteggio** a tre cifre; le cifre dovranno essere alte almeno 25 cm.

##### 8.2.5.6 Una **piattaforma rialzata** con sedili per il Direttore dei Tiri.

##### 8.2.5.7 Sistemi audio e radio trasmettenti

##### 8.2.5.8 Sul campo di gara, ad eccezione del campo per le fasi finali, un sufficiente numero di **sedie o panche** dietro la linea di attesa, per tutti i concorrenti, Capitani di Squadra, Allenatori, Arbitri (*Giudici di Gara*) ed ufficiali (\*). Sul campo delle fasi di qualificazione e delle fasi eliminatorie le sedie per gli Arbitri (*Giudici di Gara*) dovranno essere opportunamente posizionate lungo la linea di attesa.

Vedi Libro 1, Capitolo3, Art.3.23, per i Campionati del Mondo, campo delle fasi finali

*(\*) Obbligatorio nelle gare valide per i riconoscimenti FITA*

##### 8.2.5.9 Un sistema di punteggio automatico può essere usato solo nelle fasi Finali.

### 8.3 **ATTREZZATURA DEGLI ARCIERI** (\*)

Questo Articolo stabilisce il tipo di attrezzatura che gli atleti possono usare quando tirano in gare sotto l'egida FITA. E' responsabilità del concorrente usare un'attrezzatura che corrisponda ai Regolamenti. Nel caso di eventuali dubbi, l'arciere dovrà mostrare l'attrezzatura prima dell'uso in gara, all'Arbitro/i (*Giudice/i di Gara*).

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

Di seguito verranno specificate le norme generali riguardanti tutte le divisioni seguite dalle speciali norme supplementari riguardanti solo determinate divisioni.

Vedi anche Libro 1, Appendice 8: Concorrenti disabili.

*(\*) Per la divisione Arco Nudo si applica quanto previsto dall'art.9.3 relativamente a questa divisione.*

#### 8.3.1 Per la Divisione **Arco Ricurvo (Olimpico)** è consentita la seguente attrezzatura:

##### 8.3.1.1 Un **arco** di qualsiasi tipo purché risponda al principio ed al significato accettati per il termine Arco quale usato nel Tiro alla Targa: uno strumento formato da una impugnatura (grip), una parte centrale (riser) (che non sia a finestra passante) e da due semiarchi flessibili ciascuno dei quali terminante in una punta munita di tacca per l'alloggiamento della corda. L'arco viene armato per mezzo di un'unica corda ad esso direttamente collegata soltanto per mezzo dei due appositi alloggiamenti; in azione, l'arco viene tenuto in una mano per l'impugnatura mentre le dita dell'altra mano tendono, trattengono e rilasciano la corda.

##### 8.3.1.1.1 Impugnature multicolori e marchi commerciali posizionati sulla parte interna del flettente superiore sono consentiti.

##### 8.3.1.1.2 E' permesso l'uso di riser che includano bretelle/raccordi sempre che tali bretelle/raccordi non tocchino in modo ripetitivo la mano o il polso del concorrente. (\*)

*(\*) A titolo esemplificativo rientra tra questi il riser Hoyt AXIS®*

##### 8.3.1.2 Una **corda** costituita da un qualsiasi numero di trefoli:

##### 8.3.1.2.1 I trefoli possono essere di diversi colori e del materiale scelto allo scopo, con un avvolgimento centrale di protezione atto ad accogliere le dita che effettuano la trazione, un punto di incocco al quale possono essere aggiunti uno o più avvolgimenti per adattarvi la cocca della freccia, secondo necessità; allo scopo di individuare questo punto potranno essere applicati uno o due indicatori. A ciascuna estremità della corda dell'arco vi sarà un anello da sistemare nelle apposite

tacche dell'arco quando questo viene armato. Inoltre, è permessa una sola aggiunta sulla corda che serva come contrassegno per le labbra o per il naso. A trazione completa, l'avvolgimento di protezione sulla corda non deve terminare nel campo visivo dell'arciere. La corda dell'arco non dovrà mai essere di aiuto per la mira per mezzo di fori di traguardo, contrassegni o altri sistemi.

- 8.3.1.3 Un **supporto per la freccia (rest)** che può essere regolabile.
- 8.3.1.3.1 Qualsiasi tipo di bottone ammortizzatore di pressione mobile, un reggispinta o piastrina reggispinta possono tutti essere utilizzati sull'arco, purché non siano elettrici o elettronici e non offrano un aiuto supplementare nella mira. Il reggispinta non dovrà essere arretrato oltre 4 cm (all'interno) rispetto all'incavo dell'impugnatura (punto di perno) dell'arco.
- 8.3.1.4 Un **indicatore d'allungo**, acustico e/o visivo, che non sia elettrico o elettronico, può essere usato.
- 8.3.1.5 E' consentito l'uso di un **mirino** ma non potrà, in nessun momento, esservene installato più di uno.
- 8.3.1.5.1 Non dovrà incorporare un prisma, delle lenti o altro dispositivo di ingrandimento o di livellamento, o dispositivi elettrici o elettronici, e non dovrà offrire più di un punto mira.
- 8.3.1.5.2 La lunghezza totale del mirino (cappuccio, tunnel, pin o altri componenti) non dovrà essere superiore a 2 cm lungo la direzione di mira.
- 8.3.1.5.3 Un mirino applicato all'Arco, che può consentire la regolazione per il vento e permettere una regolazione verticale, è soggetto alle seguenti condizioni:
- E' permesso l'uso di una prolunga alla quale fissare il mirino.
  - Sull'Arco si potrà montare una piastrina o un nastro con i segni delle distanze come guida per la marcatura, ma ciò non deve in alcun modo costituire un aiuto supplementare alla mira.
  - Il punto di mira può essere in fibra ottica. La lunghezza totale del pin in fibra ottica può essere superiore a 2 cm sempre che l'estremità sia al di fuori della linea di mira dell'arciere a trazione completa, mentre la parte che si trova lungo la linea di mira dell'arciere non deve eccedere i 2 cm in linea retta prima di piegarsi. Solo un punto illuminato deve essere visibile a piena trazione.
- 8.3.1.6 **Stabilizzatori e Ammortizzatori** sull'arco sono permessi
- 8.3.1.6.1 purché:
- non servano come guida della corda
  - non tocchino nient'altro che l'Arco
  - non rappresentano un ostacolo ad altri arcieri per quanto riguarda la posizione sulla linea di tiro
- 8.3.1.7 Possono essere usate **freccie** di qualsiasi tipo purché corrispondenti al principio e al significato accettati per il termine freccia quale usato nel Tiro alla Targa, e che dette frecce non causino indebito danno ai bersagli ed ai supporti.
- 8.3.1.7.1 La freccia è formata da un'asta munita di punta, una cocca, un impennaggio e, ove lo si desideri, colorazioni distintive. Il diametro massimo di un'asta non dovrà eccedere i 9,3 mm e le relative punte possono avere un diametro massimo di 9,4 mm. Le frecce di ogni arciere devono essere marcate sull'asta con il suo nome o iniziali e tutte le frecce usate in ogni singola serie dovranno essere uguali in quanto a modello e colore/i dell'impennaggio, delle cocche e dell'eventuale colorazione distintiva.
- 8.3.1.8 Sono ammesse **protezioni per le dita** sotto forma di salvadita o ditali, guanto, patellette, o nastro adesivo (cerotto) per tendere, trattenerne e rilasciare la corda, purché esse non incorporino dispositivi atti ad aiutare a tendere, trattenerne e rilasciare la corda.
- 8.3.1.8.1 Si potrà usare un distanziatore fra le dita per evitare di comprimere la freccia. Sulla mano che regge l'arco si potrà usare un guanto normale, una muffola o articoli simili, ma non dovrà essere fissato alla impugnatura. E' permessa una piastra di ancoraggio o similare attaccata alla protezione per le dita (tab) con lo scopo di ancoraggio.
- 8.3.1.9 **Binocoli**, cannocchiali o altri sussidi visivi potranno essere usati per individuare le frecce
- 8.3.1.9.1 purché non risultino di ostacolo agli altri concorrenti per quanto riguarda lo spazio occupato sulla linea di tiro.
- 8.3.1.9.2 I cannocchiali devono essere sistemati in modo che la loro parte superiore non superi la linea delle ascelle dell'atleta.
- 8.3.1.9.3 Potranno essere usati occhiali correttivi della vista se necessari, o occhiali da tiro e occhiali da sole. Non dovranno però essere provvisti di lenti a microforo o altro e non dovranno portare alcun segno che possa in qualche modo essere di aiuto nella mira.
- 8.3.1.9.4 La lente dell'occhio non di mira può essere completamente coperta, o si può usare una benda sull'occhio.
- 8.3.1.10 Sono permessi **accessori**
- 8.3.1.10.1 come parabraccio, paraseno, dragona, faretra da cintura o da terra, nappa, e segnalini per i piedi che non sporgano più di 1 cm. dal terreno, salvaflettenti (limb savers), treppiedi per il cannocchiale (può essere lasciato sulla linea di tiro sempre che non sia di ostacolo per gli altri concorrenti)
- 8.3.2 Per la Divisione **Compound** viene descritta la seguente attrezzatura. Sono ammessi senza limitazione tutti i dispositivi addizionali purché non siano elettrici o elettronici.

- 8.3.2.1 Un **arco Compound**, può essere del tipo con finestra passante, in cui la trazione sia assistita meccanicamente mediante un sistema di pulegge e/o di eccentrici. L'arco viene armato per mezzo di una corda (o corde) direttamente inserita nei due alloggiamenti previsti alle estremità dei due semiarchi, oppure collegata al cavo (o cavi) dell'arco, a seconda del caso.
- 8.3.2.1.1 Il peso di trazione non deve superare le 60 libbre.
- 8.3.2.1.2 Sono ammessi dispositivi di protezione del cavo.
- 8.3.2.1.3 Sono permesse bretelle/raccordi o separa cavi sempre che non tocchino in modo ripetitivo la mano, il polso o il braccio dell'arco dell'atleta.
- 8.3.2.2 Una **corda** costituita da qualsiasi numero di trefoli.
- 8.3.2.2.1 I trefoli possono essere di colori diversi e del materiale scelto allo scopo. La corda può avere un avvolgimento centrale di protezione atto a accogliere le dita che effettuano la trazione o un dispositivo meccanico di rilascio. E' ammesso un punto di incocco al quale possono essere aggiunti uno o più avvolgimenti per adattarvi la cocca della freccia secondo necessità; per contrassegnare tale punto si potranno applicare uno o due indicatori. E' inoltre consentito applicare sulla corda dei dispositivi che servano come riferimento per le labbra o per il naso, un foro di traguardo, nonché un dispositivo di traguardo "ad allineamento", un anello di trazione della corda ecc.
- 8.3.2.3 Un **supporto freccia** che può essere regolabile.
- 8.3.2.3.1 Qualsiasi tipo di bottone ammortizzatore di pressione, un reggispinga o piastrina reggispinga mobili, possono tutti essere utilizzati sull'arco purché non siano elettrici o elettronici e non offrano un aiuto supplementare nella mira. Il reggispinga non dovrà essere arretrato di oltre 6 cm (all'interno) rispetto all'incavo dell'impugnatura (punto di perno) dell'arco.
- 8.3.2.4 **Indicatori di allungo** acustici e/o visivi, che non siano elettrici o elettronici, possono essere usati.
- 8.3.2.5 Un **mirino** applicato all'arco
- 8.3.2.5.1 che permetta la regolazione per il vento e la regolazione verticale, e che può incorporare anche un dispositivo di livellamento e/o lenti d'ingrandimento e/o prismi. Non sono ammessi dispositivi elettrici o elettronici.
- 8.3.2.5.2 E' ammessa una prolunga alla quale fissare il mirino. Il punto di mira può essere in fibra ottica e/o a luminescenza chimica. Quest'ultimo dovrà essere racchiuso in modo tale da non arrecare disturbo agli altri atleti e dovrà fornire un solo punto di mira.
- 8.3.2.6 **Stabilizzatori e ammortizzatori** sull'arco sono ammessi
- 8.3.2.6.1 purché:
- non servano come guida per la corda
  - non tocchino niente altro che l'arco
  - non rappresentino un ostacolo o un pericolo per gli arcieri sulla linea di tiro
- 8.3.2.7 Possono essere usate **frecce** di qualsiasi tipo purché corrispondenti al principio e al significato accettati per il termine freccia quale usato nel Tiro alla Targa, e che dette frecce non causino indebito danno ai bersagli ed ai supporti.
- 8.3.2.7.1 La freccia è formata da un'asta munita di punta, una cocca, un impennaggio e, ove lo si desideri, colorazioni distintive. Il diametro massimo di un'asta non dovrà eccedere i 9,3 mm e le relative punte possono avere un diametro massimo di 9,4 mm. Le frecce di ogni arciera devono essere marcate sull'asta con il suo nome o iniziali e tutte le frecce usate in ogni singola serie dovranno essere uguali in quanto a modello e colore/i dell'impennaggio, delle cocche e dell'eventuale colorazione distintiva.
- 8.3.2.8 Sono ammesse **protezioni per le dita** sotto forma di salvadita o ditali, guanto, patellette, o nastro adesivo (cerotto) per tendere, trattenere e rilasciare la corda.
- 8.3.2.8.1 E' ammesso un dispositivo di rilascio il quale non deve essere in alcun modo collegato all'arco né incorporare dispositivi elettrici o elettronici. Si potrà usare un distanziatore fra le dita per evitare di comprimere la freccia. E' permessa una piastra di ancoraggio o similare attaccata alla protezione per le dita (tab) con lo scopo di ancoraggio. Sulla mano che regge l'arco si potrà usare un guanto normale, una muffola o articoli simili, ma non dovrà essere fissato all'impugnatura.
- 8.3.2.9 **Binocoli**, cannocchiali o altri sussidi visivi potranno essere usati per individuare le frecce
- 8.3.2.9.1 purché non risultino di ostacolo agli altri concorrenti per quanto riguarda lo spazio occupato sulla linea di tiro.
- 8.3.2.9.2 I cannocchiali devono essere sistemati in modo che la loro parte superiore non superi la linea delle ascelle dell'atleta.
- 8.3.2.9.3 Potranno essere usati occhiali correttivi della vista se necessari, o occhiali da tiro e occhiali da sole. Non dovranno però essere provvisti di lenti a microforo o altro e non dovranno portare alcun segno che possa in qualche modo essere di aiuto nella mira.
- 8.3.2.9.4 La lente dell'occhio non di mira può essere completamente coperta, o si può usare una benda sull'occhio.
- 8.3.2.10 Sono permessi **accessori**
- 8.3.2.10.1 come parabraccio, paraseno, dragona, faretra da cintura o da terra, nappa, e segnalini per i piedi che non sporgano più di 1 cm dal terreno, protezioni per i flettenti, treppiedi per il cannocchiale (può essere lasciato sulla linea di tiro sempre che non sia di ostacolo per gli altri concorrenti).

- 8.3.3 Per i concorrenti appartenenti a tutte le divisioni, **sono vietati i seguenti dispositivi:**
- 8.3.3.1 Qualsiasi genere di **dispositivo elettronico di comunicazione** e auricolari (cuffie), davanti la linea di attesa.
- 8.4 I TIRI**
- 8.4.1 Ciascun arciere scoccherà le sue frecce in **serie** di tre frecce ciascuna tranne quando specificato diversamente.
- 8.4.1.1 I tiri avverranno in una sola direzione.
- 8.4.1.2 Per le **Fasi Eliminatorie**, si seguirà la seguente procedura: (\*)
- **Sedicesimi (1/16)**. Prima le donne tirano le loro 12 frecce sui sedici battifreccia. Lo stesso faranno successivamente gli uomini, sui medesimi battifreccia. Quattro battifreccia saranno poi spostati da ciascuna delle estremità della linea dei battifreccia, lasciandone così 8 nel centro della sala.
  - **Ottavi (1/8)**. Prima le donne tirano sugli otto battifreccia poi gli uomini tireranno sugli stessi bersagli. Due battifreccia saranno allora spostati da ciascuna delle estremità della linea dei bersagli, creando una divisione tra le due serie di quattro (4) bersagli.
  - Se necessario donne e uomini possono tirare contemporaneamente ed in questo caso il numero dei battifreccia deve essere raddoppiato. Alla fine di ogni fase ci sarà un intervallo di tempo adatto.
- (\*) La disposizione dei battifreccia potrà subire modifiche in funzione di esigenze organizzative.*
- 8.4.1.3 Per le **Fasi Finali**, si seguirà la seguente procedura: (\*)
- **Quarti (1/4)**. Le restanti otto donne ed otto uomini occupano i battifreccia di sinistra e di destra rispetto alla corsia divisoria, e disputano contemporaneamente gli incontri scoccando 12 frecce. Successivamente i quattro battifreccia esterni vengono spostati.
  - **Semifinali**. Le restanti quattro donne e quattro uomini occuperanno i battifreccia di sinistra e di destra rispetto alla corsia divisoria e scoccheranno contemporaneamente 12 frecce.
  - **Finale per il terzo e quarto posto**, come sopra descritto.
  - **Finale per la medaglia d'oro**. L'incontro finale sarà disputato dalle donne, che tireranno 12 frecce; successivamente tireranno gli uomini.
  - Al termine di ogni fase ci sarà un adeguato intervallo di tempo.
- 8.4.1.4 Nella prova a squadre ciascuna squadra tirerà serie di 6 frecce (2 per atleta). Ogni squadra avrà a disposizione 2 visuali triple, un centro per freccia
- (\*) La disposizione dei battifreccia potrà subire modifiche in funzione di esigenze organizzative.*
- 8.4.2 Esiste un limite di tempo per un concorrente per tirare una serie di tre frecce (vedi anche art.8.5.4 e successivi).
- 8.4.2.1 Il **tempo** massimo per tirare una serie di tre frecce è di due (2) minuti.
- 8.4.2.2 Una freccia scoccata prima o dopo il tempo specificato, o fuori sequenza, sarà considerata come facente parte di quella serie e comporterà al concorrente l'annullamento del punteggio più alto conseguito in quella serie che sarà registrata come non andata a bersaglio.
- 8.4.2.3 Una freccia scoccata sul campo di gara dopo che il Direttore dei Tiri ha ufficialmente chiuso i tiri di allenamento (cioè dopo il recupero delle frecce di prova) o durante la pausa tra le varie distanze o fasi, comporterà al concorrente l'annullamento del punteggio più alto conseguito nella serie successiva (vedi anche Art.8.6.2.2).
- 8.4.2.4 Nel caso di un **guasto all'attrezzatura**, l'arciere dovrà chiamare un Arbitro (*Giudice di Gara*) arretrando di un passo dalla linea di tiro. In questo caso, potrà essere concesso tempo supplementare per effettuare le necessarie riparazioni o cambio dell'attrezzatura. L'arciere recupererà le frecce non tirate alla prima occasione, sotto la supervisione di un Arbitro (*Giudice di Gara*). (vedi art.8.5.1.7)
- 8.4.2.5 In nessun caso un guasto all'attrezzatura potrà ritardare la gara di oltre 15 minuti.
- 8.4.2.6 In caso che un concorrente non possa continuare i tiri per **problemi medici** imprevisti e giunti successivamente l'inizio dei tiri, saranno concessi al personale medico non più di 15 minuti per determinare il problema e decidere se il concorrente può continuare la gara senza assistenza. Il concorrente recupererà il numero di frecce necessarie non appena possibile ed entro il tempo massimo di 15 minuti, sotto la supervisione di un Arbitro (*Giudice di Gara*).
- 8.4.2.7 Nel Match Round, in caso di guasto all'attrezzatura o di trattamento di problemi medici imprevisti **non** sarà concesso **alcun tempo supplementare**, ma l'arciere interessato potrà abbandonare la linea di tiro per riparare o sostituire la propria attrezzatura e quindi tornare a tirare la freccia o le frecce rimanenti se il tempo limite lo consente. Nella gara a squadre l'altro componente (o componenti) della squadra potrà tirare nel frattempo.
- 8.4.2.8 I punteggi dei singoli arcieri o squadre che beneficiano di **turni senza avversario (bye) o rinunce** degli avversari non saranno registrati e i concorrenti avanzeranno alla fase successiva. Ai Campionati Mondiali Indoor potranno allenarsi sul campo di prova o in una area speciale di allenamento ricavata sulla parte non utilizzata del terreno di gara. Ad altre gare potranno allenarsi sui bersagli a loro assegnati per la gara, sempre che non sia disponibile un campo di prova adiacente.

- 8.4.2.9 Nella prova a squadre del Match Round se uno dei tre componenti la squadra tira una **freccia prima o dopo il segnale** che indica rispettivamente l'inizio o la fine dei tiri, tale freccia verrà considerata come facente parte di quella serie comportando l'annullamento della freccia con il punteggio maggiore della intera squadra e sarà registrata come non andata a bersaglio.
- 8.4.3 I concorrenti non possono alzare il **braccio dell'arco** prima che venga dato il segnale di partenza del tempo.
- 8.4.4 Eccetto il caso di persone disabili, gli arcieri dovranno tirare in **posizione** eretta e senza appoggio, con piede su ciascun lato della linea di tiro oppure con entrambi i piedi sulla linea di tiro.
- 8.4.5 **In nessun caso una freccia potrà essere tirata una seconda volta.**
- 8.4.5.1 Una freccia può essere considerata come non tirata se:
- la freccia cade o è impropriamente tirata e una parte dell'asta risulta essere entro la zona della linea dei 3 metri, purché la freccia non sia rimbalzata.
  - la visuale o il supporto si rovescino (sebbene siano stati fissati con piena soddisfazione degli Arbitri - *Giudici di Gara*). Gli Arbitri (*Giudici di Gara*) prenderanno le misure che riterranno necessarie e concederanno il tempo sufficiente per tirare il relativo numero di frecce. Se il supporto si limita a scivolare, appoggiandosi sul terreno, saranno gli arbitri (*Giudici di Gara*) a decidere quale eventuale azione intraprendere.
- 8.4.6 Un arciere, mentre si trova sulla linea di tiro, potrà ricevere **informazioni** (con mezzi **non elettronici**) dagli ufficiali di squadra sempre che ciò non disturbi gli altri concorrenti.
- 8.4.6.1 Nella prova a squadre del Match Round, i tre componenti della squadra e l'Allenatore potranno prestarsi assistenza verbale indipendentemente dal fatto che essi si trovino o meno sulla linea di tiro. Mentre la squadra sta tirando, l'Allenatore può dare assistenza verbale solo stando nel box a lui riservato.
- 8.4.7 Tutti i **tiri di allenamento** devono essere effettuati sotto il controllo del Direttore dei Tiri ed i punteggi non devono essere registrati (vedi Art.3.19 – tiri di prova).
- (\*) la competizione potrà iniziare, a discrezione del Giudice/i di Gara e su parere conforme del direttore dei tiri, sulle medesime visuali utilizzate per i tiri di prova. In tale evenienza, ciò dovrà essere comunicato in modo opportuno ai concorrenti prima e durante lo svolgimento dei tiri di allenamento.*
- La durata e le modalità della sessione di allenamento dovrà essere comunicata prima dell'inizio. Qualora non sia stata data alcuna specifica indicazione, i tiri di allenamento consisteranno, per ogni giornata di gara, in due periodi di 2 minuti effettivi di tiri di prova e la competizione inizierà non appena terminati tali periodi.*
- 8.5 ORDINE DI TIRO E CONTROLLO DEL TEMPO**
- 8.5.1 Ogni concorrente tirerà sulla propria visuale o sulla propria serie di visuali
- 8.5.1.1 Quando tirano a **coppie quattro (4) tiratori** per battifreccia, e due tiratori tirano contemporaneamente, tirerà una coppia alla volta su ciascun bersaglio a rotazione come segue :
- AB - CD
  - CD - AB
  - AB - CD ecc.
- 8.5.1.2 L'arciere A dovrà tirare sulla visuale di sinistra e l'arciere B su quella di destra. L'arciere C tirerà sulla visuale di sinistra e l'arciere D su quella di destra.
- 8.5.1.3 Nel caso le **visuali da 40 cm singole o triple** vengano posizionate su due altezze, l'arciere A dovrà tirare sulla visuale in alto a sinistra e l'arciere B sulla visuale in alto a destra; l'arciere C tirerà sulla visuale in basso a sinistra e l'arciere D su quella in basso a destra.
- 8.5.1.4 Nel caso due concorrenti utilizzino due **visuali da 40 cm triple verticali**, il concorrente A tirerà sulla colonna di sinistra ed il concorrente B sulla colonna di destra. Nel caso vengano posizionate quattro visuali sul supporto, l'arciere A dovrà tirare sulla colonna 1, l'arciere B sulla colonna 3, l'arciere C sulla colonna 2 e l'arciere D sulla colonna 4.
- 8.5.1.5 Nel Match Round a **Squadre**, ci saranno due visuali triple per ciascuna squadra. Se si usano visuali triple triangolari i centri inferiori saranno localizzati a 130 cm di altezza dal suolo.
- 8.5.1.6 Quando vengono utilizzate le visuali triple, ciascun membro della squadra tirerà le proprie frecce in un ordine qualsiasi, ciascuna in un diverso singolo bersaglio (centro) delle visuali triple.
- 8.5.1.7 L'**ordine di tiro** potrà essere **cambiato** temporaneamente per consentire di cambiare una corda, per apportare altre modifiche essenziali all'attrezzatura o per trattamenti medici minimi. Se tuttavia tali modifiche si rendessero essenziali nel momento in cui l'arciere si trova sulla linea di tiro, egli potrà fare un passo indietro e contemporaneamente chiamare un arbitro (*Giudice di Gara*). Quando gli Arbitri (*Giudici di Gara*) avranno verificato che l'arciere era giustificato nel lasciare la linea, essi provvederanno, assieme al Direttore dei Tiri, affinché questo arciere possa tirare le frecce rimaste di quella serie prima che venga dato il segnale di avanzare per la registrazione dei punteggi; allo scopo verrà dato un annuncio tramite altoparlanti (\*). Quanto descritto non si applica durante le fasi Eliminatorie e Finali del Match Round, come specificato nell'Art.8.4.2.7.

(\*) se disponibili. Il Direttore dei Tiri indicherà la necessità del recupero con una serie di quattro segnali acustici

- 8.5.2 Ai **Campionati del Mondo FITA di Tiro alla Targa al Chiuso**:
- 8.5.2.1 Nella gara di **Qualificazione** con quattro arcieri per bersaglio (battifreccia), i tiratori tireranno due alla volta sullo stesso bersaglio (battifreccia), ciascuno sulla propria visuale verticale tripla. Tireranno serie di tre frecce.
- 8.5.2.2 Nel Match Round **individuale**:
- Nelle **fasi Eliminatorie** i concorrenti tireranno contemporaneamente due per battifreccia, ciascuno sulla propria visuale verticale tripla.
  - Nelle **fasi Finali** tirerà un concorrente per battifreccia, e tireranno in modo alternato ognuno sulla propria visuale tripla verticale. (\*)
- (\*) Tranne che nelle gare del calendario internazionale, gli organizzatori potranno, in accordo con la Giuria di Gara, limitare alle sole finali a medaglia il tiro alternato. In tutti gli incontri, potranno essere previsti due concorrenti per battifreccia.
- Durante il primo incontro delle fasi Eliminatorie e Finali il concorrente riportato nella linea superiore di ogni coppia (nel diagramma) tirerà nella posizione di sinistra in quell'incontro. La posizione destra/sinistra del concorrente nei successivi scontri seguirà la disposizione del diagramma (vedi appendice 1, Libro3).
- La sistemazione dei bersagli per gli incontri è a scelta degli organizzatori.
- Negli scontri a tiro alternato, il concorrente meglio posizionato nella gara di qualificazione deciderà l'ordine di tiro della prima serie. Il concorrente con il punteggio cumulativo più basso al termine di una serie tirerà per primo la serie di frecce successiva. Nel caso in cui i due Atleti siano a pari merito, quello che ha tirato per primo la prima serie di frecce, tirerà per primo anche la serie successiva.
- 8.5.2.3 Nel Match Round **a squadre** (\*)
- Entrambe le squadre inizieranno i tiri di ciascuna serie del loro scontro con i tre arcieri dietro la "linea del metro". Solo quando il Direttore dei Tiri darà il segnale di inizio dello scontro e farà partire il cronometro, il primo arciere attraverserà la "linea del metro"
  - Durante il primo incontro delle fasi Eliminatorie/Finali la squadra riportata nella linea superiore di ogni coppia (nel diagramma) tirerà nella posizione di sinistra di quell'incontro. La posizione destra/sinistra della squadra nei successivi scontri seguirà la disposizione del diagramma.
- La sistemazione dei bersagli per gli incontri è a scelta degli organizzatori.
- Saranno disposte due visuali triple verticali (due colonne), un centro per ognuna delle sei frecce che la squadra deve tirare. Ciascun arciere tirerà una freccia su un centro a sua scelta.
  - I tre arcieri della squadra scoccheranno due (2) frecce nell'ordine da loro scelto.
  - Un concorrente occuperà la linea di tiro mentre gli altri due rimarranno dietro la linea di un metro. Non più di un concorrente alla volta può stare davanti la "linea del metro".
  - **Concorrenti su sedia a rotelle** possono restare sempre sulla linea di tiro. Indicheranno di aver terminato di tirare sollevando la mano al di sopra della testa (vedi Appendice 8, Libro 1: Concorrenti disabili).
  - Quando un concorrente avanza per tirare, non dovrà estrarre le **frecce** dalla faretra prima di aver preso posizione sulla linea di tiro.
  - Le violazioni alle regole per la gara a squadre saranno soggette alle sanzioni specificate nell'Art.8.8
- ~~(\*) La squadra è composta da 3 Atleti arco. Per le gare Fitarco: i componenti della squadra devono essere dichiarati prima dell'inizio del Match Round a squadre.~~
- 8.5.2.4 Nelle **Fasi Finali del Match Round a Squadre** (nel caso di tiri alternati):
- Entrambe le squadre inizieranno a tirare ogni serie di frecce dell'incontro con i tre atleti dietro la "linea del metro"
  - La squadra meglio posizionata nella gara di qualificazione deciderà l'ordine di tiro della prima serie. La squadra con il minor punteggio cumulativo comincerà i tiri nella serie successiva. Se le squadre sono in parità, tirerà per prima la squadra che ha iniziato l'incontro.
  - Quando la prima squadra ha tirato 3 frecce e l'arciere è tornato dietro la "linea del metro" il cronometro di quella squadra si fermerà con il tempo rimanente esposto.
  - Quando il punteggio dell'ultima freccia viene mostrato sulla tabella sotto il bersaglio, il cronometro della seconda squadra comincerà a funzionare ed il primo arciere di quella squadra potrà attraversare la "linea del metro" per iniziare a tirare.
  - Questo si ripeterà finché le squadre non abbiano tirato le sei (6) frecce o il tempo non sia scaduto.
  - I componenti la squadra devono alternarsi dopo ciascun tiro, in modo tale che ognuno tiri una freccia ogni fase della rotazione.
- 8.5.3 **Tempi limite**

- 8.5.3.1 Trenta (30) secondi costituiranno il tempo concesso all'arciere per tirare ciascuna freccia negli scontri diretti a tiro alternato.
- 8.5.3.2 Quaranta (40) secondi costituiranno il tempo concesso all'arciere per tirare una freccia negli spareggi o per i recuperi.
- 8.5.3.3 Un (1) minuto costituisce il tempo concesso ad una squadra per tirare una serie di tre (3) frecce (una per concorrente) negli scontri diretti a squadre in caso di spareggio.
- 8.5.3.4 Due (2) minuti costituiranno il tempo concesso a ciascun arciere per tirare una serie di tre (3) frecce o a ciascuna squadra, nel Match Round a squadre, per tirare sei (6) frecce.
- 8.5.3.5 In nessun caso il tempo limite potrà essere prolungato.
- 8.5.4 **Segnali visivi ed acustici** per il controllo del tempo
- 8.5.4.1 Quando il tiro è controllato da **semafori**:  
 ROSSO: il Direttore dei Tiri darà due segnali sonori perché gli arcieri designati (A, B, oppure AB, CD, secondo il caso) occupino tutti insieme la linea di tiro. (ad eccezione degli scontri diretti a squadre).  
 VERDE: quando cambia il colore, 20 secondi più tardi (10 secondi in tutte le prove a scontri diretti) il Direttore dei Tiri darà un segnale acustico per l'inizio dei tiri.  
 GIALLO: questa luce si accenderà quando rimangono solo 30 secondi allo scadere del tempo, ad eccezione delle fasi finali a tiri alternati.  
 ROSSO: questo significa che il limite di tempo è scaduto (vedi Art.8.5.3) e saranno dati due segnali acustici per avvertire che si devono sospendere i tiri, anche se non sono state tirate tutte le frecce. Qualsiasi arciere ancora sulla linea di tiro dovrà ritirarsi dietro la linea di attesa. Gli arcieri del turno successivo, se del caso, avvanzeranno ed occuperanno la linea di tiro e aspetteranno la luce Verde per iniziare i tiri: il tutto sarà ripetuto come sopra, e così si procederà fino a che tutti non avranno tirato. Quando si accende la luce Rossa dopo una serie di tre frecce o di sei (6) frecce (3x2 frecce nella prova a Squadre), verranno dati tre segnali acustici affinché gli arcieri avanzino verso i bersagli per la registrazione dei punteggi.
- 8.5.4.2 Quando il tiro è controllato mediante Pannelli: sono necessari due pannelli posti nella corsia libera per far sì che lo stesso lato dei pannelli (tutti gialli o a strisce nere/gialle) sia visibile contemporaneamente per le donne e per gli uomini. Il lato a strisce NERE e GIALLE verrà girato verso gli arcieri quale segnale di avvertimento che sono rimasti solo trenta (30) secondi al limite. Per tutto il resto del tempo rimarrà girato verso gli arcieri il lato GIALLO del pannello.
- 8.5.4.3 Un apposito segnale sarà dato ogni volta che la linea di tiro è stata liberata da tutti gli arcieri, al termine dei tiri, per indicare il cambio o la registrazione dei punti.
- 8.5.5 Nessun arciere dovrà occupare la linea di tiro se non quando sarà dato apposito segnale.
- 8.5.5.1 Si concederanno 20 secondi affinché gli arcieri lascino libera e gli arcieri del turno successivo occupino la linea di tiro e ciò sarà indicato da due segnali acustici e dalla luce rossa.
- 8.5.5.2 Nel caso di più scontri a tiro alternato disputati contemporaneamente gli arcieri di ciascuno scontro si posizioneranno sulla linea di tiro nel momento in cui viene dato il segnale acustico dei 10 secondi. Alla fine del periodo di 10 secondi, un segnale acustico indicherà l'inizio dei trenta (30) secondi concessi al primo arciere di ogni scontro per tirare la prima freccia e l'Arbitro (*Giudice di Gara*) di ogni singolo scontro farà partire il cronometro. Non appena la prima freccia sarà stata tirata ed il punteggio mostrato sul numeratore, partiranno i trenta (30) secondi concessi al secondo arciere per tirare la prima freccia. Gli arcieri di ciascuno scontro continueranno ad alternarsi al tiro seguendo l'orologio contasecondi fino a quando entrambi avranno scoccato tre frecce.
- 8.5.5.3 Negli scontri singoli a tiro alternato, entrambi gli arcieri si posizioneranno sulla linea di tiro. Alla fine del periodo di 10 secondi, un segnale acustico segnerà l'inizio dei trenta (30) secondi concessi al primo arciere per tirare la prima freccia. Non appena la freccia sarà stata tirata ed il punteggio mostrato sul numeratore, un segnale acustico segnerà l'inizio dei trenta (30) secondi concessi al secondo arciere per tirare una freccia. Gli arcieri continueranno ad alternarsi al tiro fino a quando entrambi avranno scoccato tre frecce. Quanto descritto può essere disposto per l'incontro valido per la Medaglia d'Oro ai Campionati FITA.
- 8.5.6 Se per un qualsiasi motivo venissero **sospesi i tiri** durante una serie, il limite di tempo verrà regolato adeguatamente.
- 8.5.6.1 Nella prova individuale del Match Round, saranno concessi quaranta (40) o trenta (30) secondi per ciascuna freccia.
- 8.5.6.2 Nella prova a squadre del Match Round dei Campionati Mondiali FITA, l'orologio verrà impostato con il tempo rimasto al momento dell'interruzione di emergenza più cinque (5) secondi. I tiri ricominceranno dalla linea di tiro.
- 8.5.6.3 Nella prova a squadre del Match Round di altre gare, saranno concessi venti (20) secondi per freccia. I tiri ricominceranno dalla linea di tiro.
- 8.6 REGISTRAZIONE DEI PUNTEGGI**
- 8.6.1 Per la registrazione dei punteggi vi saranno **addetti alla registrazione dei punteggi** (marcapunti) in numero sufficiente da garantirne uno ogni battifreccia.

- 8.6.1.1 Tale compito può essere assunto da un concorrente, quando è presente più di un arciere per bersaglio. Sarà nominato un marcapunti per ciascun bersaglio. (\*)  
 (\*) Qualora i marcapunti siano concorrenti, si dovranno prevedere 2 marcapunti per ogni battifreccia. Al termine della registrazione, dovranno lasciare le tabelle di punteggio su una linea immaginaria situata circa 2 metri davanti alla linea dei bersagli. Tranne che per le gare del calendario internazionale, la dichiarazione potrà avvenire alla presenza del proprio avversario nelle fasi finali. Qualora in un battifreccia si ritrovi a gareggiare un solo concorrente dovrà essere assegnato dalla organizzazione un marcapunti esterno che avrà lo stesso diritto dei concorrente ai fini della valutazione del valore di una freccia (art. 8.6.1.3).
- 8.6.1.2 La registrazione dei punteggi avrà luogo dopo ogni serie di tre (3) frecce
- 8.6.1.3 Gli addetti alla segnalazione dei punteggi registreranno il valore di ogni freccia sulla scheda di punteggio in ordine decrescente come dichiarato dall'arciere (o dalla persona da lui designata) a cui le frecce appartengono. Gli arcieri in quel battifreccia controlleranno il valore di ogni freccia che viene dichiarata ed in caso di disaccordo chiameranno l'Arbitro (*Giudice di Gara*) assegnato al bersaglio a cui spetterà la decisione finale.
- 8.6.1.4 Nelle fasi Finali o nel caso in cui ci sia solo un concorrente per battifreccia, la dichiarazione del punteggio dovrà avvenire alla presenza dell'avversario. In caso di disaccordo, spetterà all'arbitro (*Giudice di Gara*) assegnato al bersaglio la decisione finale.
- 8.6.1.5 Negli scontri diretti a squadre, il punteggio sarà cumulativo, ed in ordine discendente, delle sei (6) frecce di ciascuna squadra; tutti i concorrenti potranno recarsi ai bersagli, uno per squadra chiamerà i punti alla presenza di un componente la squadra avversaria. In caso di disaccordo, spetterà all'arbitro (*Giudice di Gara*) assegnato al bersaglio la decisione finale.
- 8.6.1.6 Gli arcieri possono **delegare** il loro Capitano di Squadra o altro arciere del loro stesso battifreccia a registrare il punteggio delle loro frecce e a raccoglierte, purché l'arciere interessato non si rechi al bersaglio (per esempio: concorrenti disabili).
- 8.6.2 Il punteggio di una freccia sarà registrato a seconda della **posizione dell'asta** nella superficie del bersaglio. Nel caso che l'asta di una freccia tocchi due colori o tocchi una delle linee di divisione delle zone di punteggio, a tale freccia verrà attribuito il valore più alto delle zone interessate.
- 8.6.2.1 Le **frecce** e la superficie del **bersaglio** non potranno **essere toccate** fino a quando tutte le frecce di quel bersaglio siano state registrate.
- 8.6.2.2 Se nel bersaglio oppure sul pavimento o nelle corsie di tiro, vengono trovate **più del numero consentito di frecce** appartenenti allo stesso arciere (o al componente della stessa squadra) verranno registrate soltanto le tre (o sei) con punteggio inferiore. Se un concorrente (o squadra) sarà riscontrato recidivo potrà essere squalificato.
- 8.6.2.3 Nel caso in cui vengano utilizzate visuali triple, le frecce possono essere tirate in un qualsiasi ordine, ma se più di una freccia viene tirata nello stesso singolo bersaglio (della visuale tripla), entrambe (o tutte) le frecce saranno considerate come facenti parte della stessa serie ma verrà registrata solo la freccia con il minor punteggio. L'altra freccia, o le altre, nello stesso bersaglio (della visuale tripla), sarà registrata/e come non andata/e a bersaglio. Le frecce che non colpiscono la zona esterna azzurra (6) saranno registrate come non andate a bersaglio.
- 8.6.2.4 Qualora manchi un frammento di una visuale comprendente una linea di divisione o la zona in cui si incontrano due colori, oppure se la linea di divisione è spostata da una freccia, si terrà conto di una linea circolare immaginaria per giudicare il valore di qualsiasi freccia che possa colpire detta parte.
- 8.6.2.5 Tutti i **fori delle frecce** che si trovano nelle zone a punto dovranno essere **contrassegnati** ogni volta che si effettua la registrazione del punteggio e che le frecce vengono estratte dal bersaglio.
- 8.6.2.6 Le frecce infilate nel supporto e non visibili sulla superficie della visuale potranno essere giudicate e registrate solo da un Arbitro (*Giudice di Gara*).
- 8.6.2.7 Una freccia:
- 8.6.2.7.1 che colpisce il battifreccia e poi **rimbalza**, otterrà un punteggio corrispondente al suo punto di impatto con il bersaglio, sempre che tutti i fori di freccia siano stati segnati e che si possa identificare un foro o un segno non marcato.
- Quando si verifica un **rimbalzo**:
- l'arciere interessato, dopo aver tirato la sua serie di tre frecce, rimarrà sulla linea di tiro e chiamerà un Arbitro (*Giudice di Gara*);
  - quando tutti gli arcieri che si trovano sulla linea di tiro per quella serie hanno terminato di tirare le loro frecce oppure sia trascorso il limite di tempo, a seconda del caso, il Direttore dei Tiri interromperà i tiri (\*). L'arciere la cui freccia è rimbalzata, si recherà al bersaglio accompagnato da un Arbitro (*Giudice di Gara*), il quale valuterà il punto di impatto, ne annoterà il valore e segnerà il foro e parteciperà poi alla registrazione del punteggio di quella serie (\*\*). La freccia rimbalzata dovrà rimanere dietro al bersaglio fino a quando non sia stato registrato il punteggio di quella serie. Una volta che il campo è nuovamente libero il Direttore dei Tiri darà il segnale per la ripresa dei tiri.
- (\*) con una serie di quattro segnali acustici

(\*\*) Nel caso in cui la tabella ufficiale di registrazione dei punteggi sia in prossimità del bersaglio (vedi nota all'art. 8.6.1.1) e la annotazione sia stata fatta su di essa, il Giudice di Gara non parteciperà alla successiva registrazione dei punteggi.

- 8.6.2.7.2 che colpisce il battifreccia e vi **rimane penzolante**, obbligherà l'arciere o gli arcieri di tale battifreccia ad interrompere i tiri e a chiamare un Arbitro (*Giudice di Gara*). Quando i tiri di quella serie sono stati completati da parte degli altri arcieri sulla linea di tiro, un Arbitro (*Giudice di Gara*) accompagnato dall'arciere prenderà nota del valore della freccia, la toglierà dal bersaglio, segnerà il foro e collocherà la freccia dietro al battifreccia. Le rimanenti frecce verranno tirate dall'arciere/i sul battifreccia in questione prima che il Direttore dei Tiri dia l'ordine di continuare i tiri generali o la registrazione dei punteggi. L'Arbitro (*Giudice di Gara*) interessato parteciperà alla registrazione del punteggio di quella serie. (\*)
- (\*) Nel caso in cui la tabella ufficiale di registrazione dei punteggi sia in prossimità del bersaglio (vedi nota all'art. 8.6.1.1) e la annotazione sia stata fatta su di essa, il Giudice di Gara non parteciperà alla successiva registrazione dei punteggi.
- 8.6.2.7.3 che colpisce il battifreccia e lo **attraversa** completamente, sarà registrata con il punteggio relativo alla posizione del foro sul bersaglio, purché tutti i fori siano stati segnati e possa essere identificato un foro non marcato;
- 8.6.2.7.4 che colpisce la cocca di un'**altra freccia**, rimanendovi infissa, otterrà un punteggio conforme a quello del valore della freccia colpita;
- 8.6.2.7.5 che colpisce un'**altra freccia** e poi colpisca il bersaglio dopo la **deviazione** così causata otterrà un punteggio corrispondente alla sua posizione sul bersaglio;
- 8.6.2.7.6 che colpisce un'**altra freccia** e poi **rimbalzi** otterrà un punteggio pari al valore della freccia colpita, a condizione che la freccia danneggiata possa essere identificata;
- 8.6.2.7.7 che colpisce un bersaglio diverso da quello cui è assegnato l'arciere, sarà considerata come parte di quella serie e registrata come non andata a bersaglio;
- 8.6.2.7.8 che colpisce fuori la zona di punteggio più esterna sarà registrata come non andata a bersaglio.
- 8.6.2.8 Una freccia che venga trovata sul suolo davanti o dietro al bersaglio e che sia stata reclamata come rimbalzo o come freccia che abbia attraversato tutto il supporto deve, secondo l'Arbitro (i) (*Giudice/i di Gara*), aver prima colpito il bersaglio. In caso di rimbalzo o freccia passata attraverso il supporto, se verranno riscontrati sul bersaglio più fori non marcati, verrà assegnato al concorrente il punteggio corrispondente al foro di più basso valore non marcato;
- 8.6.2.9 Negli scontri diretti, le frecce che rimbalzano, passano attraverso il battifreccia o pendono dallo stesso non arrestano la competizione.
- 8.6.2.10 Una freccia non andata a punto (*miss*) verrà registrata come "M" nella tabella di punteggio.
- 8.6.3 Il Direttore dei Tiri si dovrà assicurare che, dopo la registrazione del punteggio, non **sia rimasta alcuna freccia sui bersagli** prima che venga dato segnale di riprendere i tiri.
- 8.6.3.1 Se ciò inavvertitamente dovesse verificarsi, i tiri non verranno interrotti. Un arciere potrà effettuare quella serie con altre frecce oppure recuperare le frecce non tirate dopo che i tiri effettuati su quella distanza siano terminati. In tali circostanze, un arbitro (*Giudice di Gara*) parteciperà alla registrazione del punteggio di quella serie, assicurandosi che le frecce rimaste sul bersaglio siano riscontrate sulla tabella di punteggio dell'arciere prima che qualunque freccia venga estratta dal bersaglio.
- 8.6.3.2 Nel caso in cui un arciere **lasci delle frecce**, per es. sul suolo nella zona dei bersagli, egli potrà usarne altre purché ne informi un Arbitro (*Giudice di Gara*) prima di iniziare a tirare.
- 8.6.4 Le **schede di punteggio** saranno **firmate** dall'addetto alla registrazione dei punteggi e dall'arciere, il che denoterà che l'arciere è d'accordo con il valore di ogni freccia. Se il marcapunti partecipa ai tiri, la sua scheda di punteggio sarà firmata da un altro arciere dello stesso bersaglio. (\*) Nel caso in cui vi siano due marcapunti per bersaglio e qualora si verifichi una discrepanza nel punteggio totale riportato nelle due tabelle di punteggio, il totale che comprende la freccia con il più basso valore sarà considerato definitivo.
- 8.6.4.1 In gare dove non siano presenti addetti ufficiali e gli atleti provvedono direttamente alla registrazione dei punteggi, la firma della tabella segnapunti indicherà anche che l'atleta conferma la somma totale (uguale su entrambe le tabelle), il numero dei 10 e delle 9. Nel caso in cui venga riscontrata una discrepanza tra la somma totale, sarà valida quella inferiore. Gli organizzatori non sono obbligati ad accettare o registrare tabelle di punteggio consegnate senza essere firmate o senza la somma totale, il numero dei 10 e delle 9.
- 8.6.4.2 Negli incontri Eliminatori, le schede di punteggio verranno firmate da entrambi i concorrenti; ciò indicherà che i due atleti concordano sul valore di ogni singola freccia, sulla somma totale, sul numero di 9 nonché sul risultato dell'incontro. Gli atleti sono responsabili della completa compilazione delle tabelle di punteggio (numero dei 9, dei 10, totale, firma). Qualsiasi informazione mancante sarà considerata come non esistente (quindi zero) ai fini della classifica.
- 8.6.5 In caso di **parità**, la posizione in classifica sarà determinata secondo l'ordine seguente:
- 8.6.5.1 Per i casi di parità in tutte le fasi, ad eccezione di quanto stabilito nel successivo Art.8.6.5.2:
- Individuale e a squadre:
  - maggior numero di 10 (10 interni per il Compound)

- maggior numero di 9
  - in caso di ulteriore parità, i concorrenti saranno dichiarati "a pari merito" ma ai fini della posizione nel diagramma degli scontri diretti per le fasi Eliminatorie, sarà effettuato un sorteggio con il lancio della moneta per determinare la posizione dei "pari merito".
- 8.6.5.2 In caso di parità riguardante l'**ingresso nelle fasi Eliminatorie, la progressione** in una qualsiasi fase della gara o per decidere l'assegnazione di una medaglia al termine di una fase a scontri diretti, si disputeranno spareggi per risolvere le parità (senza considerare il numero dei 10 e dei 9):
- 8.6.5.2.1 Individuali (scontri diretti)
- Spareggio su una singola freccia con valutazione del punteggio (fino a un massimo di tre spareggi);
  - in caso di ulteriore parità di punteggio nel terzo spareggio, la freccia più vicina al centro risolverà la parità; oppure
  - successivi spareggi su singola freccia più vicina al centro fino alla soluzione della parità
  - nei tiri alternati, l'atleta che ha tirato per primo in quel match inizierà lo spareggio
  - il tempo limite a disposizione di un atleta per tirare una freccia è quaranta (40) secondi in caso di tiri simultanei e di trenta (30) secondi in caso di tiri alternati
- 8.6.5.2.2 Squadre (scontri diretti)
- Spareggio su una serie di tre (3) frecce (una per ogni concorrente) con valutazione del punteggio (fino a un massimo di tre spareggi);
  - in caso di ulteriore parità di punteggio nel terzo spareggio, la squadra con la freccia più vicina al centro vincerà;
  - se ancora in parità, la seconda e poi la terza freccia più vicina al centro risolveranno la parità;
  - se necessario, si tireranno ulteriori spareggi su serie di tre (3) frecce (una per ogni concorrente) con valutazione del punteggio seguita eventualmente dalla valutazione delle frecce più vicine al centro fino a che la parità non sarà risolta;
  - nei tiri alternati, la squadra che ha tirato per prima in quel match inizierà lo spareggio
  - nei tiri alternati, la squadra, dopo che ogni suo componente ha tirato una freccia, si alternerà con quella avversaria.
  - il tempo limite per una serie di spareggio sarà un (1) minuto
- 8.6.5.2.3 Per gli spareggi individuali si dovrà utilizzare il bersaglio centrale della visuale tripla verticale oppure quello superiore della visuale tripla triangolare.
- 8.6.5.2.4 Per gli spareggi a squadre si dovrà utilizzare una visuale tripla verticale sistemata in orizzontale oppure una visuale tripla triangolare.
- 8.6.5.2.5 Fino a quando i concorrenti non vengono ufficialmente informati sugli eventuali spareggi, dovranno rimanere sul campo di gara. I concorrenti che non sono presenti al momento dell'annuncio di spareggio saranno dichiarati perdenti di quell'incontro.
- 8.6.5.3 La procedura per risolvere parità per l'ingresso alle fasi eliminatorie, per quanto riguarda le visuali usate, sarà la seguente:
- 8.6.5.3.1 Individuale: lo spareggio sarà disputato sulle stesse visuali (A, B, C o D) e modello (40 cm, 40 cm triple verticali, 40 cm triangolari triple, 60 cm) sulle quali il concorrente in questione ha disputato la fase di qualificazione. Se sono state usate visuali triple verticali, il concorrente dovrà tirare sul bersaglio di mezzo. Se sono state usate visuali triple triangolari, il concorrente dovrà tirare sul bersaglio superiore.
- Nel caso in cui questo non sia possibile, saranno disposti uno o più supporti battifreccia con un massimo di due visuali ognuno, per un massimo di due concorrenti per battifreccia.
- 8.6.5.3.2 Squadre: ci sarà un battifreccia per squadra. Se sono state usate visuali triple triangolari, la squadra avrà a disposizione una visuale, i cui bersagli inferiori saranno a 130 cm dal terreno. Ogni componente la squadra tirerà su un bersaglio (centro).
- Se viene usata una visuale tripla verticale con sistemazione orizzontale i componenti la squadra decideranno su quale bersaglio (centro) tirare.
- 8.6.6 Ai Campionati Mondiali Indoor la classifica seguirà le precedenti procedure, in ogni caso gli atleti eliminati durante il Match Round e con lo stesso punteggio saranno posizionati in classifica come da art.8.6.5.1
- 8.6.7 Per le altre gare la classifica seguirà le precedenti procedure; in ogni caso i concorrenti eliminati durante il Match Round con pari punteggi saranno classificati a pari merito e verrà data loro la stessa posizione (senza considerare il numero di 10 e di 9).
- 8.6.8 Gli organizzatori devono, alla fine del torneo, fornire la classifica completa a tutti i partecipanti: Atleti, Capitani di Squadra, Membri del Consiglio che sono presenti, Arbitri (*Giudici di Gara*) e Direttore dei Tiri. (\*)
- (\*) Per le gare non inserite nel calendario della FITA si applica unicamente quanto disposto dal Regolamento Sportivo FITARCO*

## 8.7 CONTROLLO DEI TIRI E SICUREZZA

- 8.7.1 Sarà nominato un **Direttore di Tiri**.

- 8.7.1.1 Ogni qualvolta possibile, sarà un Arbitro (*Giudice di Gara*). Egli non dovrà partecipare ai tiri.
- 8.7.1.2 Potranno essere nominati degli assistenti per aiutare il Direttore dei Tiri nell'adempimento dei suoi compiti, a seconda della necessità e a discrezione degli organizzatori;
- 8.7.2 Il Direttore dei Tiri istituirà e metterà in atto ogni ragionevole misura di sicurezza che egli consideri necessaria:
- 8.7.2.1 controllando i tiri, regolando i tempi delle serie, e l'ordine con il quale i concorrenti occuperanno la linea di tiro;
- 8.7.2.2 esercitando controllo sull'uso di altoparlanti, attività dei fotografi ecc., affinché i tiratori non siano disturbati;
- 8.7.2.3 assicurandosi che gli spettatori rimangano dietro alle barriere che recintano il campo di tiro.
- 8.7.2.4 In caso di emergenza, darà una serie di non meno cinque (5) segnali acustici per indicare che i tiri devono cessare. Se per qualsiasi ragione, i tiri venissero interrotti nel corso di una serie, verrà dato un solo segnale acustico per annunciare la loro ripresa.
- 8.7.2.5 Un arciere che arrivi **dopo l'inizio dei tiri** sarà penalizzato del numero di frecce che sono già state tirate, a meno che il Direttore dei Tiri ritenga che il suo ritardo sia dovuto a circostanze indipendenti dalla sua volontà. In questo caso egli potrà recuperare le frecce non scoccate dopo che sia terminata la distanza in corso in quel momento, tuttavia non in numero superiore a 12 frecce. Nelle fasi del Match Round, all'arciere non è concesso di recuperare alcuna freccia.
- 8.7.2.6 Cameraman e fotografi nominati dalla FITA opereranno entro le barriere per gli spettatori descritte nell'articolo 8.1.1.10. La loro posizione sarà stabilita dal Delegato Tecnico della FITA e le misure di sicurezza saranno sotto responsabilità del Delegato tecnico. Indosseranno una speciale uniforme della FITA che indicherà il diritto ad esercitare.
- 8.7.3 Nessun arciere potrà **tendere il suo arco**, con o senza la freccia, ad eccezione di quando si trova sulla linea di tiro. Se si usa una freccia, l'arciere dovrà mirare nella direzione del bersaglio, ma soltanto dopo essersi assicurato che lo spazio davanti e dietro ai bersagli sia sgombro.
- 8.7.3.1 Se un arciere mentre tende il suo arco rilascia, intenzionalmente o meno, una freccia prima che inizino i tiri o durante gli intervalli tra le distanze, perderà il punteggio più alto della successiva serie di frecce da tirare.
- 8.7.3.2 Il marcapunti dovrà fare un'annotazione in proposito sulla scheda punteggio dell'arciere e registrare i valori di tutti i tiri a punto di tale serie (3 o 6 frecce a seconda del caso) ma la freccia con il punteggio più alto sarà annullata. Tale azione deve essere siglata da un Arbitro (*Giudice di Gara*) e dall'arciere interessato.
- 8.7.4 Mentre i tiri sono in corso, soltanto gli arcieri di turno potranno sostare sulla **linea di tiro**.
- 8.7.4.1 Tutti gli altri arcieri dovranno rimanere con la loro attrezzatura dietro la linea di attesa. Dopo aver scoccato le proprie frecce, ogni arciere dovrà immediatamente ritirarsi dietro la linea di attesa e potrà lasciare il suo cannocchiale sulla linea di tiro sempre che non sia di intralcio per altri arcieri.
- 8.7.4.2 Nella prova a Squadre del Match Round un solo arciere alla volta potrà trovarsi sulla linea di tiro mentre gli altri due componenti della squadra rimarranno arretrati di un metro, in attesa che il primo arciere si sia ritirato dietro la linea di un metro (vedi Art.8.5.2.3 concorrenti su sedia a rotelle).
- 8.7.5 Nessun arciere può **toccare l'attrezzatura** di un altro arciere senza aver prima ottenuto il consenso di quest'ultimo. Casi gravi possono portare a sanzioni.
- 8.7.6 E' **vietato fumare** nell'area dei concorrenti e/o di fronte alla stessa.
- 8.7.7 Nel tendere la corda del proprio arco un concorrente non dovrà adottare una tecnica che, ad avviso degli Arbitri (*Giudici di Gara*), consenta alla freccia nel caso di rilascio involontario di superare la zona di **sicurezza** o i dispositivi di sicurezza (reti, muri ecc.). Se un arciere persiste nell'utilizzare tale tecnica sarà immediatamente invitato, per ragioni di sicurezza, dal Presidente della Commissione Arbitrale (*Giuria di Gara*) e/o dal Direttore dei Tiri, ad interrompere i tiri e ad abbandonare il campo di gara.
- 8.8 PENALITA'**
- Viene esposto di seguito, un riepilogo di penalità e/o sanzioni applicate agli atleti in caso di infrazione alle norme o per condizioni non rispettate, e le conseguenze di tali azioni su atleti e ufficiali di squadra.
- 8.8.1 **Ammissione, squalifica**
- 8.8.1.1 Un arciere non può partecipare alle gare se non è in possesso dei requisiti stabiliti nel Capitolo 2 dei Regolamenti FITA.
- 8.8.1.2 Qualora risulti che un concorrente abbia infranto qualcuna delle regole menzionate nel Capitolo 2, potrà essere squalificato dalla gara con conseguente annullamento della posizione ottenuta.
- 8.8.1.3 Un arciere non può partecipare ai Campionati FITA se la sua Associazione Membro non ha i requisiti stabiliti dall'Art.3.7.2.
- 8.8.1.4 Se un arciere gareggia in una Classe come da Capitolo 4.2, senza però averne rispettato i requisiti di appartenenza, sarà squalificato dalla gara e la sua posizione annullata.

- 8.8.1.5 Un arciere che risulti aver violato le normative anti-doping, Libro 1, Appendice 5, sarà soggetto alle seguenti sanzioni (vedi anche Libro 1, Appendice 5, art.10):
- indipendentemente dalle sanzioni applicate dall'Associazione Membro di appartenenza, la FITA annullerà i risultati ottenuti e le eventuali medaglie o premi conquistati saranno restituiti all'Ufficio FITA.
  - Se viene riscontrata una violazione alla Normativa Anti-doping durante la gara da parte di un membro di una squadra, questa sarà squalificata dalla gara.
  - In aggiunta a queste sanzioni, saranno applicati gli Art.9, 10 e 11 dell'Appendice 5.
  - Un arciere non idoneo per infrazione doping, non potrà prendere parte a gare organizzate dalla FITA o da suoi membri, fino al termine del periodo di non idoneità (appendice 5 art.10.3).
- 8.8.1.6 Il punteggio conseguito da un arciere che ha usato un'attrezzatura non conforme ai Regolamenti FITA può essere annullato (Art.8.3).
- 8.8.1.7 Il punteggio di un arciere o una squadra che ha ripetutamente scoccato più frecce rispetto a quelle consentite in ogni serie, può essere annullato (Art.8.6.2.2).
- 8.8.1.8 Se viene riscontrata trasgressione intenzionale a qualsiasi norma e regolamento, l'arciere può essere ritenuto non idoneo a partecipare quindi squalificato dalla gara ed annullata la relativa posizione ottenuta.
- 8.8.1.9 Nel tendere la corda del proprio arco un concorrente non dovrà adottare una tecnica che, ad avviso degli Arbitri (*Giudici di Gara*), consenta alla freccia nel caso di rilascio involontario di superare la zona di sicurezza o i dispositivi di sicurezza (area libera, reti, muri ecc.). Se un arciere persiste nell'utilizzare tale tecnica sarà immediatamente invitato, per ragioni di sicurezza, dal Presidente della Commissione Arbitrale (*Giuria*) di Gara e/o dal Direttore dei Tiri a interrompere i tiri e ad abbandonare il campo di gara (Art.8.7.7).
- 8.8.2 **Perdita del punteggio di una freccia**
- 8.8.2.1 Un arciere che arrivi dopo l'inizio dei tiri sarà penalizzato del numero di frecce che sono già state tirate, a meno che il Direttore dei Tiri ritenga che il suo ritardo sia dovuto a circostanze indipendenti dalla sua volontà (Art.8.7.2.5).
- 8.8.2.2 Nel caso di guasto alla propria attrezzatura, l'arciere potrà tirare (recuperare) solo il numero di frecce che potrà tirare entro 15 minuti seguendo l'ordine di tiro standard per le frecce di recupero, dopodiché perderà il numero di frecce che non è riuscito a scoccare (Art.8.4.2.5 e art.8.4.2.6 per problemi medici imprevisti).
- 8.8.2.3 Una freccia scoccata prima o dopo il tempo concesso o fuori sequenza, sarà considerata come parte di quella serie con conseguente perdita del punteggio più alto della serie, e sarà registrata come non andata a bersaglio. Questa violazione sarà notificata dall'arbitro (*Giudice di Gara*) sollevando un cartellino rosso.
- 8.8.2.4 Una freccia scoccata sul campo di gara dopo che il Direttore dei Tiri ha ufficialmente chiuso i tiri di prova (cioè dopo l'estrazione delle frecce di prova) o durante la pausa tra le varie distanze o fasi, comporterà al concorrente l'annullamento del punteggio più alto conseguito nella serie successiva. Questa violazione sarà notificata dall'arbitro (*Giudice di Gara*) sollevando un cartellino rosso. (vedi Art.8.4.2.3 e 8.6.2.2).
- 8.8.2.5 Nella prova a squadre del Match Round se uno dei tre componenti la squadra tira una freccia prima o dopo il segnale che indica l'inizio o la fine dei tiri, questa verrà considerata come facente parte di quella serie comportando l'annullamento della freccia con il punteggio maggiore della intera squadra e sarà registrata come non andata a bersaglio. Questa violazione sarà notificata dall'arbitro (*Giudice di Gara*) sollevando un cartellino rosso.
- 8.8.2.6 Se vengono trovate sul bersaglio o sul terreno accanto al battifreccia più del numero richiesto di frecce verranno registrate soltanto le tre (o sei a seconda del caso) con punteggio inferiore (Art.8.6.2.2).
- 8.8.2.7 Nella prova a squadre del Match Round se un componente la squadra non tira tutte le proprie due (2) frecce in una serie di sei (6) frecce, le frecce non tirate comunque saranno conteggiate in quella serie. Una freccia non tirata sarà registrata come non andata a bersaglio. Se il numero totale di frecce, incluse tutte quelle non tirate, in qualsiasi serie, supera le sei (6) frecce, si applicherà l'art.8.8.2.6.
- 8.8.2.8 Nel caso in cui vengano utilizzate visuali triple, se più di una freccia viene tirata nello stesso singolo bersaglio (stesso centro), entrambe (o tutte) le frecce saranno considerate come facenti parte della stessa serie ma verrà registrata solo la freccia con il minor punteggio (Art.8.6.2.3).
- 8.8.2.9 In caso di tiri alternati, se un componente di una squadra tira più del numero previsto di frecce prima di tornare dietro la linea del metro, la squadra perderà il punteggio più alto di quella serie. Questa violazione sarà notificata dall'Arbitro (*Giudice di Gara*) sollevando un cartellino rosso.
- 8.8.2.10 Se una freccia non colpisce la zona di punteggio o colpisce un altro bersaglio, sarà considerata come parte di quella serie e sarà registrata come freccia non andata a bersaglio (Art.8.6.2.7.7 e 8.6.2.7.8).
- 8.8.3 **Penalità di tempo per la prova a squadre** (per i dettagli della procedura vedi "Manuale per gli Organizzatori dei Campionati Tiro alla Targa"):

- 8.8.3.1 Se un membro di una squadra attraversa la "linea del metro" troppo presto, l'Arbitro (*Giudice di Gara*) mostrerà un cartellino giallo o accenderà una luce gialla di fronte alla linea di tiro per indicare che tale concorrente dovrà tornare dietro la "linea del metro" per ricominciare o per essere rimpiazzato da un altro arciere che deve ancora tirare il quale dovrà partire da dietro la "linea del metro".
- 8.8.3.2 Se la squadra non rispetta il cartellino giallo (o la luce) ed il concorrente scocca la sua freccia, sarà annullata la freccia di quella serie con il valore più alto della squadra. Questa violazione sarà notificata dall'Arbitro (*Giudice di Gara*) sollevando un cartellino rosso.
- 8.8.3.3 Sarà applicata la stessa procedura nel caso in cui un membro di una squadra estragga dalla faretra una freccia prima di essere in posizione sulla linea di tiro.
- 8.8.4 **Ammonizioni**  
Concorrenti ammoniti più di una volta e che comunque continuano ad infrangere le seguenti regole FITA o che non seguono decisioni o direttive (che possono essere appellabili)(\*) degli arbitri (*Giudici di Gara*) assegnati, subiranno le conseguenze come da Art.8.8.1.8.  
*(\*) laddove sia presente la Commissione di Garanzia*
- 8.8.4.1 Non è permesso fumare davanti e/o nell'area dei concorrenti (Art.8.7.6).
- 8.8.4.2 Nessun concorrente può toccare l'attrezzatura di un altro concorrente senza il suo consenso (Art.8.7.5).
- 8.8.4.3 Nessun concorrente può tendere il suo arco, con o senza freccia, ad eccezione di quando si trova in posizione sulla linea di tiro (Art.8.7.3).
- 8.8.4.4 Quando si stanno svolgendo i tiri, potranno essere sulla linea di tiro solo i concorrenti di quel turno (Art.8.7.4).
- 8.8.4.5 Un concorrente non può sollevare il braccio dell'arco fino a che non viene dato il segnale di inizio dei tiri (Art.8.4.3).
- 8.8.4.6 Né le frecce né la visuale possono essere toccate fino a che tutte le frecce di quel bersaglio sono state registrate (Art.8.6.2.1).
- 8.8.4.7 Nel tendere la corda del proprio arco un concorrente non dovrà adottare una tecnica che, ad avviso degli Arbitri (*Giudici di Gara*) sia suscettibile, nel caso di rilascio involontario, di scagliare la freccia al di là della zona di sicurezza o dei dispositivi di sicurezza (area libera, reti, muri ecc.) (Art.8.7.7).
- 8.9 ARBITRAGGIO**
- 8.9.1 E' compito dell'Arbitro (*Giudice di Gara*) assicurare che la gara si svolga in rispetto dei Regolamenti FITA e con lealtà sportiva da parte di tutti i concorrenti.
- 8.9.1.1 Dovrà sempre essere presente minimo un arbitro (*Giudice di Gara*). Sarà nominato almeno un **arbitro** (*Giudice di Gara*) **ogni 10 bersagli** (\*) ad eccezione delle gare disputate secondo l'Art.3.11.1.1. I loro compiti saranno:  
*(\*) Quanto disposto si applica alle sole gare valide per i riconoscimenti FITA. Per le altre gare si rinvia al Regolamento Sportivo e al Regolamento Tecnico Ufficiali di Gara.*
- 8.9.1.2 Controllare tutte le **distanze** e la corretta **disposizione** del campo di tiro; le dimensioni delle **visuali** e dei **supporti battifreccia**; la corretta **altezza** delle visuali dal terreno o dal pavimento e che tutti i supporti battifreccia siano sistemati ad un'**angolazione** uniforme.
- 8.9.1.3 Controllare tutta la necessaria **attrezzatura del luogo di svolgimento** della gara.
- 8.9.1.4 Controllare l'**attrezzatura di tutti i concorrenti** prima che la gara inizi (l'orario deve essere inserito nel programma della gara) (\*) e in qualsiasi momento nel corso della gara.  
*(\*) Facoltativo per le gare non valide per i riconoscimenti FITA*
- 8.9.1.5 Controllare lo **svolgimento dei tiri**.
- 8.9.1.6 Controllare lo svolgimento della **registrazione dei punteggi**.
- 8.9.1.7 **Consultarsi con il Direttore dei Tiri** su questioni che possono crearsi in merito ai tiri.
- 8.9.1.8 Occuparsi di tutte le **controversie e appelli** che si possono verificare e, quando il caso, passarle alla Giuria d'Appello (*Commissione di Garanzia*).
- 8.9.1.9 In unione con il Direttore dei Tiri, **interrompere i tiri**, se necessario, a causa di black-out elettrici, di incidente grave, o simili circostanze, ma assicurarsi, ammesso che sia possibile, che il programma di ciascun giorno sia completato in quello stesso giorno.
- 8.9.1.10 Prendere in considerazione tutti i **reclami** o richieste pertinenti dei capitani di squadra e, qualora necessario, prendere gli opportuni provvedimenti. Le decisioni collettive saranno prese a maggioranza semplice dei voti. Nel caso di parità, il voto del Presidente sarà decisivo.
- 8.9.1.11 Le **questioni** riguardanti lo svolgimento dei tiri o la condotta di un concorrente dovranno essere sottoposte agli Arbitri (*Giudici di Gara*) senza indebiti ritardi e in ogni caso prima della premiazione. La decisione degli Arbitri (*Giudici di Gara*) o della Giuria d'Appello (*Commissione di Garanzia*), a seconda del caso (\*), dovrà considerarsi definitiva.  
*(\*) laddove sia presente la Commissione di Garanzia*
- 8.9.1.12 I concorrenti e i rappresentanti delle squadre dovranno **attenersi allo Statuto ed ai Regolamenti FITA** (\*) nonché alle decisioni e direttive che gli arbitri (*Giudici di Gara*) possono ritenere necessarie.

*(\*) nonché, per i tesserati FITARCO, allo Statuto e ai Regolamenti FITARCO*

## **8.10 QUESITI E CONTROVERSIE**

- 8.10.1 Qualsiasi concorrente dovrà riportare ad un Arbitro (*Giudice di Gara*) eventuali quesiti circa il **valore di una freccia** sul bersaglio prima che ne venga estratta alcuna.
- 8.10.1.1 La **decisione** di quell'Arbitro (*Giudice di Gara*) sarà definitiva.
- 8.10.1.2 Un errore sulla scheda di un punteggio può essere corretto prima che le frecce vengano estratte dal bersaglio a condizione che tutti i concorrenti su quel bersaglio concordino con la correzione; la correzione dovrà essere autenticata ed essere siglata da tutti i concorrenti su quel bersaglio. Qualsiasi altra controversia inerente la registrazione su una scheda di punteggio dovrà essere riferita ad un arbitro (*Giudice di Gara*).
- 8.10.1.3 Se l'**attrezzatura sul campo di gara** fosse difettosa o la visuale di un bersaglio dovesse consumarsi o comunque deteriorarsi in modo considerevole, un Arciere o il suo Capitano di squadra potranno appellarsi ad un Arbitro (*Giudice di Gara*) per far sostituire o riparare l'articolo difettoso.
- 8.10.2 Le questioni relative allo **svolgimento dei tiri** o alla **condotta di un concorrente** saranno presentate agli Arbitri (*Giudici di Gara*) prima dell'inizio della fase successiva della competizione.
- 8.10.2.1 Questioni relative ai **risultati pubblicati** giornalmente dovranno essere presentate agli Arbitri (*Giudici di Gara*) senza alcun indebito ritardo, e in ogni caso dovranno essere presentati in tempo utile per consentire eventuali correzioni prima dell'assegnazione dei premi.
- 8.10.2.2 Nella prova a squadre, la decisione di un Arbitro (*Giudice di Gara*) riguardo l'uso del cartellino giallo (Art.8.8.3.1) è definitiva.

## **8.11 APPELLI**

- 8.11.1 Nel caso in cui un concorrente non sia soddisfatto della decisione presa dagli Arbitri (*Giudici di Gara*) potrà, con l'eccezione di quanto previsto nel precedente Art.8.10.1, appellarsi alla Giuria d'Appello (*Commissione di Garanzia*) come da Art.3.13. I trofei o i premi che possono in qualche modo essere interessati da una controversia non verranno assegnati fino a quando la Giuria d'Appello (*Commissione di Garanzia*) non avrà preso la sua decisione. (\*)
- (\*) La Commissione di Garanzia è obbligatoria nelle gare del calendario internazionale. Nei casi in cui, nelle gare dei calendari nazionale e interregionale, la Commissione di Garanzia non sia stata costituita, le decisioni degli arbitri saranno definitive (Art.8.9.1.11).*