

Libro 4

Capitolo 9 GARE DI TIRO DI CAMPAGNA

(I dettagli riguardanti i Campionati FITA Tiro di Campagna sono contenuti nel Manuale per gli Organizzatori di gare Tiro di Campagna)

9.1 DISPOSIZIONE DEL PERCORSO

- 9.1.1 Il percorso dovrà essere disposto in modo da poter raggiungere le piazzole di tiro e i bersagli senza inutili difficoltà, pericoli e perdite di tempo. I percorsi devono essere concentrati il più possibile.
- 9.1.1.1 La distanza da percorrere a piedi dall'area centrale (punto di ritrovo) al bersaglio più lontano non deve essere più di un (1) chilometro o richiedere più di 15 minuti camminando a passo normale (quando le pattuglie vengono accompagnate al bersaglio o si deve portare equipaggiamento di riserva).
- 9.1.1.2 Chi predispone i percorsi dovrà prevedere dei tragitti alternativi e sicuri per Arbitri (*Giudici di Gara*), personale medico e per trasportare il materiale sui percorsi di gara, mentre sono in corso i tiri.
- 9.1.1.3 I percorsi non dovranno essere predisposti a più di 1800 m s.l.m. e il dislivello massimo tra il punto più alto e quello più basso del percorso non dovrà essere superiore a 100 m. (*)
(*) *i limiti indicati sono applicabili alle gare federali di Calendario Nazionale, Internazionale e Interregionale.*
- 9.1.1.4 I bersagli, descritti dall'Art.4.5.3, dovranno essere disposti in un ordine che consenta la massima varietà e il miglior sfruttamento delle caratteristiche del terreno. Nel Girone delle Finali dovranno essere disposti due (2) battifreccia uno di fianco all'altro con visuali da 60 cm o 80 cm. I concorrenti dovranno tirare a rotazione, come descritto nell'art. 9.5.1.3
- 9.1.1.5 Per ogni bersaglio si dovrà prevedere un picchetto per ogni Divisione, in modo da consentire ad almeno due arcieri di tirare contemporaneamente ai lati dello stesso.
- 9.1.1.6 Tutti i picchetti dovranno essere contrassegnati con la relativa distanza qualora la gara venga disputata a distanze conosciute. I picchetti dovranno essere di colore diverso e corrispondenti alla Divisione come segue: (*)
- Blu per la Divisione Arco Nudo, per la classe Cadetti (*Allievi*) della Divisione Arco Ricurvo (*Olimpico*) e Cadetti (*Allievi*) della Divisione Arco Compound
 - Rosso per la Divisione Arco Ricurvo (*Olimpico*) e Arco Compound.
 - Giallo per la classe Cadetti (*Allievi*) della Divisione Arco Nudo
- (*) *Le classi non previste dalla FITA utilizzeranno i picchetti secondo le seguenti modalità:
Picchetto Giallo: Giovanissimi (Arco Olimpico e Arco Nudo), Ragazzi Arco Nudo e Longbow (classe unica)
Picchetto Blu: Ragazzi Arco Ricurvo e Arco Compound.*
- 9.1.1.7 La tolleranza sulla distanza dal picchetto al bersaglio, non dovrà essere superiore a ± 25 cm per le distanze di 15 metri o inferiori, e non dovrà essere superiore a ± 1 m per le distanze tra i 15 ed i 60 metri. In ogni caso, le distanze riportate nelle tabelle agli Art.4.5.3.8, 4.5.3.9 e 4.5.3.10 possono essere variate di 2 metri in più o in meno; la distanza esatta dovrà essere riportata sul picchetto. Le distanze dovranno essere misurate da un punto nell'aria approssimativamente posto a 1,5-2 m sopra il terreno. La misurazione delle distanze potrà avvenire con qualsiasi strumento che soddisfi le tolleranze richieste.
- 9.1.1.8 Il supporto battifreccia dovrà prevedere un margine di almeno 5 cm esternamente alla/e zona/e di punteggio inferiore della/e visuale/i posta/e su di esso. La visuale di un bersaglio non dovrà trovarsi in nessun punto a meno di 15 cm dal suolo. Qualunque sia il tipo di terreno, il battifreccia dovrà essere posizionato in modo ragionevolmente perpendicolare alla linea di mira degli arcieri dalla postazione di tiro, in modo da presentare all'arciere la visuale del bersaglio nella sua dimensione completa (vedi disegno Appendice 1, Libro 4)
- 9.1.1.9 Tutti i bersagli dovranno essere numerati progressivamente. I numeri, di colore nero su fondo giallo o di colore giallo su fondo nero, non dovranno essere di altezza inferiore ai 20 cm e dovranno essere posizionati a 5-10 metri prima del picchetto di tiro per quel bersaglio.
- 9.1.1.10 Essi funzioneranno anche come area di attesa per gli arcieri del gruppo/i che attendono il loro turno di tiro. Dall'area di attesa dovrà essere possibile vedere se il picchetto è occupato da un arciere.
- 9.1.1.11 Le visuali non dovranno essere sovrapposte su visuali più ampie, né potranno esservi contrassegni di alcun genere sul supporto o sul terreno antistante che possano essere usati come punto di riferimento per la mira.

- 9.1.1.12 Segnali di direzione chiaramente visibili, ad indicare il percorso da un bersaglio all'altro, dovranno essere collocati ad intervalli adeguati per assicurare sicurezza e facilità di spostamento lungo il percorso.
- 9.1.1.13 Barriere di protezione saranno posizionate intorno al percorso, dove necessario, per tenere gli spettatori a distanza di sicurezza e permettere loro di seguire la gara. Solo le persone accreditate saranno autorizzate ad accedere all'interno del percorso.
- 9.1.1.14 Il punto di ritrovo dovrà prevedere:
- dispositivi di comunicazione (sistemi) che permettano di contattare il presidente della Commissione Arbitrale (*Giuria di Gara*) del Torneo e l'ufficio centrale degli Organizzatori (*)
 - protezioni adeguate per i Capitani di Squadra (*)
 - protezioni separate per la Giuria d'Appello (*Commissione di Garanzia*) e il presidente della Commissione Arbitrale (*Giuria di Gara*) del Torneo (*)
 - protezioni controllate a vista per l'attrezzatura dei concorrenti e per il materiale di riserva (*)
 - nei giorni di gara dovranno essere predisposti vicino il punto di ritrovo dei bersagli per il riscaldamento e/o tiri di prova
 - servizi di ristoro (*)
 - toilet
- (*) *Obbligatorio nelle sole gare inserite nel calendario della FITA.*
- 9.1.1.15 Le distanze tra i bersagli e gli aspetti riguardanti la sicurezza dovranno rispettare il Manuale per gli Organizzatori di gare Tiro di Campagna.
- 9.1.1.16 I percorsi ufficiali devono essere completati e pronti per l'ispezione almeno 16 ore prima dell'inizio dei tiri. Ai Campionati FITA devono essere pronti entro la mattina di due giorni prima dell'inizio della gara, ad eccezione dei corsi modificati.
- (*) *Per tutte le gare dei calendari ufficiali FITARCO, i percorsi dovranno essere approntati entro le ore 14 del giorno precedente l'inizio della gara. I bersagli dovranno essere fissati sui supporti almeno un'ora prima del raduno degli arcieri. Visuali di riserva, convenientemente riparate dalle intemperie, dovranno essere disponibili in prossimità di ogni bersaglio.*

9.2 ATTREZZATURA DEL PERCORSO

- 9.2.1 Visuali FITA per il Tiro di Campagna
- Nei percorsi a distanze conosciute e sconosciute si dovranno usare esclusivamente visuali FITA per Tiro di Campagna. Ci sono 4 tipi di visuali:
- visuali da 80 cm di diametro
 - visuali da 60 cm di diametro
 - visuali da 40 cm di diametro
 - visuali da 20 cm di diametro
- Si dovrà fare uso esclusivamente di bersagli FITA per Tiro di Campagna prodotti da fabbricanti autorizzati dalla FITA. (*)
- (*) *Non si applica alle gare non valide per i riconoscimenti FITA.*
- 9.2.1.1 Descrizione
- La visuale FITA per Tiro di Campagna consiste di uno spot giallo centrale e di quattro zone di punteggio di eguale larghezza.
- Lo sfondo dovrà essere bianco.-La parte gialla è divisa in due zone di punteggio. Il cerchio interno sarà registrato, ai fini del punteggio, come 6 ed e la parte esterna come 5. Le due zone di punteggio dovranno essere divise da una linea nera di spessore massimo di 1 mm. Il resto della visuale è nera. Le quattro zone di punteggio dovranno essere divise da una linea bianca di spessore massimo di 1 mm. Ogni linea di divisione è inclusa nella zona di punteggio più alto. Al centro dello spot vi è una piccola "x" tracciata con linee sottili.
- Vedi disegno della visuale FITA per il Tiro di Campagna nell'Appendice 1, Libro 4.
- 9.2.1.2 Zone di punteggio, Colore e Tolleranze

Colore delle Zone	Zone di Punteggio	Diametro delle Visuali e delle zone di punteggio in cm.				Tolleranze in mm +/-
		20	40	60	80	
Giallo	6 (interno)	2	4	6	8	1
Giallo	5	4	8	12	16	1
Nero	4	8	16	24	32	1
Nero	3	12	24	36	48	3
Nero	2	16	32	48	64	3
Nero	1	20	40	60	80	3

- 9.2.1.3 Disposizione delle visuali
- Le visuali da 40 cm dovranno essere disposte in numero di 4 per ogni supporto battifreccia ed a forma di quadrato. Le visuali da 20 cm. dovranno essere disposte in numero di 12 per supporto, su quattro colonne verticali di tre visuali ciascuna (vedi disegno Appendice 1, Libro 4).

- 9.2.1.4 Visuali da 60 cm: su percorsi a distanze conosciute su ogni supporto possono essere posizionate 2 visuali da 60 cm. I centri delle due visuali dovranno trovarsi sulla stessa linea orizzontale. Visuali "Colpito/Mancato" (o a caduta): hanno una zona corrispondente a "Colpito" e l'altra pari a "Mancato".
La zona di "Colpito" (spot) è di diametro equivalente a quello della zona gialla più larga come da Art.9.2.1.2.
Il suo colore sarà giallo (scala pantone 107U) ed il colore della zona pari a "Mancato" sarà nero. Quando si colpisce la zona gialla "Colpito" sarà attribuito il punteggio di 1 (uno).

9.3 ATTREZZATURA DEGLI ARCIERI

Gli articoli che seguono stabiliscono il tipo di attrezzatura che gli Arcieri 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 sono specificate le norme generali riguardanti tutte le divisioni (*) seguite dalle speciali norme supplementari riguardanti solo determinate divisioni.

() La FITARCO riconosce nelle gare Tiro di Campagna le divisioni Arco Olimpico, Arco Nudo, Compound e Longbow.*

9.3.1 Archi:

9.3.1.1 Divisione Arco Ricurvo (*Olimpico*) e Arco Nudo

Un arco di qualsiasi tipo purché risponda al principio ed al significato accettati per il termine 'Arco' quale usato nel Tiro alla Targa: uno strumento formato da un'impugnatura, 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.

9.3.1.1.1 Riser multicolori e marchi commerciali posizionati sulla parte interna del flettente superiore sono consentiti.

9.3.1.1.2 Arco Ricurvo (*Olimpico*): è permesso l'uso di riser che includano bretelle/raccordi sempre che tali bretelle/raccordi non tocchino in modo ripetitivo la mano o il polso del concorrente. (*)

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

9.3.1.2 Solo per la Divisione Arco Nudo:

L'arco, come sopra descritto, deve essere nudo ad eccezione del supporto per la freccia e privo, all'interno della zona della finestra, di qualsiasi sporgenza, contrassegno, difetto o laminatura che possano essere di aiuto per la mira. L'arco senza corda completo degli accessori deve poter passare attraverso un foro o un anello di diametro interno 12,2 cm ± 0,5 mm.

9.3.1.3 Divisione Arco Compound:

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 o più corde direttamente inserite nei due alloggiamenti previsti alle estremità dei due semiarchi, oppure collegata al cavo dell'arco, a seconda del caso.

9.3.1.3.1 Il peso di trazione non deve superare le 60 libbre.

9.3.1.3.2 Sono ammessi dispositivi di protezione del cavo.

9.3.1.3.3 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.

9.3.1.4 Divisione Longbow:

L'arco deve corrispondere alla forma tradizionale di un longbow, e la corda non deve toccare nessuna altra parte dell'arco eccetto il suo alloggiamento. Potrà essere fatto di ogni materiale o combinazione di materiali. La forma dell'impugnatura e dei flettenti non è sottoposta a restrizioni. L'esistenza di un disassamento centrale (center shot) è consentita.

9.3.1.4.1 La lunghezza minima dell'arco misurata tra gli attacchi della corda dovrà essere di 150 cm per gli Junior e le Donne (*Seniores*) e di 160 cm per gli Uomini (*Seniores*).

9.3.1.5 Divisione Cacciatori (*):

L'arco può essere di un qualsiasi tipo descritto all'art. 9.3

() Riconosciuta nelle sole gare 3D Animal Round e Forest Round.*

9.3.1.5.1 Il peso di trazione non deve superare le 80 libbre per gli Uomini (*Seniores*) e 60 libbre per le Donne (*Seniores*) e gli Junior.

9.3.2 Corda

Una Corda costituita da un qualsiasi numero di trefoli.

9.3.2.1 Tutte le divisioni:

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

9.3.2.2 Divisione Arco Ricurvo (*Olimpico*):

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

9.3.2.3 Divisione Arco Nudo e Longbow:

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

9.3.2.4 Divisione Arco Compound e Cacciatori (*):

Sono permesse aggiunte sulla corda che servano come contrassegno per le labbra o per il naso, un foro di traguardo, un dispositivo di traguardo "ad allineamento", un anello di trazione della corda ecc.. Non ci sono limitazioni per l'avvolgimento centrale sulla corda.

() La divisione Cacciatori è riconosciuta nelle sole gare 3D Animal Round e Forest Round*

9.3.3 **Supporto per la freccia (rest)**

9.3.3.1 Divisione Arco Ricurvo (*Olimpico*) e Arco Nudo:

Un rest, che può essere regolabile, qualsiasi tipo di bottone ammortizzatore di pressione mobile, un reggispinga o piastrina reggispinga possono tutti essere utilizzati sull'arco, purché non siano elettrici o elettronici e non offrano un aiuto supplementare nella mira.

Divisione Arco Ricurvo (*Olimpico*): il reggispinga non dovrà essere arretrato di oltre 4 cm (all'interno) rispetto all'incavo dell'impugnatura (punto di perno) dell'arco.

Divisione Arco Nudo: il reggispinga non dovrà essere arretrato di oltre 2 cm (all'interno) rispetto all'incavo dell'impugnatura (punto di perno) dell'arco.

9.3.3.2 Divisione Longbow

Se l'arco ha un incavo di guida per la freccia, tale incavo potrà essere utilizzato come supporto per la freccia e potrà essere ricoperto con qualsiasi tipo di materiale soffice. Nessun altro tipo di supporto per la freccia è consentito.

9.3.3.3 Divisione Arco Compound: il reggispinga non dovrà essere arretrato di oltre 6 cm (all'interno) rispetto all'incavo dell'impugnatura (punto di perno) dell'arco.

9.3.3.4 Divisione Cacciatori (*): Nessuna limitazione

() La divisione Cacciatori è riconosciuta nelle sole gare 3D Animal Round e Forest Round*

9.3.4 **Indicatore d'allungo**

9.3.4.1 Divisione Arco Ricurvo (*Olimpico*), Arco Compound e Cacciatori (*):

E' permesso un indicatore d'allungo, acustico e/o visivo, che non sia elettrico o elettronico.

() La divisione Cacciatori è riconosciuta nelle sole gare 3D Animal Round e Forest Round*

9.3.4.2 Divisione Arco Nudo e Longbow: non è permesso l'uso di indicatori d'allungo.

9.3.5 **Mirino**

9.3.5.1 Divisione Arco Ricurvo (*Olimpico*): è consentito l'uso di un mirino ma non potrà, in nessun momento, esservene installato più di uno.

9.3.5.1.1 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.

9.3.5.1.2 La lunghezza totale del mirino (cappuccio, tunnel, pin e/o altri componenti) non dovrà essere superiore a 2 cm lungo la direzione di mira.

9.3.5.1.3 Un mirino applicato all'arco che permetta la regolazione per il vento e la regolazione verticale è soggetto alle seguenti disposizioni:

- E' ammessa una prolunga alla quale fissare il mirino.
- Sull'Arco si potrà montare una piastrina o un nastro con i segni delle distanze, come guida per la marcatura ma ciò non deve in alcun modo costituire un aiuto supplementare alla mira.
- Il punto di mira può essere in fibra ottica. La lunghezza totale del pin in fibra ottica può essere superiore a 2 cm sempre che l'estremità sia al di fuori della linea di mira dell'arciere a trazione completa, mentre la parte che si trova lungo la linea di mira dell'arciere non deve eccedere i 2 cm in linea retta prima di piegarsi. Solo un punto illuminato deve essere visibile a piena trazione.
- Su percorsi a distanze sconosciute nessuna parte del mirino può essere modificata allo scopo di valutazione delle distanze.

9.3.5.2 Divisione Arco Nudo e Longbow:

Non è consentito l'uso di mirini e segni sull'arco che siano di aiuto per la mira.

Per l'Arco Nudo è permesso l'uso delle tecniche 'string walking' e "face walking".

9.3.5.3 Divisione Arco Compound:

- 9.3.5.3.1 Può essere usato qualsiasi tipo di mirino sempre che:
- non sia elettrico o elettronico e
 - non includa sistemi addizionali per la valutazione delle distanze se usato su percorsi a distanze sconosciute.
 - 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.
- 9.3.5.3.2 Non sono ammessi punti di mira multipli.
- 9.3.5.4 Divisione Cacciatori (*):
Qualsiasi tipo di mirino può essere utilizzato, compresi quelli con punti di mira multipli.
() La divisione Cacciatori è riconosciuta nelle sole gare 3D Animal Round e Forest Round*
- 9.3.6 **Stabilizzatori e Ammortizzatori (TFC)**
- 9.3.6.1 Divisione Arco Ricurvo (*Olimpico*), Arco Compound e Cacciatori (*):
() La divisione Cacciatori è riconosciuta nelle sole gare 3D Animal Round e Forest Round*
Sono ammessi stabilizzatori e ammortizzatori purché:
- 9.3.6.1.1
- non servano come guida della corda
 - non tocchino nient'altro che l'Arco
 - non rappresentano un ostacolo o un pericolo per gli altri arcieri in posizione di tiro
- 9.3.6.2 Divisione Arco Nudo:
Non è permesso l'uso di stabilizzatori.
- 9.3.6.2.1 Sono permessi degli ammortizzatori integrati purché non siano provvisti di stabilizzatori.
- 9.3.6.2.2 Possono essere aggiunti pesi nella parte inferiore del riser. Tutti i pesi aggiuntivi, indipendentemente dalla forma, devono essere montati direttamente sul riser senza prolunghe, estensioni, connessioni angolari o dispositivi di assorbimento di vibrazioni.
- 9.3.6.2.3 L'arco senza corda completo degli accessori, deve poter passare attraverso un foro o un anello di diametro interno 12,2 cm ($\pm 0,5$ mm).
- 9.3.6.3 Divisione Longbow:
Non è consentito alcun peso, stabilizzatore o ammortizzatore (TFC).
- 9.3.7 **Frecce**
- 9.3.7.1 Divisione Arco Ricurvo (*Olimpico*), Arco Nudo e Arco Compound:
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.
- 9.3.7.1.1 Il diametro massimo dell'asta non dovrà superare i 9,3 mm e la punta dovrà avere il diametro massimo di 9,4 mm. La freccia è formata da un'asta munita di punta, cocca, impennaggio e, ove lo si desidera, colorazioni distintive. 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 tipo e colore/i dell'impennaggio, delle cocche e dell'eventuale colorazione distintiva.
- 9.3.7.2 Divisione Longbow:
Sono consentite solo frecce di legno.
- 9.3.7.2.1 Si applicano le seguenti limitazioni:
- le punte saranno del tipo field (*) per frecce di legno;
 - l'impennaggio delle frecce sarà fatto solo con penne naturali.
- (*) Per la Fitarco: potranno essere usate anche punte ad ogiva.*
- 9.3.7.3 Divisione Cacciatori (*):
Potrà essere usato qualsiasi tipo di freccia,
() La divisione Cacciatori è riconosciuta nelle sole gare 3D Animal Round e Forest Round*
- 9.3.7.3.1 a condizione che vengano usate punte del tipo a sagoma di proiettile field da avvitare del peso minimo di:
- 125 grani US per gli uomini
 - 100 grani US per donne e junior
- 9.3.8 **Protezioni per le dita e per le mani**
- 9.3.8.1 Tutte le divisioni:
Sono ammesse protezioni per le dita sotto forma di salvadita o ditali, guanto, patellette (tab), o nastro adesivo (cerotto) per tendere, trattenere e rilasciare la corda
- 9.3.8.1.1 E' permesso usare:
- un distanziatore fra le dita per evitare di comprimere la freccia
 - sulla mano che regge l'arco un guanto normale, muffola o oggetti simili ma non dovrà essere fissato alla impugnatura dell'arco.
- 9.3.8.2 Divisione Arco Ricurvo (*Olimpico*) e Arco Nudo:
- 9.3.8.2.1 E' permesso usare:
- una piastra di ancoraggio o similare attaccata alla protezione per le dita (tab) con funzione di ancoraggio.

Precisazione: Arco Nudo - la protezione per le dita (tab) può riportare cuciture e linee purché di colore, forma e dimensioni uniformi

- 9.3.8.3 Divisione Arco Compound e Cacciatori (*):
 (*) *La divisione Cacciatori è riconosciuta nelle sole gare 3D Animal Round e Forest Round*
- 9.3.8.3.1 E' permesso l'uso:
 • di un dispositivo meccanico di rilascio non elettrico o elettronico
- 9.3.8.4 Divisione Arco Ricurvo (*Olimpico*), Arco Nudo e Longbow:
- 9.3.8.4.1 Si applicano le seguenti restrizioni:
 • La protezione per le dita non deve incorporare alcun dispositivo per tendere, trattenere e rilasciare la corda.
Precisazione: Arco Nudo - la protezione per le dita (tab) non può riportare numeri oppure linee e cuciture di colori differenti.
- 9.3.8.5 Longbow:
 In aggiunta a quanto permesso a tutte le divisioni, sono consentiti anelli da pollici purché non incorporino dispositivi per tendere, trattenere e rilasciare la corda. La cocca della freccia, quando un atleta sta procedendo al tiro, deve essere toccata da un dito.
- 9.3.8.5.1 Si applicano le seguenti restrizioni:
 • una piastra di ancoraggio o similare attaccata alla protezione per le dita (tab) con funzione di ancoraggio non è consentita.
- 9.3.9 **Cannocchiali, occhiali, binocoli:**
- 9.3.9.1 Tutte le divisioni:
 Binocoli, cannocchiali o altri sussidi visivi potranno essere usati per individuare le frecce purché non risultino di ostacolo agli altri concorrenti per quanto riguarda lo spazio occupato sulla postazione di tiro.
- 9.3.9.1.2 Potranno essere usati occhiali correttivi della vista, occhiali da tiro e occhiali da sole.
- 9.3.9.1.3 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.
- 9.3.9.1.4 La lente dell'occhio non di mira può essere completamente coperta, o si può usare un benda sull'occhio.
- 9.3.9.1.5 Sui percorsi a distanze sconosciute, gare Forest Round o 3D nessuno degli ausili visivi citati sopra potrà avere incorporato o aggiunto alcun tipo di sistema o strumento di valutazione della distanza (ad es.: scale).
- 9.3.10 **Accessori**
- 9.3.10.1 Tutte le Divisioni:
 Sono permessi i seguenti accessori:
 • parabracchio, 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), nastri di materiale leggero come indicatori di vento attaccati sull'arco o sui flettenti.
- 9.3.10.2 Divisione Arco Compound:
 E' permesso usare qualsiasi accessorio aggiuntivo sempre che non contravvenga all'art.9.3 e che non sia elettrico o elettronico.
- 9.3.11 **Per i concorrenti di tutte le divisioni, i seguenti dispositivi sono vietati:**
- 9.3.11.1 Qualsiasi genere di dispositivo elettronico di comunicazione e auricolari (cuffie) oltre la linea di attesa del campo per i tiri di prova e in qualsiasi momento sul percorso di gara.
- 9.3.11.2 Sui percorsi a distanze sconosciute, in gare Forest Round e 3D, telemetri o altri aiuti per stimare le distanze o le pendenze, che non siano previsti dalle presenti regole riguardanti il materiale degli arcieri.
- 9.3.11.3 Qualsiasi parte dell'attrezzatura di un concorrente che sia stata aggiunta o modificata allo scopo di valutare le distanze o le pendenze, né alcuna parte, di per sé regolamentare, dell'attrezzatura può essere esplicitamente usato a tale scopo.
- 9.3.11.4 Qualsiasi promemoria scritto o sistemi elettronici che possano essere usati per calcolare le pendenze e distanze, ad esclusione degli appunti riguardanti i normali contrassegni per il mirino, la registrazione degli effettivi punteggi personali o qualsiasi parte dei Regolamenti FITA.
- 9.4 I TIRI**
- 9.4.1 Ciascun concorrente si posizionerà al picchetto, sia in piedi che in ginocchio, senza compromettere la sicurezza.
- 9.4.1.1 Il concorrente potrà posizionarsi sia in piedi che in ginocchio fino ad approssimativamente 1 metro in qualsiasi direzione accanto o dietro al picchetto, tenendo in considerazione le condizioni del terreno. In circostanze eccezionali l'Arbitro (*Giudice di Gara*) può permettere i tiri al di fuori dell'area definita.
- 9.4.1.2 Ciascuna postazione di tiro dovrà prevedere un picchetto o un segno che consenta di far tirare almeno due concorrenti.
- 9.4.1.3 Gli Organizzatori assegneranno il bersaglio dal quale ciascun gruppo inizierà a tirare.

- 9.4.2 Gli Arcieri di un gruppo che attendono il loro turno di tiro dovranno rimanere in posizione arretrata rispetto agli arcieri in posizione di tiro
- 9.4.2.1 sempre che non assistano i concorrenti che si trovano sulla piazzola facendo ombra.
- 9.4.3 Nessun arciere potrà avvicinarsi al bersaglio fino a quando l'intera pattuglia non abbia finito di tirare, a meno che non ricevano il permesso dall'Arbitro (*Giudice di Gara*).
- 9.4.4 **In nessuna circostanza una freccia potrà essere tirata una seconda volta.**
Una freccia può essere considerata non tirata se:
- 9.4.4.1 l'arciere la può toccare con l'arco senza spostare i piedi dalla loro posizione, in relazione alla posizione di tiro, e a condizione che la freccia non sia rimbalzata.
- 9.4.4.2 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 a 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.
- 9.4.5 Nel corso della gara, nessun arciere dovrà riferire ad altro arciere le distanze dei percorsi a distanze sconosciute.
- 9.4.5bis *Non saranno permessi tiri di prova sui percorsi di gara.*
- 9.5 ORDINE DI TIRO E CONTROLLO DEL TEMPO**
- 9.5.1 Gli arcieri tireranno in **gruppi** di non più di quattro e non meno di tre. Per quanto possibile, le pattuglie dovrebbero essere formate da un numero pari di tiratori.
(* *Le pattuglie possono essere accorpate nel corso della gara nei seguenti casi:*
- *Nel caso di ritiro di un concorrente in una pattuglia di tre; in tal caso la pattuglia continua a gareggiare al completo fino a quando non viene a contatto con un Giudice di Gara che provvederà ad aggregare i rimanenti arcieri ad altre pattuglie o a integrare quella pattuglia.*
 - *Nel caso di malessere di un concorrente in una pattuglia di tre; un Giudice di Gara provvederà ad aggregare i rimanenti arcieri ad altre pattuglie o a integrare quella pattuglia, prima che i concorrenti coinvolti possano continuare la gara.*
- 9.5.1.1 Nel caso il numero di tiratori ecceda la capacità massima del percorso, possono essere formati gruppi addizionali e posizionati sul percorso in modo opportuno.
(* *Gli arcieri delle diverse divisioni e, ove possibile, delle diverse classi, tireranno in gruppi distinti. I concorrenti delle classi giovanili tireranno con i gruppi che utilizzano il medesimo picchetto di tiro (vedi nota a art. 9.5.1.1).*
- 9.5.1.2 Gli arcieri indosseranno, in modo chiaramente visibile, **numeri di registrazione (pettorali)** e saranno assegnati ai bersagli e alle posizioni di tiro in base all'ordine di sorteggio e conseguente posizionamento (dall'alto al basso) nella lista delle piazzole.
(* *La procedura di sorteggio è obbligatoria ai soli Campionati FITA. Il numero di registrazione può essere sostituito dal numero del gruppo cui il concorrente è assegnato associato alla lettera A, B, C, o D.*
- 9.5.1.3 Gli atleti di ogni gruppo tireranno a coppie secondo la seguente **rotazione**:
- In una pattuglia di quattro tiratori, i due arcieri con il numero di registrazione più basso tireranno insieme come prima coppia e gli altri due assegnati a quel bersaglio tireranno come seconda coppia. (*)
 - Il concorrente con il numero più basso di registrazione di ciascuna coppia si posizionerà a sinistra del picchetto e l'altro arciere a destra. (*)
 - La prima coppia (con i numeri di registrazione più bassi) tirerà per prima al primo bersaglio assegnato al gruppo. (*)
 - L'altra coppia tirerà per prima al bersaglio successivo. Le coppie alterneranno l'ordine ad ogni successivo bersaglio per tutta la durata della gara.
 - Se tutti i concorrenti del gruppo sono d'accordo, essi possono modificare, prima dell'inizio della gara, la sopra citata disposizione, accoppiamenti e/o posizioni di tiro. Tale disposizione dovrà rimanere la stessa per tutta quella fase di gara.
 - Se vi sono tre arcieri in un gruppo, i primi due della lista di partenza (con il numero di registrazione più basso) formeranno la prima coppia, e per la rotazione il terzo concorrente sarà considerato come seconda coppia. Esso si posizionerà sempre alla sinistra del picchetto. (*)
- In accordo con il quinto punto del presente articolo questa disposizione può essere cambiata prima dell'inizio dei tiri se di comune accordo. Tale cambiamento dovrà essere finale per tutta quella fase di gara.
- Nel caso in cui in una piazzola di tiro vi fosse spazio sufficiente, tutti i concorrenti del gruppo potranno tirare contemporaneamente.
- (* *Qualora si utilizzino le lettere, A sarà considerato equivalente al numero di registrazione più basso, seguito da B, C e D in questo ordine.*
- 9.5.1.4 Tiro su **blocchi di visuali da 40 cm**: le quattro visuali dovranno essere disposte a forma di quadrato. L'arciere di sinistra della coppia cui spetta di tirare per prima, tirerà sulla visuale in alto

a sinistra mentre l'arciere di destra dovrà tirare sulla visuale in alto a destra. L'arciere di sinistra della coppia cui spetta di tirare per seconda, dovrà tirare sulla visuale posta in basso a sinistra, mentre l'arciere di destra dovrà tirare sulla visuale in basso a destra.

- 9.5.1.5 Tiro sui **blocchi di visuali da 20 cm**: l'arciere di sinistra della coppia cui spetta di tirare per prima, tirerà sulle visuali poste nella colonna 1, mentre l'arciere di destra dovrà tirare sulle visuali della colonna 3. L'arciere di sinistra della coppia cui spetta di tirare per seconda, dovrà tirare sulle visuali poste nella colonna 2, mentre l'arciere di destra dovrà tirare sulle visuali poste nella colonna 4. Ogni arciere tirerà le proprie frecce in qualsiasi ordine, una ogni visuale.
- 9.5.1.6 Le pattuglie verranno assegnate in modo da **iniziare i tiri** contemporaneamente dalle varie piazzole e completeranno il percorso sulla piazzola che precede quella d'inizio, ad eccezione del Girone delle Finali in cui tutti i gruppi inizieranno in successione a partire dal medesimo bersaglio. I gruppi aggiuntivi assegnati ad un bersaglio, dovranno attendere fino a quando il gruppo principale assegnato al bersaglio avrà tirato e registrato i propri punteggi.
- 9.5.1.7 In caso di **guasti all'attrezzatura**, l'ordine di tiro potrà essere variato temporaneamente. In nessun caso possono essere consentiti più di trenta (30) minuti per riparare l'attrezzatura. Gli altri membri del gruppo devono tirare e registrare i punteggi prima di consentire il sorpasso a gruppi seguenti. Se la riparazione avviene entro il limite di tempo, il concorrente può tirare le frecce che gli mancano su quel bersaglio. Se la riparazione avviene oltre il tempo limite, l'arciere può raggiungere il suo gruppo ma perderà il numero di frecce che il gruppo nel frattempo ha tirato.
- 9.5.1.8 Nel caso in cui un concorrente non possa continuare i tiri per problemi medici imprevisti sorti dopo l'inizio della gara, saranno concessi al personale medico non più di 30 minuti per risolvere il problema e decidere se il concorrente può continuare, senza assistenza, la gara. La procedura è la stessa che si deve seguire in caso di guasti all'attrezzatura.
- 9.5.1.9 Nel girone delle Finali non è concesso alcun tempo supplementare per guasti all'attrezzatura o per trattamenti di problemi medici imprevisti. Nella gara a Squadre gli altri componenti della squadra nel frattempo possono tirare.
- 9.5.1.10 Un arco rotto può essere sostituito da uno di scorta o in prestito.
- 9.5.1.11 I concorrenti di un gruppo possono consentire il **sorpasso** da parte di altre pattuglie, a condizione che gli Organizzatori e/o gli Arbitri (*Giudici di Gara*) vengano informati della variazione.
- 9.5.1.12 Se durante la fase di Qualificazione o delle Eliminatorie un arciere o un gruppo sono causa di indebito ritardo per quel gruppo o per altri gruppi, l'Arbitro (*Giudice di Gara*) che assiste al fatto ammonirà verbalmente l'arciere o il gruppo, dopo di che lo stesso arbitro e/o gli altri arbitri (*Giudici di Gara*) potranno cronometrare il tempo dello stesso arciere o gruppo per tutta la rimanente parte di quella fase di gara (*).
- In tal caso, sarà concesso un **tempo massimo** di 3 (tre) minuti per bersaglio dal momento in cui l'arciere prende posizione in piazzola, cosa che egli farà non appena quest'ultima sarà disponibile.
 - Un Arbitro (*Giudice di Gara*) che ha riscontrato che un arciere ha superato il limite di tempo, a seguito della procedura sopra descritta, ammonirà verbalmente l'arciere e confermerà il richiamo con una nota firmata sulla scheda di punteggio, indicando l'orario e la data di tale ammonizione.
 - Alla seconda infrazione (dell'arciere diffidato) e a tutte quelle successive nel corso della stessa fase della competizione, verrà annullata la freccia di valore più alto sul bersaglio.
 - Il limite di tempo può essere esteso in circostanze eccezionali.
- (*) *Per la FITARCO: durante la fase di Qualificazione o delle Eliminatorie i Giudici di Gara potranno cronometrare il tempo di un arciere o del gruppo.*
- 9.5.1.13 Le **ammonizioni per infrazione di tempo** non saranno riportate da una fase della gara alla successiva.
- 9.5.1.14 Nelle **fasi Finali** di una gara di Tiro di Campagna, quando un Arbitro (*Giudice di Gara*) accompagna un gruppo, sarà suo compito far iniziare ed arrestare i tiri verbalmente ("via" per indicare l'inizio dei tiri e "stop" per indicare che 3 (tre) minuti sono scaduti).
- l'Arbitro (*Giudice di Gara*) mostrerà un cartellino giallo di avviso quando mancano 30 secondi allo scadere dei tre minuti concessi. Nessun tiro verrà consentito dopo che i 3 (tre) minuti sono trascorsi e l'Arbitro (*Giudice di Gara*) ha interrotto i tiri.
 - se un arciere scocca una freccia dopo che l'Arbitro (*Giudice di Gara*) ha interrotto i tiri, sarà annullata la freccia con il valore più alto di quell'arciere o della squadra.
- 9.5.1.15 Nella prova a squadre l'arbitro (*Giudice di Gara*) inizierà a cronometrare 3 (tre) minuti di tempo quando il primo concorrente della squadra lascia la posizione di attesa (al numero del bersaglio).
- 9.5.1.16 Se per qualsiasi ragione vengono interrotti i tiri nella prova a squadre, l'Arbitro (*Giudice di Gara*) fermerà il cronometro e lo farà ripartire con il tempo rimasto non appena i tiri possono riprendere.

9.6 REGISTRAZIONE DEI PUNTEGGI

- 9.6.1 La registrazione del punteggio si effettuerà dopo che tutti gli arcieri del gruppo avranno tirato le loro frecce.
- 9.6.1.1 Sempre che non venga deciso diversamente, il componente di un gruppo con il numero di registrazione più basso sarà il **capo pattuglia** e sarà responsabile della condotta del gruppo. I

due arcieri con il secondo e terzo numero di registrazione più basso saranno **addetti alla registrazione dei punteggi** ed il quarto marcherà i fori delle frecce sulla visuale.

In un gruppo di tre il capo pattuglia marcherà anche i fori delle frecce.

Il gruppo non lascerà il bersaglio prima che tutti i fori nelle zone a punto siano stati marcati.

() Qualora si utilizzino le lettere, A sarà considerato equivalente al numero di registrazione più basso, seguito da B, C e D in questo ordine. Il capo pattuglia è in particolare responsabile del controllo dell'osservanza dei regolamenti da parte dei componenti la propria pattuglia ed inoltre è tenuto a far sì che il proprio gruppo non causi ritardo alla competizione (ad esempio per la ricerca di frecce smarrite).*

- 9.6.1.2 I marcapunti dovranno registrare sulla scheda di punteggio, a fianco del numero esatto del bersaglio, e in ordine decrescente, il **valore di ciascuna freccia** come dichiarato dall'arciere cui le frecce appartengono. Altri arcieri del gruppo dovranno controllare il valore di ciascuna freccia così dichiarata. Un eventuale errore rilevato sulla scheda di punteggio prima che le frecce vengano estratte potrà essere corretto (vedi Art.9.10.1).
- 9.6.1.3 I marcapunti dovranno confrontare i loro punteggi prima che qualsiasi freccia venga estratta.
- 9.6.1.4 Nelle fasi Finali dei Campionati FITA, un Arbitro (*Giudice di Gara*) dovrà accompagnare ogni gruppo per il controllo dei punteggi.
- 9.6.1.5 Nelle fasi Finali un addetto alla registrazione dei punteggi per ogni gruppo dovrà portare un tabellone di punteggio portatile che visualizzi i punteggi aggiornati degli arcieri di quel gruppo.
- 9.6.2 Il punteggio di una freccia dovrà essere registrato secondo la **posizione dell'asta** sulla visuale. Se l'asta di una freccia tocca due zone, o una linea di separazione fra zone di punteggio, a tale freccia verrà attribuito il valore più elevato delle zone interessate.
- 9.6.2.1 **Né le frecce né il bersaglio dovranno essere toccati** prima che tutte le frecce su quel bersaglio siano state registrate e controllati i punteggi.
- 9.6.2.2 Se due o più frecce sono state tirate su una stessa visuale da 20 cm, entrambe (tutte) saranno considerate come parte di quella serie ma sarà registrata solo la freccia con il valore più basso. L'altra freccia, o le altre, nella stessa visuale saranno registrate come non andata, o non andate, a bersaglio.
- 9.6.2.3 Se più di tre frecce appartenente allo stesso arciere vengono trovate nel bersaglio o sul terreno antistante il bersaglio, saranno registrate solo le tre frecce con il valore più basso. Se un arciere (o una squadra) viene riscontrata recidiva, lo/la stesso/a potrà essere squalificato/a.
- 9.6.2.4 Qualora manchi un frammento di un bersaglio 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.
- 9.6.2.5 Le frecce infisse nel battifreccia e non visibili sul bersaglio potranno essere valutate solo da un arbitro (*Giudice di Gara*).
- 9.6.2.6 Nel caso in cui una **freccia rimbalzi o attraversi completamente il bersaglio**, la registrazione del punteggio avverrà nel seguente modo:
- se tutti gli arcieri di quel gruppo concordano sul fatto che una freccia è rimbalzata o ha attraversato il bersaglio, essi potranno concordare il valore di quella freccia;
 - se non sono d'accordo sul valore della freccia, verrà allora assegnato il punteggio corrispondente al foro di freccia non marcato di valore inferiore rilevato sulla visuale.
- 9.6.2.7 Se una **freccia**:
- 9.6.2.7.1 colpisce un'**altra freccia** sulla cocca e vi rimane infissa avrà lo stesso valore della freccia colpita;
- 9.6.2.7.2 colpisce un'altra freccia e poi colpisce il bersaglio dopo la deviazione, otterrà un punteggio corrispondente alla sua posizione sul bersaglio;
- 9.6.2.7.3 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;
- 9.6.2.7.4 colpisce un bersaglio diverso da quello assegnato all'arciere verrà considerata come parte di quella serie e registrata come non andata a bersaglio.
- 9.6.2.7.5 colpisce la parte oltre la zona di punteggio più esterna sarà registrata come non andata a bersaglio.
- 9.6.2.8 Una freccia non andata a punto (*miss*) verrà registrata come "M" nella tabella di punteggio.
- 9.6.3 In caso di **parità**, la posizione in classifica sarà determinata come segue:
- 9.6.3.1 Per i casi di parità in tutte le gare, ad eccezione di quanto stabilito nel successivo Art.9.6.3.2:
- Individuale e a squadre:
 - maggior numero di 5 e di 6
 - maggior numero di 6
 - 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 Finali, sarà effettuato un sorteggio con il lancio della moneta per determinare la posizione dei "pari merito".
- 9.6.3.2 Per i casi di parità riguardante l'ingresso nelle fasi Eliminatorie, la progressione da una qualsiasi fase della gara alla successiva o per decidere l'assegnazione di una medaglia al termine le fasi Finali, si disputeranno spareggi per risolvere la parità (senza considerare il numero dei 5 e dei 6):

- 9.6.3.2.1 Individuali:
 - 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;
 - successivi spareggi su singola freccia con parità risolta dalla freccia più vicina al centro;
 - il tempo limite per un tiro di spareggio sarà 1/3 del tempo limite consentito (60 secondi) .
- 9.6.3.2.2 Squadre
 - 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;
 - il tempo limite per una serie di spareggio sarà 3 minuti
- 9.6.3.2.3 I **tiri di spareggio** si disputeranno alla massima distanza prevista per la divisione per la quale deve avere luogo lo spareggio. I bersagli devono essere collocati vicino al punto di ritrovo. Gli organizzatori possono, a tale scopo, prevedere un bersaglio separato.
- 9.6.3.2.4 Gli spareggi avranno luogo appena possibile dopo la compilazione della classifica della divisione interessata. I tiratori che non si presenteranno per i tiri di spareggio entro 30 minuti dalla notifica effettuata al loro capitano di Squadra, verranno dichiarati perdenti. Se un arciere e il suo capitano di squadra avranno abbandonato il campo di gara senza attendere la verifica ufficiale dei risultati e che pertanto non hanno ricevuto la notifica dello spareggio, l'arciere verrà dichiarato perdente.
- 9.6.3.2.5 In caso di parità nel corso delle Semi Finali, lo spareggio sarà effettuato sull'ultimo bersaglio usato. In caso di parità nelle Finali per il 3°/4° e 1°/2° posto, lo spareggio sarà effettuato sul bersaglio posto alla massima distanza prevista per la Divisione in cui si è verificato la parità. Il bersaglio sarà posizionato vicino all'area centrale del percorso. Gli organizzatori possono prevedere a tale scopo, un bersaglio separato.
- 9.6.4 Le schede di punteggio dovranno essere firmate dall'addetto alla registrazione dei punteggi e dall'arciere, il che denoterà che l'arciere è d'accordo circa il valore di ogni freccia, la somma totale (uguale su entrambe le schede), il numero di 5 ed il numero di 6. La scheda di punteggio degli addetti alla registrazione dovrà essere firmata da un altro componente del medesimo gruppo appartenente ad un'altra nazione (*). Se si verifica una discrepanza nel punteggio totale, il totale che comprende la freccia di punteggio inferiore sarà considerato come finale. Gli organizzatori non dovranno accettare e registrare una tabella di punteggio non firmata o che non riporti la somma totale, il numero dei 5 e il numero delle 6.
 (*) *Nelle gare dei calendari FITARCO si intende "appartenente ad un'altra società".*
- 9.6.5 Alla fine della gara il Comitato Organizzatore dovrà distribuire una classifica completa a tutti i partecipanti, Capitani di Squadra, Arbitri (*Giudici di Gara*) e membri del Consiglio presenti. (*)
 (*) *Per le gare non inserite nel calendario della FITA si applica unicamente quanto disposto dal Regolamento Sportivo FITARCO*
- 9.7 CONTROLLO DEI TIRI E SICUREZZA**
- 9.7.1 Il Presidente della Commissione Arbitrale (*Giuria di Gara*) avrà il controllo dei percorsi di Tiro di Campagna.
- 9.7.2 Il Presidente della Commissione Arbitrale (*Giuria di Gara*) si accerterà che le norme di sicurezza siano state osservate nell'allestimento dei percorsi, e si accorderà con gli organizzatori circa l'adozione di eventuali misure di sicurezza supplementari che egli ritenga opportuna, prima dell'inizio dei tiri.
- 9.7.2.1 Dovrà parlare con i concorrenti e con gli ufficiali di squadra circa le misure di sicurezza ed ogni altra questione concernente i tiri, che egli ritenga necessarie.
- 9.7.2.2 Nel caso in cui sia necessario interrompere una competizione di Tiro di Campagna a causa del cattivo tempo, della mancanza di luce diurna o per altre ragioni che possano compromettere la sicurezza sul percorso, la decisione dovrà essere presa in modo collettivo del Presidente del Comitato Organizzatore, del Presidente della Commissione Arbitrale (*Giuria di Gara*) e dal Delegato Tecnico.
 (*) *Nelle gare dei calendari FITARCO la figura del presidente del Comitato Organizzatore si identifica con il "Responsabile dell'Organizzazione".*
- 9.7.2.3 Qualora la competizione venga interrotta prima del completamento della fase delle Qualificazioni, per determinare il vincitore di una Divisione verrà utilizzato il punteggio totale ottenuto sugli stessi bersagli da tutti i concorrenti di quella Divisione.
 (*) *Tale procedura verrà applicata separatamente per ciascuna classe di ogni divisione.*

- 9.7.2.4 Nel caso la gara venga interrotta successivamente, l'ultima fase portata a termine determinerà i vincitori.
- 9.7.2.5 In caso di sole abbagliante, una protezione della dimensione massima del formato A4 (circa 30x20 cm) potrà essere fornita da altri membri del gruppo o sarà fornita dagli organizzatori. Non sono ammesse protezioni durante gli scontri diretti e finali individuali ed a squadre.
- 9.7.2.6 All'inizio dei tiri di ciascun giorno di gara e ogni qualvolta la competizione deve essere interrotta verrà dato un segnale acustico tale da essere udito su tutti i percorsi.
- 9.7.3 Nessun concorrente può toccare l'attrezzatura di un altro arciere senza il suo consenso.
- 9.7.4 **Non è permesso fumare** sui percorsi.
- 9.7.5 Nel tendere la corda del proprio arco un concorrente non dovrà adottare una tecnica che, ad avviso degli Arbitri (*Giudici di Gara*), consenta alla freccia nel caso di rilascio involontario di superare la zona di **sicurezza** o i dispositivi di sicurezza (area libera, reti, muri ecc.). Se un arciere persiste nell'utilizzare tale tecnica sarà immediatamente invitato per ragioni di sicurezza, dal Presidente della Commissione Arbitrale (*Giuria di Gara*), ad interrompere i tiri e ad abbandonare il campo di gara.
- 9.8 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.
- 9.8.1 **Ammissione, squalifica**
- 9.8.1.1 Un arciere non può partecipare alle gare se non è in possesso dei requisiti stabiliti nel Capitolo 2 dei Regolamenti FITA.
- 9.8.1.2 Qualora risulti che un concorrente ha infranto qualcuna delle regole menzionate nel Capitolo 2, potrà essere squalificato dalla gara con conseguente annullamento della posizione ottenuta.
- 9.8.1.3 Un arciere non può partecipare ai Campionati FITA se l'Associazione Membro di appartenenza non è in possesso dei requisiti stabiliti dall'Art.3.7.2.
- 9.8.1.4 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 in classifica sarà annullata.
- 9.8.1.5 Se un arciere risulta 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 affiliati, fino al termine del periodo di non idoneità (vedi appendice 5, Art.10.3)
- 9.8.1.6 Il punteggio conseguito da un arciere che ha usato un'attrezzatura non conforme ai Regolamenti FITA può essere annullato (Art.9.3).
- 9.8.1.7 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.9.6.2.3).
- 9.8.1.8 Se viene riscontrata trasgressione intenzionale a qualsiasi norma e regolamento, l'arciere può essere ritenuto non idoneo a partecipare e perciò squalificato dalla gara con annullamento della relativa posizione ottenuta.
- 9.8.1.9 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, ad interrompere i tiri e ad abbandonare il campo di gara (Art.9.7.5).
- 9.8.2 **Perdita del punteggio di una freccia**
- 9.8.2.1 Nel caso in cui un arciere non può riparare un guasto alla propria attrezzatura entro 30 minuti, perderà il numero di frecce che non è riuscito a scoccare su quel bersaglio e quelle tirate dal suo gruppo fino alla sua ricongiunzione alla pattuglia (Art.9.5.1.7; vedi art. 9.5.1.8 in caso di problemi medici imprevisi).
- 9.8.2.2 Un Arbitro (*Giudice di Gara*) che cronometra il tempo di un concorrente e riscontra che il tempo il limite di 3 (tre) minuti è stato superato, lo ammonirà verbalmente e confermerà il richiamo con una nota scritta sulla scheda di punteggio, indicando anche l'orario. Al secondo ed a tutti i successivi avvertimenti durante la stessa fase di gara, la freccia di quel bersaglio con il valore di punteggio più alto sarà annullata (Art.9.5.1.12).
- 9.8.2.3 Nelle fasi Finali di una gara FITA Tiro di Campagna, se un concorrente tira una freccia dopo il segnale dell'Arbitro (*Giudice di Gara*) che indica fine dei tiri, la freccia con il valore più alto di quel concorrente o squadra verrà annullata.

- 9.8.2.4 Se vengono trovate sul bersaglio o sul terreno nella corsia di tiro più di tre frecce appartenenti allo stesso arciere, saranno registrate soltanto le tre con punteggio inferiore (Art.9.6.2.3).
- 9.8.2.5 Se vengono tirate due o più frecce alla visuale da 20 cm, tutte le frecce saranno considerate come facenti parte della stessa serie, ma sarà registrata solo la freccia con il valore più basso (Art.9.6.2.2.).
- 9.8.2.6 Una freccia che non colpisce una zona di punteggio o che colpisce un bersaglio diverso da quello assegnato a quel concorrente, sarà considerata come facente parte di quella serie e registrata come non andata a bersaglio (Art.9.6.2.7.4/5).
- 9.8.3 **Ammonizioni**
Concorrenti ammoniti ripetutamente 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 9.8.1.8.
(*) *laddove sia presente la Commissione di Garanzia*
- 9.8.3.1 Non è permesso fumare sui percorsi.
- 9.8.3.2 Nessun concorrente può toccare l'attrezzatura di un altro concorrente senza il suo consenso (Art.9.7.3).
- 9.8.3.3 I concorrenti appartenenti a gruppi successivi che aspettano il loro turno per tirare, dovranno rimanere nella zona di attesa fino a che la postazione di tiro non sia libera (Art.9.1.1.11).
- 9.8.3.4 Quando sono in corso i tiri, solo i concorrenti cui spetta tirare possono avvicinarsi al picchetto (Art.9.4.2)
- 9.8.3.5 Nessun concorrente può avvicinarsi al bersaglio fino a che tutti gli arcieri non hanno terminato di tirare (Art.9.4.3)
- 9.8.3.6 Né le frecce né la visuale possono essere toccate fino a che tutte le frecce di quel bersaglio non sono state registrate (Art.9.6.2.1).
- 9.8.3.7 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.9.7.5).
- 9.9 **ARBITRAGGIO**
- 9.9.1 I compiti dell'Arbitro (*Giudice di Gara*) saranno assicurarsi che la gara si svolga secondo i Regolamenti FITA e con lealtà sportiva da parte di tutti i concorrenti.
- 9.9.1.1 Sarà nominato almeno un arbitro (*Giudice di Gara*) ogni 4 bersagli (*). I compiti degli arbitri (*Giudici di Gara*) saranno:
(*) *Quanto disposto dall'art.9.9.1.1 si applica alle sole gare internazionali. Per le altre gare si rinvia al Regolamento Sportivo e al Regolamento Tecnico Ufficiali di Gara.*
- 9.9.1.2 controllare tutte le distanze e la corretta disposizione dei percorsi di tiro; le dimensioni dei bersagli e dei supporti battifreccia; l'altezza delle visuali dal terreno e che tutti i supporti siano sistemati ad un'angolazione adatta per il Tiro di Campagna.
- 9.9.1.3 Controllare tutta la necessaria attrezzatura del luogo di gara.
- 9.9.1.4 Controllare l'attrezzatura di tutti i concorrenti prima che la gara inizi (*) (l'orario deve essere indicato nel programma) e in qualsiasi momento nel corso della gara.
(*) *Facoltativo per le gare non valide per i riconoscimenti FITA*
- 9.9.1.5 Controllare lo svolgimento dei tiri.
- 9.9.1.6 Controllare la registrazione dei punteggi.
- 9.9.1.7 Verificare la registrazione dei punteggi nelle fasi Eliminatorie e Finali.
- 9.9.1.8 Consultarsi con il Presidente della Commissione Arbitrale (*Giuria di Gara*) su questioni che vengano a crearsi in merito ai tiri.
- 9.9.1.9 Occuparsi di tutte le controversie e appelli che si possano verificare e quando il caso, passarle alla Giuria d'Appello (*Commissione di Garanzia*).
- 9.9.1.10 In unione con il presidente della Commissione Arbitrale (*Giuria*) della gara e con il presidente del Comitato Organizzatore, interrompere i tiri, se necessario, a causa delle condizioni meteorologiche, di grave incidente, o simili circostanze, ma assicurarsi, appena possibile, che il programma di ciascun giorno sia completato in quello stesso giorno.
- 9.9.1.11 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.
- 9.9.1.12 Affrontare le questioni riguardanti lo svolgimento dei tiri o la condotta di un concorrente che 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.*
- 9.9.1.13 Controllare che i concorrenti e gli ufficiali di squadra si attengano allo Statuto e Regolamenti FITA (*) nonché alle decisioni e direttive che gli arbitri (*Giudici di Gara*) ritengano necessarie.
(*) *nonché, per i tesserati FITARCO, allo Statuto e ai Regolamenti FITARCO.*

9.10 QUESITI E CONTROVERSIE

9.10.1 Nella disciplina del Tiro di Campagna, eventuali quesiti circa il valore di una freccia sul bersaglio dovranno essere riportati, prima che vengano estratte, dal concorrente:

- ai concorrenti dello stesso gruppo, durante la fase di Qualificazione. L'opinione espressa dalla maggioranza del gruppo (*ad esclusione dell'interessato*), stabilirà il valore della freccia. In caso di parità (50/50) (*in piazzole formate da un numero dispari di tiratori*), sarà attribuito il punteggio maggiore. La decisione degli atleti sarà definitiva.

- ad un arbitro (*Giudice di Gara*), il quale deciderà, durante le fasi Eliminatorie e Finali, nel caso in cui gli atleti non siano d'accordo sul valore da attribuire ad una freccia.

9.10.1.1 La **decisione** di quell'arbitro (*Giudice di Gara*) sarà definitiva.

9.10.1.2 Un errore sulla scheda di un punteggio rilevato prima che le frecce vengano estratte dal bersaglio potrà essere corretto, purché tutti i concorrenti del gruppo concordino sulla correzione. La correzione dovrà comunque essere attestata ed essere siglata da tutti i concorrenti del gruppo. Qualsiasi altra controversia inerente le registrazioni su una scheda di punteggio dovrà essere deferita ad un arbitro (*Giudice di Gara*).

9.10.1.3 Se si dovesse verificare che:

- il tipo di visuale (dimensione) è stata cambiata durante la gara

- la posizione di un picchetto è stata spostata dopo che concorrenti hanno già tirato dallo stesso

- alcuni concorrenti non possono più tirare ad un bersaglio poiché esso è diventato non più accessibile a causa di rami o altro.

- Il bersaglio in oggetto, in caso di reclamo, dovrà essere eliminato dal computo del punteggio di tutti gli arcieri della o delle Divisioni coinvolte. Se uno o più bersagli vengono esclusi, i bersagli rimanenti verranno considerati come gara completa.

9.10.1.4 Se la visuale di un bersaglio dovesse consumarsi o comunque deteriorarsi in modo considerevole, oppure vi fosse qualsiasi altro reclamo sull'attrezzatura del campo, un arciere o il suo Capitano di squadra potranno appellarsi ad un Arbitro (*Giudice di Gara*) per far sostituire o riparare l'oggetto difettoso.

9.10.2 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.

9.10.2.1 Quesiti relativi ai risultati pubblicati giornalmente dovranno essere presentati agli arbitri (*Giudici di Gara*) senza alcun indebito ritardo, e in ogni caso essi dovranno essere presentati in tempo utile per consentire eventuali correzioni prima dell'assegnazione dei premi.

9.11 APPELLI

9.11.1 Nel caso in cui un concorrente non sia soddisfatto della decisione presa dagli Arbitri (*Giudici di Gara*), egli potrà, con eccezione di quanto previsto nel precedente Art.9.10.1, appellarsi alla Giuria d'Appello (*Commissione di Garanzia*) secondo l'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 e nazionale. Nei casi in cui, nelle gare del calendario interregionale, la Commissione di Garanzia non sia stata costituita, le decisioni degli Giudici di Gara saranno definitive (art. 9.9.1.12).*