

LIBRO 5

Capitolo 10 SKI ARCHERY

10.1 GARE SKI ARCHERY (*)

Capitolo 11 GARE VARIE

- 11.1 CLUB ROUND (*)
- 11.2 DUEL MATCH ROUND (*)
- 11.4 FOREST ROUND (*)
- 11.5 CLOUT (*)
- 11.6 TIRO FLIGHT (*)
- 11.7 ACADEMIC ROUND (*)
- 11.8 RUN ARCHERY (*)
- 11.9 CLUB ROUND TIRO DI CAMPAGNA – SISTEMA CON HANDICAP (*)

() Non riportato nella presente pubblicazione. Il testo integrale in lingua inglese è disponibile sul sito internet della FITA www.archery.org*

11.10 GARE 3D

11.10.1 DISPOSIZIONE DEL PERCORSO (Articolo principale)

I percorsi dovranno essere disposti in modo da poter raggiungere le piazzole di tiro e i bersagli senza inutili difficoltà, pericoli e perdite di tempo. I percorsi dovranno essere concentrati il più possibile.

11.10.1.1 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).

11.10.1.2 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.

11.10.1.3 Il/i percorso/i non dovranno essere predisposti, se possibile, 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, se possibile, superiore a 100 m (*)

() i limiti indicati sono applicabili alle gare federali di Calendario Nazionale, Internazionale e Interregionale*

11.10.1.4 I bersagli, descritti dall'Art.11.10.14.1/2/3/4 dovranno essere disposti in un ordine che consenta la massima varietà e il miglior sfruttamento delle caratteristiche del terreno, con un'adeguata proporzione distanza-dimensione del bersaglio.

11.10.1.5 Gli atleti dovranno tirare in rotazione come descritto dall'art.11.10.5.1.3 e tireranno uno alla volta ad ogni singolo bersaglio.

11.10.1.6 I picchetti dovranno avere essere di colore diverso e corrispondenti a ciascuna Divisione come segue:

- Blu per la Divisione Arco Nudo, Long Bow e Arco Istintivo con distanza massima di 30 metri (33 yarde) (art.11.10.12.1.1)
- Rosso per la Divisione Arco Compound con distanza massima di 45 metri (50 yarde) (articolo 11.10.12.1.2)

11.10.1.7 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.

11.10.1.8 I numeri dei bersagli funzioneranno anche come area di attesa per gli arcieri del/i gruppo/i che attendono il loro turno di tiro. Dall'area di attesa dovrà essere possibile vedere se il picchetto di tiro è occupato da un altro arciere.

11.10.1.9 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.

- 11.10.1.10 Saranno posizionate intorno al percorso, dove necessario, delle adeguate barriere di protezione per tenere gli spettatori a distanza di sicurezza e permettere loro di seguire la gara. Solo le persone accreditate saranno autorizzate a accedere all'interno del percorso (non sono ammessi sui percorsi Capitani di Squadra o Direttori di Squadra)
- 11.10.1.11 Il punto di ritrovo dovrà prevedere:
- dispositivi di comunicazione (sistemi) che permettano di contattare il presidente della Commissione (Giuria) Arbitrale 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 (Giuria) Arbitrale 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 per gli atleti
 - servizi di ristoro (*)
 - servizi igienici
- (*) Obbligatorio nelle sole gare inserite nel calendario della FITA.*
- 11.10.1.12 I percorsi 3D 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 percorsi 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.*
- 11.10.1.2 Regolamenti Antidoping, Alcool, fumo o sostanze eccitanti**
- 11.10.1.2.1 Non è permesso a nessuno portare o assumere bevande alcoliche sul percorso o nelle zone di riscaldamento, durante la gara e durante i tiri di allenamento. Se un Giudice di percorso, o altro ufficiale di gara, ritiene che un tiratore sia sotto l'influenza dell'alcool o di un'altra sostanza intossicante, la Commissione Arbitrale del Torneo (*Giuria di Gara*) potrà impedirne la partecipazione alla competizione.
- Saranno applicati, in aggiunta al presente Articolo, i Regolamenti Internazionali Antidoping (vedi Appendice 5, Libro 1).
- 11.10.1.2.2 Non è permesso fumare sui percorsi e/o nella zona di riscaldamento.
- 11.10.1.3 **Completamento del percorso**
- Una volta che un tiratore ha iniziato a tirare su un percorso egli dovrà terminare con il suo gruppo o secondo l'assegnazione del Giudice della piazzola, salvo quanto descritto nell'Art.11.10.5.1.5. Se un tiratore od un gruppo lascia la piazzola senza l'autorizzazione del Giudice di gara sarà squalificato.
- 11.10.1.4 **Discussioni relative alle distanze**
- 11.10.1.4.1 Non possono esservi discussioni relative alle distanze finché il punteggio del bersaglio non è stato registrato.
- La discussione è limitata ai tiratori che hanno già tirato al bersaglio in questione (art.11.10.4.5).
- Discussioni sulle distanze fra tiratori che non abbiano ancora tirato sul bersaglio in questione, è considerato un comportamento sleale (vedi Art.11.10.1.6).
- Nella competizione a squadre è consentita una discussione tra i tre atleti della squadra e/o con il loro allenatore sempre che non disturbi le altre squadre.
- 11.10.1.5 **Reclami**
- 11.10.1.5.1 Prima dell'inizio della competizione dovrà essere nominata dalla FITA o dal Comitato Organizzatore insieme al Delegato Tecnico, una Giuria d'Appello (*Commissione di Garanzia*) di 3 componenti.
- Componenti del Comitato Organizzatore o persone che partecipano al Campionato non possono far parte della Giuria d'Appello (*Commissione di Garanzia*).
- Vedi anche Libro1, Capitolo 3, Art .3.13
- Appendice 13: modulo di reclamo FITA
- 11.10.1.6 **Comportamento sleale**
- 11.10.1.6.1 Non sarà tollerato alcun comportamento sleale.
- Un comportamento simile da parte di un concorrente o di qualcuno ritenuto complice, comporterà la squalifica dell'atleta e/o della persona in questione e potrà inoltre derivarne una sospensione dalle future competizioni di pari specialità per un periodo ritenuto appropriato dal Comitato che presiede l'evento.

Vedi anche Libro1, Appendice, Codice etico e di condotta FITA.

11.10.2 CAMPIONATI MONDIALI – PROGRAMMA – ISCRIZIONI – TITOLI

11.10.2.1 Programma dei Campionati Mondiali

1° giorno Tiri di prova ufficiali, controllo del materiale
Riunione dei Capitani di squadra, Cerimonia di Apertura
2° giorno Fasi di qualificazione (2 percorsi)
3° giorno Fasi Eliminatorie individuali e a squadre
4° giorno Semifinali e Finali individuali e a squadre
Cerimonia di Premiazione e di Chiusura
Banchetto finale

(vedi art.11.10.14 per le norme di svolgimento dei Campionati Mondiali)

11.10.2.2 Inviti

Gli inviti saranno spediti alle Associazioni Membro almeno 6 (sei) mesi precedenti il primo giorno di gara.

11.10.2.3 Iscrizioni delle squadre

11.10.2.3.1

Le Associazioni Membro che desiderano iscrivere atleti ai Campionati del Mondo 3D devono rinviare agli organizzatori le schede di iscrizione completate secondo le seguenti modalità:

- entro 90 (novanta) giorni precedenti l'inizio della gara le iscrizioni preliminari

- entro 20 (venti) giorni precedenti l'inizio della gara le iscrizioni definitive

11.10.2.3.2 Numero dei partecipanti

Un'Associazione può iscrivere ai Campionati del Mondo 3D non più di tre (3) arcieri per categoria (classe e divisione). Quindi:

3 arcieri Arco Istantivo Femminile
3 arcieri Arco Compound Femminile
3 arcieri Arco Longbow Femminile
3 Arcieri Arco Arco Nudo Femminile
3 arcieri Arco Istantivo Maschile
3 Arcieri Arco Compound Maschile
3 Arcieri Arco Longbow Maschile
3 Arcieri Arco Arco Nudo Maschile

11.10.2.3.3 Competizione a Squadre

11.10.2.3.3.1 Numero di Squadre

Possono partecipare alla prova a Squadre una squadra femminile ed una maschile per ogni Associazione Membro.

11.10.2.3.3.2 Composizione delle Squadre Nazionali

Le Squadre Nazionali possono essere composte da un atleta della Divisione Compound, un atleta della Divisione Longbow e l'uno o l'altro tra gli atleti delle Divisioni Arco Nudo ed Arco Istantivo = 3 Atleti.

Questi atleti tireranno assieme come una Squadra.

Il Capitano di Squadra sceglie i tre atleti per la Squadra Nazionale come specificato all'Art.11.10.14.4.1.

Non è richiesto che il Capitano di Squadra scelga per la composizione della Squadra l'atleta con il miglior piazzamento ottenuto nella fase di qualificazione.

11.10.2.3.3.3 Classifica per la prova a Squadre:

La somma dei punteggi dei migliori arcieri di ciascuna Associazione Membro nei due percorsi di qualificazione nelle divisioni:

a. Compound

b. Longbow

c. Arco Istantivo o Arco Nudo (se sono presenti entrambe, sarà preso il punteggio più alto conseguito in una delle due divisioni)

11.10.2.4 Titoli assegnati

- Campionessa del Mondo 3D Arco Istantivo
- Campionessa del Mondo 3D Arco Compound
- Campionessa del Mondo 3D Arco Long Bow
- Campionessa del Mondo 3D Arco Arco Nudo
- Campione del Mondo 3D Arco Istantivo
- Campione del Mondo 3D Arco Compound
- Campione del Mondo 3D Arco Long Bow

- Campione del Mondo 3D Arco Arco Nudo
 - Squadra Femminile Campione del Mondo 3D (1 Atleta Compound/1 Longbow/1 Arco Istintivo o 1 Arco Nudo)
 - Squadra Maschile Campione del Mondo 3D (1 Atleta Compound/1 Longbow/1 Arco Istintivo o 1 Arco Nudo)
- Dove non esplicitamente citato nelle presenti norme, si applica generalmente il Regolamento FITA, Libro 1: Capitoli 2, 3, 4, 5, 6, Appendici 2, 3, 4.*

11.10.3 **ATTREZZATURA DEGLI ATLETI**

Questa sezione stabilisce i tipi di attrezzatura che i concorrenti possono di usare quando tirano nei concorsi 3D. E' responsabilità dei concorrenti usare materiali conformi ai regolamenti. In caso di dubbio il concorrente dovrà mostrare il suo materiale agli Arbitri (*Giudici di Gara*) prima di utilizzarlo in gara.

Durante il giorno dei tiri di prova ufficiali del Campionato del Mondo, sarà effettuato il controllo dei materiali.

Durante la competizione, gli Arbitri (*Giudici di Gara*) potranno comunque effettuare controlli a campione. I punteggi di qualsiasi concorrente trovato ad utilizzare materiale non conforme potranno essere annullati. Quelle sotto descritte, sono le norme generali da applicare a ciascuna divisione seguite da regole che saranno applicate a tutte le divisioni

- 11.10.3.1 – Divisione Arco Nudo
- 11.10.3.2 – Divisione Arco Istintivo
- 11.10.3.3 – Divisione Compound
- 11.10.3.4 – Divisione Long Bow

11.10.3.1 E' permesso l'uso del seguente materiale per la **Divisione Arco Nudo**:

11.10.3.1.1 Un **arco** di qualsiasi tipo purchè 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 (flettenti) ciascuno dei quali terminante in una punta munita di tacca per l'alloggiamento della corda.

L'arco viene armato per mezzo un'unica corda ad esso direttamente collegata soltanto per mezzo dei due appositi alloggiamenti. In azione, l'arco viene tenuto in mano per l'impugnatura mentre le dita dell'altra mano tendono, trattengono e rilasciano la corda.

L'arco sopra descritto deve essere sprovvisto di qualsiasi accessorio ad eccezione di un supporto per la freccia (rest) e privo di sporgenze, riferimenti, segni o segni di usura, laminati metallici che possano essere utilizzati per la mira (nella zona della finestra dell'arco). L'arco, a riposo, completo degli accessori ammessi, deve poter passare attraverso un foro o un anello di 12,2 cm di diametro con una tolleranza di +/- 0,5 cm.

11.10.3.1.1.1 **Impugnature** multicolori e marchi commerciali posizionati sulla parte interna del flettente superiore ed inferiore sono consentiti.

11.10.3.1.2 Una **corda** costituita da un qualsiasi numero di trefoli.
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 singolo punto di incocco potranno essere applicati uno o due indicatori (quando vengono utilizzati due indicatori dell'incocco la distanza fra di loro dovrà essere quella strettamente necessaria ad accogliere la cocca). A ciascuna estremità della corda dell'arco due vi sarà un anello da sistemare nelle apposite tacche dell'arco quando questo viene armato.

11.10.3.1.2.1 A trazione completa, l'avvolgimento di protezione sulla corda non deve terminare nel campo visivo dell'arciere.

La corda dell'arco non dovrà in nessun caso 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.

Sono permessi due indicatori di incocco sulla corda.

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

Il reggispinta non dovrà essere arretrato di oltre 2 cm (all'interno) rispetto all'incavo dell'impugnatura (punto di perno) dell'arco.

11.10.3.1.4 Non è permesso l'uso di **indicatori dall'allungo**.

- 11.10.3.1.5 Non è consentito l'uso di **mirini** e segni sull'arco che siano di aiuto per la mira. E' permesso l'uso delle tecniche 'string walking' e "face walking".
- 11.10.3.1.6 Non è permesso l'uso di **stabilizzatori**.
Sono permessi degli **ammortizzatori integrati** purché non siano provvisti di stabilizzatori. 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.
- 11.10.3.1.7 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 3D.
- 11.10.3.1.7.1 La freccia è formata da un'asta munita di punta, cocca, impennaggi e, ove lo si desideri, colorazioni distintive. Il diametro massimo dell'asta non dovrà superare i 9,3 mm e la punta dovrà avere il diametro massimo di 9,4 mm.
Le frecce di ogni atleta devono essere marcate sull'asta con il suo nome o iniziali.
Tutte le frecce usate in ogni singola serie dovranno essere uguali in quanto a tipo e colore/ dell'impennaggio, delle cocche e dell'eventuale colorazione distintiva.
Le frecce dovranno essere identiche tra loro in lunghezza peso e colore eccetto che per il normale uso.
- 11.10.3.1.8 Sono ammesse **protezioni per le dita** sotto forma di salvadita o ditali, guanto, patellette (tab), o nastro adesivo (cerotto) per tendere, trattene e rilasciare la corda.
- 11.10.3.1.8.1 E' permesso l'uso di:
- un distanziatore fra le dita per evitare di comprimere la freccia
 - sulla mano che regge l'arco un guanto normale, o con la sola separazione del pollice o oggetti simili ma non dovrà essere fissato alla impugnatura.
 - una piastra di ancoraggio o simile attaccata alla protezione per le dita (tab) con funzione di ancoraggio.
- Precisazione: la protezione per le dita (tab) può riportare cuciture e linee purché di colore, forma e dimensioni uniformi.*
- Sono applicate le seguenti restrizioni:
- La protezione per le dita non deve incorporare alcun dispositivo per tendere, trattene e rilasciare la corda.
- Precisazione: la protezione per le dita (tab) non può riportare numeri oppure linee e cuciture di colori differenti.*
- 11.10.3.2 E' permesso l'uso del seguente materiale per la **Divisione Arco Istantivo**:
- 11.10.3.2.1 Un **arco** di qualsiasi tipo purché risponda al principio ed al significato accettati per il termine 'Arco' quale usato nel Tiro alla Targa: uno strumento formato da un'impugnatura, una parte centrale (riser) (che non sia a finestra passante) e da due semiarchi flessibili ciascuno dei quali terminante in una punta munita di tacca per l'alloggiamento della corda.
L'arco viene armato per mezzo di un'unica corda ad esso direttamente collegata soltanto per mezzo dei due appositi alloggiamenti; in azione l'arco viene tenuto in una mano per l'impugnatura mentre le dita dell'altra mano tendono, trattengono e rilasciano la corda.
L'arco, come sopra descritto, deve essere sprovvisto di qualsiasi accessorio ad eccezione di un semplice supporto per la freccia incollato e privo, all'interno della zona della finestra, di qualsiasi sporgenza, contrassegno, segno, segno di usura o laminatura (all'interno della finestra dell'arco) che possano essere di aiuto per la mira.
E' consentito l'uso di uno stabilizzatore lungo non più di 13 cm (vedi art.11.10.3.2.5).
La potenza massima dell'arco dovrà essere per gli Uomini e per le Donne 60 libbre.
- 11.10.3.2.1.1 **Riser** multicolori e marchi commerciali posizionati sulla parte interna del flettente superiore ed inferiore sono consentiti.
- 11.10.3.2.2 Una **corda** costituita da un qualsiasi numero di trefoli. 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 singolo punto di incocco potranno essere applicati uno o due indicatori (quando vengono utilizzati due indicatori dell'incocco la distanza fra di loro dovrà essere quella strettamente necessaria ad accogliere la cocca).
A ciascuna estremità della corda dell'arco vi sarà un anello da sistemare nelle apposite tacche dell'arco quando questo viene armato.

- 11.10.3.2.2.1 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.
- 11.10.3.2.2.2 Non è consentito usare **rest**; tuttavia è consentito l'uso di un semplice rest incollato senza bottone di pressione o di ammortizzazione e senza overdraw.
- 11.10.3.2.3 Non è permesso l'uso di **indicatori dall'allungo**.
- 11.10.3.2.4 Non è consentito l'uso di **mirini** e segni sull'arco che siano di aiuto alla mira. E' consentito un solo punto di ancoraggio.
- 11.10.3.2.5 E' consentito l'uso di uno **stabilizzatore** lungo non più di 13 cm privo di bocchette, estensioni, connessioni angolari o ammortizzatori.
- 11.10.3.2.6 Può essere usato ogni tipo di **freccia** purché abbiano: punte field a vite del tipo standard con un peso minimo di 125 grani US per gli uomini e 100 grani US per le donne.
- 11.10.3.2.6.1 La freccia è formata da un'asta munita di punta, cocca, impennaggio e, ove lo si desidera, colorazioni distintive. Il diametro massimo dell'asta non dovrà superare i 9,3 mm e la punta dovrà avere il diametro massimo di 9,4 mm. Le frecce di ogni arciera devono essere marcate sull'asta con il suo nome o iniziali e tutte le frecce usate in ogni singola serie dovranno essere uguali in quanto a tipo e colore dell'impennaggio, delle cocche e dell'eventuale colorazione distintiva. Le frecce dovranno essere tra loro identiche in lunghezza, peso e colore eccetto che per il normale uso.
- 11.10.3.2.7 Sono ammesse **protezioni per le dita** sotto forma di salvadita o ditali, guanto, patellette (tab), o nastro adesivo (cerotto) per tendere, trattenere e rilasciare la corda.
- 11.10.3.2.7.1 E' permesso l'uso del seguente materiale:
- sulla mano che regge l'arco un guanto normale, una muffola o oggetti simili ma non dovrà essere fissato alla impugnatura.
- Sono applicate le seguenti restrizioni:
- la protezione per le dita non deve incorporare alcun dispositivo per tendere, trattenere e rilasciare la corda.
 - una piastra di ancoraggio o similare attaccata alla protezione per le dita (tab) con funzione di incoraggio
 - Quando si tira un dito deve toccare la cocca della freccia
- 11.10.3.3 Per la **Divisione Compound** sono descritte le seguenti attrezzature. Sono ammessi tutti i dispositivi addizionali purché non siano elettrici o elettronici.
- 11.10.3.3.1 Un **arco Compound**, che può essere del tipo con finestra passante, in cui la trazione sia assistita meccanicamente mediante un sistema di pulegge e/o di eccentrici. L'arco viene armato per mezzo di una o più corde direttamente inserite nei due alloggiamenti previsti alle estremità dei due semiarchi, oppure collegata al cavo dell'arco, a seconda del caso.
- 11.10.3.3.1.1 Il carico di picco di trazione non deve superare le 60 libbre.
- 11.10.3.3.1.2 **Bulloni dei flettenti**: una volta che un atleta ha iniziato un percorso i bulloni dei flettenti non possono essere regolati sino a che l'equipaggiamento non sia stato di nuovo controllato da un Arbitro (*Giudice di Gara*).
- 11.10.3.3.1.3 Sono ammessi dispositivi di **protezione del cavo**.
- 11.10.3.3.1.4 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.
- 11.10.3.3.2 Una **corda** di qualsiasi numero di trefoli.
- 11.10.3.3.2.1 Le corde possono essere di differenti colori e materiali scelti allo scopo. La corda può avere un avvolgimento centrale di protezione atto ad accogliere le dita che effettuano la trazione o un dispositivo di sgancio. Il 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. 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.
- 11.10.3.3.3 Un **rest** che può essere regolabile.
- 11.10.3.3.3.1 Qualsiasi tipo di **bottone ammortizzatore di pressione**, reggispinta o piastrina reggispinta mobili, possono tutti essere utilizzati sull'arco purché non siano elettrici o elettronici. Il reggispinta non dovrà essere arretrato di oltre 6 cm (all'interno) rispetto all'incavo dell'impugnatura (punto di perno) dell'arco.
- 11.10.3.3.4 E' permesso un **indicatore d'allungo** acustico e/o visivo, che non sia elettrico o elettronico.

- 11.10.3.3.5 Un mirino applicato all'arco,
 11.10.3.3.5.1 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.
- 11.10.3.3.5.2 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.
- 11.10.3.3.5.3 Non sono ammessi pin di mira multipli.
- 11.10.3.3.6 **Stabilizzatori e ammortizzatori** sull'arco
 11.10.3.3.6.1 sono ammessi 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.
- 11.10.3.3.7 Possono essere usate **frecce** di qualsiasi tipo purché corrispondenti al principio e al significato accettati per il termine freccia quale usato nel Tiro alla Targa, e che dette frecce non causino indebito danno ai bersagli 3D.
- 11.10.3.3.7.1 La freccia è formata da un'asta munita di punta, una cocca, un impennaggio e, ove lo si desidera, colorazioni distintive. Il diametro massimo di un'asta non dovrà eccedere i 9,3 mm e le relative punte dovranno 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.
- Le frecce dovranno essere identiche in lunghezza, peso e colore eccetto la normale usura.
- 11.10.3.3.8 **Protezioni per le dita** sotto forma di salvadita o ditali, guanto, patellette, o nastro adesivo (cerotto) per tendere, trattenere e rilasciare la corda.
- 11.10.3.3.8.1 Sono ammessi i seguenti accessori:
- un dispositivo di rilascio che non deve essere in alcun modo collegato all'arco né incorporare dispositivi elettrici o elettronici.
 - un distanziatore fra le dita per evitare di comprimere la freccia
 - una piastra di ancoraggio o sistema simile attaccata alla protezione le dita 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
- 11.10.3.4 Per la **Divisione Longbow** è consentito il seguente materiale.
- 11.10.3.4.1 L'**arco** deve corrispondere alla forma tradizionale di un longbow (non ricurvo) e, quando armato, 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 non è sottoposta a restrizioni.
- L'esistenza di un disassamento centrale (center shot) è consentita.
- Per le Donne la lunghezza minima dell'arco la dovrà essere di 150 cm e per gli Uomini 160 cm. – la lunghezza dovrà essere misurata ad arco carico tra gli attacchi della corda lungo la parte esterna dei flettenti
- 11.10.3.4.2 Una **corda** costituita da un qualsiasi numero di trefoli.
- 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 singolo al quale possono essere aggiunti uno o più avvolgimenti per adattarvi la cocca della freccia, secondo necessità; allo scopo di individuare questo singolo punto di incocco potranno essere applicati uno o due indicatori (quando saranno utilizzati due indicatori dell'incocco la distanza fra di loro dovrà essere quella strettamente necessaria ad accogliere la cocca).
- A ciascuna estremità della corda dell'arco vi sarà un anello da sistemare nelle apposite tacche dell'arco quando questo viene armato.
- 11.10.3.4.2.1 A trazione completa, l'avvolgimento di protezione sulla corda non deve terminare nel campo visivo dell'atleta. La corda dell'arco in qualsiasi caso non dovrà 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.
- 11.10.3.4.3 **Rest**. Se l'arco ha un incavo poggia freccia questo può essere usato come un rest. Esso può essere coperto con qualsiasi tipo di materiale soffice.
- Non è consentito alcun altro tipo di rest.
- 11.10.3.4.4 Non è permesso l'uso di **indicatori di allungo**.
- 11.10.3.4.5 Non potranno essere usati **mirini**, segni o aiuti per la mira

- 11.10.3.4.6 Non sono consentiti **stabilizzatori, pesi o ammortizzatori**.
Non sono consentite faretre attaccate all'arco.
- 11.10.3.4.7 Sono consentite solo **freccie** di legno con le seguenti specifiche:
Le punte saranno del tipo field (*), specifico per frecce in legno.
Per l'impennaggio saranno usate solamente penne naturali.
(* **Per la Fitarco: potranno essere usate anche punte ad ogiva.**)
- 11.10.3.4.7.1 La freccia è formata da un'asta munita di punta, cocca, impennaggio e, ove lo si desideri, colorazioni distintive. Il diametro massimo dell'asta non dovrà superare i 9,3 mm e la relativa punta dovrà avere il diametro massimo di 9,4 mm.
Tutte le frecce di ogni atleta devono essere marcate sull'asta con il suo nome o iniziali e tutte le frecce usate in ogni singola serie dovranno essere uguali in quanto a tipo e colore/i dell'impennaggio, delle cocche e della eventuale colorazione distintiva. Le frecce dovranno essere identiche in lunghezza, peso e colore eccetto che per il normale uso.
- 11.10.3.4.8 E' consentita una **protezione per le dita** sotto forma di ditali, guanti, patellette, paradita o cerotti per tendere, trattenere e rilasciare la corda.
- 11.10.3.4.8.1 E' consentito il seguente materiale:
• sulla mano che regge l'arco si potrà usare un guanto normale, una muffola o un oggetto simile ma che non deve essere attaccato all'impugnatura dell'arco.
Si applicano le seguenti restrizioni:
• la protezione delle dita (tab) non potrà incorporare dispositivi per tendere, trattenere e rilasciare la corda.
• una piastrina di ancoraggio o similare attaccata alla protezione delle dita (tab) con lo scopo di ancoraggio non è consentita.
• Quando si tira un dito deve toccare la cocca della freccia.
- 11.10.3.5 Cannocchiali, occhiali, binocoli**
- 11.10.3.5.1 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.
Potranno essere usati occhiali correttivi della vista, occhiali da tiro e occhiali da sole. Non dovranno però essere provvisti di lenti a microforo o dispositivi simili e non dovranno portare alcun segno che possa in qualche modo essere di aiuto nella mira.
La lente dell'occhio non di mira può essere completamente coperta, o può essere usata una benda sull'occhio.
Sui percorsi 3D nessuno degli ausili visivi citati sopra potrà avere alcun tipo di sistema o strumento di valutazione della distanza.
- 11.10.3.6 Accessori**
- 11.10.3.6.1 Per tutte le Divisioni sono permessi i seguenti accessori:
parabraccio, paraseno, dragona, faretra da cintura o terra e nappa.
Sono inoltre consentiti salvaflettenti (limb saver).
- 11.10.3.6.2 Divisione Compound
E' permesso usare qualsiasi accessorio aggiuntivo sempre che non sia elettrico o elettronico e purché non contravvenga all'art.11.10.3.3
- 11.10.3.7 Per i concorrenti di tutte le divisioni, i seguenti dispositivi sono vietati:
- 11.10.3.7.1 Qualsiasi genere di dispositivo elettronico di comunicazione (inclusi telefoni cellulari) o auricolari (cuffie) oltre la linea di attesa del campo per i tiri di prova e in ogni momento sul percorso di gara.
- 11.10.3.7.2 Qualsiasi tipo di telemetro o di aiuto per stimare le distanze o le pendenze che non siano previsti dalle presenti regole riguardanti il materiale degli atleti.
- 11.10.3.7.3 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 dell'attrezzatura, di per sé regolamentare, può essere esplicitamente usata a tale scopo.
- 11.10.3.7.4 Qualsiasi promemoria scritto o memorandum elettronico 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.
- 11.10.4 TIRI**
- 11.10.4.1 Ciascun concorrente si posizionerà al picchetto, in piedi o in ginocchio, senza compromettere la sicurezza e dovrà comunque, quando al tiro, toccare il picchetto (parte anteriore, posteriore o laterale) con una parte del corpo.

- 11.10.4.1.1 Gli Organizzatori assegneranno il bersaglio dal quale ciascun gruppo inizierà a tirare.
- 11.10.4.2 Gli Arcieri di un gruppo che attendono il loro turno di tiro dovranno rimanere in posizione arretrata rispetto agli arcieri in posizione di tiro.
- 11.10.4.3 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*).
- 11.10.4.4 In nessuna circostanza una freccia potrà essere tirata una seconda volta.
Una freccia può essere considerata non tirata se:
- 11.10.4.4.1 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.
- 11.10.4.4.2 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 frecce. Se il supporto si limita a scivolare, appoggiandosi sul terreno, saranno gli arbitri (*Giudici di Gara*) a decidere quale eventuale azione intraprendere.
- 11.10.4.5 Nel corso della gara, nessun arciere dovrà riferire ad altro arciere le distanze dei percorsi ad eccezione di quanto stabilito dall'art.11.10.1.4.

11.10.5 ORDINE DI TIRO E CONTROLLO DEL TEMPO

- 11.10.5.1 Gli arcieri tireranno in gruppi di non più di sei e mai meno di tre.
Per quanto possibile, le pattuglie dovrebbero essere formate da un numero pari di tiratori.
- 11.10.5.1.1 Nel caso il numero di tiratori ecceda la capacità massima del percorso, possono essere formati gruppi addizionali e posizionati sul percorso in modo opportuno. I gruppi addizionali assegnati ad un bersaglio attenderanno prima di procedere che il gruppo principale di quel bersaglio abbia tirato e marcato i relativi punti delle frecce.
- 11.10.5.1.2 Gli arcieri indosseranno in modo completamente visibile i numeri di registrazione (pettorali) e saranno assegnati ai bersagli e alle posizioni di tiro in base all'ordine di sorteggio e conseguente posizione (dall'alto al basso) nella lista delle piazzole.
- 11.10.5.1.3 Ciascun atleta del gruppo tirerà uno alla volta secondo la seguente rotazione:
- sul primo bersaglio inizierà a tirare per primo l'atleta della pattuglia con il più basso numero di pettorale seguito da quello con il numero di pettorale consecutivo in ordine crescente.
 - l'ultimo atleta di un bersaglio tirerà per primo a quello successivo.
 - Gli atleti tireranno in rotazione sui successivi bersagli del percorso.
- 11.10.5.1.4 Le pattuglie saranno assegnate in modo da partire simultaneamente dai vari bersagli e completeranno il percorso al bersaglio prima di quello dal quale sono partiti. Nelle fasi Finali tutti i gruppi partiranno in successione dallo stesso bersaglio.
- 11.10.5.1.5 In caso di guasti all'attrezzatura, l'ordine di tiro potrà essere variato temporaneamente. In nessun caso possono essere consentiti più di trenta (30) minuti per riparare l'attrezzatura. Gli altri atleti del gruppo devono tirare e registrare i punteggi prima di consentire il sorpasso a gruppi seguenti. Se la riparazione avviene entro il limite di tempo, il concorrente può tirare le frecce che gli mancano su quel bersaglio. Se la riparazione avviene oltre il tempo limite, l'arciere può raggiungere il suo gruppo ma perderà il numero di frecce che il gruppo nel frattempo ha tirato.
- 11.10.5.1.6 Nel caso in cui un concorrente non possa continuare i tiri per problemi medici imprevisti sorti dopo l'inizio di un percorso, saranno concessi al personale medico non più di 30 minuti per definire 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.
Se un atleta ha terminato il primo percorso di qualificazione ma, a causa di problemi medici, non è in grado di iniziare il secondo percorso di qualificazione, non è ammesso/a a partecipare alla prima fase eliminatoria (i primi 16 atleti risultanti dalla somma dei punteggi ottenuti nel 1° e 2° percorso di qualificazione).
- 11.10.5.1.7 Nel girone delle Finali non è concesso 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.
- 11.10.5.1.8 Un arco rotto può essere sostituito da uno di scorta o in prestito.
- 11.10.5.1.9 Gli atleti 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.
- 11.10.5.1.10 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 (*Giudice di Gara*) 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 il tempo massimo di 1 minuto per bersaglio dal momento in cui l'arciere prende posizione in piazzola, cosa che egli farà non appena quest'ultima sarà disponibile.

Se un Arbitro (*Giudice di Gara*) riscontra che un arciere ha superato il limite di tempo nonostante la procedura sopra descritta, lo ammonirà verbalmente confermandolo con una nota firmata sulla scheda di punteggio, indicando l'orario e la data dell'ammonizione verbale. Alla seconda ammonizione (dell'arciere diffidato) e a tutte quelle successive nel corso della stessa fase della competizione, verrà annullata la freccia.

() 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.*

- 11.10.5.1.11 Le ammonizioni per infrazione di tempo non saranno riportate da una fase della gara alla successiva.
- 11.10.5.1.12 Nelle fasi Finali di una gara 3D 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 è scaduto 1 minuto).
Non sarà consentito tirare trascorso 1 minuto 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 di valore più alto di quell'arciere o della squadra.
- 11.10.5.1.13 Nella prova a squadre l'arbitro (*Giudice di Gara*) inizierà a cronometrare il tempo quando il primo concorrente della squadra lascia la posizione di attesa (al numero del bersaglio).
- 11.10.5.1.14 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.

11.10.6 REGISTRAZIONE DEI PUNTEGGI

- 11.10.6.1 La registrazione del punteggio si effettuerà dopo che tutti gli arcieri del gruppo avranno tirato le loro frecce.
- 11.10.6.1.1 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.
- 11.10.6.1.2 I marcapunti dovranno registrare sulla scheda di punteggio, a fianco del numero esatto del bersaglio il valore della 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.
- 11.10.6.1.3 I marcapunti dovranno confrontare i loro punteggi prima che qualsiasi freccia venga estratta.
- 11.10.6.1.4 Nelle fasi Finali dei Campionati FITA, un Arbitro (*Giudice di Gara*) dovrà accompagnare ogni gruppo per il controllo dei punteggi.
- 11.10.6.1.5 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.
- 11.10.6.2 Il punteggio di una freccia dovrà essere registrato secondo la posizione dell'asta sul lato frontale del bersaglio.
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.
- 11.10.6.2.1 Né le frecce né il bersaglio dovranno essere toccati prima che tutte le frecce su quel bersaglio siano state registrate e controllati i punteggi.
- 11.10.6.2.2 Qualora manchi un frammento di un bersaglio, compresa 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.
- 11.10.6.2.3 Le frecce infisse nella sagoma dell'animale e non visibili sul bersaglio potranno essere valutate solo da un arbitro (*Giudice di Gara*).
- 11.10.6.2.4 Nel caso in cui una freccia rimbalzi o attraversi completamente il bersaglio, la registrazione del punteggio avverrà nel seguente modo:
- se tutti gli arcieri di quel gruppo concordano sul fatto che una freccia è rimbalzata o ha attraversato il bersaglio, essi potranno concordare il valore di quella freccia;
 - se non sono d'accordo la freccia sarà registrata come non andata a bersaglio (miss)
 - Un attraversamento del bersaglio è così definito: una freccia che trapassa completamente attraverso il bersaglio e che lascia sia un foro di entrata che di uscita il quale potrà essere usato per la valutazione del punteggio.

- 11.10.6.2.5 Una freccia che colpisce:
 11.10.6.2.5.1 un'altra freccia rimanendo conficcata nella cocca, sarà assegnato lo stesso punteggio della freccia colpita.
 11.10.6.2.5.2 un'altra freccia e poi colpisce il bersaglio dopo la deviazione, otterrà un punteggio corrispondente alla sua posizione bersaglio.
 11.10.6.2.5.3 colpisce un'altra freccia e poi rimbalza otterrà un punteggio pari al valore della freccia colpita, a condizione che la freccia danneggiata possa essere identificata.
 11.10.6.2.5.4 colpisce la parte oltre la zona di punteggio più esterna sarà registrata come non andata a bersaglio (miss).
- 11.10.6.3 In caso di parità di punteggio la classifica sarà determinata come segue:
 11.10.6.3.1 Per le parità avvenute in tutte le fasi ad eccezione di quanto riportato nell'art.11.10.6.3.2: Individuali ed a Squadre:
- maggior numero di 10 (inclusi i 10 interni – X)
 - maggior numero di X (10 interni)
- Se la parità persiste gli atleti saranno dichiarati ex-aequo. Per la posizione nel diagramma degli scontri delle fase finali, la posizione sarà determinata dal lancio di una moneta.
- 11.10.6.3.2 In caso di parità riguardante l'ingresso nelle fasi Eliminatorie o per procedere da una fase all'altra o per decidere l'assegnazione di una medaglia al termine delle fasi finali, si disputeranno spareggi per risolvere le parità (senza considerare il numero dei 10 e delle X):
- 11.10.6.3.2.1 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 più vicina al centro fino alla soluzione della parità
- Il limite di tempo per un tiro di spareggio sarà 1 (uno) minuto.
- 11.10.6.3.2.2 Squadre
- Spareggio su una serie di tre (3) frecce (una freccia ogni componente la squadra) 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;
 - in caso di persistente 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 freccia ogni componente la squadra) 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 2 (due) minuti.
- 11.10.6.3.2.3 Gli spareggi saranno disputati su separati bersagli vicino al punto ritrovo.
 11.10.6.3.2.4 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, saranno dichiarati perdenti. Se un arciere e il suo capitano di squadra avranno lasciato il campo di gara senza attendere la verifica ufficiale dei risultati e che pertanto non hanno ricevuto la notifica dello spareggio, l'arciere sarà dichiarato perdente.
- 11.10.6.3.2.5 In caso di parità nel corso delle Semi Finali, lo spareggio sarà effettuato sull'ultimo bersaglio usato. In caso di parità nelle Finali per le medaglie lo spareggio sarà disputato su separato bersaglio. Questo bersaglio sarà posizionato vicino all'area centrale del percorso e l'ultimo bersaglio tirato.
- 11.10.6.4 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 10 ed il numero di X. 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 le frecce di punteggio inferiore sarà considerato come finale.
- Gli organizzatori non sono obbligati ad accettare e registrare una tabella di punteggio non firmata o che non riporti la somma totale, il numero dei 10 e il numero delle X.
- (*) Nelle gare dei calendari FITARCO si intende "appartenente ad un'altra società".*
 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.*

11.10.7 CONTROLLO DEI TIRI E SICUREZZA

- 11.10.7.1 Il Presidente della Commissione (*Giuria*) Arbitrale della gara avrà il controllo dei percorsi 3D.
- 11.10.7.2 Il Presidente della Commissione (*Giuria*) Arbitrale della 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.
- 11.10.7.2.1 Dovrà avvertire i concorrenti e gli ufficiali di squadra circa le misure di sicurezza ed ogni altra questione concernente i tiri, che egli ritenga necessarie.
- 11.10.7.2.2 Nel caso in cui sia necessario interrompere una competizione 3D a causa del cattivo tempo, della mancanza di luce diurna o per altre ragioni che possono compromettere la sicurezza sul percorso, la decisione dovrà essere presa in modo collettivo del Presidente del Comitato Organizzatore (*), del Presidente della Commissione (*Giuria*) Arbitrale 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"*
- 11.10.7.2.3 All'inizio di ogni giornata di gara sarà data una segnalazione acustica che possa essere sentita in ogni parte dei percorsi ed ugualmente se la gara deve essere fermata.
- 11.10.7.2.4 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.*
- 11.10.7.2.5 Nel caso la gara venga interrotta successivamente, l'ultima fase portata a termine determinerà il/i vincitore/i.
- 11.10.7.2.6 In caso di sole abbagliante, una protezione della dimensione massima del formato A4 (circa 30x20 cm) potrà essere fornita da altri componenti del gruppo o sarà fornita dagli organizzatori. Non sono ammesse protezioni durante gli scontri diretti e finali.
- 11.10.7.3 Nessun concorrente può toccare l'attrezzatura di un altro arciere senza il suo consenso.
- 11.10.7.4 Non è permesso fumare sui percorsi 3D.
- 11.10.7.5 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*) della gara, ad interrompere i tiri e ad abbandonare il campo di gara.

11.10.8 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.
- 11.10.8.1 Ammissione, squalifica
- 11.10.8.1.1 Un arciere non può partecipare alle gare FITA se non è in possesso dei requisiti stabiliti nel Capitolo 2 dei Regolamenti FITA.
- 11.10.8.1.2 Qualora risulti che un concorrente abbia infranto una qualsiasi delle presenti regole potrà essere squalificato dalla gara con conseguente annullamento della posizione ottenuta.
- 11.10.8.1.3 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 (Libro 1, Capitolo 3).
- 11.10.8.1.4 Se un arciere gareggia in una classe come da Capitolo 11.10.3, senza però rispettare i requisiti di appartenenza, sarà squalificato dalla gara e la sua posizione in classifica sarà annullata.
- 11.10.8.1.5 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 della FITA.
 - Se viene riscontrata una violazione alla Normativa Anti-doping durante la gara da parte di un componente 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).

- 11.10.8.1.6 Il punteggio conseguito da un arciere che ha usato un'attrezzatura non conforme ai regolamenti FITA può essere annullato.
- 11.10.8.1.7 Il punteggio di un arciere o una squadra che ha ripetutamente scoccato più frecce rispetto a quelle consentite in ogni serie, sarà annullato.
- 11.10.8.1.8 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.
- 11.10.8.2 Perdita del punteggio di una freccia**
- 11.10.8.2.1 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.11.10.5.1.5/6 in caso di problemi medici imprevisti).
- 11.10.8.2.2 Un Arbitro (*Giudice di Gara*) che cronometra il tempo di un concorrente e riscontra che il tempo il limite di 1 minuti è stato superato, lo ammonirà verbalmente e confermerà con una nota scritta sulla scheda di punteggio, indicando anche l'orario. Alla seconda ed a tutte le successive ammonizioni durante la stessa fase di gara, la freccia di quel bersaglio sarà annullata (Art.11.10.5.1.10).
- 11.10.8.2.3 Nelle fasi Finali di una gara FITA 3D, 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.
- 11.10.8.2.4 Se più una freccia appartenente allo stesso arciere viene trovata sul bersaglio o sul terreno della corsia di tiro, nessuna freccia sarà registrata (Art.11.10.8.1.7).
- 11.10.8.2.5 Una freccia che non colpisce (Art.11.10.6.2.5.4)
- 11.10.8.3 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.11.10.7.4
(*) *laddove sia presente la Commissione di Garanzia*
- 11.10.8.3.1 Non è permesso fumare sui percorsi.
- 11.10.8.3.2 Nessun concorrente può toccare l'attrezzatura di un altro concorrente senza il suo consenso (Art.11.10.7.3).
- 11.10.8.3.3 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.
- 11.10.8.3.4 Quando sono in corso i tiri, solo i concorrenti cui spetta tirare possono avvicinarsi al picchetto.
- 11.10.8.3.5 Nessun concorrente può avvicinarsi al bersaglio fino a che tutti gli arcieri non hanno terminato di tirare.
- 11.10.8.3.6 Né le frecce né il bersaglio possono essere toccate fino a che tutte le frecce di quel bersaglio non sono state registrate (Art.11.10.6.2.1).
- 11.10.8.3.7 Nel tendere la corda del proprio arco, un concorrente non dovrà adottare una tecnica che, ad avviso degli Arbitri (*Giudici di Gara*), consenta alla freccia nel caso di rilascio involontario di superare la zona di sicurezza o i dispositivi di sicurezza (area libera, reti, muri ecc.). (Art.11.10.7.5)
- 11.10.9 ARBITRAGGIO**
- 11.10.9.1 E' compito dell'Arbitro (*Giudice di Gara*) assicurarsi che la gara si svolga secondo i Regolamenti FITA e con lealtà sportiva da parte di tutti i concorrenti.
- 11.10.9.1.1 Sarà nominato almeno un arbitro (*Giudice di Gara*) ogni 4 bersagli (*). I compiti degli arbitri (*Giudici di Gara*) saranno:
(*) *si applica alle sole gare internazionali per le altre gare si rinvia al Regolamento Sportivo e al Regolamento Tecnico Ufficiali di Gara.*
- controllare la corretta disposizione dei percorsi di tiro.
 - controllare tutta la necessaria attrezzatura del luogo di gara.
 - 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.
 - controllare lo svolgimento dei tiri.
 - controllare la registrazione dei punteggi.
 - verificare la registrazione dei punteggi nelle fasi Finali.
 - consultarsi con il Presidente della Commissione (*Giuria*) Arbitrale su questioni che vengano a crearsi in merito ai tiri.
 - occuparsi di tutte le controversie e appelli che si possano verificare e quando il caso, inoltrarle alla Giuria d'Appello (*Commissione di Garanzia*).

- in accordo con il presidente della Commissione (*Giuria*) Arbitrale 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, se possibile, che il programma di ciascun giorno sia completato in quello stesso giorno.
- prendere in considerazione tutti i reclami o richieste pertinenti dei capitani di squadra e, qualora possibile, prendere gli opportuni provvedimenti. Le decisioni collettive saranno prese a maggioranza semplice dei voti. Nel caso di parità, il voto del Presidente sarà decisivo.
- 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*)
- 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*)

11.10.10 QUESITI E CONTROVERSIE

- 11.10.10.1 I concorrenti riferiranno eventuali quesiti circa il valore di una freccia sul bersaglio, prima che vengano estratte:
- ai concorrenti dello stesso gruppo, durante la fase di Qualificazione. L'opinione espressa dalla maggioranza del gruppo (*con l'astensione dell'interessato*) stabilirà il valore della freccia. In caso di parità (50/50) (*in gruppi formati 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.
- 10.11.10.1.1 La decisione dell'arbitro (*Giudice di Gara*) sarà definitiva.
- 11.10.10.1.2 Un errore scritto 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 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*).
- 11.10.10.1.3 Se si dovesse verificare che:
la posizione di un picchetto è stata spostata dopo che i concorrenti hanno già tirato dallo stesso
- alcuni concorrenti non possono più tirare ad un bersaglio poiché 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 Divisione coinvolta. Se uno o più bersagli vengono esclusi, i bersagli rimanenti verranno considerati come gara completa.
- 11.10.10.1.4 Se un bersaglio dovesse deteriorarsi in modo considerevole o danneggiarsi, 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.
- 11.10.10.2 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.
- 11.10.10.2.1 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.

11.10.11 APPELLI

- 11.10.11.1 Nel caso in cui un concorrente non sia soddisfatto della decisione presa dagli Arbitri (*Giudici di Gara*), egli potrà, con eccezione di quanto previsto all'Art.11.10.10.1, 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. Nelle gare di calendario interregionale, ove non è prevista la costituzione della Commissione di Garanzia, le decisioni degli arbitri saranno definitive.*)

- 11.10.12 DISTANZE DI TIRO, TEMPO DI TIRO CONCESSO, NUMERO DI FRECCIE, USO DEL BINOCOLO O CANNOCCHIALE**
- 11.10.12.1 Distanze di tiro**
- 11.10.12.1.1 Picchetto Rosso: Uomini e Donne Compound distanza massima 45 metri (50 yarde)
- 11.10.12.1.2 Picchetto Blu: Uomini e Donne Arco Nudo
Uomini e Donne Arco Longbow
Uomini e Donne Arco Istantivo
distanza massima 30 metri (33 yarde)
La variazione delle distanze nei percorsi dovrebbe essere in rapporto alla dimensione delle sagome.
- 11.10.12.1.3 Gli Organizzatori sono obbligati a predisporre la fotografia della sagoma a cui tirare sul picchetto (*) di tiro mostrando le zone di punteggio.
Per le gare Fitarco: sulla piazzola
- 11.10.12.1.4 Nella gara a squadre, salvo diversa indicazione di un Giudice di Gara, la/le Divisione/i con i picchetti posti più lontano dal bersaglio dovranno tirare per prime.
- 11.10.12.2 Tempo di tiro concesso**
- 11.10.12.2.1 **Gara Individuale:** il tempo di tiro concesso ad un atleta è 1 (uno) minuto.
- Il limite di tempo di 1 minuto inizierà per il primo atleta del gruppo quando il gruppo che precede avrà lasciato il bersaglio e si sarà accertato che sia ad una distanza di sicurezza dallo stesso.
 - Il periodo di 1 minuto per l'atleta successivo del gruppo inizia quando l'atleta che ha tirato per primo, ha scoccato la sua freccia lascia il picchetto di tiro per rientrare nell'area di attesa.
- 11.10.12.2.2 **Gara a Squadre:** il tempo di tempo concesso ad una squadra per tirare le tre (3) frecce (una ogni divisione) è 2 (due) minuti.
- Il limite di tempo di 2 minuti inizierà quando il gruppo che precede avrà lasciato il bersaglio e si sarà accertato che sia ad una distanza di sicurezza dallo stesso.
- 11.10.12.3 Numero di frecce**
- 11.10.12.3.1 **Individuale**
- Ai Campionati del Mondo, in tutte le fasi di gara, è consentito tirare una sola freccia per bersaglio.
 - Nei percorsi di qualificazione delle competizioni nazionali, in accordo con le normative della nazione, è consentito tirare una seconda freccia quando l'atleta non è sicuro che la prima freccia sia andata a punto(*); nelle eliminatorie e nei percorsi delle Finali tuttavia è consentita una sola freccia per bersaglio. Una seconda freccia può non essere tirata nei percorsi di qualificazione se la prima freccia ha colpito una zona di punteggio (*).
 - In ogni gruppo la sequenza di tiro cambierà ad ogni sagoma: l'ultimo atleta che ha tirato su un bersaglio tirerà per primo su quello successivo.
 - Ogni atleta del gruppo tirerà da solo.
 - Gli atleti che aspettano il proprio turno per tirare e gli atleti che hanno già tirato la/le loro freccia/e devono restare dietro i picchetti di tiro.
- (*) Non si applica nelle gare Fitarco*
- 11.10.12.3.2 **Squadre**
- Nella fase a squadre, ad ogni bersaglio e in ogni fase di gara, la squadra tirerà un totale di 3 (tre) frecce, 1 (una) freccia per ciascuna Divisione della Squadra.
In ogni gruppo la sequenza di tiro cambierà ad ogni sagoma: l'ultima squadra che ha tirato su un bersaglio tirerà per primo su quello successivo
- 11.10.12.4 Uso del binocolo o cannocchiale**
- 11.10.12.4.1 Gli atleti/squadre possono guardare attraverso binocoli/cannocchiali il bersaglio prima di tirare, dalla zona di attesa e dai picchetti di tiro, quando tirano la prima freccia (o la seconda freccia nelle gare nazionali (*)) tenendo conto del tempo limite per il/i loro tiro/i (1 minuto per 1 freccia o 2 frecce per le gare nazionali (*)) nel 1° e nel 2° percorso di Qualificazione.
Non è permesso guardare dopo aver finito di tirare una freccia (o due frecce nelle gare nazionali(*))
() non si applica nelle gare Fitarco*
- 11.10.13 Formazione dei Gruppi, Tabelle Segnapunti**
- 11.10.13.1 Gruppi, Tabelle Segnapunti e registrazione dei punteggi

- 11.10.13.1.1 Saranno sorteggiate tutte le iscrizioni per divisione e saranno formati i gruppi per divisione (uomini e donne separati) con un minimo di 3 e un massimo di 6 atleti. Ove possibile, non più di due componenti appartenenti alla stessa Nazione potranno tirare insieme nelle fasi di qualificazioni e nelle eliminatorie. Particolari condizioni saranno trattate dal Direttore dei Tiri e dal Delegato tecnico.
- 11.10.13.1.2 E' richiesta la doppia registrazione dei punteggi. Chiunque alteri senza autorizzazione o falsifichi un punteggio o consapevolmente lo alteri o falsifichi sarà squalificato.
- 11.10.13.1.3 Gli atleti sono responsabili della propria tabella di punteggio. In caso di loro perdita, danneggiamento o furto non sarà rilasciato alcun duplicato.
- 11.10.13.1.4 Possono essere utilizzate tutte le zone di punteggio salvo che diversamente indicato sul picchetto.
- 11.10.13.1.5 I due marcatori registreranno i punteggi prima che le frecce siano state estratte dal bersaglio.
- 11.10.13.1.6 Le frecce estratte prima saranno registrate come uno 0 (zero).
- 11.10.13.1.7 Un'infrazione ripetuta comporterà la squalifica del tiratore.
- 11.10.13.1.8 Per i Campionati del Mondo il punteggio sarà assegnato come di seguito, dove la freccia deve almeno toccare la linea del cerchio:
- Piccolo cerchio all'interno del cerchio del dieci (che rappresenta approssimativamente il 25% del cerchio del dieci). Questo punto sarà riportato sulla tabella segnapunti come una **X** e sarà calcolato come un **10 (dieci)**.
 - Cerchio nella zona vitale (la freccia deve almeno toccare la linea del cerchio): **10 (dieci)**
 - Zona vitale al di fuori del cerchio dei 10 punti (la freccia deve almeno toccare la linea della zona vitale): **8 (otto)**
 - Resto dell'animale, zona colorata (la freccia deve almeno toccare la linea del colore): **5 (cinque)**
 - Freccia che tocca le corna o gli zoccoli senza toccare la zona del colore del corpo, che ha mancato il bersaglio o **che ha deviato: M (miss – non a bersaglio)**
- 11.10.13.1.9 Nel 1° e nel 2° percorso di Qualificazione delle gare nazionali, dove possono essere tirate 2 frecce, la prima freccia andata nella zona punti sarà registrata come sopra menzionato e non potrà essere tirata una seconda freccia (*).
- Quando il risultato della prima freccia è "M" (miss) potrà essere tirata una seconda freccia che sarà conteggiata come i suddetti punteggi, tuttavia decurtando 3 punti.
- Nelle gare nazionali le frecce devono essere marcate con uno o due anelli e devono essere tirate in ordine crescente nel 1° e nel 2° percorso di qualificazione. Se ci sono due frecce di uno stesso atleta sul bersaglio, si registrerà la freccia di punteggio più basso (*).
 - Nelle gare nazionali, nel 1° e nel 2° percorso di Qualificazione, nei quali possono essere tirate 2 frecce, le frecce numerate (es. 1 o 2 anelli) devono essere tirate in ordine crescente (*). Le frecce devono essere marcate con uno o due anelli in modo chiaro. Gli anelli devono essere segnati davanti all'impennaggio.
 - Nel caso in cui la freccia riporti decorazioni o colorazioni distintive, non si dovranno confondere con gli anelli.
- (* *Non si applica nelle gare Fitarco*)
- 11.10.13.1.10 Nelle Semi-finali e nelle Finali delle fasi individuale ed a squadre gli atleti e le rispettive squadre saranno accompagnati da un Arbitro (*Giudice di Gara*).
- 11.10.14 Campionati Mondiali - Svolgimento**
- 11.10.14.1 Gli Organizzatori devono predisporre 3 o 4 percorsi (in base al numero dei partecipanti) con 20 bersagli ognuno.
- Si consiglia di variare la grandezza delle sagome animali in base alla distanza massima.
- Dopo ogni fase di gara, le divisioni passeranno ad un altro percorso.
- 11.10.14.2 Un gruppo di tiratori è formato da un minimo di 3 fino ad un massimo di 6 atleti della stessa categoria, uomini e donne in gruppi separati, con, se possibile, non più di due componenti di una stessa Rappresentativa Nazionale (vedi art. 11.10.5.1).
- Il Campionato del Mondo FITA 3D consiste in:
- 11.10.14.3 Prova individuale:
- 11.10.14.3.1 Due (2) percorsi di qualificazione di 20 bersagli ciascuno
- 11.10.14.3.2 Due (2) percorsi eliminatori individuali:
- il primo percorso nel quale i primi sedici (16) Atleti di ogni classe e divisione tireranno dodici (12) bersagli
 - il secondo percorso nel quale i primi otto (8) Atleti di ogni classe e divisione tireranno dodici (12) bersagli

- Nel caso in cui ci siano di 17 o 9 atleti, saranno tutti ammessi ai rispettivi percorsi eliminatori
 - Nelle qualificazioni individuali e nei percorsi eliminatori tutti i gruppi dovranno tirare contemporaneamente partendo dai bersagli di partenza assegnati.
- 11.10.14.3.3 Alle fasi Finali partecipano i migliori quattro (4) atleti di ogni divisione e Classe che disputeranno due (2) incontri (semifinali e finali) i quali si svolgeranno su un percorso di quattro (4) bersagli ciascuno:
- Nel primo incontro l'atleta classificatosi al primo posto si incontrerà con il tiratore classificatosi al quarto posto ed il tiratore classificatosi al secondo posto con il tiratore classificatosi al terzo posto.
 - Al termine i perdenti si incontreranno per il terzo posto ed i vincitori per il primo posto.
 - I quattro atleti andranno sul percorso in un unico gruppo accompagnati da un Arbitro (*Giudice di Gara*).
 - Nelle semifinali la coppia di tiratori classificatisi al secondo ed al terzo posto tirerà per prima su tutti bersagli e la coppia di tiratori classificatisi al primo ed al quarto posto tirerà per seconda.
 - Nelle finali i concorrenti che disputeranno l'incontro per la Medaglia di Bronzo tireranno per primi su tutti i bersagli seguiti da quelli che disputeranno l'incontro per la Medaglia d'Oro.
- 11.10.14.4 Competizione a Squadre:
- 11.10.14.4.1 Il percorso eliminatorio a Squadre (quarti di finale) è disputato dalle migliori (8) otto squadre per ogni classe ciascuna composta di 3 atleti (vedi art.11.10.2.3.3.2)
- Esse saranno classificate in base alla posizione determinata dal totale della somma dei punteggi (i tre migliori punteggi – vedi art.11.10.2.3.3.3) dei due percorsi di qualificazione.
 - La composizione della Squadra sarà decisa dal Capitano della Squadra.
 - Esse effettueranno quattro (4) scontri ciascuno di 8 bersagli.
- Ogni atleta tirerà una (1) freccia per bersaglio dal picchetto previsto per la sua Divisione (vedi tabella di svolgimento degli incontri)
- I vincitori di ciascun scontro si qualificheranno per le Finali a Squadre.
- 11.10.14.4.2 La fase finale a Squadre (quarti di finale) è disputata dalle migliori (4) quattro Squadre (Semifinali)
- Esse disputeranno due (2) incontri su quattro (4) bersagli ciascuno. Ogni atleta tirerà una (1) freccia per bersaglio dal picchetto previsto per la sua Divisione.
 - Le squadre perdenti si incontreranno per la Medaglia di Bronzo e le Squadre vincenti per la Medaglia d'Oro.
 - Entrambi gli incontri verranno disputati su quattro (4) bersagli supplementari (per la procedura vedere le finali individuali)
- Vedi App.1, Libro 4, per la tabella di svolgimento degli incontri:
- semifinali e finali individuali
 - quarti di finale, semifinali e finali a squadre
- 11.11 **TIRO DI CAMPAGNA – RECREATIONAL ROUND (*)**
() Non riportato nella presente pubblicazione. Il testo integrale in lingua inglese è disponibile sul sito internet della FITA www.archery.org*