

Regolamento Tecnico di Tiro

Libro 5

Capitolo 32

GARE VARIE

32.1 CLUB ROUND

Regolamentazione non riportata nella presente pubblicazione

32.2 DUEL MATCH ROUND

Regolamentazione non riportata nella presente pubblicazione

32.3 FOREST ROUND

Regolamentazione non riportata nella presente pubblicazione

32.4 GARA CLOUT

La gara Clout consiste in tiri a lunga distanza su bersagli disposti sul terreno che riportano al centro una bandierina chiamata "clout"

32.4.1 Classi

La WA riconosce le seguenti classi:

- Donne
- Uomini

32.4.2 Divisioni

Per la gara Clout:

- Divisione Arco Ricurvo (*Olimpico*)
- Divisione Compound

32.4.3 La gara

La gara Clout consiste in 36 frecce tirate alle seguenti distanze (*):

165 metri per la classe Maschile Arco Ricurvo (*Olimpico*)

125 metri per la classe Femminile Arco Ricurvo (*Olimpico*)

185 metri per la classe Maschile Compound

165 metri per la classe femminile Compound

() Le classi Allievi tireranno alle distanze previste per le classi femminili. Le classi Ragazzi tireranno da una distanza di 105 metri*

32.4.3.2 I tiri dovranno avvenire in un'unica direzione.

32.4.3.3 Saranno consentite sei frecce di prova (due serie di 3 frecce) prima dell'inizio della gara. Esse dovranno essere tirate sotto il controllo del Direttore dei Tiri e non saranno valide ai fini del punteggio.

32.4.4 Attrezzatura del campo di tiro

- 32.4.4.1 Il bersaglio della gara clout deve essere circolare, di 15 metri di diametro, e deve essere diviso in cinque zone di punteggio concentriche ciascuna di 1,5 m di larghezza. Ciascuna linea di divisione deve essere completamente all'interno della zona di punteggio più alto.
- 32.4.4.2 Il bersaglio può essere disegnato sul terreno, oppure le linee di divisione delle zone di punteggio possono essere determinate con un nastro di metallo o una fune non elastica contrassegnata nei punti di divisione delle zone.
- 32.4.4.3 Il centro del bersaglio deve essere contrassegnato da una bandiera triangolare di colore brillante: il "CLOUT". La bandiera non deve misurare più di 80 cm in lunghezza e 30 cm in larghezza. La bandiera deve essere fissata ad un'asta di legno tenero saldamente infissa nel terreno, in modo che l'angolo più basso della bandiera non si trovi a più di 50 cm dal terreno.
- 32.4.4.4 Il valore delle zone di punteggio sul bersaglio dal centro verso l'esterno sono:
5 - 4 - 3 - 2 - 1.

32.4.5 Attrezzatura dei concorrenti

Vedi attrezzatura dei concorrenti descritta nel capitolo 11, Libro 3, secondo il caso.

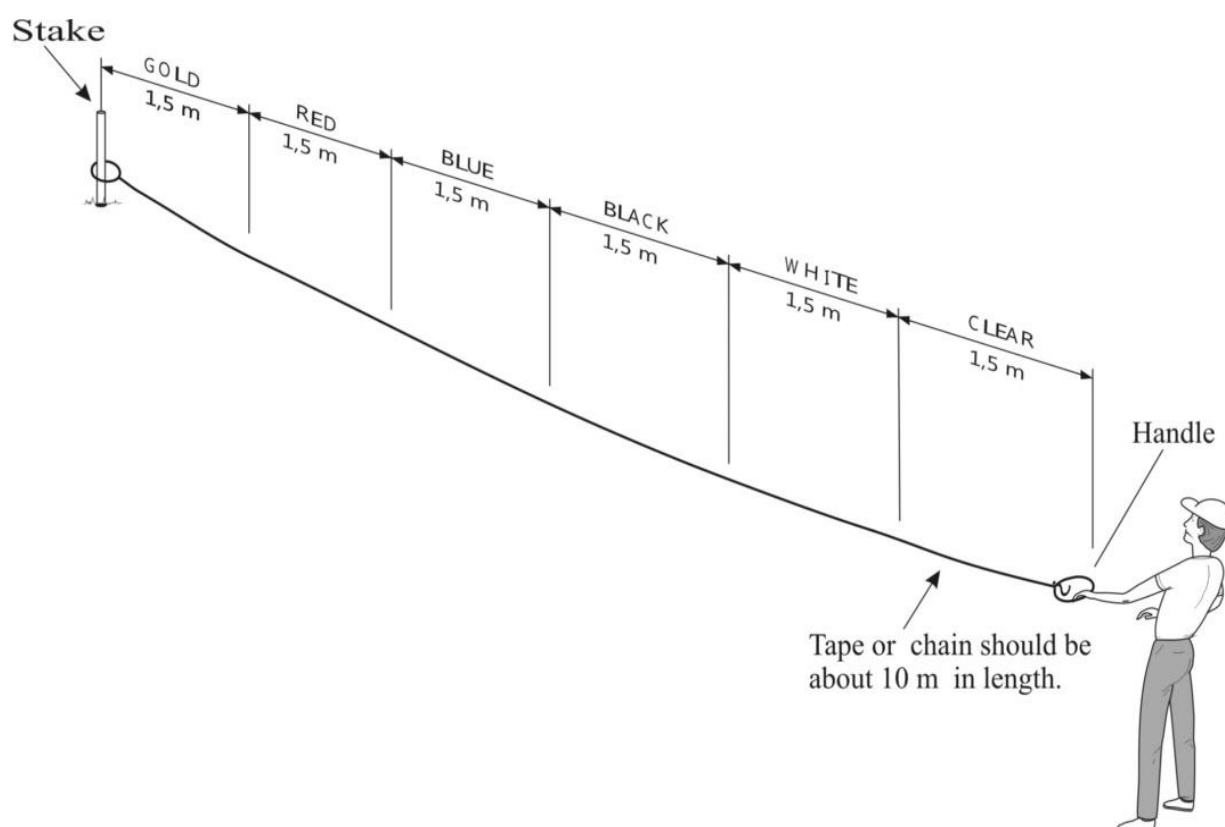
32.4.6 I tiri

- 32.4.6.1 Ogni concorrente tirerà le sue frecce in serie di 3 o 6.
- 32.4.6.2 Il tempo massimo consentito per tirare una serie di 3 frecce sarà due minuti. Il tempo massimo consentito per tirare una serie di 6 frecce sarà di quattro minuti.
- Gli atleti non possono sollevare il braccio dell'arco finché non viene dato il segnale che indica l'inizio del tempo consentito.
 - Una freccia tirata prima o dopo il tempo consentito causerà l'annullamento della freccia con più alto punteggio di quella serie.
 - Nel caso di guasto tecnico il concorrente solleverà la bandierina rossa sulla linea di tiro. Potrà essere concesso del tempo supplementare per consentire la riparazione o la sostituzione della attrezzatura danneggiata. Il concorrente recupererà l'appropriato numero di frecce alla prima occasione possibile e sotto la supervisione di un arbitro (*Giudice di gara*)
- 32.4.6.3 Ad eccezione di persone disabili, gli arcieri dovranno tirare in posizione eretta e senza appoggio, con il corpo sulla linea di tiro.
- 32.4.6.4 In nessun caso una freccia può essere tirata nuovamente. Una freccia può essere considerata non tirata se:
- l'atleta la può toccare con l'arco senza spostare i piedi dalla loro posizione in relazione alla linea di tiro.
- 32.4.6.5 Quando un concorrente è sulla linea di tiro non potrà ricevere alcuna assistenza.
- 32.4.6.6 I tiri avverranno in una sola direzione.

32.4.7 Registrazione dei punteggi

- 32.4.7.1 La registrazione dei punteggi avverrà ogni sei frecce.
- 32.4.7.2 Il Direttore dei Tiri incaricherà una persona di tenere la corda ed una persona per raccogliere le frecce ad ogni anello di punteggio. Quando tutte le frecce sono state raccolte, vengono ordinate in base all'identificazione specifica di ogni tiratore, e devono rimanere in quell'anello di punteggio fino a quando non vengono registrate.
- 32.4.7.3 Ciascun concorrente dovrà quindi chiamare il valore delle proprie frecce, iniziando da quelle di valore più alto. Il Direttore dei Tiri controllerà che tutte le frecce vengano dichiarate correttamente.
- 32.4.7.4 Il valore delle frecce non infisse nel terreno sarà determinato in base alla posizione della punta sul terreno.

- 32.4.7.5 Le frecce infisse nella bandiera ("clout") o nell'asta alla quale è fissata, verranno registrate con 5 punti.
- 32.4.7.6 Nessun concorrente ad eccezione di quanti sono incaricati a raccogliere le frecce, potrà entrare nell'area del bersaglio fino a quando il suo nome non viene chiamato per la registrazione del punteggio.
- 32.4.7.7 I casi di parità nella gara Clout verranno risolti come segue:
- dal minor numero di zeri (miss)
 - in caso di ulteriore parità, dal minor numero di 1 (uno), e così via
 - nel caso di risultato perfettamente identico, i concorrenti verranno dichiarati a pari merito.
- 32.4.7.8 Registrazione dei punteggi – *vedi immagine*



- 32.4.8 **Controllo dei tiri e norme di sicurezza**
Vedi Capitolo 10, Libro 2

- 32.5 **GARA FLIGHT**
Regolamentazione non riportata nella presente pubblicazione

32.6 GARE di TIRO ALLA TARGA all'APERTO

- 32.6.1 La **gara 1440 Round** consiste in 36 frecce tirate da ciascuna delle seguenti distanze, nell'ordine: (*)
- 60, 50, 40, 30 metri per la classe U18 (*Allievi*) Femminile e 50+ (*Master*) femminile;
 - 70, 60, 50, 30 metri per le classi U18 (*Allievi*) Maschile, U21 (*Juniors*) Femminile, Donne (*Seniores Femminile*) e 50+ (*Master*) maschile;
 - 90, 70, 50, 30 metri per le classi U21 (*Juniors*) Maschile, Uomini (*Seniores Maschile*)
- Le distanze possono essere disputate in ordine inverso (dalla più corta alla più lunga)

Per i 90, 70, 60 metri (e 50 metri per la classe U18 – *Allievi* – femminile e U21 – *Juniores* – femminile) deve essere usata la visuale da 122 cm e per i 50 (tranne che per la classe U18 – *Allievi* – femminile e 50+ – *Master* – femminile), 40 e 30 metri la visuale da 80 cm. La visuale multipla da 80 cm può essere usata a 30, 40 e 50 metri.

() Le altre classi riconosciute dalla FITARCO tireranno 36 frecce in serie da tre o da sei frecce da ciascuna delle seguenti distanze in questo ordine (o in quello inverso):*

- 30, 25, 20 e 15 metri per le classi *Giovanissimi Arco Olimpico*

- 50, 40, 30 e 20 metri per le classi *Ragazzi Arco Olimpico*

Alle due distanze maggiori deve essere usata la visuale da 122 cm e per le due distanze minori la visuale da 80 cm oppure da 80 cm/6 zone di punteggio. Per entrambe le distanze deve essere usata la medesima tipologia di visuale e lo stesso numero di frecce per ciascuna serie.

32.6.2 La **gara Doppio 1440 Round** consiste in 2 (due) gare 1440 Round, disputate consecutivamente.

32.6.3 Il **900 Round** consiste in trenta (30) frecce da tirare a 60, 50, 40 metri, *per tutte le classi*, su bersagli da 122 cm di diametro *(*) (**)*

() La Fitarco consente la partecipazione della divisione Arco Nudo.*

*(**) La classe Ragazzi tirerà a 40, 35 e 30 metri;*

la classe Giovanissimi tirerà a 25, 20 e 15 metri.

32.6.4 La **gara Doppio 70m Round** (per l'Arco Ricurvo – *Olimpico*) consiste in 2 (due) gare 70m Round, disputate consecutivamente.

32.6.5 La **gara Doppio 50m Round** (per il Compound) consiste in 2 (due) gare 50m Round, disputate consecutivamente.

32.6.6 La **gara Doppio 60m Round** (per l'Arco Ricurvo – *Olimpico* – classe Allievi e Master) consiste in 2 (due) gare 60m Round, disputate consecutivamente.

32.6.7 La **gara Doppio 50m Round Arco Nudo** (per l'Arco Nudo) consiste in 2 (due) gare 50m Round Arco Nudo, disputate consecutivamente in uno o due giorni.

32.7 STANDARD ROUND

Non riconosciuta dalla Fitarco

32.8 GARE INDOOR

32.8.1 La **Gara al Chiuso a 25 metri** consiste in 60 frecce tirate su bersagli singoli o tripli da 60 cm, per tutte le classi. *(*)*

() Le classi Giovanissimi tireranno su bersaglio (singolo) da 80 cm.*

Non si potranno prevedere più di due turni di gara (di 60 frecce) per la giornata conclusiva e tre turni di gara per la/le giornate precedenti.

32.8.2 La **Gara Combinata al Chiuso (gara al chiuso 25m+18m)** è costituita da una gara al chiuso a 18 metri e una gara al chiuso a 25 metri da disputarsi in successione in uno o due giorni iniziando o dalla gara a 25 metri o da quella a 18 metri *(*)*

() Fatto salvo quanto precisato in nota agli artt.4.5.2.1 e 4.5.2.2, non si potrà prevedere più di un turno di gara di 120 frecce per giornata.*

32.9 GARE TIRO DI CAMPAGNA

32.9.1 La **Gara Punta di Freccia (Arrowhead)** che consiste in 24 o 48 bersagli e cioè 2 gare complete di tiro di campagna. Le distanze sono stabilite dall'art.8.1.1.9, Libro 2, per i percorsi a distanze sconosciute e dall'art.8.1.1.10, Libro 2, per i percorsi a distanze conosciute. La gara può essere disputata su bersagli posti a distanze conosciute, distanze sconosciute, oppure su bersagli combinati a distanze conosciute e sconosciute.

Capitolo 33 Ski-Archery

Regolamentazione non riportata nella presente pubblicazione

Capitolo 34 Run Archery

34.1 La tabella riassuntiva dei formati di gara è riportata all'art.34.1.4 (*). Di seguito viene specificata la descrizione di ogni formato di gara.

() Gare di Calendario Fitarco: si vedano le tabelle riportate nell'Appendice 2.*

34.1.1 INTRODUZIONE

Run Archery è la disciplina che combina la **corsa campestre** con il **tiro con l'arco**.

Laddove non specificato diversamente, si applicano i Regolamenti WA.

34.1.2 MATERIALI (*)

34.1.2.1 Archi

- è vietato l'utilizzo di archi Compound;
- è consentito l'utilizzo di ogni altro tipo di arco come definito nei regolamenti WA per le discipline Tiro alla Targa (al chiuso e all'Aperto), Tiro di Campagna, 3D;
- è vietato l'utilizzo di sganci.

() Gare di Calendario Fitarco - **Frecce**: possono essere usate frecce di legno, di alluminio, in carbonio o alluminio/carbonio.*

Quando si utilizzano bersagli in materiale sintetico, la punta delle frecce potrà essere standard (quale usata nel tiro alla targa); quando si utilizzano bersagli a caduta in materiale rigido, la punta delle frecce dovrà avere forma piatta.

Gli organizzatori delle gare dovranno obbligatoriamente indicare sull'invito alla gara quale tipologia di bersagli saranno utilizzati.

34.1.2.2 Accessori dell'arco

- È ammesso l'utilizzo di accessori, sempre che non sporgano più di 10 cm dalla parte anteriore dell'arco e che siano gli stessi previsti per l'arco ricurvo per il tiro alla targa all'aperto;
- È consentita una imbracatura dorsale fissata all'arco ed è l'unico accessorio che può superare i limiti stabiliti nel punto precedente.

34.1.2.3 L'atleta può scegliere tra tre modi per portare l'arco:

- a mano (art.34.1.2.3.1)
- in una faretra portata dietro le spalle (art.34.1.2.3.2)
- con un'imbracatura (art.34.1.2.3.3)

L'atleta può scegliere tra tre modi per trasportare le frecce:

- usando la faretra-portafrecce da schiena
- lasciando le frecce in prossimità del campo di tiro
- utilizzando un contenitore fissato all'arco (art.34.1.2.3.4) (consentito esclusivamente quando si utilizza l'imbracatura)

L'atleta deve utilizzare l'opzione scelta durante tutte le sequenze di corsa della gara alla quale partecipa.

34.1.2.3.1 Portare l'arco a mano

Quando si sceglie di portare l'arco a mano durante le sequenze di corsa, è consentita una faretra dorsale per le frecce purché queste siano protette e stabili/fisse durante la corsa.

Sono vietanti contenitori per le frecce sull'arco.

L'attrezzatura completa non deve superare la larghezza delle spalle dell'atleta.

34.1.2.3.2 Faretra per arco

La faretra per l'arco può essere utilizzata anche per trasportare frecce purché queste siano protette e stabili/fisse quando l'atleta corre lungo il percorso.

L'attrezzatura completa quando portata sulla schiena non deve superare la larghezza delle spalle dell'atleta. Nella faretra non è consentito portare altro materiale oltre ad arco e frecce.

34.1.2.3.3 Imbracatura per trasporto dell'arco

Un'imbracatura è composta da due spallacci e da un sistema di fissaggio che la tiene chiusa e attaccata all'arco. L'imbracatura non deve avere tasche o borse.

L'imbracatura deve trattenere saldamente l'arco in modo che non possa sfilarsi anche in caso di caduta.

L'imbracatura deve essere indossata su entrambe le spalle.

Il movimento dell'arco deve essere limitato: l'estremità del flettente superiore non deve oltrepassare la linea delle spalle e l'asse del corpo (*vedi immagine. Fonte: www.archeryeurope.org*).



34.1.2.3.4 Portare le frecce quando si usa un'imbracatura

È ammesso un contenitore per le frecce che può essere assemblato all'arco o all'imbracatura purché le frecce siano protette e stabili/fisse durante la corsa dell'atleta. La faretra e le frecce non devono sporgere più di 10 cm dall'arco.

34.1.2.4 Imbracatura o faretra per l'arco.

Quando un atleta utilizza un'imbracatura o una faretra per l'arco, sia alla partenza che durante le sequenze di corsa l'arco deve essere portato sulla schiena. Può essere rimosso nella zona di tiro, 10 metri prima dell'ingresso del campo di tiro (posizione dei tubi per le frecce) e *rimesso sulle spalle* 10 metri dopo l'uscita dal campo di tiro.

In caso di guasto dell'attrezzatura sull'imbracatura, questa deve essere riparata o cambiata con l'attrezzatura di riserva nell'area degli spotter (*assistenti*) e utilizzata o rimossa dall'arco prima che l'atleta inizi a correre. L'atleta è autorizzato a portare l'arco a mano per il tempo necessario a raggiungere l'area degli spotter (*assistenti*).

34.1.2.5 Equipaggiamento dell'atleta

Le protezioni consentite per l'atleta sono quelle previste per le altre discipline dai Regolamenti WA (paraseno, paradita).

34.1.2.6 Abbigliamento (cerimonie incluse):

- scarpe da corsa;
- abbigliamento da corsa adeguato alle condizioni meteorologiche, inclusi pantaloncini e canottiere;
- la pubblicità è consentita nei limiti stabiliti dal regolamento WA (Libro 1);
- è severamente proibito stare a torso nudo in tutte le zone della gara.

34.1.3 CLASSI

34.1.3.1 Le classi riconosciute sono le seguenti (in base alle classi di età WA) (*):

- Under 18 (*Allievi*) femminile; U18 (*Allievi*) maschile
- Under 21 (*Juniors*) femminile; U21 (*Juniors*) maschile
- Donne (*Seniores femminile*); Uomini (*Seniores maschile*)
- 50+ (*Master*) donne; 50+ (*Master*) uomini

In base al numero dei partecipanti è possibile raggruppare più classi ad eccezione di quando si svolgono eventi continentali ed internazionali.

(*) *Gare di Calendario Fitarco: le classi riconosciute sono:*

Giovanissimi: dal 1° gennaio dell'anno in cui il tesserato compie 9 anni fino al 31 dicembre dell'anno in cui compie 12 anni;

Ragazzi: dal 1° gennaio dell'anno in cui il tesserato compie 13 anni fino al 31 dicembre dell'anno in cui il tesserato compie 14 anni;

Allievi: dal 1° gennaio dell'anno in cui il tesserato compie 15 anni fino al 31 dicembre dell'anno in cui il tesserato compie 17 anni;

Juniors: dal 1° gennaio dell'anno in cui il tesserato compie 18 anni fino al 31 dicembre dell'anno in cui il tesserato compie 20 anni;

Seniores A: dal 1° gennaio dell'anno in cui il tesserato compie 21 anni fino al 31 dicembre dell'anno in cui il tesserato compie 30 anni

Seniores B: dal 1° gennaio dell'anno in cui il tesserato compie 31 anni fino al 31 dicembre dell'anno in cui il tesserato compie 40 anni

Seniores C: dal 1° gennaio dell'anno in cui il tesserato compie 41 anni fino al 31 dicembre dell'anno in cui il tesserato compie 49 anni

Master A: dal 1° gennaio dell'anno in cui il tesserato compie 50 anni fino al 31 dicembre dell'anno in cui il tesserato compie 59 anni

Master B: dal 1° gennaio dell'anno in cui il tesserato compie 60 anni fino al 31 dicembre dell'anno in cui il tesserato compie 69 anni

Master C: dal 1° gennaio dell'anno in cui il tesserato compie 70 anni

34.1.4 FORMATI GARA (*)

Gli atleti eseguono diversi giri di corsa e dopo ogni giro tirano una (1) serie di quattro (4) frecce (gara individuale 4K) o fino a sei (6) frecce per la gara (Sprint).

Per ogni bersaglio mancato l'atleta esegue un giro di penalità che deve essere completato prima di entrare nel successivo giro di corsa del percorso della competizione.

Tutte le distanze di corsa hanno una tolleranza di +/- 5%

(*) *Gare di calendario Fitarco: si vedano le tabelle riportate nell'Appendice 2.*

FORMATI GARA							
Gara	classe	Partenza	Giri		Penalità	Tiri	
			Misura	Numero	Misura	Posizione	n.frecce
4K individuale	U18+U21 M Uomini Master M U18+U21 F Donne Master F	Singola – 30 sec.	1000 m	4	150 m	1°: in piedi 2°: in ginocchio 3°: in piedi	4 4 4
SPRINT individuale	U18+U21 M Uomini Master M U18+U21 F Donne Master F	Qualificazione: Singola – 30 sec. Finali: simultanea	400 m	3	60 m	1°: in piedi 2°: in ginocchio	4+2 di riserva 4+2 di riserva
SPRINT squadre	Squadra 3 M Squadra 3 F	Simultanea e appena l'atleta successivo viene toccato dall'atleta precedente, dopo giro penalità	400 m	3 x 1 (1 ognuno)	60 m	1°: in piedi 2°: in ginocchio 3°: in piedi	4+2 di riserva 4+2 di riserva 4+2 di riserva
SPRINT squadre miste	1 M + 1 F	Simultanea e appena l'atleta successivo viene toccato dall'atleta precedente, dopo giro penalità	400 m	M: 1 F: 1	60 m	1°: in piedi 2°: in ginocchio	4+2 di riserva 4+2 di riserva
DOPPIO SPRINT squadre	Squadra 3 M Squadra 3 F	Simultanea e appena l'atleta successivo viene toccato dall'atleta precedente, dopo giro penalità	400 m	3 x 2 (2 ognuno)	60 m	1° atleta: in piedi 1° atleta: in ginocchio 2° atleta: in piedi 2° atleta: in ginocchio 3° atleta: in piedi 3° atleta: in ginocchio	4+2 di riserva 4+2 di riserva 4+2 di riserva 4+2 di riserva 4+2 di riserva 4+2 di riserva
DOPPIO SPRINT squadre miste	Squadra 1 M + 1 F	Simultanea e appena l'atleta successivo viene toccato dall'atleta precedente, dopo giro penalità	400 m	M: 2 F: 2	60 m	F: in piedi F: in ginocchio M: in piedi M: in ginocchio	4+2 di riserva 4+2 di riserva 4+2 di riserva 4+2 di riserva

34.1.5 I TIRI

I tiri si svolgono a distanza di 18 metri (*) su **bersagli a caduta** o su **visuali di carta**.

Lo spot da colpire (1 per freccia) è di forma circolare con un diametro di 16 cm.

Il movimento (*ribaltamento*) del bersaglio a caduta indica che l'atleta lo ha colpito.

Dovranno essere tirate tutte le frecce (comprese le eventuali frecce di riserva) fino a quando tutti i bersagli assegnati all'atleta sono colpiti. In caso contrario, l'atleta interessato riceverà una penalità.

34.1.6 PERCORSO (CORSIA)

Nella fase della corsa l'atleta deve portare l'arco sempre al seguito o in mano o per mezzo di un'imbracatura.

Le frecce:

- devono essere collocate in una faretra da schiena o nell'imbracatura;

- o devono essere collocate all'ingresso della zona di tiro in rastrelliere, tubi o faretre dell'arciere.
È vietato l'utilizzo di faretre da cintura o da fianco.

34.1.7 **RISULTATI**

I risultati di ogni fase di gara sono dati dal tempo trascorso tra l'attraversamento della linea di partenza e l'attraversamento della linea di arrivo:

- dell'atleta, nelle gare individuali e sprint 3x400;
- del primo componente della squadra (partenza) e dell'ultimo componente della squadra (arrivo) per le gare a squadre.

34.1.8 **CONTROLLO DELL'ATTREZZATURA PRIMA DELLA PARTENZA**

Prima dell'inizio della competizione, gli atleti devono presentare la loro attrezzatura ai Giudici di Gara i quali controlleranno:

- che i materiali (compresa eventuale attrezzatura di riserva) siano conformi ai regolamenti;
- il sistema di trasporto (imbracatura o faretra) e in che modo sarà indossato;
- abbigliamento;
- che venga indossato il numero di partenza (pettorale/pettorina).

Nota Fitarco: Il numero di partenza (pettorale/pettorina) dovrà indossato in maniera tale da essere ben visibile per tutta la gara.

34.1.9 **ARBITRAGGIO E MONITORAGGIO DEI RISULTATI**

L'arbitraggio e il controllo dei tiri, della corsa e del cronometraggio vengono effettuati da:

- **Giudici di Gara:**

un presidente con l'aiuto di:

- un giudice di gara responsabile del campo di tiro;
- un giudice di gara responsabile del controllo dei percorsi della corsa;

- **Ufficiali di campo**, posizionato all'ingresso e all'uscita dell'area di tiro sono responsabili di indicare la direzione agli atleti (bersagli, giri di penalità, uscita);

- **Spotter (assistenti)**, sono responsabili della verifica dei bersagli colpiti o mancati, della trasmissione delle informazioni al giudice di gara e del riposizionamento dei bersagli a discesa quando abbattuti. Gli Spotter (assistenti) devono rimanere nell'area a loro dedicata.

Devono riposizionare i bersagli ribaltati nella loro posizione di partenza il più velocemente possibile e senza intralciare gli atleti che corrono lungo il campo di tiro;

- **Cronometristi**, responsabili della misurazione dei tempi degli atleti.

34.1.10 **RICORSO SUI RISULTATI**

La pubblicazione dei risultati sul tabellone deve essere comunicata. Sulla classifica deve essere specificata la tempistica per presentare ricorso.

Qualora l'atleta/allenatore non sia d'accordo sui risultati della gara, deve riferirlo al Presidente dei Giudici della Gara entro 15 minuti dalla pubblicazione della prima versione dei risultati.

Se la richiesta è ritenuta pertinente, la decisione finale deve essere resa nota prima dell'inizio della fase successiva di gara.

34.2 **SPECIFICHE TECNICHE E REGOLAMENTI**

34.2.1 **ALLESTIMENTO DELL'IMPIANTO DI GARA**

34.2.1.1 La struttura di gara è il luogo in cui si svolgono le gare, gli allenamenti e i tiri di prova.

Il luogo deve essere tecnicamente idoneo e offrire agli spettatori la migliore visibilità possibile.

34.2.1.2 La zona di partenza e di arrivo, il campo di tiro, il giro di penalità e la zona di cambio staffetta devono essere posizionati su un terreno pianeggiante e vicino alla maggior parte degli spettatori, con una buona visuale delle attività di gara.

Tali aree e i punti critici del percorso devono essere recintate per evitare che gli atleti possano essere intralciati o possano sbagliare direzione, e per impedire l'accesso a persone non autorizzate.

Ci deve essere spazio sufficiente per gli atleti e gli ufficiali di gara per svolgere le loro attività.

34.2.1.3 **Zona di partenza**

L'area di partenza per tutte le competizioni deve essere ben visibile dagli spettatori.

La linea di partenza sarà posizionata ad angolo retto rispetto alla direzione di corsa e sarà segnata a terra.

L'area di partenza deve avere una lunghezza tra 8 e 10 m ed una larghezza minima di 4 m.

Deve essere separata dalla zona di riscaldamento da una recinzione con un'apertura che consenta di controllare l'accesso.

34.2.1.4 Nell'area di partenza dovrà essere esposto un tabellone con la mappa del percorso. In caso di più percorsi, deve essere presente un tabellone sul quale è indicata la sequenza dei colori dei tracciati della competizione. Nella zona di partenza deve essere presente un cronometro di partenza posizionato in modo che sia facilmente leggibile dalla linea di partenza.

34.2.1.5 **Giro di penalità**

In tutte le competizioni, deve essere predisposto un tracciato per i giri di penalità nelle vicinanze del campo di tiro (tra l'uscita del campo e l'ingresso del giro di penalità deve esserci tra i 10 e 20 m di distanza).

Il tracciato deve essere una pista circolare con una larghezza di 3 m e la sua lunghezza deve essere misurata lungo il suo perimetro interno.

Per evitare errori di direzione, l'entrata e l'uscita devono essere chiaramente indicate con dei cartelli.

34.2.1.6 **Campo di Tiro**

Il campo di tiro deve essere situato nella zona centrale del luogo di gara e sia i bersagli che il campo di tiro devono essere visibili alla maggior parte degli spettatori.

Il campo, ai lati e dietro i bersagli, deve essere contornato da adeguate barriere di sicurezza.

Il campo di tiro deve essere allestito con la massima attenzione riguardo la sicurezza.

34.2.1.7 **Distanza di tiro**

La distanza tra il bersaglio e la linea di tiro deve essere di 18 m (+/- 10 cm). Il campo di tiro deve essere di forma rettangolare e sua misurazione deve essere effettuata da un punto verticale al centro di ciascun bersaglio fino alla linea di tiro.

34.2.1.8 **Linea di tiro**

Ogni atleta dovrà avere a disposizione uno spazio di almeno 1,75 m sulla linea di tiro e di 1,5 m dietro la linea di tiro, tracciato come un rettangolo (denominato "zona di tiro degli atleti") e dovrà essere chiaramente delimitato. Il centro di questo spazio, che è direttamente opposto al centro di ciascun bersaglio, sarà contrassegnato con il numero corrispondente al numero del bersaglio posizionato tra 1 e 2 m davanti alla linea di tiro.

34.2.1.9 **Tappetini da tiro**

Nel caso in cui vengano utilizzati tappetini da tiro, saranno posizionati dietro la linea di tiro. I tappetini dovranno avere una superficie antiscivolo.

34.2.1.10 **ZONA DI GARA**

Nella parte posteriore del campo di tiro deve esserci un'area recintata da 7,5 m a 8,5 m che si estende lungo il retro del campo stesso, riservata agli atleti e agli ufficiali di campo.

L'area del pubblico e degli allenatori deve essere delimitata e predisposta ad almeno 5 metri dietro la postazione degli Spotter (assistenti).

L'ingresso e l'uscita dal campo di tiro devono essere recintati; 10 metri prima dell'ingresso e 10 metri dopo l'uscita devono essere posti dei segnali per indicarne la distanza (area per la rimozione dell'imbracatura. Art.34.1.2.4).

All'ingresso del campo di tiro devono essere presenti rastrelliere/contenitori per le frecce dei concorrenti che non utilizzano la faretra da schiena per le frecce. Le rastrelliere/contenitori devono riportare il numero di partenza dell'atleta al quale appartengono le frecce riposte nelle rastrelliere/contenitori.

Durante le finali e le staffette, le rastrelliere per le frecce dovranno essere posizionate in corrispondenza di ogni corsia di tiro e non all'ingresso del campo di tiro perché i concorrenti avranno bersagli prestabiliti.

Quando l'arco è trasportato dietro schiena, deve essere tolto all'interno della zona di tiro senza creare disturbo agli atleti che si trovano sui bersagli adiacenti.

Durante la gara e gli allenamenti devono essere presenti sul campo di tiro, opportunamente posizionate, rastrelliere per gli archi di riserva di ogni atleta.

Ogni arco deve riportare il numero di partenza dell'atleta o della nazione (*Società*) a cui appartiene.

34.2.1.11 Bersagli

Possono essere utilizzati due tipi di bersagli:

- Bersagli a caduta;
- Bersagli con visuali di carta.

Nella stessa competizione deve essere utilizzata la medesima tipologia di bersagli per tutti gli atleti (vedi immagine n.4). I bersagli a caduta devono essere controllati prima della gara.

Si veda l'immagine sottostante per forma e dimensione dei due tipi di bersagli.

Ogni spot deve essere contrassegnato da una lettera (A, B, C e D sotto lo spot a seconda del tipo di bersaglio).

34.2.1.11.1 Bersagli con visuali di carta

Le visuali devono essere ben fissate su un supporto in grado di fermare le frecce. (*)

L'area di punteggio è circolare ed ha un diametro di 16 cm (+/- 1 mm); il centro avrà un diametro di 3 cm (+/- 1 mm).

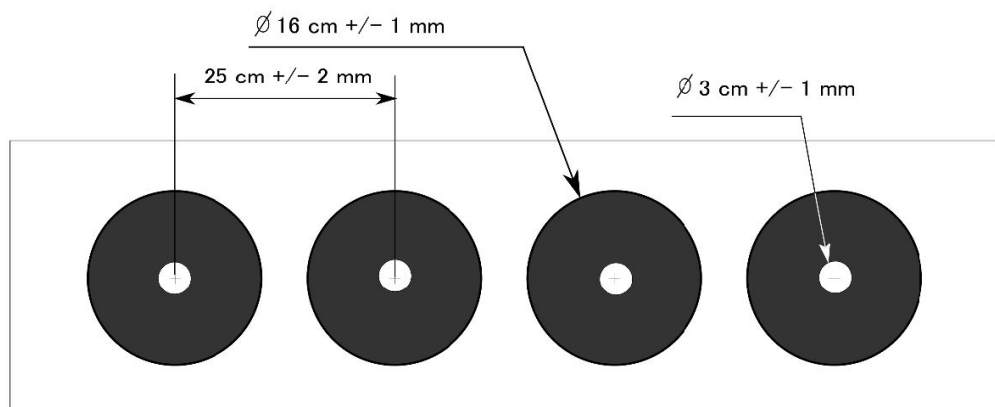
Lo spazio massimo tra le zone di punteggio è 25 cm (+/- 2 mm) misurato dal centro di ciascuno spot.

(*) *Gare Fitarco: in via transitoria, potranno essere utilizzati supporti battifreccia al pari di quelli impiegati in gare Tiro alla Targa. La tipologia del bersaglio dovrà obbligatoriamente essere indicata nell'invito alla gara.*

34.2.1.11.2 Bersagli a caduta

I bersagli a caduta sono costituiti da elementi a scomparsa e realizzati in materiale che non danneggia le frecce.

Sulla parte frontale dei bersagli a caduta possono essere posizionate visuali di carta (16 cm) per facilitare la valutazione dei bersagli colpiti o mancati, in caso di ricorso.



34.2.1.11.3 Posizionamento dei bersagli

I bersagli devono essere posizionati in modo tale che il centro dello spot sia allineato al centro del corrispondente spazio sulla linea di tiro. I bersagli devono formare una linea visivamente retta con il centro dei bersagli che si trova in media a 105 cm (+/-2 cm) dal suolo.

34.2.1.11.4 Sicurezza dietro i bersagli

Dietro i bersagli deve essere posizionata una rete battifreccia o qualsiasi altro dispositivo adatto a fermare le frecce che hanno mancato il bersaglio.

34.2.1.11.5 Numerazione dei bersagli

Le piazzole di tiro e i corrispondenti bersagli devono avere lo stesso numero, devono essere ben visibili e devono essere poste nel più lontano dall'ingresso. I numeri dei bersagli devono essere alti almeno 30 cm. Dovranno alternarsi nero su fondo giallo e giallo su fondo nero (es. n.1 nero su fondo giallo, n.2 giallo su fondo nero, ecc). I numeri dei bersagli devono essere posizionati verticalmente rispetto al centro del battifreccia, sotto ogni bersaglio. La numerazione (bersaglio "1") inizia dal lato di uscita verso lato di entrata del campo di tiro.

34.2.1.12 Indicatori di vento

Su entrambi i lati del campo di tiro deve essere posizionato un indicatore del vento (manica a vento, bandiera, ecc.)

34.2.1.13 Zona arrivo

L'area di arrivo per tutte le competizioni deve essere visibile agli spettatori.

Gli ultimi 30 metri prima della linea di arrivo devono essere prevalentemente rettilinei e devono avere una larghezza di almeno 4 metri.

Possono accedere all'area di arrivo solo gli atleti e gli ufficiali di gara.

Una linea di arrivo deve essere tracciata a terra e ben visibile.

34.2.1.14 Attrezzature per il cronometraggio

Per il cronometraggio manuale devono essere utilizzati dispositivi professionali di buona qualità.

34.2.2 TIRI DI PROVA E RISCALDAMENTO

Gli atleti, per prepararsi alla competizione, devono disporre delle strutture e servizi necessari (*). A tal fine, gli organizzatori devono prevedere specifici orari ufficiali.

() Gare di Calendario Fitarco: in base al numero dei partecipanti alla gara, gli organizzatori potranno prevedere lo svolgimento dei tiri di prova o nel campo di tiro della gara o in zona limitrofa predisposta.*

34.2.2.1 ECCEZIONI

In circostanze straordinarie, il presidente dei giudici della gara può chiudere l'intera struttura o limitare lo svolgimento delle prove ad alcune zone della struttura ed in determinati orari.

34.2.2.2 ACCESSO ALL'AREA DI GARA

Gli atleti iscritti a una competizione possono svolgere le loro prove ufficiali sul campo di gara. Gli atleti partecipano alle Prove Ufficiali nella categoria di appartenenza. Ogni atleta che partecipa alle Prove Ufficiali deve indossare il numero di registrazione (pettorale/pettorina).

34.2.2.3 PROVE UFFICIALI: la CORSA

Il campo di gara per le Prove Ufficiali deve essere aperto e segnalato; lo stesso deve essere recintato e devono essere presenti le stesse barriere della competizione.

34.2.2.4 PROVE UFFICIALI: i TIRI

Per ciascuna giornata di qualificazione, devono essere previsti dei tiri di prova per minimo 20 minuti e massimo 45 minuti e dovranno terminare 15 minuti prima dell'inizio della gara. I tiri di prova terminano con l'estrazione delle frecce dell'ultima serie di frecce di prova.

I bersagli sono posizionati alla prima distanza di tiro prevista per ciascuna categoria. Per le fasi eliminatorie e le finali, gli organizzatori possono decidere la durata del tempo a disposizione per i tiri di prova, tenendo in considerazione il programma del giorno.

34.2.2.5 ASSEGNAZIONE DELLE PIAZZOLE DI TIRO

L'assegnazione delle piazzole di tiro dipende dal tipo di competizione. Si veda il successivo art.34.3.

34.2.3 ORGANIZZAZIONE

34.2.3.1 ASSEGNAZIONE dei Numeri di partenza

I numeri di partenza sono assegnati agli atleti o alle squadre mediante sorteggio manuale o computerizzato.

34.2.4 IL PERCORSO

34.2.4.1 GIRO DI PENALITÀ

Per ogni bersaglio mancato, gli atleti devono eseguire un giro di penalità subito dopo aver tirato la serie di frecce. Non è consentito eseguire il giro di penalità in un secondo momento.

È responsabilità degli atleti, eseguire il numero corretto di giri di penalità.

34.2.4.2 NUMERO ERRATO DI GIRI DI PENALITÀ'

Se un atleta, a causa di un errore degli organizzatori o di un malfunzionamento del bersaglio, esegue un numero superiore di giri di penalità, il presidente dei giudici della gara deciderà sul tempo impiegato.

Gli organizzatori devono garantire che in ogni competizione sia registrato il tempo medio di esecuzione del giro di penalità calcolato in base ad almeno cinque atleti.

34.2.4.3 TRACCIATO DI CORSA NON RISPETTATO

Se un atleta prende la pista sbagliata che comporta un vantaggio di tempo o effettua la sequenza sbagliata, deve tornare indietro fino al punto in cui è iniziato l'errore percorrendo a ritroso la medesima pista.

Per fare ciò, l'atleta potrebbe dover correre contro la corretta direzione di corsa ed è direttamente responsabile di non creare ostacolo o pericolo agli altri atleti.

Se non ci sono stati vantaggi e interferenze per gli altri atleti, non è prevista alcuna penalità per aver commesso tale errore.

34.2.4.4 INCIDENTI

Se un atleta si accorge che un altro atleta ha avuto un incidente, deve segnalarlo al punto di controllo successivo.

34.2.4.5 ABBANDONO

Se un atleta si ritira dalla competizione prima dell'arrivo, deve informare il primo ufficiale che incontra.

34.2.4.6 INTRALCIO

È vietato ostacolare altri atleti in qualsiasi momento durante la competizione incluso la caduta di oggetti sui percorsi di gara o sul campo di tiro che possa intralciare gli altri atleti.

34.2.4.7 RISTORO

Gli atleti possono ristorarsi durante la gara. Gli atleti possono provvedere autonomamente ai ristori oppure gli possono essere consegnati in un'area dedicata.

34.2.4.8 ALTRA ASSISTENZA

Agli atleti non è consentito ricevere nessun tipo di assistenza da parte di alcuna persona se non per quanto previsto dal presente regolamento.

34.2.5 REGOLAMENTO DI TIRO

34.2.5.1 GENERALE

I tiri sia durante le prove che durante la gara devono svolgersi nel campo di tiro solo in direzione del bersaglio.

In gara, gli atleti tireranno dopo aver completato ciascuna delle sezioni del percorso previste, ad eccezione dell'ultima che termina con l'arrivo o con il cambio del frazionista di staffetta.

34.2.5.2 **COMUNICAZIONE CON L'ATLETA**

Quando nel campo di tiro, l'atleta non può ricevere consulenza tecnica elettronica.

34.2.5.3 **POSIZIONE DI TIRO**

Se un ufficiale addetto al campo di tiro richiama un atleta riguardo la posizione non conforme ai regolamenti (per es. due ginocchia a terra o dietro la linea di tiro), l'atleta deve correggerla immediatamente.

È responsabilità dell'atleta tirare in piedi o in ginocchio come richiesto nella sequenza della gara. La posizione di tiro deve essere riportata dallo Spotter (assistente) sul verbale di tiro.

34.2.5.3.1 **Posizione eretta**

Gli atleti devono tirare in posizione eretta con entrambi i piedi dietro la linea di tiro.

34.2.5.3.2 **Posizione in ginocchio**

Quando gli atleti tirano in posizione in ginocchio, devono poggiare a terra solo un ginocchio e posizionarsi dietro la linea di tiro.

34.2.5.4 **I TIRI**

L'atleta tirerà sulla visuale del bersaglio assegnato e nell'ordine da lui scelto.

Se due frecce colpiscono lo stesso spot, una viene considerata non andata a bersaglio (miss) e dovrà essere effettuato un giro di penalità. Le frecce tirate dall'atleta durante la gara rimangono nel bersaglio o a terra fino al termine della competizione.

34.2.5.5 **NORME DI SICUREZZA**

Il tiro è consentito solo all'interno del campo di tiro e negli orari ufficiali autorizzati.

È vietato utilizzare l'arco in modo che possa mettere in pericolo le persone o che possa essere percepito da altri come pericoloso.

Quando il campo è aperto ai tiri, a nessuno è permesso sostare davanti alla linea di tiro e nella zona di sicurezza dietro i bersagli.

E' consentito tirare solo in direzione dei bersagli, non intenzionalmente nel terreno.

E' responsabilità dell'arciere l'utilizzo dell'arco in sicurezza.

34.2.5.6 **POSIZIONARE UNA FRECCIA SULL'ARCO**

Una freccia può essere posizionata sull'arco solo con la freccia puntata in direzione dei bersagli.

34.2.5.7 **MATERIALE DANNEGGIATO**

34.2.5.7.1 **Archi e frecce danneggiati**

L'atleta dovrà avvisare gli Ufficiali di Gara alzando una mano quando necessita di sostituire le frecce o l'arco con quelli di riserva.

Gli ufficiali addetti dovranno provvedere rapidamente per ridurre il tempo necessario alla sostituzione delle frecce o dell'arco.

34.2.5.7.2 **Riparazione o sostituzione dell'arco**

Gli atleti possono riparare i loro archi durante una competizione lungo tutto il percorso purché non ricevano assistenza da parte di alcuna persona.

34.2.5.7.3 **Archi di riserva**

Un arco danneggiato durante la competizione può essere sostituito con un arco di riserva dell'atleta o della nazione (*Società*) di appartenenza.

34.2.5.7.4 **Procedura di sostituzione dell'arco**

Se ancora non si trova nella corsia di tiro, l'atleta può ricevere l'arco di riserva all'interno del campo di tiro.

Durante il tiro, l'atleta deve indicare che il suo arco deve essere sostituito alzando la mano.

Alla risposta dell'ufficiale addetto, l'atleta indicherà il suo arco e dirà ad alta voce "Bow (Arco)", il nome della sua nazione (*Società*) e il suo numero di registrazione (pettorale/pettorina).

L'ufficiale addetto prenderà quindi l'arco personale di riserva contrassegnato e lo porterà all'atleta.

34.2.5.7.5 Frecce danneggiate

Un atleta che danneggia una o più frecce durante una competizione può sostituirlle con le frecce di riserva poste nella rastrelliera all'ingresso del campo di tiro.

Se l'atleta scopre una freccia danneggiata mentre si trova sulla linea di tiro, può ottenere frecce sostitutive da un ufficiale addetto alzando la mano e pronunciando ad alta voce "Arrow (Freccia)", il nome della sua nazione e il suo numero di registrazione (pettorale/pettorina).

L'ufficiale di gara addetto prenderà quindi le frecce di riserva contrassegnate e le porterà all'atleta.

34.2.5.7.6 Rettifica dei tempi

Non è prevista rettifica dei tempi per la riparazione o la sostituzione di un arco o per ottenere frecce di riserva.

34.2.5.8 MALFUNZIONAMENTO DEL BERSAGLIO

Se un bersaglio non funziona, l'atleta deve essere indirizzato verso un altro bersaglio.

34.2.5.8.1 Tiro incrociato e bersaglio colpito da un altro atleta

Se un bersaglio sul quale un atleta sta tirando viene colpito da un altro concorrente, l'atleta che ha commesso l'errore deve essere fermato immediatamente.

Se nessun bersaglio è caduto, l'atleta destinato a quel bersaglio può continuare a tirare.

Se è stato colpito il bersaglio sarà immediatamente ripristinato e l'atleta può continuare a tirare. Prima del ripristino del bersaglio, i tiri e la loro posizione devono essere registrati.

In tal caso durante la competizione, lo spotter deve informare l'atleta sul numero di giri di penalità.

34.2.5.8.2 Rettifica dei tempi e responsabilità

Se un atleta perde del tempo a causa di errore o malfunzionamento del bersaglio e quindi non dipendente da lui, la Giuria di Gara provvederà a rettificare i tempi.

Nella gara Sprint se un atleta effettua un reclamo riguardo una freccia non andata a bersaglio (miss) ed il Giudice di Gara stabilisce che la freccia aveva colpito il bersaglio, saranno tolti 10 secondi dai tempi totali dell'atleta.

34.2.5.9 PUNTEGGI

Gli organizzatori dovranno prevedere un sistema di registrazione dei punteggi. Ogni freccia tirata in gara deve essere osservata da uno spotter.

Nel caso in cui vengano utilizzate visuali di carta (o visuali di carta aggiuntive sui bersagli a caduta) l'atleta o lo spotter che si occuperà dell'estrazione delle frecce dal bersaglio, avrà la responsabilità di contrassegnare i fori. Prima dell'inizio di una nuova corsa, l'ufficiale responsabile di campo di tiro dovrà assicurarsi che tutti i fori siano stati contrassegnati.

34.2.5.10 INTERRUZIONE DEI TIRI DA PARTE DEL GIUDICE DI GARA PER MOTIVI DI SICUREZZA

Nel caso in cui il giudice di gara interrompa i tiri per motivi di sicurezza, deve cronometrare il tempo dell'interruzione che sarà sottratto dal tempo totale finale di ogni concorrente che stava tirando in quel momento.

34.2.5.11 CONVALIDA DEL TIRO

L'organizzatore deve predisporre un numero sufficiente di Spotter (*assistenti*).

Ogni freccia tirata in gara deve essere osservata e verificata da uno spotter che deve registrare i risultati sul verbale di tiro.

Dopo ogni tiro, lo spotter deve comunicare all'atleta sul risultato. Le informazioni fornite devono essere chiare affinché l'atleta possa sapere come vengono riportate per il punteggio.

Appena l'atleta lascia il campo di tiro, lo spotter lo deve informare sui giri di penalità che dovrà effettuare. Nel caso in cui l'atleta non sia d'accordo con lo spotter riguardo il numero dei giri di penalità dovrà, prima di uscire dal campo di tiro, segnalarlo alzando il braccio e dicendo ad alta voce "reclamo".

Quando un atleta rilascia la freccia, il movimento finale (posizione della mano) non dovrà superare le linee delle spalle per non generare confusione riguardo l'intenzione di effettuare un reclamo.

Lo spotter riporterà il reclamo sul verbale dei tiri ed informerà il Giudice di Gara il quale, al termine della competizione, lo prenderà in carico.

Nel caso di utilizzo di bersagli con visuali di carta, la linea che circonda la visuale sarà considerata come facente parte dello spot e, nel caso in cui la freccia colpisca la linea, sarà a vantaggio dell'atleta.

Nel caso di bersagli a caduta, il movimento di caduta indica che il bersaglio è stato colpito. Se il giudice rileva che:

- la freccia è rimbalzata (ha deviato) sull'area di punteggio;
- la freccia ha trapassato l'area di punteggio;
- la freccia ha colpito l'area di punteggio del bersaglio a caduta senza però ribaltarla;
- la freccia ha colpito un'altra freccia già sul bersaglio ed ha deviato fuori dall'area di punteggio;
- il bersaglio a caduta è tornato alla posizione iniziale dopo essersi ribaltato;

provvederà a rettificare i tempi.

Il Giudice di Gara dovrà riportare e firmare sul verbale dei tiri:

- "respinto" quando conferma quanto affermato dallo spotter;
- "accettato" quando stabilisce che la freccia ha colpito il bersaglio anziché mancarlo (miss) e la rettifica dei tempi;
- "ritirato" quando l'atleta ritira il reclamo. In questo caso l'atleta dovrà firmare il verbale dei tiri.

34.2.6 PARTENZA, ARRIVO, TEMPI E RISULTATI

L'atleta dovrà presentarsi nella call room (*camera d'appello*) almeno 10 minuti prima dell'inizio della gara.

34.2.6.1 TEMPI DI GARA

Il tempo di gara è il periodo trascorso durante la competizione su cui si basa il piazzamento di un atleta o di una squadra nei risultati della competizione.

I tempi comprendono sempre eventuali penalità o rettifiche imposti o concessi dal giudice di gara.

- Individuale 4K, vedi C.1.4.1
- Sprint 3x400, vedi C.2.4.1
- Sprint a squadre e a squadre miste, vedi C.3.4.1
- Doppio Sprint a squadre e a squadre miste, vedi C.4.4.1

34.2.6.2 MISURAZIONI, ORGANIZZAZIONE DELLA PARTENZA, ARRIVO, PARITÀ

Fare riferimento all'art.34.3 in base alla tipologia di gara.

34.2.6.3 FOTOFINISH

Nelle gare con partenza in linea, può essere installata sulla linea di arrivo una telecamera per fotofinish per registrare il traguardo.

La telecamera deve essere posizionata perfettamente allineata alla linea di traguardo e in una posizione tale da riprendere l'intero arrivo.

Se la registrazione del fotofinish è necessaria per stabilire l'ordine di arrivo, questa determinerà il piazzamento. La decisione si baserà sulla prima parte del piede che per primo attraversa la linea di arrivo.

34.2.7 PENALITÀ E SANZIONI

34.2.7.1 TIPOLOGIA DI PENALITÀ

Gli atleti sono soggetti a penalità.

Le sanzioni che possono essere comminate sono:

- Divieto di partenza;
- Penalità di tempo;
- Squalifica

34.2.7.1.1 Divieto di partenza

Un atleta o una squadra non potrà iniziare la gara quando:

- si presenta alla partenza con materiali o abbigliamento non conforme ai regolamenti;
- si presenta alla partenza con il pettorale/pettorina sbagliato o senza pettorale/pettorina a causa di un errore commesso dall'atleta o dalla squadra;
- viola le regole riguardanti le Prove Ufficiali, i test, il riscaldamento.

Il divieto si applica per la competizione in cui si è verificata la violazione.

34.2.7.1.2 Penalità di tempo e Squalifica

Motivazioni per penalità di tempo o per squalifica (DSQ):

Violazione	Tempo	DSQ
Prendere parte ad una gara per la quale l'atleta non è eleggibile		X
Commettere una violazione di minima entità riguardo il fair play o la condotta sportiva	1 minuto	
Assumere sostanze proibite		X
Non effettuare i controlli alla partenza		X
Modificare materiali, arco o abbigliamento dopo i controlli effettuati alla partenza, rendendoli non conformi al regolamento		X
Partecipare con il numero di partenza non assegnato nella lista di partenza sia intenzionalmente che per errore dell'atleta o della squadra		X
Accettare assistenza da persone non autorizzate in fase di riparazione dei materiali		X
Infrangere le regole sulla sicurezza		X
Per ogni freccia non tirata dall'atleta prima di iniziare la corsa nelle gare Sprint (individuale, squadre, squadre miste)	45 secondi	
Per ogni freccia non tirata dall'atleta prima di iniziare la corsa nelle gare individuali 4K	2 minuti	
Per ogni giro di penalità non effettuato subito dopo aver tirato nelle gare Sprint (individuale, squadre, squadre miste)	45 secondi	
Per ogni giro di penalità non effettuato subito dopo aver tirato nelle gare 4K	2 minuti	
Per ogni freccia tirata nel terreno nelle gare Sprint (individuale, squadre, squadre miste)	45 secondi	
Per ogni freccia tirata nel terreno nelle gare 4K	2 minuti	
Tirare una freccia in più rispetto al numero consentito nelle gare Sprint (individuale, squadre, squadre miste)	45 secondi	
Tirare una freccia in più rispetto al numero consentito nelle gare 4K	2 minuti	
Continuare a tirare un numero maggiore di frecce rispetto a quanto consentito		X
Nella gara a squadre, toccare l'atleta successivo al di fuori dell'area di cambio (prima che l'atleta entrante attraversi la linea di accesso o se l'atleta uscente passi la linea di uscita prima di essere toccato)		X
Non permettere il sorpasso di un altro atleta alla prima richiesta		X
Rimanere nella posizione di tiro non corretta (per es. entrambe le ginocchia sul terreno o dietro la linea di tiro) dopo essere stato richiamato		X
Non seguire la sequenza di tiro (in piedi/in ginocchio) come previsto dalla gara		X
Intralcio un altro atleta sul percorso o nel campo di tiro		X
Effettuare deviazione dal tracciato o percorrere una pista sbagliata intenzionalmente per trarre vantaggio di tempo per l'atleta o per la squadra		X
Non indossare l'imbracatura su entrambe le spalle al di fuori dell'area stabilita		X
Arrivare nella call room (camera d'appello) oltre l'orario stabilito	1 minuto	
Arrivare alla linea di partenza oltre l'orario previsto		DNS

34.2.7.1.3 SEGNALAZIONE DI VIOLAZIONI E SANZIONI

Quando si verifica una qualsiasi violazione delle regole (ad eccezione del tiro colpito-mancato e del numero di giri di penalità), il giudice informa immediatamente il presidente dei giudici della gara e lo registra nel suo verbale.

Al termine della gara, l'atleta viene informato dai giudici che poi prendono la decisione su un'eventuale sanzione. L'atleta sarà informato appena assunta la decisione.

34.2.7.2 DIVIETI E SANZIONI PER I SOGGETTI NON CONCORRENTI

L'assistenza sleale o l'assistenza non consentita dal presente regolamento agli arcieri durante una gara è proibita.

34.2.7.2.1 Divieti specifici sul percorso:

- è vietato correre con gli atleti;
- è vietato toccare gli atleti;
- è vietato utilizzare fischietti per incoraggiare
- è vietato indicare o incoraggiare ad alta voce al ricorso durante i tiri per evitare confusione.

34.2.7.2.2 Sanzioni

Gli spettatori e le altre persone devono essere informati in modo chiaro sulle regole riportate nell'articolo precedente.

La violazione può comportare l'allontanamento degli spettatori dalla di gara.

Se è un allenatore a violare tali regole, sarà revocato il suo accreditamento alla gara.

34.3 FORMATI DI GARA**34.3.1 4K INDIVIDUALE**

La gara 4K (4x1000m) è una competizione individuale e vi possono partecipare le classi specificate nell'art.34.1.

Le sequenze di gara sono, nell'ordine, le seguenti:

Sequenza 1: primo giro sul tracciato di gara

Sequenza 2: tiro in piedi: 4 frecce

Sequenza 3: possibili giri di penalità

Sequenza 4: secondo giro sul tracciato di gara

Sequenza 5: tiro in ginocchio: 4 frecce

Sequenza 6: possibili giri di penalità

Sequenza 7: terzo giro sul tracciato di gara

Sequenza 8: tiro in piedi: 4 frecce

Sequenza 9: possibili giri di penalità

Sequenza 10: giro sul tracciato di gara

Sequenza 11: traguardo

34.3.1.1 ASSEGNAZIONE DEI BERSAGLI per i TIRI DI PROVA

L'assegnazione delle piazzole di tiro sarà decisa mediante sorteggio.

34.3.1.2 ASSEGNAZIONE DEI BERSAGLI per la GARA

Quando l'atleta entra nel campo di tiro, l'ufficiale addetto gli indicherà il bersaglio sul quale tirare.

34.3.1.3 MISURAZIONE DEL TEMPO

Il tempo di gara dell'atleta è il periodo di tempo trascorso tra l'attraversamento della linea di partenza e l'attraversamento della linea di arrivo.

Il tempo di gara misurato elettronicamente o manualmente deve essere registrato in decimi di secondo (0,1 secondi).

34.3.1.4 PARTENZA

La partenza avverrà singolarmente o in gruppo. Le partenze singole avranno intervalli di partenza di 30, 45 o 60 secondi a discrezione degli organizzatori. Le partenze di gruppo avverranno ad intervalli da 2 a 5 minuti a seconda delle dimensioni del gruppo. La dimensione del gruppo dipende dal numero totale di atleti nella categoria interessata.

34.3.1.5 ARRIVO

L'arrivo è il momento in cui termina il tempo di gara dell'atleta.

Quando si utilizza il cronometraggio elettronico, l'arrivo è il momento in cui l'atleta attraversa il raggio del sensore elettronico sulla linea del traguardo.

Quando si utilizza il cronometraggio manuale, l'arrivo avviene quando l'atleta attraversa la linea del traguardo con il proprio corpo.

34.3.1.6 PARITA'

Se due o più atleti della una stessa categoria ottengono lo stesso tempo di gara, sarà loro assegnata la medesima posizione in classifica (parità).

34.3.2 SPRINT INDIVIDUALE

La gara Sprint (3x400m) è una competizione individuale e vi possono partecipare le classi specificate nell'art.34.1.

Le sequenze di gara sono, nell'ordine, le seguenti:

Sequenza 1: primo giro sul tracciato di gara

Sequenza 2: tiri in piedi

Sequenza 3: possibili giri di penalità

Sequenza 4: secondo giro sul tracciato di gara

Sequenza 5: tiri in ginocchio

Sequenza 6: possibili giri di penalità

Sequenza 7: giro sul tracciato di gara

Sequenza 8: traguardo

34.3.2.1 ASSEGNAZIONE DEI BERSAGLI per TIRI DI PROVA

L'assegnazione dei bersagli sarà stabilita mediante sorteggio.

34.3.2.2 ASSEGNAZIONE DEI BERSAGLI per la GARA

Quando l'atleta entra nel campo di tiro, l'ufficiale addetto gli indicherà il bersaglio sul quale tirare.

34.3.2.3 NUMERO di FRECCHE

Ogni atleta deve tirare le prime quattro frecce e nel caso in cui non colpisca nessun bersaglio, potrà utilizzare fino a massimo ulteriori 2 frecce (solo fino a due per ogni sequenza di tiro).

Se l'atleta sceglie di non portare le frecce durante la corsa ma di lasciarle nella rastrelliera all'ingresso del campo di tiro, dovrà lasciare le frecce inutilizzate sulla linea di tiro dopo aver terminato i tiri

34.3.2.4 MISURAZIONE DEL TEMPO

Il tempo di gara dell'atleta è il periodo di tempo trascorso tra l'attraversamento della linea di partenza e l'attraversamento della linea di arrivo.

Il tempo di gara misurato elettronicamente o manualmente deve essere registrato in decimi di secondo (0,1 secondi).

34.3.2.5 PARTENZA

Nella fase di qualificazione o eliminatoria, la partenza avverrà singolarmente o in gruppo. Le partenze singole avranno intervalli di partenza di 30, 45 o 60 secondi a discrezione degli organizzatori. Le partenze di gruppo avverranno ad intervalli da 2 a 5 minuti a seconda delle dimensioni del gruppo. La dimensione del gruppo dipende dal numero totale di atleti nella categoria interessata.

Nelle finali, gli atleti appartenenti alla stessa categoria dovranno partire nello stesso gruppo. I gruppi partiranno ad intervalli di 2 minuti.

34.3.2.6 **ARRIVO**

L'arrivo è il momento in cui termina il tempo di gara dell'atleta.

Quando si utilizza il cronometraggio elettronico, l'arrivo è il momento in cui l'atleta attraversa il raggio del sensore elettronico sulla linea del traguardo.

Quando si utilizza il cronometraggio manuale, l'arrivo avviene quando l'atleta attraversa la linea del traguardo con il proprio corpo.

34.3.2.7 **FASI ELIMINATORIE, FINALI E CLASSIFICA**

Queste fasi saranno effettuate solo se c'è un numero sufficiente di partecipanti.

34.3.2.7.1 **FINO A 10 PARTECIPANTI**

Non saranno organizzate fasi finali e la classifica sarà stilata in base ai risultati delle qualificazioni.

34.3.2.7.2 **DA 11 A 15 PARTECIPANTI**

Non si svolgeranno le semifinali. I migliori 10 atleti della gara di qualificazione disputeranno la Finale A.

34.3.2.7.3 **DA 16 A 20 PARTECIPANTI**

Non si svolgeranno le semifinali. I migliori 10 atleti della gara di qualificazione disputeranno la Finale A e i restanti atleti disputeranno la Finale B.

In caso di parità dopo la qualificazione, la posizione sarà assegnata tramite sorteggio.

34.3.2.7.4 **DA 21 A 30 PARTECIPANTI**

I migliori 20 atleti della gara di qualificazione disputeranno le semifinali e saranno suddivisi in 2 gruppi di 10 atleti ognuno.

I gruppi che parteciperanno alle semifinali, saranno così formati:

Gruppo 1: classificati al 1°, 4°, 5°, 8°, 9°, 12°, 13°, 16°, 17° e 20° posto

Gruppo 2: classificati al 2°, 3°, 6°, 7°, 10°, 11°, 14°, 15°, 18° e 19° posto

I partecipanti alla Finale saranno i 3 migliori atleti di ogni gruppo (2 gruppi delle semifinali) e i successivi 4 atleti di entrambi i gruppi in ordine dei tempi ottenuti (10 atleti in totale).

34.3.2.7.5 **CON PIÙ DI 31 PARTECIPANTI**

I migliori 30 atleti della gara di qualificazione disputeranno le semifinali e saranno suddivisi in 3 gruppi da 10 atleti ognuno.

I gruppi che parteciperanno alle semifinali, saranno così formati:

Gruppo 1: classificato al 1° 6° 7° 12° 13° 18° 19° 24° 25° e 30° posto

Gruppo 2: classificato al 2° 5° 8° 11° 14° 17° 20° 23° 26° e 29° posto

Gruppo 3: classificato al 3° 4° 9° 10° 15° 16° 21° 22° 27° e 28° posto

I 2 migliori atleti di ogni gruppo (3 gruppi di semifinale) e i successivi 4 atleti di tutti i gruppi che avranno ottenuto i migliori tempi (10 atleti in totale) parteciperanno alla Finale A.

I successivi 10 atleti di tutti i gruppi in ordine di classifica delle semifinali, parteciperanno alla Finale B.

34.3.2.8 **PARITA'**

Se due o più atleti di una stessa classe ottengono il medesimo tempo di gara, sarà assegnata la stessa posizione in classifica (parità).

34.3.3 **SPRINT A SQUADRE (Staffetta) E SPRINT A SQUADRE MISTE**

Queste competizioni sono a squadre.

Le squadre si formeranno al banco iscrizioni dove dovranno dichiarare:

- i componenti la squadra;
- il nome della squadra (a parere del presidente della giuria di gara non dovrà essere oltraggioso e, su richiesta dallo stesso, dovrà essere cambiato);
- il capitano di squadra che sarà la persona di riferimento per i giudici durante la gara.

34.3.3.1 PERCORSI

La disposizione dei percorsi è la stessa dell'Individuale Sprint con un'ulteriore zona di cambio (cambio del frazionista).

34.3.3.2 ZONA DI CAMBIO

La zona di cambio, lunga almeno 20 metri e larga almeno 8 metri, deve essere predisposta alla fine di un tratto rettilineo e ben contrassegnata.

La zona di cambio deve iniziare dalla linea di cronometraggio.

L'inizio e la fine della zona devono essere contrassegnati con una linea sul terreno e, al suo inizio, deve essere posizionato un cartello con la dicitura "Zona di cambio".

34.3.3.3 COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE E SVOLGIMENTO DELLA COMPETIZIONE**34.3.3.3.1 SPRINT A SQUADRE (STAFFETTA)**

La squadra è formata da tre arcieri.

A seconda del livello di competizione (locale, nazionale, continentale o internazionale) e di quanto consentito dall'organismo competente, la squadra può essere formata da atleti:

- senza tenere conto del genere
- con sole donne o con soli uomini

Le sequenze di gara sono:

Sequenza 1: corsa del primo componente la squadra sul tracciato gara

Sequenza 2: tiro in piedi del primo componente la squadra

Sequenza 3: eventuali giri di penalità del primo componente la squadra

Sequenza 4: cambio con il secondo componente la squadra

Sequenza 5: corsa del secondo componente la squadra sul tracciato gara

Sequenza 6: tiro in ginocchio del secondo componente la squadra

Sequenza 7: eventuali giri di penalità del secondo componente la squadra

Sequenza 8: cambio con il terzo componente la squadra

Sequenza 9: corsa del terzo componente la squadra sul tracciato gara

Sequenza 10: tiro in piedi del terzo componente la squadra

Sequenza 11: eventuali giri di penalità del terzo componente la squadra

Sequenza 12: corsa del terzo componente la squadra fino al traguardo

34.3.3.3.2 Nella gara Squadre Miste la squadra è formata da due 2 atleti, 1 della classe femminile e 1 della classe maschile.

Le sequenze di gara sono:

Sequenza 1: corsa dell'atleta femminile sul tracciato gara

Sequenza 2: tiri in piedi dell'atleta femminile

Sequenza 3: eventuali giri di penalità dell'atleta femminile

Sequenza 4: cambio con l'atleta maschile

Sequenza 5: corsa dell'atleta maschile sul tracciato della gara

Sequenza 6: tiri in ginocchio dell'atleta maschile

Sequenza 7: eventuali giri di penalità dell'atleta maschile

Sequenza 8: corsa dell'atleta maschile fino al traguardo

34.3.3.4 NUMERI DI PARTENZA

Il numero di partenza (pettorale/pettorina) contraddistingue la squadra.

Per differenziare i componenti la squadra e facilitare il controllo della competizione, i numeri di partenza avranno colori diversi e/o una lettera o numeri aggiuntivi come ad esempio:

	Squadra	Squadra Mista
Squadra "154", 1° componente	blu e/o 154-1	rosso e/o 154-1
Squadra "154", 2° componente	rosso e/o 154-2	giallo e/o 154-2
Squadra "154", 3° componente	giallo e/o 154-3	

- 34.3.3.5 **ASSEGNAZIONE DEI BERSAGLI PER I TIRI DI PROVA E PER LA GARA**
Il numero del bersaglio è lo stesso del numero di partenza (pettorale/pettorina).
- 34.3.3.6 **FRECCE DI RISERVA**
Si applica quanto stabilito per la gara Sprint Individuale (art.34.3.2.3)
- 34.3.3.7 **MISURAZIONE DEL TEMPO**
Il tempo di gara di un componente la squadra (staffetta) è il tempo trascorso dall'inizio della gara o dal cambio con l'altro componente fino al cambio con l'altro componente o fino al traguardo. Il tempo del componente in arrivo si ferma quando attraversa la linea di cronometraggio nella zona di cambio e il tempo del componente uscente inizia nello stesso momento. Il tempo totale di gara di una squadra è il periodo di tempo trascorso tra l'attraversamento della linea di partenza da parte del primo componente e l'attraversamento della linea di arrivo da parte dell'ultimo componente la squadra. Il tempo di gara misurato elettronicamente o manualmente deve essere registrato in centesimi di secondo (0,01 secondi).
- 34.3.3.8 **ZONA DI CAMBIO**
Solo il componente la squadra in gara (1 per squadra) deve trovarsi nella zona di cambio quando il precedente membro della squadra ha lasciato la zona. Il componente la squadra deve essere toccato dall'altro componente la squadra che sta entrando nella zona di cambio (linea di ingresso completamente attraversata). Il cambio potrà essere effettuato solo tra le linee che delimitano la zona di cambio.
- 34.3.3.9 **PARTENZA**
Tutti i primi componenti le squadre partiranno contemporaneamente.
- 34.3.3.10 **ARRIVO**
L'arrivo è il momento in cui termina il tempo della squadra. Quando il cronometraggio è effettuato elettronicamente, l'arrivo avviene quando l'arciere interrompe il raggio del sensore elettronico sulla linea di arrivo. Quando si utilizza il cronometraggio manuale, l'arrivo avviene quando l'ultimo atleta oltrepassa la linea di traguardo con il proprio corpo.
- 34.3.3.11 **RISULTATI**
La classifica delle squadre viene stilata in base all'arrivo dell'ultimo atleta, tranne quando il presidente della giuria di gara ha imposto penalità di tempo o apportato rettifiche ai tempi.
- 34.3.3.12 **PARITÀ**
Non sono previste parità nelle finali a squadre.
- 34.3.4 DOPPIO SPRINT A SQUADRE E DOPPIO SPRINT A SQUADRE MISTE**
Queste competizioni sono a squadre. Le squadre si formeranno al banco iscrizioni dove dovranno dichiarare:
- i componenti la squadra;
- il nome della squadra (a parere del presidente della giuria di gara non dovrà essere oltraggioso e, su richiesta dallo stesso, dovrà essere cambiato);
- il capitano di squadra che sarà la persona di riferimento per i giudici durante la gara.
- 34.3.4.1 **PARTENZA**
La disposizione è la stessa dell'Individuale Sprint (3x400m) con una zona di cambio aggiuntiva.
- 34.3.4.2 **ZONA DI CAMBIO**
La zona di cambio, lunga almeno 20 metri e larga almeno 8 metri, deve essere predisposta alla fine di un tratto rettilineo e ben contrassegnata. La zona di cambio deve iniziare dalla linea di cronometraggio. L'inizio e la fine della zona devono essere contrassegnati con una linea sul terreno e, al suo inizio, deve essere posizionato un cartello con la dicitura "Zona di cambio".

34.3.4.3 COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE E SVOLGIMENTO DELLA GARA**34.3.4.3.1 DOPPIO SPRINT A SQUADRE**

La squadra è formata da tre arcieri.

A seconda del livello di competizione (locale, nazionale, continentale o internazionale) e di quanto consentito dall'organismo competente, la squadra può essere formata da atleti:

- senza tenere conto del genere
- con sole donne o con soli uomini

Le sequenze di gara sono:

Sequenza 1: corsa del primo componente la squadra sul tracciato gara

Sequenza 2: tiro in piedi del primo componente la squadra

Sequenza 3: eventuali giri di penalità del primo componente la squadra

Sequenza 4: corsa del primo componente la squadra sul tracciato gara

Sequenza 5: tiro in ginocchio del primo componente la squadra

Sequenza 6: eventuali giri di penalità del primo componente la squadra

Sequenza 7: cambio con il secondo componente la squadra

Sequenza 8: corsa del secondo componente la squadra sul tracciato gara

Sequenza 9: tiro in piedi del secondo componente la squadra

Sequenza 10: eventuali giri di penalità del secondo componente la squadra

Sequenza 11: corsa del secondo componente la squadra sul tracciato gara

Sequenza 12: tiro in ginocchio del secondo componente la squadra

Sequenza 13: eventuali giri di penalità del secondo componente la squadra

Sequenza 14: cambio con il terzo componente la squadra

Sequenza 15: corsa del terzo componente la squadra sul tracciato gara

Sequenza 16: tiro in piedi del terzo componente la squadra

Sequenza 17: eventuali giri di penalità del terzo componente la squadra

Sequenza 18: corsa del terzo componente la squadra sul tracciato gara

Sequenza 19: tiro in ginocchio del terzo componente la squadra

Sequenza 20: eventuali giri di penalità del terzo componente la squadra

Sequenza 21: corsa del terzo componente la squadra fino al traguardo

34.3.4.3.2 DOPPIO SPRINT A SQUADRE MISTE

Nella gara Squadre Miste la squadra è formata da due 2 atleti, 1 della classe femminile e 1 della classe maschile.

Le sequenze di gara sono:

Sequenza 1: corsa dell'atleta femminile sul tracciato gara

Sequenza 2: tiri in piedi dell'atleta femminile

Sequenza 3: eventuali giri di penalità dell'atleta femminile

Sequenza 4: cambio con l'atleta maschile

Sequenza 5: corsa dell'atleta maschile sul tracciato della gara

Sequenza 6: tiri in piedi dell'atleta maschile

Sequenza 7: eventuali giri di penalità dell'atleta maschile

Sequenza 8: cambio con l'atleta femminile

Sequenza 9: corsa dell'atleta femminile sul tracciato gara

Sequenza 10: tiri in ginocchio dell'atleta femminile

Sequenza 11: eventuali giri di penalità dell'atleta femminile

Sequenza 12: cambio con l'atleta maschile

Sequenza 13: corsa dell'atleta maschile sul tracciato della gara

Sequenza 14: tiri in ginocchio dell'atleta maschile

Sequenza 15: eventuali giri di penalità dell'atleta maschile

Sequenza 16: corsa dell'atleta maschile fino al traguardo

34.3.4.4 **NUMERI DI PARTENZA**

Il numero di partenza (pettorale/pettorina) contraddistingue la squadra.

Per differenziare i componenti la squadra e facilitare il controllo della competizione, i numeri di partenza avranno colori diversi e/o una lettera o numeri aggiuntivi, come ad esempio:

	Squadra	Squadra Mista
Squadra "154", 1° componente	blu e/o 154-1	rosso e/o 154-1
Squadra "154", 2° componente	rosso e/o 154-2	giallo e/o 154-2
Squadra "154", 3° componente	giallo e/o 154-3	

34.3.4.5 **ASSEGNAZIONE DEI BERSAGLI PER I TIRI DI PROVA E PER LA GARA**

Il numero del bersaglio è lo stesso del numero di partenza (pettorale/pettorina).

34.3.4.6 **FRECCE DI RISERVA**

Si applica quanto stabilito per la gara Sprint Individuale (art.34.3.2.3)

34.3.4.7 **MISURAZIONE DEL TEMPO**

Il tempo di gara di un componente la squadra (staffetta) è il tempo trascorso dall'inizio della gara o dal cambio con l'altro componente fino al cambio con l'altro componente o fino al traguardo. Il tempo del componente in arrivo si ferma quando attraversa la linea di cronometraggio nella zona di cambio e il tempo del componente uscente inizia nello stesso momento.

Il tempo totale di gara di una squadra è il periodo di tempo trascorso tra l'attraversamento della linea di partenza da parte del primo componente e l'attraversamento della linea di arrivo da parte dell'ultimo componente la squadra.

Il tempo di gara misurato elettronicamente o manualmente deve essere registrato in centesimi di secondo (0,01 secondi).

34.3.4.8 **ZONA DI CAMBIO**

Solo il componente la squadra in gara (1 per squadra) deve trovarsi nella zona di cambio quando il precedente membro della squadra ha lasciato la zona.

Il componente la squadra deve essere toccato dall'altro componente la squadra che sta entrando nella zona di cambio (linea di ingresso completamente attraversata).

Il cambio potrà essere effettuato solo tra le linee che delimitano la zona di cambio.

34.3.4.9 **PARTENZA**

Tutti i primi componenti le squadre partiranno contemporaneamente.

34.3.4.10 **ARRIVO**

L'arrivo è il momento in cui termina il tempo della squadra. Quando il cronometraggio è effettuato elettronicamente, l'arrivo avviene quando l'arciere interrompe il raggio del sensore elettronico sulla linea di arrivo.

Quando si utilizza il cronometraggio manuale, l'arrivo avviene quando l'ultimo atleta oltrepassa la linea di traguardo con il proprio corpo.

34.3.4.11 **RISULTATI**

La classifica delle squadre viene stilata in base all'arrivo dell'ultimo atleta, tranne quando il presidente della giuria di gara ha disposto penalità di tempo o apportato rettifiche ai tempi.

34.3.4.12 **PARITÀ**

Non sono previste parità nelle finali a squadre.

34.3.5 **NUMERO DI FRECCHE**

Per tutti i formati di gara a squadre, ogni componente la squadra deve tirare fino a 6 frecce finché non colpisce i 4 spot.

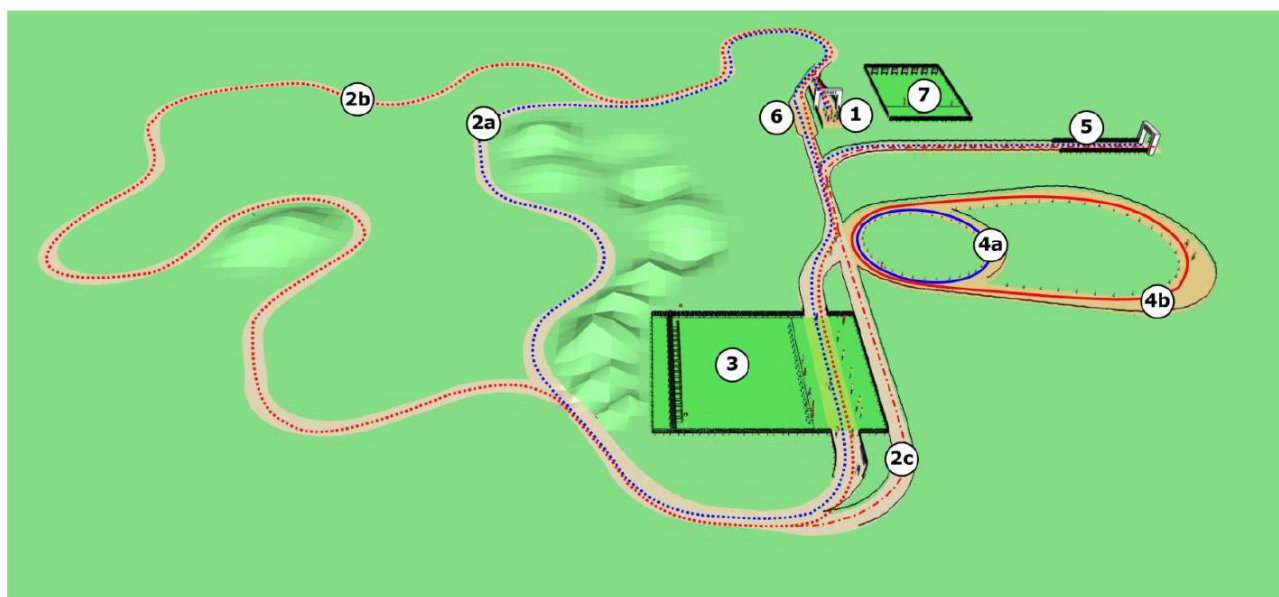
GARE FITARCO

TUTELA MEDICO SPORTIVA: IDONEITÀ SPORTIVA AGONISTICA

Gli atleti tesserati Fitarco che partecipano a gare Run-Archery indipendentemente dal carattere della competizione (Internazionale, Nazionale, Interregionale, Sperimentale) dovranno essere in possesso della **certificazione medica di idoneità all'attività sportiva agonistica con validità annuale** (tabella B1, analogamente a quanto già previsto per la disciplina Ski-Archery).

APPENDICE 1

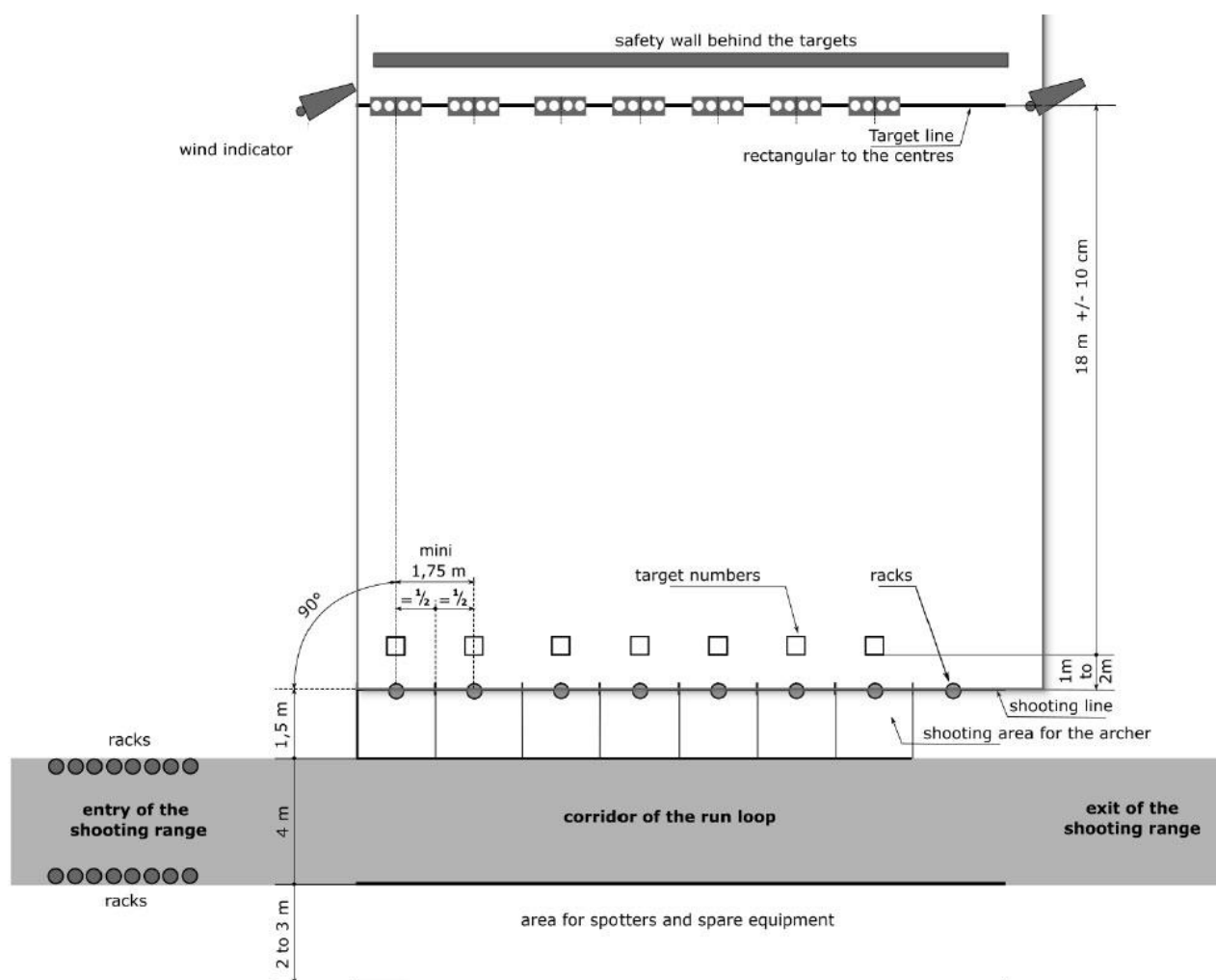
Esempio disposizione campo di gara



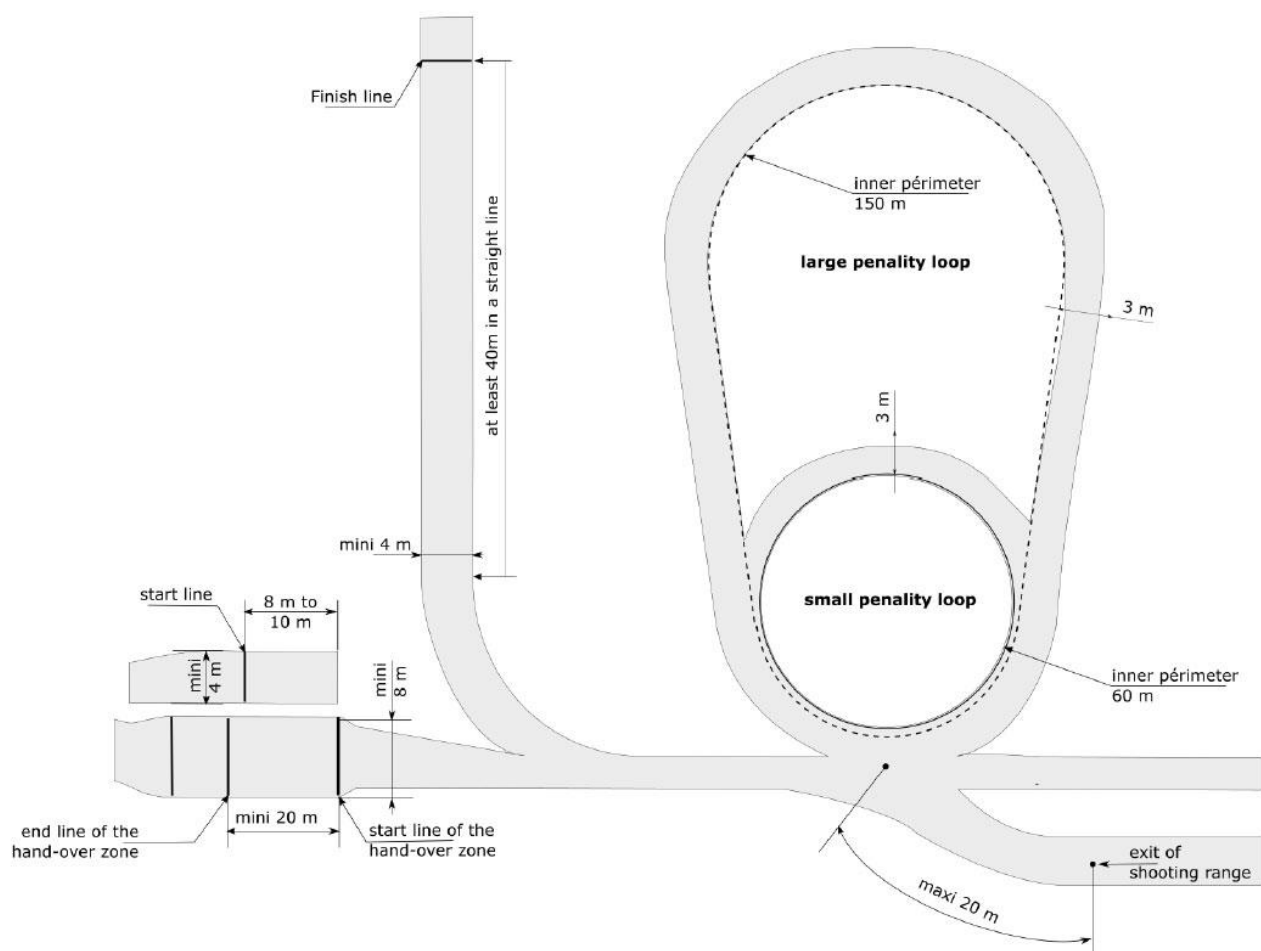
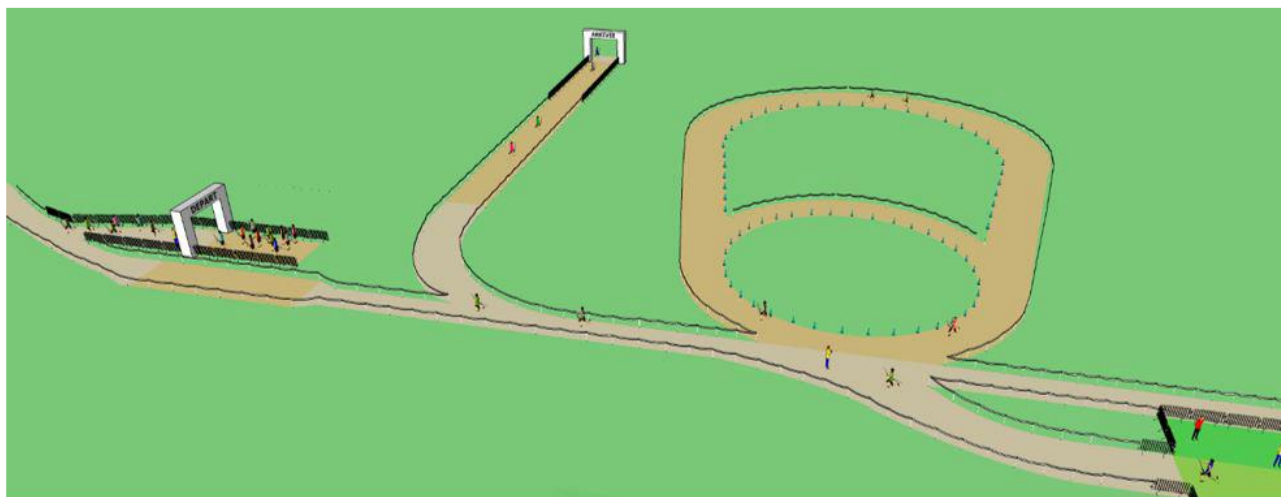
Legenda:

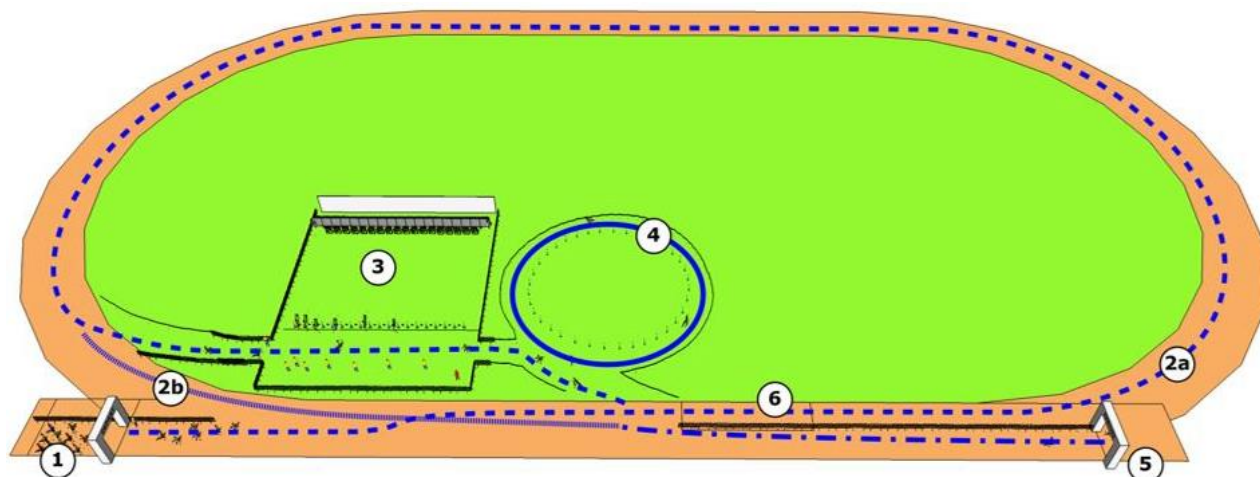
Nume	Zona	Formato di gara		
		4K individuale (4x1000m)	Sprint individuale (3x400m)	Sprint a Squadre, Squadre Miste
1	Zona di partenza	X	X	X
2a	Giro di corsa 400m		X	X
2b	Giro di corsa 1000m	X		
2c	Percorso ultimo giro di corsa	X	X	
3	Campo di tiro ufficiale 18m	X	X	X
4a	Giro di penalità 60m		X	X
4b	Giro di penalità 150m	X		
5	Zona di arrivo (rettilineo 40m)	X	X	X
6	Zona di cambio			X
7	Campo per allenamento/riscaldamento	X	X	X

CAMPO DI TIRO



DIMENSIONI DELLE ZONE E DISTANZE



ESEMPIO DISPOSIZIONE PERCORSO GARA SPRINT

Numero	Zona	FORMATO GARA	
		Sprint individuale (3x400m)	Sprint a squadre e squadre Miste, Doppio Sprint a Squadre e Squadre Miste
1	Zona di partenza	X	X
2a	Giro di corsa 400m	X	X
2b	Percorso ultimo giro di corsa	X	
3	Campo di tiro ufficiale 18m	X	X
4	Giro di penalità 60m	X	X
5	Zona di arrivo (rettilineo 40m)	X	X
6	Zona di cambio		X

APPENDICE 2 – GARE DI CALENDARIO FITARCO

GARA SPRINT INDIVIDUALE						
CLASSI (M - F)	Distanza di Tiro	Lunghezza percorso	Posizione di Tiro (*)	Numero di frecce	Numero di giri	Distanza del giro di penalità
Giovanissimi	12 m	400 m x 2	P	6	2	30 m
Ragazzi/e		400 m x 2	P	6	2	30 m
Allievi/e	18 m	400 m x 3	P-G	6+6	3	60 m
Juniores		400 m x 3	P-G	6+6	3	60 m
Seniores A		400 m x 3	P-G	6+6	3	60 m
Seniores B		400 m x 3	P-G	6+6	3	60 m
Seniores C		400 m x 3	P-G	6+6	3	60 m
Master A		400 m x 3	P-G	6+6	3	60 m
Master B		400 m x 3	P-G	6+6	3	30 m
Master C		400 m x 3	P-G	6+6	3	30 m

(*) P = in piedi G = in ginocchio

GARA 4 K INDIVIDUALE						
CLASSI (M – F)	Distanza di Tiro	Lunghezza percorso	Posizione di Tiro (*)	Numero di frecce	Numero di giri	Distanza del giro di penalità
Giovanissimi	12 m	1000 m x 2	P	4	2	60 m
Ragazzi		1000 m x 2	P	4	2	60 m
Allievi	18 m	1000 m x 4	P-G-P	4+4+4	4	150 m
Juniores		1000 m x 4	P-G-P	4+4+4	4	150 m
Seniores A		1000 m x 4	P-G-P	4+4+4	4	150 m
Seniores B		1000 m x 4	P-G-P	4+4+4	4	150 m
Seniores C		1000 m x 4	P-G-P	4+4+4	4	150 m
Master A		1000 m x 3	P-G	4+4	3	150 m
Master B		1000 m x 3	P-G	4+4	3	60 m
Master C		1000 m x 3	P-G	4+4	3	60 m

(*) P = in piedi G = in ginocchio

GARA SPRINT SQUADRE (3 componenti)						
CLASSI	Distanza di Tiro	Lunghezza percorso	Posizione di Tiro	Numero di frecce	Numero di giri	Distanza giro di penalità
Giovanissimi	12 m	400 m ogni frazionista	P-G-P	4 frecce ogni frazionista	1 giro di corsa ogni frazionista	60 m
Ragazzi						
Allievi	18 m	400 m ogni frazionista	P-G-P	4+2 frecce ogni frazionista	1 giro di corsa ogni frazionista	
Juniores						
Seniores A						
Seniores B						
Seniores C						
Master A						
Master B						
Master C						

(*) P = in piedi G = in ginocchio

GARA SPRINT SQUADRE MISTE (2 componenti: 1M + 1F)						
CLASSI (M – F)	Distanza di Tiro	Lunghezza percorso	Posizione di Tiro (*)	Numero di frecce	Numero di giri	Distanza del giro di penalità
Giovanissimi	12 m	400 m maschile	P-P	4 M + 4 F	1 M + 1 F	60 m
Ragazzi		400 m femminile				
Allievi	18 m	400 m maschile 400 m femminile	P-G	6 M + 6 F	1 M + 1 F	
Juniores						
Seniores A						
Seniores B						
Seniores C						
Master A						
Master B						
Master C						

(*) P = in piedi G = in ginocchio