



Roma, 29 ottobre 2007

Società Affiliate
Comitati e Delegazioni regionali

e, p.c. Componenti il Consiglio federale

Oggetto: Campionati Italiani a Squadre di Società 2008 – Normativa

Il Consiglio federale nel corso della riunione tenuta il 27 ottobre u.s., ha deliberato la normativa riguardo lo svolgimento del Campionato Italiano a Squadre di Società 2008, che trasmettiamo in allegato.

Di seguito riassumiamo i termini per la partecipazione, dettati dalla normativa:

entro il 30 dicembre:	iscrizione al Campionato
entro il 15 gennaio:	pagamento della tassa di iscrizione
1° aprile 2007/31 marzo 2008:	periodo valido ai fini della qualificazione
entro 15 giorni dall'evento:	conferma partecipazione

E' gradita l'occasione per porgere i nostri più cordiali saluti.

Il Segretario Generale
(MdS Alvaro Carboni)



Campionato Italiano a Squadre di Società 2008

Art.1 - NORME GENERALI

1. Il Campionato Italiano a squadre di Società, sia maschile che femminile, si svolgerà in due fasi, una prima di qualificazione ed una seconda di finale o play off.
2. Le disposizioni del presente regolamento hanno validità sia per il campionato maschile che per quello femminile. I Campionati si effettueranno separatamente e pertanto non sono ammesse squadre miste.
3. La partecipazione al Campionato Italiano a Squadre di Società implica:
 - a) la regolarità della posizione federale della società (affiliazione, tesseramento, fitarco-pass, pagamenti, ecc.);
 - b) l'adesione al campionato tramite l'iscrizione come previsto dal successivo art.3;
 - c) l'accettazione delle disposizioni del presente regolamento e delle carte federali.

Art.2 - MODALITÀ DI SVOLGIMENTO

Art.2.1 – Fase preliminare di Qualificazione

1. La fase di qualificazione si svolge mediante la partecipazione della squadra, composta come indicato al successivo art.4, alle gare indoor 18 o 25 m. del calendario federale.
2. Il periodo valido per la qualificazione ai play-off è quello decorrente dal 1 aprile 2007 al 31 marzo 2008.
Il punteggio della squadra è ottenuto dalla somma dei punteggi individuali dei suoi componenti, che debbono essere tre soggetti distinti, anche nel caso in cui uno di essi partecipi alla medesima gara in più divisioni. In tal caso, verrà preso in considerazione il risultato che darà alla squadra il maggior punteggio. Verrà stilata una classifica separata per le squadre iscritte al Campionato di Società.
3. La Fitarco provvederà a pubblicare e tenere aggiornata sul sito federale, la classifica provvisoria sia maschile che femminile. Alla scadenza del termine per la qualificazione ai play-off, si determineranno i nomi delle 16 squadre maschili e delle 16 squadre femminili che parteciperanno alla fase finale.
4. Tale classifica definitiva sarà ottenuta sommando, per ciascuna squadra, i migliori 3 punteggi realizzati nelle gare indoor disputate.

Art.2.2 – Fase finale o Play-off

La fase finale, o play-off, sia maschile che femminile, si disputerà in un'unica sede ed in una sola giornata di gara e si svolgerà con una fase eliminatoria all'italiana, suddivisa in 4 gironi da quattro squadre, ciascuna società disputerà 3 scontri, le vincitrici dei gironi svolgeranno le semifinali e a seguire le finali ad eliminazione diretta, con unico incontro tra le squadre. (Vedi schema Allegato A)

1. Per ciascun incontro tra le squadre si prevede che ciascuna squadra tiri 4 volée da 9 frecce (3 frecce per arciere) per un totale di 36 frecce.
2. Sarà effettuato l'incontro di finale per l'assegnazione del 1° posto e del 3° posto; le posizioni dal 5° al 16° posto saranno attribuite se condo i punteggi totalizzati negli scontri dei gironi.
3. Le squadre (una maschile ed una femminile) vincitrici conquisteranno il titolo di Campione Italiano a Squadre per l'anno in corso.

Art.3 - MODALITÀ DI ISCRIZIONE.

Le squadre che intendono partecipare alla fase di qualificazione dovranno formalizzare l'iscrizione entro il giorno 30 del mese di dicembre, mediante comunicazione anche via fax, alla quale dovrà seguire, entro il 15 gennaio, il versamento della somma di Euro 100,00.



F.I.T.A.RCO

Le società alle quali appartengono le squadre qualificate per la fase finale, dovranno confermare la loro partecipazione entro gg.15 dall'evento, comunicando i nominativi dei tre titolari componenti la squadra, specificandone la divisione, e delle tre eventuali riserve. I posti lasciati vacanti dalle squadre rinuncianti o non confermanti verranno occupati dalle squadre che seguiranno in classifica, le quali pure dovranno confermare la propria partecipazione ed indicare i componenti della squadra entro il termine.

Art.4 - COMPOSIZIONE DELLA SQUADRA

- a. Nella fase di qualificazione, la squadra è composta da tre arcieri, uno per ogni divisione, mentre nella fase dei play-off, sono ammessi, oltre ai tre titolari, anche tre riserve, una per ciascuna divisione.
- b. Sia nella fase di qualificazione che nella fase dei play-off, la squadra può essere formata da atleti appartenenti alle classi ragazzi, allievi, juniores, seniores e veterani.
- c. I componenti la squadra devono essere tesserati per la società iscritta almeno dal 1° agosto 2007.

Art.5 - REGOLAMENTO DI GARA PER LA FINALE**Art.5.1 - Distanze ed attrezzatura**

La gara di finale si effettua all'aperto alla distanza di 25 metri, con bersaglio triplo da 60 cm. La sezione massima delle frecce è quella corrispondente al vigente regolamento Tecnico.

L'arciere Arco Nudo tirerà sul bersaglio di sinistra, quello Arco Olimpico sul bersaglio centrale e quello Arco Compound sul bersaglio di destra

Art.5.2 - Svolgimento dell'incontro

- a. Tutte le squadre, maschili e femminili, al fine di stabilire gli accoppiamenti del girone finale ad eliminazione diretta, dovranno svolgere una fase di qualificazione che comprende 4 volée per squadra. La squadra tirerà complessivamente 36 frecce per un parziale per divisione di 12 frecce.
- b. La fase finale sarà disputata ad eliminazione diretta tra le squadre, secondo gli accoppiamenti che verranno determinati tramite la qualificazione.
- c. La rotazione degli incontri finali avverrà nel seguente modo:
 - a) l'arciere Arco Nudo disputa gli scontri n. 1-6-8-11
 - b) l'arciere Arco Olimpico disputa gli scontri n. 2-4-9-10
 - c) l'arciere Arco Compound disputa gli scontri n. 3-5-7-12.

Art.5.3 - Procedure di gara

- a. In ogni scontro ciascun arciere tira tre frecce nel tempo massimo di un minuto e trenta secondi. Il semaforo verde indica l'inizio dello scontro, il semaforo giallo indica gli ultimi trenta secondi e il semaforo rosso indica il termine dello scontro.
- b. Al termine di ogni gioco (primi tre scontri, secondi tre scontri, terzi tre scontri e quarti tre scontri) si procederà all'aggiudicazione dei punti per ogni scontro (Arco Nudo, Olimpico, Compound) del gioco concluso, assegnando, sulla base del miglior punteggio acquisito sul bersaglio, il punto al vincitore; in caso di parità di punteggi sul bersaglio, si assegnerà un punto ad entrambi i tiratori;
- c. Vincerà l'incontro la squadra che avrà totalizzato il maggior numero di punti nei quattro giochi (12 scontri);
- d. Negli incontri ad eliminazione diretta, in caso di parità, passerà il turno la squadra che avrà realizzato il maggior punteggio totale sui bersagli. Nel caso persista la parità, passerà il turno la squadra che si aggiudicherà lo scontro di spareggio con una sola freccia per componente, ad oltranza.

Art.5.4 - Disposizioni per le squadre e per gli arcieri

- a. Tutti i partecipanti alla gara, comprese le riserve, debbono risultare iscritti al Campionato.



F.I.T.A.RCO

- b. Ogni singola squadra deve essere presente in campo, durante tutto l'incontro, con almeno **quattro** tiratori, pena la sua esclusione.
- c. L'avvicendamento dei titolari con le riserve potrà avvenire in qualsiasi momento dello scontro, rispettando il tempo totale di un minuto e trenta secondi.
- d. Per ogni squadra, sulla linea di tiro dovrà esserci un solo archiere; gli altri, titolari, riserve ed allenatore, dovranno posizionarsi dietro la linea posta ad un metro di distanza da quella di tiro.
- e. E' consentito l'uso del binocolo per atleti ed allenatore.

Art.6 - PENALITÀ

Sono previste le penalità riportate nella tabella seguente:

INFRAZIONE	PENALITÀ
Superamento della linea da 1 metro da parte del primo archiere ed errore di cambio tra gli arcieri (prima infrazione)	Cartellino giallo (ammonizione)
Preparazione della freccia prima dell'arrivo dell'arciere sulla linea (prima infrazione)	Cartellino giallo (ammonizione)
Tiro prima o dopo il tempo a disposizione	Cartellino rosso (cancellazione del tiro migliore della squadra)
Superamento dei tiri (tre) a disposizione da parte del singolo archiere	Cartellino rosso (cancellazione del tiro migliore della squadra)
Posizione irregolare dei tiratori (es. non tesserato, cambio di tiratore, non in regola con quanto previsto dall'art.4 ecc.)	Cartellino rosso (esclusione dell'atleta dalle gare e, alla squadra, perdita per 0-2 dell'incontro)

Il cartellino viene mostrato solo all'allenatore o agli arcieri che non sono sulla linea di tiro. Alla seconda ammonizione sarà cancellato il tiro migliore della squadra fatto nella volée.

Le penalità si riferiscono ad ogni singolo incontro e non si applicano a quelli successivi

Art.7 - PREMI

Il montepremi complessivo sarà determinato in funzione del numero di squadre iscritte alla fase di qualificazione, e i relativi premi saranno assegnati proporzionalmente all'ammontare dello stesso secondo la seguente tabella:

1° Classificato	30 %
2° Classificato	25 %
3° Classificato	15 %
4° Classificato	10 %
Dal 5° al 8°	5 %

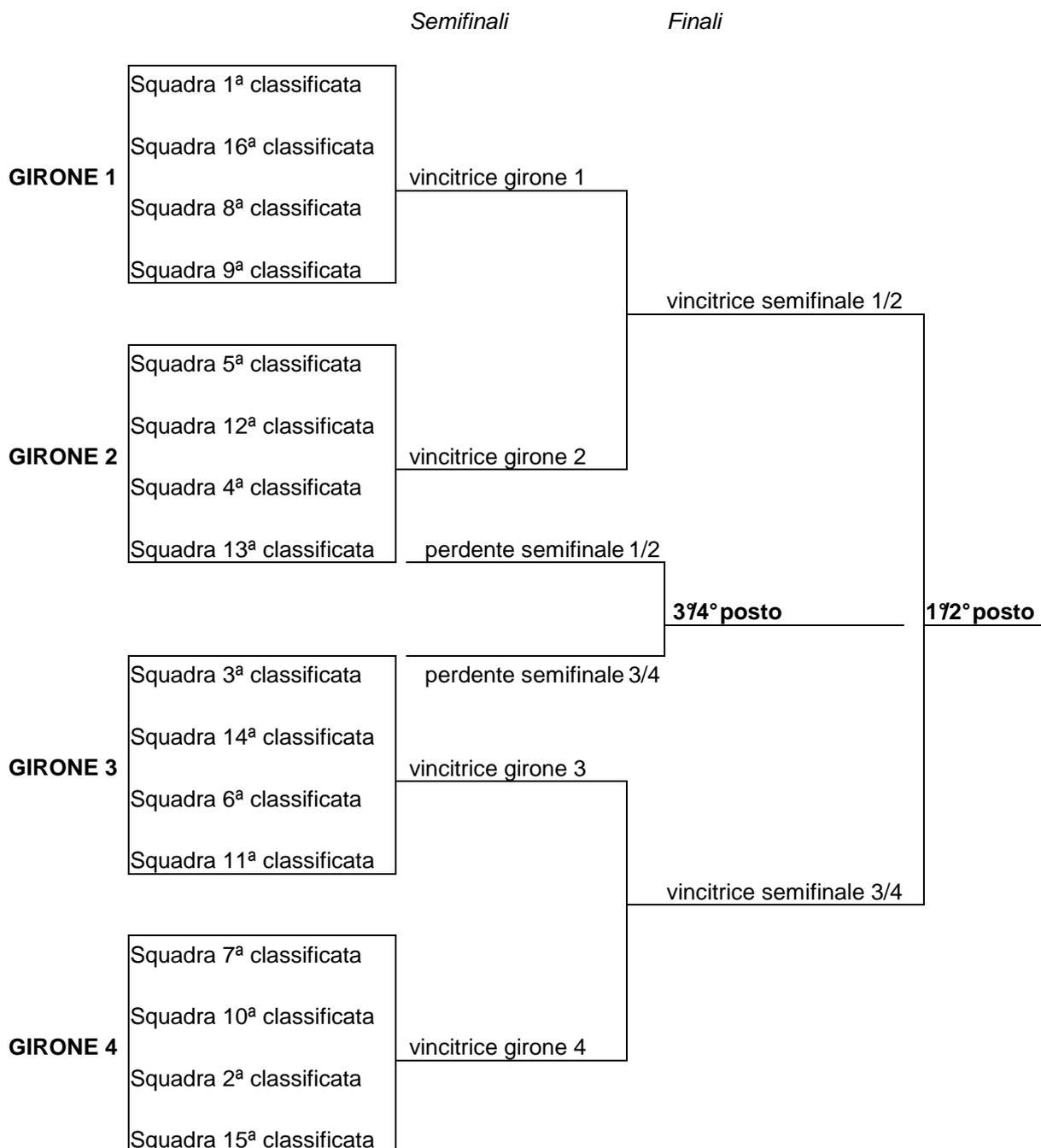
Tale distribuzione è valida sia per il Maschile che per il Femminile.

Art.8 - DISPOSIZIONI FINALI

Per quanto non previsto dal presente regolamento, valgono i regolamenti federali vigenti.



Allegato A



N.B. Nel caso in cui il numero delle squadre presenti sul campo sia inferiore a 16, saranno disputati scontri ad eliminazione diretta per definire i gironi in modo omogeneo.

Esempio 1 - se il totale delle squadre è 10, gli scontri da disputare saranno:

Prime 6 squadre classificate passano automaticamente il turno

7^a classificata vs. 10^a classificata

9^a classificata vs. 8^a classificata

Esempio 2 - se il totale delle squadre è 6, gli scontri da disputare saranno:

Prime 2 squadre classificate passano automaticamente il turno

3^a classificata vs. 6^a classificata

4^a classificata vs. 5^a classificata