



## FEDERAZIONE ITALIANA DI TIRO CON L'ARCO

Roma, 13 febbraio 2014

**Società affiliate  
Ufficiali di Gara  
Comitati Regionali**

**e, p.c. Componenti il Consiglio Federale**

### **Oggetto: Regolamento Archery Trap 2014**

In allegato trasmettiamo il Regolamento Archery Trap, specialità da praticare all'aperto che consiste nel tirare con l'arco su piattelli in volo, approvato dal Consiglio Federale.

Alle gare, di carattere sperimentale, potranno prendere parte esclusivamente i tesserati Fitarco in classe unica femminile e classe unica maschile.

Il Regolamento entra in vigore in data odierna.

Con i più cordiali saluti,

Il Segretario Generale  
(MdS Alvaro Carboni)



## Regolamento Archery Trap

### Gare Sperimentali

#### 1. PREMESSA

L'Archery Trap è la versione per il tiro con l'arco del tiro conosciuto come *Ball Trap* o *Tiro al piattello*. I bersagli sono in schiuma ad alta densità.

#### 2. REGOLE GENERALI

Per le regole generali di comportamento, non indicate nel presente regolamento, si fa riferimento al regolamento 3D Fitarco in uso.

**2.1 Divisioni:** Tutti gli archi, ricurvo (la divisione arco nudo rientra nella divisione ricurvo), longbow (l'arco storico rientra nella divisione longbow) e compound (max 60 lbs) sono inseriti in un'unica categoria.

**2.2 Classi:** **Maschile**  
**Femminile**

2.2.1 Entrambe le classi tirano ad un piattello del diametro di 33 cm. lanciato da una macchina posta a 15 metri dalla linea di tiro con una traiettoria verticale e compresa tra 8 e 10 metri di altezza circa.

#### 2.3 Limiti di volo delle frecce

Il limite di volo consentito è di 80m + linea di tolleranza (5%) 84m

#### 2.4 Tecnica di tiro e tipi di archi ammessi

Presa della corda libera.

Gli archi sono tutti ammessi

#### 2.5 La freccia

2.5.1. Devono essere obbligatoriamente ed esclusivamente utilizzate frecce FLU-FLU (Art.2.5.6). Non è consentito utilizzare o tenere in faretra frecce di diversa tipologia.

Le frecce devono volare per un massimo di 80 m dalla linea di tiro con un volo a 35°. E' fatto obbligo all'organizzazione di predisporre una fettuccia a tale distanza dalla linea di tiro e una al limite massimo della tolleranza, che siano visibili dalla linea di tiro.

2.5.2 Il margine di tolleranza per il volo della freccia è fissato nel 5% della distanza di volo massima consentita.

2.5.3 L'arciere che si presenta sulla linea di tiro con delle frecce che volano oltre la distanza massima consentita non verrà ammesso alla competizione. All'arciere al quale durante il riscaldamento viene rilevata una distanza di volo oltre il massimo consentito, viene concessa la possibilità di sostituire il set di frecce e provarlo durante il riscaldamento e comunque solo prima dell'inizio gara.

2.5.4 A competizione iniziata l'arciere le cui frecce volano oltre quanto consentito verrà subito richiamato. Al secondo richiamo verrà squalificato. L'arciere non verrà richiamato né squalificato se la singola freccia dovesse volare oltre la distanza massima a causa di un rimbalzo sul piattello; questa eventualità deve essere confermata dal Giudice di Gara o dai Responsabili di linea e approvata dal Giudice di gara.

2.5.5 Durante la gara le frecce vanno tenute nella faretra. Non è permesso tenerle in mano, né a terra o in supporti appoggiati a terra, né nelle tasche. Non è inoltre permesso piantare le frecce nel terreno.

La faretra può essere a spalla, a fianco o montata sull'arco a discrezione dell'arciere. La faretra da arco deve essere montata dalla parte opposta alla finestra dell'arco e non deve riportare tacche o accessori che possano essere utilizzati per la mira.

2.5.6 *Definizione:* per freccia Flu-Flu si intende una freccia realizzata con impennaggio con penne naturali. Per le gare e gli allenamenti di Archery Trap le frecce devono essere conformi alle seguenti caratteristiche:

2.5.6.1 Le frecce utilizzate dal singolo arciere dovranno essere tutte uguali in lunghezza (tolleranza consentita di max. 2 pollici solo per le aste in legno), diametro, spine e peso.



## FEDERAZIONE ITALIANA DI TIRO CON L'ARCO

- 2.5.6.2 Le punte consentite sono di quelle del tipo ad ogiva o field, incollate oppure a vite a discrezione dell'arciere. Non sono ammesse alcun tipo di punte da caccia o blunt.
- 2.5.6.3 La forma dell'impennaggio è a discrezione della creatività dell'arciere.
- 2.5.6.4 Il numero di penne suggerito da utilizzate per l'impennaggio è (lbs effettive ad allungo arciera): minimo 4 penne da 4" di lunghezza fino a 30 lbs, minimo 6 penne da 5" fino a 45lbs, minimo 6/8 penne da 5" oltre o per i compound.
- 2.5.6.5 Il colore dell'impennaggio, delle cocche e dell'eventuale wrapping deve essere il medesimo per tutte le frecce utilizzate dall'arciere; non ha importanza lo stato di usura della freccia a meno che non pregiudichi la sicurezza del tiro.
- 2.5.6.6 Per essere considerata in buono stato la freccia non deve passare in un anello di 6 cm di diametro senza deformarsi. Si intende che le penne devono visibilmente schiacciarsi per passare nell'anello.
- 2.5.7 Aste: legno, fibra di carbonio, alluminio sono tutti materiali consentiti
- 2.5.8 Penne: solo penne naturali a tutta altezza (denominate Full Length).
- 2.6 Ordine di tiro, gara e conteggio dei punti**
- 2.6.1 Gli arcieri vengono suddivisi per turno di tiro (piazza) dall'organizzazione di gara. Ogni piazza deve essere numerata progressivamente dagli organizzatori.
- 2.6.2 Riscaldamento: i concorrenti possono effettuare una sessione di tiri liberi della durata massima di 1 ora. Durante il riscaldamento sono consentiti fino a 6 arcieri max. per macchina. Sarà cura dell'organizzazione di specificare e gestire gli orari di tale allenamento.
- 2.6.3 Durante il riscaldamento si possono effettuare 2 volée di max 3 frecce cad. prima di alternarsi sulle piazze della linea di tiro, ciò per dare la possibilità a tutti i partecipanti di avere gli stessi tempi di riscaldamento.
- 2.6.4 L'ordine di tiro dei concorrenti viene stabilito dall'organizzazione (Es: ordine alfabetico, di iscrizione, registrazione, etc.)
- 2.6.5 Per partecipare alla competizione ogni arciera avrà bisogno di minimo 10 frecce con le medesime caratteristiche.
- 2.7 La gara**
- 2.7.1 Ad ogni concorrente verrà assegnato un numero e/o pettorale. che riporta numero di piazza e lettera per l'ordine di tiro (es.: 1/A, 1/B, etc.)
- 2.7.2 L'arciere che si presenta, al suo turno, sulla linea di tiro dovrà avere massimo 6 frecce in faretra.
- 2.7.3 Ogni arciera dovrà realizzare 12 volée da 5 frecce.
- 2.7.4 Ogni bersaglio colpito vale 10 punti. Per assegnare i 10 punti la freccia o parte di essa, che sia inequivocabilmente riconoscibile, dovrà restare conficcata nel bersaglio dopo l'impatto al suolo.
- 2.7.5 Inizio della volée:
- 2.7.5.1 La linea di tiro è composta da 4 postazioni affiancate [A-B-C-D] per ogni macchina lanciapiattelli.
- 2.7.5.2 La prima piazza formata da 4 persone prende posizione sulla linea di tiro fronte alla prima macchina, sulla seconda macchina si posizionerà la seconda piazza e così via fino a completare le linee disponibili.
- 2.7.5.3 Si tira una sequenza di 5 frecce a testa e poi si passa il turno alle piazze successive che sono in attesa.
- 2.7.5.4 Il primo arciera si posiziona sulla postazione A, il secondo sulla B e così via, ad ogni volée successiva l'arciere che era in D passerà in A e una volta che la piazza ha completato la rotazione passa alla macchina successiva.
- 2.7.5.5 Si tira in coppia, A e C tirano sul primo piattello, B e D sul secondo, poi A e C sul terzo piattello e così via fino a che ogni componente della linea abbia tirato le 5 frecce della volée.
- 2.7.6 L'arciere al tiro dovrà avere un piede al di là della linea di tiro segnata a terra. (vedi Art.3 Disposizione dell'area di tiro).
- 2.7.7 Nel caso di mancato rilascio da parte dell'arciere al tiro, il tiro verrà considerato nullo e non ripetibile.
- 2.7.8 Nel caso in cui la freccia non sia correttamente posizionata sul rest o tappetino il tiro verrà considerato nullo.



## F.I.T.A.RCO

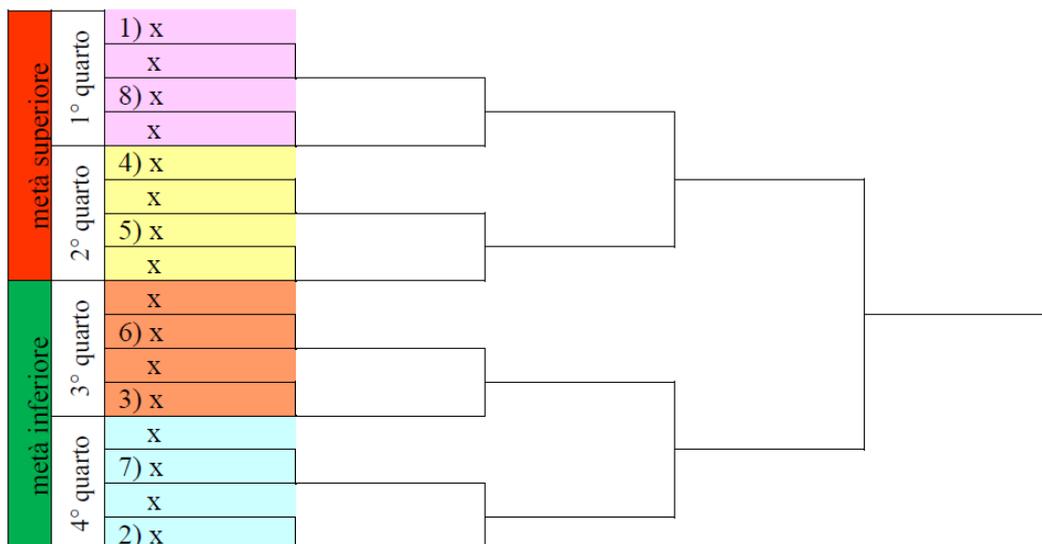
- 2.7.9 Nel caso in cui, durante la gara, una freccia superi la linea di sicurezza degli 80 metri + tolleranza, il concorrente deve essere immediatamente segnalato ai Giudici di Gara.
- 2.7.10 Il via alla volée di tiri viene dato dal Responsabile di Linea che chiamerà ad alta voce "Via" o "Pool". A questo punto il Responsabile di Linea avvia la macchina con il telecomando. [inizia la sequenza temporale che è la seguente: luce spenta, luce accesa, dopo 3 sec. la luce si spegne e la macchina lancia il piattello in automatico. A questo punto un timer automatico fa ripartire l'intera sequenza (7 secondi di attesa + 3 secondi di luce rossa). Questi tempi sono stati studiati per permettere a tutti di incoccare e arrivare all'aggancio.]  
Dopo 10 piattelli i Responsabili di Linea interrompono la sequenza e procedono alla compilazione degli tabelle di registrazione del punteggio (score). Dopo la compilazione degli score gli arcieri escono dall'area di tiro e vi accede la piazzola successiva. Ogni 4 volée (20 piattelli lanciati) i Responsabili di Linea con l'aiuto della piazzola ancora sul campo di tiro procederanno a ricaricare le macchine. (per le caratteristiche delle macchine lanciapiattelli vedi l'art.5)
- 2.7.11 Fino all'ordine di partenza della volée l'arco dovrà essere armato con la freccia incoccata ma non in tensione. Precisamente, la mano della corda deve essere posizionata ma la corda non deve essere sottoposta ad alcuna trazione, l'arco con la freccia incoccata dovrà essere tenuto in direzione della macchina, ogni altra posizione comporterà un richiamo ufficiale all'arciere. Al "Pool" si potrà andare in ancoraggio o meno (scelta personale dell'arciere).
- 2.7.12 "NO TARGET", se per cause tecniche il piattello non venisse espulso dalla macchina la sequenza viene interrotta, per permettere l'eventuale riavvio della macchina, quindi si riprende la sequenza dal piattello non espulso fino alla fine della sequenza stessa. Se un arciere ha scagliato la freccia senza che il piattello fosse in volo la freccia non potrà essere ritirata. Al riavvio della macchina gli arcieri termineranno la volée.
- 2.7.13 L'arciere a cui viene assegnata la postazione A... (A/1, A/2, ...) sarà il responsabile di piazzola che terrà gli score e procederà alla loro compilazione al termine della volée, per ogni dubbio potrà rivolgersi al Responsabile di Linea (per ulteriori indicazioni fare riferimento al regolamento 3D in vigore).
- 2.7.14 La gara finisce dopo l'esecuzione delle 12 volée da parte di tutti i concorrenti per un totale di 60 frecce a testa.
- 2.7.15 Nelle gare di qualifica vengono inseriti gli spareggi (shoot-off). Gli spareggi verranno eseguiti dopo le 12 volée della gara standard.
- 2.7.16 Al termine dell'ultima volée lo score debitamente compilato e firmato dall'arciere verrà consegnato al Responsabile di Linea che provvederà a controfirmarlo e lo consegnerà al Direttore di Gara per la registrazione del punteggio e la compilazione della classifica. La firma dello score da parte dell'arciere determina l'approvazione del punteggio indicato.
- 2.7.17 Ogni arciere deve verificare personalmente la registrazione del suo punteggio. L'arciere non può lasciare la Linea di tiro fino a che non siano stati compilati gli score e con il consenso del Responsabile di Linea. L'arciere sull'area di tiro non può toccare i piattelli e le frecce a terra fino alla fine della registrazione del punteggio. L'arciere sull'area di tiro può recuperare i piattelli per ricaricare la macchina e verificare il proprio punteggio solo dopo il consenso del Responsabile di Linea che verifica la regolare compilazione degli score e successivamente chiede la raccolta dei piattelli se necessaria.
- 2.7.18 La competizione viene vinta dall'arciere che effettua il miglior score nelle 12 volée.
- 2.8 Gli spareggi (Shoot-off)**
- 2.8.1 Per gli spareggi si procederà con le sfide a due. Per determinare il lato sulla linea di tiro viene preso l'ordine a cartellone (vedi cartellone 1).
- 2.8.2 I migliori 16 score potranno accedere agli ottavi. I primi 8 classificati vengono inseriti a tabellone come segue gli altri 8 in ordine discendente seguendo la classifica, quindi i 1°>9° qualificato, 8°>10°, 4°>11°, e così via.

(Nota: lo schema riportato, tratto dal regolamento internazionale del Tennis, serve ad evitare che le teste di serie si incontrino troppo presto. Il valore costante di ogni Quarto deve dare 9 (8+1) (4+5) (6+3) (7+2))



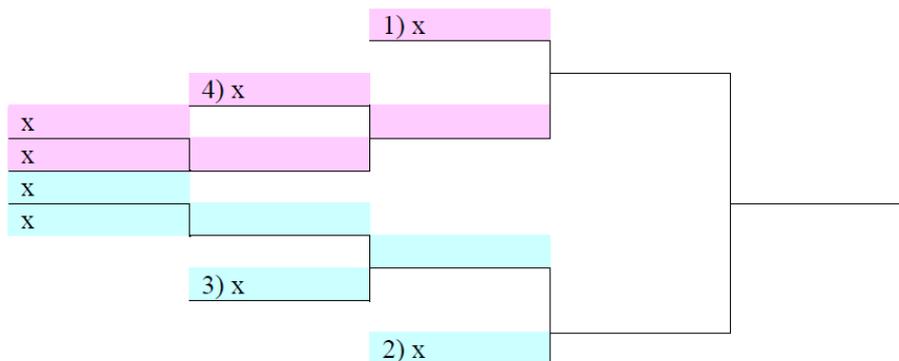
# FEDERAZIONE ITALIANA DI TIRO CON L'ARCO

Cartellone 1



Segue schema per posizione teste di serie su tabellone a 8 posizioni (quindi con 8 finalisti), il valore costante di ogni meta deve dare 5 (4+1), (3+2) ... da utilizzarsi nel caso di finali a 8 e non a 16.

Cartellone 2



- 2.8.3 Gli spareggi verranno effettuati con la regola del 2 su 3 tranne che per le finali per il 1° e 2° posto che si effettueranno sulla media dei 3 su 5. I migliori 16 arcieri qualificati tireranno in coppia al medesimo piattello. Sarà il Responsabile di Linea che darà l'ordine di inizio sequenza di lancio.
- 2.8.4 Se al 16° posto della classifica di gara risultano più ex-aequo verranno fatti degli spareggi a due su 1 piattello. Il primo che prende il piattello viene qualificato. Si continua così fino a che non ne rimane 1 per il 16° posto. Ordine di tiro, alfabetico.
- 2.8.5 Casi particolari: nel caso in cui il numero di partecipanti, non permetta di riempire tutti i 16 posti delle finali oppure che il punteggio ottenuto di gara dal 16° in classifica sia inferiore a 50 punti si procederà con le finali a 8 direttamente ai quarti.
- 2.8.6 Vincitore di qualifica. (vedi regolamento 3D).

## 2.9 Il Recupero

- 2.9.1 Sarà compito dell'organizzazione posizionare, dietro alla Linea di tiro, un contenitore porta frecce a disposizione degli arcieri. Questi contenitori possono essere usati esclusivamente come punto di raccolta per smistare le frecce dopo il recupero. Alla fine di ogni volée l'arciere esce dalla linea di tiro e resta in attesa del



# FEDERAZIONE ITALIANA DI TIRO CON L'ARCO

## F.I.T.A.RCO

prossimo turno. Ogni volta che tutti gli atleti avranno eseguito 2 volée, o quando si renderà necessario, verrà chiamato dal Direttore di Gara il RECUPERO.

- 2.9.2 Al recupero ogni arciera è tenuto a raccogliere le proprie frecce e aiutare e facilitare il recupero anche delle frecce degli altri atleti. Le frecce non vanno in nessun caso tenute o recuperate per l'impennaggio. L'arciera che al recupero viene sorpreso a tenere le frecce di un altro concorrente per l'impennaggio viene automaticamente squalificato per comportamento antisportivo
- 2.9.3 Le frecce che si trovano oltre il limite degli 84 m saranno recuperate dal Direttore di Gara che provvederà a consegnarle al Giudice di Gara per le eventuali segnalazioni.

### 2.10 Ricarica delle macchine:

- 2.10.1 Ogni 4 volée verranno recuperati i piattelli dai Responsabili di linea con l'aiuto della piazzola uscente.
- 2.10.2 I Responsabili di Linea provvederanno a ricaricare le macchine senza effettuare il Recupero delle frecce non andate a segno. Le frecce andate a segno e recuperate verranno consegnate agli arcieri o messe nei contenitori porta frecce presenti dietro alla linea di tiro.
- 2.10.3 Durante gli spareggi le macchine verranno ricaricate a discrezione del Responsabile di Linea che provvederà a far sì che ci siano sempre almeno 5 piattelli nel cestello.

### 2.11 Score : Fac-Simile

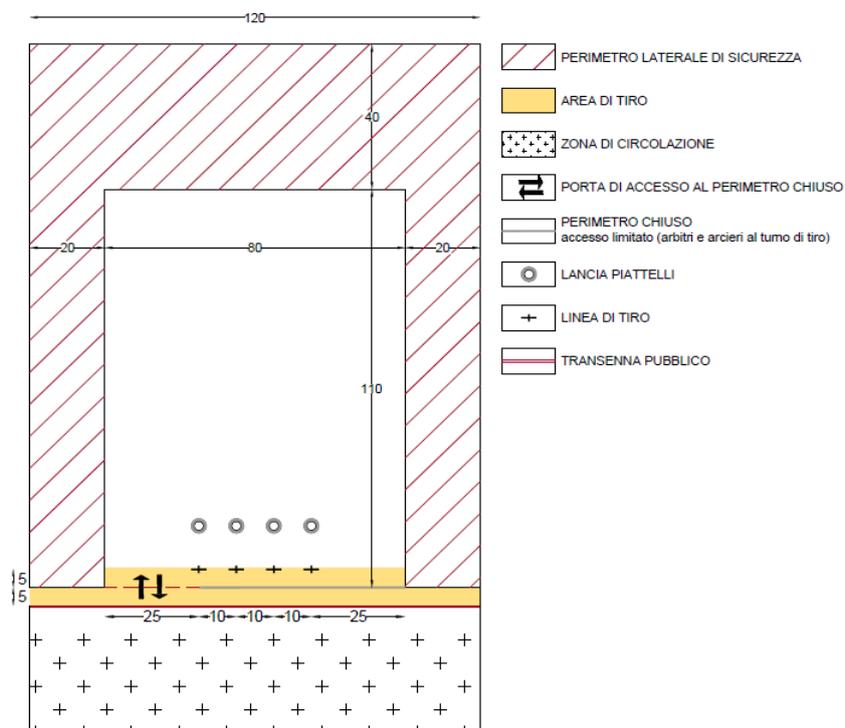
Name			Class								club	
Volée	Clay 1		Clay 2		Clay 3		Clay 4		Clay 5		SUB TOTAL	TOTAL
1	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0		
2	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0		
3	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0		
4	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0		
5	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0		
6	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0		
7	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0		
8	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0		
9	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0		
10	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0		
11	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0		
12	10	0	10	0	10	0	10	0	10	0		
Referee Signature:					Archer Signature:					Column		

**3 DISPOSIZIONE DELL'AREA DI TIRO**

**3.1 Schema di un impianto tipo** : indicazione di massima dell'impostazione e delle misure del campo di Gara.

### 3. IMPIANTO DELL'AREA DI TIRO

#### 3.1 schema di base (indicativo)

**3.2 Indicazioni generali**

3.2.1 Ogni linea di tiro dovrà essere numerata dagli organizzatori

3.2.2 Le linee di tiro dovranno essere materialmente indicate sul terreno con apposita marcatura (es. vernice spray) con il rispetto delle distanze minime.

Lunghezza campo 80m

Lunghezza area di sicurezza min 30m (vedi regolamenti campo Fitarco per eventuale terrapieno)

Larghezza 60m + 10m per ogni macchina aggiunta

Distanza minima tra le lanciapiattelli 8m

3.2.3 La linea di tiro, per ogni lanciapiattelli, dovrà essere di 5,00 metri di lunghezza.



## F.I.T.A.RCO

- 3.2.4 Ogni postazione di tiro deve essere di 125cm, vengono affiancate 4 piazzole A B C D per ogni linea di tiro. Il punto di incontro tra la piazzola B e la C deve essere in perpendicolare con il centro della bocca di lancio della macchina. Un arciere singolo per ogni postazione. È considerato comportamento antisportivo e passibile di squalifica, disturbare o creare volontariamente intralcio all'atleta che gareggia nella postazione adiacente.
- 3.2.5 Dispositivo di mascheratura e protezione della macchina. Le macchine lanciapiattelli possono essere mascherate a discrezione della direzione di gara, devono essere ben visibili da tutte le postazioni della linea di tiro sia la bocca di lancio che la spia luminosa del timer. Il tipo di mascheratura è lasciato alla discrezione dell'organizzatore.

**4 LA SICUREZZA****4.1.1 È consigliata la posa di barriere di sicurezza (transenne metalliche) permette di isolare gli arcieri al tiro dall'area di attesa. (vedi schema al art.3.1)**

- 4.1.1 Durante le volée, l'accesso all'area di tiro è rigorosamente vietato. Solo gli arcieri al tiro, il Giudice, il Direttore di Gara e i Responsabili di Linea sono autorizzati all'accesso tramite la **porta d'accesso**.
- 4.1.2 L'area di tiro deve essere messa in sicurezza mediante barriera o con nastri sospesi ad altezza uomo.
- 4.1.3 Se necessario, dovranno essere posti dei pannelli di avviso intorno al campo di gara all'esterno delle aree di sicurezza.
- 4.1.4 Il PERIMETRO LATERALE di sicurezza è una zona tampone che non deve essere occupata o attraversata durante i tiri.
- 4.1.5 E' consentita solo la posizione di tiro in piedi.
- 4.1.6 Su decisione dei Giudici di Gara tutti i comportamenti pericolosi non conformi al regolamento o antisportivi, portano comportare al secondo richiamo una sanzione o l'allontanamento dell'atleta dalla gara. Un allontanamento immediato può essere imposto solo dai Giudici di Gara per comportamenti particolarmente scorretti o pericolosi.

**4.2 Regola 80 m.** quanto precedentemente indicato sul presente regolamento è da tenersi in stretta osservanza per garantire la sicurezza del campo, degli atleti e del pubblico.

- 4.2.1 Nel caso in cui una o più frecce volino oltre la misura massima consentita, è cura del Giudice di Gara confermare che questo si tratti di un caso non imputabile alla attrezzatura dell'atleta ma che sia dovuto a causa esterna come raffiche di vento forte, pioggia o fenomeni atmosferici imprevisi oppure a seguito di rimbalzo sul piattello. In questo caso l'atleta non verrà penalizzato. Se il problema dovesse ripetersi il Giudice di Gara può chiedere la verifica del materiale dell'arciere anche durante la competizione.

**4.3 Recupero delle frecce**

L'organizzatore è libero di richiedere agli arcieri il recupero delle frecce o di organizzare la raccolta in modo alternativo. Ogni comportamento antisportivo effettuato durante il recupero comporta un richiamo ufficiale.

- 4.4 Gli arcieri della Società organizzatrice possono partecipare alla gara salvo che non siano impegnati a supporto della competizione come Giudice di Gara o Responsabile di Linea o altri incarichi decisi dalla Società stessa.

**5 I MATERIALI****5.1 La macchina lancia piattelli**

Tutti i tipi di lancia-piattelli che siano in grado di lanciare correttamente e con regolarità dei piattelli con le caratteristiche indicate al punto 5.2 alle altezze previste dal regolamento di gara (Art. 2.2)

- 5.1.1 Tutte le macchine devono essere dotate di timer che determina il tempo di lancio, regolabile da un minimo di 3 secondi a un massimo di 30, e luce rossa di avviso di lancio. La luce rossa di avviso di lancio deve essere temporizzata a 3 secondi, ossia deve rimanere accesa 3 secondi prima di spegnersi. Allo spegnersi della luce la macchina dovrà lanciare il piattello senza ulteriori attese.
- 5.1.2 **Spin:** il lancio deve dare la corretta quantità di spin (rotazione del piattello sul proprio asse) al piattello così da conferirgli la necessaria stabilità di volo.

**5.2 I Piattelli**

Diametro : 330 mm



Spessore : 50 mm

Materiale : espanso (tipo schiuma ethafoam) a doppia densità (piattello tipo Laporte Pro 32,8)

Colore : arancione

Massa : 2 etti ca.

### 5.3 Angolo di lancio

L'angolo di lancio della macchina deve essere a 90° rispetto al terreno (in verticale), con una lieve inclinazione che permetta la caduta del piattello nell'area antistante alla bocca di lancio della macchina (circa 2-3 m dalla macchina). Per contrastare eventuali avvallamenti del terreno o l'effetto del vento è possibile effettuare calibrazione del lancio di fino a un massimo di +/- 15% rispetto ai 90° e/o ruotare le macchine sull'asse centrale del +/- 15% per stabilizzare il volo del piattello. Non è consentito ridurre la distanza delle macchine dalla linea di tiro.

### 5.4 Volo del piattello

Il piattello deve essere lanciato in modo che dalla linea di tiro sia prevalentemente visibile la superficie frontale (330mm) e non la costa (50mm). Il lancio deve essere effettuato parallelo alla linea di tiro per permettere all'arciere la visione completa del disco. In caso di vento laterale che comporti un volo anomalo del piattello, il Responsabile di linea dovrà compensare tale problema operando sulla macchina, ruotando la lanciapiattelli sul proprio asse oppure correggendo l'altezza della slitta di lancio. Tali correzioni, se necessarie, dovranno essere effettuate a fine volée.

## 6. ARBITRAGGIO

Il corpo arbitrale è composto da 3 figure, **GIUDICE di GARA**, **DIRETTORE di GARA** e **RESPONSABILE di LINEA**.

E' consigliato che siano in contatto radio al fine di facilitare la comunicazione sulla Pedana di tiro.

Né il Giudice di Gara né il Direttore di Gara né il Responsabile di Linea possono partecipare ai tiri.

Il corpo arbitrale deve continuamente verificare il corretto svolgimento della gara e intervenire nei casi sopra descritti quando necessario (es. frecce oltre il limite, problemi durante il recupero, etc.)

### 6.1 Giudice di Gara

- 6.1.1 Il Giudice di Gara è la figura incaricata di sovrintendere all'applicazione delle regole e alla buona organizzazione del campo di gara, ne verificherà il corretto tracciamento, rispetto delle dimensioni e la conformità in relazione alla sicurezza.
- 6.1.2 Può interrompere le gare per problemi di sicurezza sopravvenuti (es.: pioggia forte, etc.), deciderà conseguentemente se le condizioni ideali per riprendere la gara saranno state ripristinate o se sospenderla definitivamente. (tempi vedi regolamento 3D)
- 6.1.3 Ogni protesta o contestazione rivolta *direttamente* al Giudice di Gara sollevata da un'atleta durante la gara sarà sanzionata con l'annullamento a quest'ultimo dell'ultima volée a punti o con la prima a punteggio nel caso in cui fosse ancora a 0 punti.
- 6.1.4 Per ogni problema sulla linea di tiro l'atleta deve rivolgersi esclusivamente al Responsabile di Linea incaricato che all'occorrenza potrà chiedere l'intervento del Direttore di Gara.
- 6.1.5 I ricorsi vanno presentati secondo le norme vigenti.
- 6.1.6 Viene assegnato dalla Fitarco un Giudice di Gara per competizione.
- 6.1.7 Il Giudice di Gara è l'unico a poter effettuare i richiami agli arcieri.
- 6.1.8 *Per eventuali regole non ancora trattate dal presente regolamento fare riferimento al regolamento 3D Fitarco in corso.*

### 6.2 Direttore di Gara e Responsabile di Linea

- 6.2.1 Il Responsabile di Linea è l'assistente del Direttore di Gara.
- 6.2.2 È compito della Società organizzatrice designare sia il Direttore di Gara che i Responsabili di Linea.
- 6.2.3 Il Direttore di Gara sarà incaricato di comunicare, in modo che tutti i partecipanti possano sentire, tutte le indicazioni generali, chiamare il cambio piazzole, il via al Recupero frecce, gli eventuali Stop, etc.
- 6.2.4 Se una macchina si inceppa il Responsabile di Linea attende che tutte le linee abbiano finito la volée corrente e poi procederà alla sistemazione della macchina e al completamento della volée avvisando tempestivamente



## FEDERAZIONE ITALIANA DI TIRO CON L'ARCO

### F.I.T.A.RCO

il Direttore di Gara che permetterà di terminare la volée prima di far proseguire la competizione. Poi viene immediatamente ripresa la gara. È compito del Direttore di Gara sovrintendere al corretto svolgimento di questo caso speciale.

- 6.2.5 Ogni linea di tiro deve avere almeno un Responsabile di Linea
- 6.2.6 I Responsabili di Linea devono verificare che vengano segnati i punti sugli score prima dall'uscita della piazzola dalla linea di tiro, e pensare al ricarica delle macchine. È facoltà dell'organizzazione predisporre degli aiuti supplementari per il ricarica dei cestelli.
- 6.2.7 Il Direttore di Gara e i Responsabili di Linea devono informare tempestivamente il Giudice di Gara quando si accorgono di un'azione illegale (es. volo delle frecce oltre il limite).
- 6.2.8 Il Responsabile di Linea può in qualsiasi momento consultarsi con il Direttore di gara.

***Archery Trap a squadre: non prevista***