

## Libro 3

### TIRO ALLA TARGA all'Aperto e al Chiuso

#### 11 ATTREZZATURA DEGLI ARCIERI

Questo paragrafo stabilisce il tipo di attrezzatura che gli atleti possono usare quando tirano in gare sotto l'egida della **Federazione Internazionale di Tiro con l'Arco (di seguito WA)**. E' responsabilità del concorrente usare un'attrezzatura che corrisponda ai Regolamenti.

Il punteggio di qualsiasi concorrente che viene trovato ad usare materiali che contravvengono ai regolamenti **WA**, potrà essere annullato.

Di seguito sono specificate le norme generali riguardanti **ciascuna** divisione, seguite dalle norme riguardanti **tutte le** divisioni.

Vedi anche **art.21 - Para-Archery**

**11.1** Per la Divisione **Arco Ricurvo (Olimpico)** è consentita la seguente attrezzatura:

**11.1.1** Un **arco** di qualsiasi tipo purché risponda al principio ed al significato accettati per il termine Arco quale usato nel Tiro alla Targa: uno strumento formato da una impugnatura (grip), una parte centrale (riser) (che non sia a finestra passante) e da due semiarchi flessibili ciascuno dei quali terminante in una punta munita di tacca per l'alloggiamento della corda. L'arco viene armato per mezzo di un'unica corda ad esso direttamente collegata soltanto per mezzo dei due appositi alloggiamenti; in azione, l'arco viene tenuto in una mano per l'impugnatura mentre le dita dell'altra mano tendono, trattengono e rilasciano la corda.

**11.1.1.1** Parti centrali (riser) multicolori e marchi commerciali posizionati sulla parte interna del flettente superiore ed inferiore **o sul riser** sono consentiti

**11.1.1.2** E' permesso l'uso di riser che includano bretelle/raccordi sempre che tali bretelle/raccordi non tocchino in modo ripetitivo la mano o il polso del concorrente. (\*)  
(\*) *A titolo esemplificativo rientra tra questi il riser Hoyt AXIS®*

**11.1.2** Una **corda** costituita da un qualsiasi numero di trefoli.

**11.1.2.1** I trefoli possono essere di diversi colori e del materiale scelto allo scopo, con un avvolgimento centrale di protezione atto ad accogliere le dita che effettuano la trazione, un punto di incocco al quale possono essere aggiunti uno o più avvolgimenti per adattarvi la cocca della freccia, secondo necessità; allo scopo di individuare questo punto possono essere applicati uno o due indicatori. A ciascuna estremità della corda dell'arco vi sarà un anello da sistemare nelle apposite tacche dell'arco quando questo viene armato. Inoltre, è permessa una sola aggiunta sulla corda che serva come contrassegno per le labbra o per il naso. A trazione completa, l'avvolgimento di protezione sulla corda non deve terminare nel campo visivo dell'arciere. La corda dell'arco non dovrà mai essere di aiuto per la mira per mezzo di fori di traguardo, contrassegni o altri sistemi.

**11.1.3** Un **supporto per la freccia (rest)** che può essere regolabile

**11.1.3.1** Qualsiasi tipo di bottone ammortizzatore di pressione mobile, un reggispinga o piastrina reggispinga possono tutti essere utilizzati sull'arco, purché non siano elettrici o elettronici e non offrano un aiuto supplementare nella mira. Il reggispinga non dovrà essere arretrato oltre 4 cm (all'interno) rispetto all'incavo dell'impugnatura (punto di perno) dell'arco.

**11.1.4** Un **indicatore d'allungo**, acustico e/o visivo, che non sia elettrico o elettronico, può essere usato.

**11.1.5** E' consentito l'uso di un **mirino** ma non potrà, in nessun momento, esservene installato più di uno.

**11.1.5.1** Il mirino non dovrà incorporare un prisma, delle lenti o altro dispositivo di ingrandimento o di livellamento, o dispositivi elettrici o elettronici, e non dovrà offrire più di un punto mira.

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

**11.1.5.3** Un mirino applicato all'arco, che può consentire la regolazione per il vento e permettere una regolazione verticale, è soggetto alle seguenti condizioni:

- E' permesso l'uso di una prolunga alla quale fissare il mirino.
- Sull'arco si potrà montare una piastrina o un nastro con i segni delle distanze come guida per la marcatura, ma ciò non deve in alcun modo costituire un aiuto supplementare alla mira.

• Il punto di mira può essere in fibra ottica. La lunghezza totale del pin in fibra ottica può essere superiore a 2 cm, sempre che una estremità sia al di fuori della linea di mira dell'arciere a trazione completa, mentre la parte che si trova lungo la linea di mira dell'arciere non deve superare i 2 cm in linea retta prima di piegarsi. Solo un punto illuminato deve essere visibile a piena trazione. Il pin in fibra ottica viene misurato indipendentemente dal tunnel.

- 11.1.6 Stabilizzatori e Ammortizzatori** sull'arco sono permessi purché:
- non servano come guida della corda
  - non tocchino nient'altro che l'Arco
  - non rappresentano un ostacolo ad altri arcieri per quanto riguarda la posizione sulla linea di tiro
- 11.1.7** Possono essere usate **freccie** di qualsiasi tipo purché corrispondenti al principio e al significato accettati per il termine freccia quale usato nel Tiro alla Targa, e che dette freccie non causino indebito danno ai bersagli ed ai supporti.
- 11.1.7.1** La freccia è formata da un'asta munita di punta, una cocca, un impennaggio e, ove lo si desidera, colorazioni distintive. Il diametro massimo di un'asta non dovrà eccedere i 9,3 mm (potranno essere utilizzati 'wrap', i quali non rientrano in tale limitazione, sempre che non siano più lunghi di 22 cm, misurati dall'incavo della cocca – inteso come alloggiamento della corda – verso la punta); la punta dovrà avere il diametro massimo di 9,4 mm. Le freccie di ogni arciera devono essere marcate sull'asta con il suo nome o iniziali e tutte le freccie usate in ogni singola serie dovranno essere uguali in quanto a modello e colore/i dell'impennaggio, delle cocche e dell'eventuale colorazione distintiva. **Non è permesso l'uso di cocche traccianti (cocche illuminate elettricamente/elettronicamente).**
- 11.1.8** Sono ammesse **protezioni per le dita** sotto forma di salvadita o ditali, guanto, patellette (tab), o nastro adesivo (cerotto) per tendere, trattenere e rilasciare la corda, purché esse non incorporino dispositivi atti ad aiutare a tendere, trattenere e rilasciare la corda.
- 11.1.8.1** Si potrà usare un distanziatore fra le dita per evitare di comprimere la freccia. E' permessa una piastra di ancoraggio o similare attaccata alla protezione per le dita (tab) con lo scopo di ancoraggio. Sulla mano che regge l'arco si potrà usare un guanto normale, una muffola o articoli simili, ma non dovrà essere fissato alla impugnatura.
- 11.1.9 Binocoli**, cannocchiali o altri sussidi visivi potranno essere usati per individuare le freccie
- 11.1.9.1** purché non risultino di ostacolo agli altri concorrenti per quanto riguarda lo spazio occupato sulla linea di tiro.
  - 11.1.9.2** I cannocchiali devono essere sistemati in modo che la loro parte superiore non superi la zona delle ascelle dell'atleta.
  - 11.1.9.3** Potranno essere usati occhiali correttivi della vista se necessari, o occhiali da tiro e occhiali da sole. Non dovranno però essere provvisti di lenti a microforo o altro e non dovranno portare alcun segno che possa in qualche modo essere di aiuto nella mira.
  - 11.1.9.4** La lente dell'occhio non di mira può essere completamente coperta, o si può usare una benda sull'occhio.
- 11.1.10** Sono permessi **accessori**
- 11.1.10.1** come parabraccio, paraseno, dragona, faretra da cintura o da terra, nappa, e segnalini per i piedi che non sporgano più di 1 cm dal terreno. E' permesso l'uso di dispositivi per sollevare un piede o parte di esso, applicati o meno alla scarpa sempre che non siano di ostacolo sulla linea di tiro per altri concorrenti e sempre che non costituiscano una piattaforma per attraversare senza toccare la linea di tiro, per ancorare il piede al terreno o la piattaforma al terreno e non siano più grandi di 2 cm rispetto all'impronta della scarpa.  
Sono inoltre permessi salvaflettenti (limb savers), treppiedi per il cannocchiale; Indicatori di vento (non elettrici o elettronici) possono essere attaccati all'attrezzatura usata sulla linea di tiro (per esempio: nastri colorati); gli indicatori di vento elettronici possono essere posizionati dietro la linea di attesa.
- 11.2** Per la Divisione **Compound**: è permesso l'utilizzo di tutti i materiali riportati negli articoli relativi all'Arco Ricurvo (*Olimpico*). Sono ammessi inoltre tutti i materiali aggiuntivi di seguito elencati:
- 11.2.1** Un **arco Compound**, può essere del tipo con finestra passante, in cui la trazione sia assistita meccanicamente mediante un sistema di pulegge e/o di eccentrici. L'arco viene armato per mezzo di una corda (o corde) direttamente inserita nei due alloggiamenti previsti alle estremità dei due semiarchi, oppure collegata al cavo (o cavi) dell'arco, a seconda del caso.
- 11.2.1.1** Il peso di trazione non deve superare le 60 libbre.

- 11.2.1.2 Sono ammessi dispositivi di protezione del cavo.
- 11.2.1.3 Sono permesse bretelle/raccordi o separa cavi sempre che non tocchino in modo ripetitivo la mano, il polso o il braccio dell'arco dell'atleta.
- 11.2.2 E' inoltre consentito applicare sulla corda dei dispositivi che servano come riferimento per le labbra o per il naso, un foro di traguardo, nonché un dispositivo di traguardo "ad allineamento", un anello di trazione della corda ecc.
- 11.2.3 Il reggispinta non dovrà essere arretrato di oltre 6 cm (all'interno) rispetto all'incavo dell'impugnatura (punto di perno) dell'arco.
- 11.2.4 **Indicatori di allungo** acustici e/o visivi, che non siano elettrici o elettronici, possono essere usati.
- 11.2.5 Un **mirino** applicato all'arco
- 11.2.5.1 che permetta la regolazione per il vento e la regolazione verticale, e che può incorporare anche un dispositivo di livellamento e/o lenti d'ingrandimento e/o prismi.
- 11.2.5.2 Il punto di mira può essere in fibra ottica e/o a luminescenza chimica. Quest'ultimo dovrà essere racchiuso in modo tale da non arrecare disturbo agli altri atleti e dovrà fornire un solo punto di mira.
- 11.2.6 E' ammesso un dispositivo di rilascio il quale non deve essere in alcun modo collegato all'arco
- 11.3 Per i concorrenti appartenenti a **entrambe le divisioni, sono vietati i seguenti dispositivi:**
- 11.3.1 **Qualsiasi genere di dispositivo elettronico collegato all'equipaggiamento dell'atleta**
- 11.3.2 Qualsiasi genere di dispositivo elettronico di comunicazione e auricolari (cuffie) o dispositivi per la riduzione del rumore davanti la linea di attesa.
- 11.4 Durante i Giochi Olimpici non è permesso alcun sistema di comunicazione elettronico sul campo di gara salvo quanto richiesto dal Comitato Organizzatore.
- 12 I TIRI**
- 12.1 Ciascun arciere scoccherà le sue frecce in **serie** di tre o di sei frecce ciascuna, tranne quando specificato diversamente. (\*)
- Tiro alla Targa all'Aperto**
- Serie di sei frecce per le lunghe distanze delle fasi di Qualificazione delle divisioni Ricurvo (Olimpico) e Compound
  - Serie di tre o sei frecce (obbligatorio ai Campionati Mondiali) per corte distanze
  - Serie di tre frecce per gli scontri individuali (match)
- Tiro alla Targa al Chiuso**
- Serie di tre frecce per tutte le distanze
  - Serie di tre frecce per gli scontri individuali (match)
- (\*) *Nel 900 Round FITA potranno essere previste serie di sei frecce alla sola distanza massima.*
- 12.1.1 La gara Fita potrà essere tenuta in un giorno solo o in due giornate consecutive. Se la gara viene disputata in due giorni, le due distanze maggiori saranno tirate il primo giorno e le due minori il secondo giorno o viceversa.
- 12.1.2 La gara Doppio Fita sarà disputata in giorni consecutivi.
- 12.1.3 L'Olympic Round si svolge secondo quanto previsto dall'Art.4.5.1.4 Libro 2.
- 12.1.4 Il Compound Match Round si svolge secondo quanto previsto dall'Art.4.5.1.4
- 12.2 Esiste un limite di tempo per tirare una serie di frecce.
- 12.2.1 Il **tempo** massimo per tirare una serie di tre frecce è di due (2) minuti. Il tempo massimo per tirare una serie di sei frecce è di quattro (4) minuti.
- 12.2.2 Una freccia scoccata prima o dopo il tempo specificato, o fuori sequenza **in caso di tiri alternati**, sarà considerata come facente parte di quella serie e comporterà al concorrente l'annullamento del punteggio più alto conseguito in quella serie che sarà registrato come Miss (M).
- 12.2.3 Una freccia scoccata **intenzionalmente o meno** sul campo di gara dopo che il Direttore dei Tiri ha ufficialmente chiuso i tiri di allenamento (cioè dopo il recupero delle frecce di prova) o durante la pausa tra le varie distanze o fasi, comporterà al concorrente l'annullamento del punteggio più alto conseguito nella serie successiva (senza ridurre il numero delle frecce da tirare in quella serie). **L'addetto alla registrazione dei punteggi registrerà tutte le frecce di quella serie (tre o sei frecce) con il relativo punteggio ma il punteggio più alto sarà annullato.** La tabella di punteggio dovrà essere siglata da un **Arbitro (Giudice di gara)** e dall'atleta coinvolto.
- 12.2.4 Nel caso di un **guasto all'attrezzatura** (durante la fase di qualificazione), verificato da un **Arbitro (Giudice di Gara)**, o di problemi medici, verificati da personale medico, potrà essere concesso tempo supplementare per effettuare le necessarie riparazioni o cambio dell'attrezzatura **o per determinare il problema medico e decidere se il**

concorrente può continuare la gara senza assistenza.

Il concorrente recupererà il numero di frecce necessarie non appena possibile ed entro il tempo massimo di 15 minuti (rispettando l'ordine ed i regolari tempi di tiro), sotto la supervisione di un Arbitro (*Giudice di Gara*).

12.2.4.1 Nel caso di guasto all'attrezzatura l'arciere dovrà chiamare un arbitro (*Giudice di Gara*) arretrando di un passo dalla linea di tiro. In questo caso

12.2.5 L'**ordine di tiro** potrà essere **cambiato** temporaneamente per consentire di cambiare o riparare l'attrezzatura o per trattamenti medici.

12.2.6 Nelle fasi dell'Olympic Round, del Compound Match Round o del Match Round nel Tiro alla Targa al Chiuso, in caso di guasto all'attrezzatura o per il trattamento di problemi medici non sarà concesso alcun tempo supplementare. L'arciere interessato potrà abbandonare la linea di tiro per riparare o sostituire la propria attrezzatura e quindi tornare a tirare la freccia o le frecce rimanenti se il tempo limite lo consente. Nella gara a squadre l'altro componente (o componenti) della squadra potrà tirare nel frattempo.

12.2.7 I punteggi dei singoli arcieri o squadre che beneficiano di turni senza avversario (bye) o rinunce degli avversari, non saranno registrati e i concorrenti avanzeranno alla fase successiva. Agli **Eventi Internazionali** essi potranno allenarsi sul campo di prova o in una area speciale di allenamento ricavata dalla parte non utilizzata del campo di gara. Durante le altre gare potranno allenarsi sul bersaglio assegnato per la gara, a meno che non sia disponibile un campo di prova adiacente al campo di gara.

12.2.8 Durante i turni senza avversario (bye), i concorrenti potranno allenarsi sul campo di gara tirando serie di tre frecce per massimo 3 set nella divisione Arco Ricurvo (*Olimpico*) o cinque serie di frecce nella divisione Compound. Nel caso in cui un concorrente superi il numero delle frecce tirate in ciascuna serie, nonostante il richiamo dell'Arbitro (*Giudice di Gara*), gli potrà essere negato di continuare l'allenamento sul campo di gara. Violazioni alla presente norma non avranno effetto sulla fase che il concorrente si appresta ad effettuare.

12.3 I concorrenti non possono alzare il **braccio dell'arco** prima che venga dato il segnale di partenza del tempo.

12.4 Eccetto il caso di persone disabili, gli arcieri dovranno tirare in **posizione** eretta e senza appoggio, con il corpo al di sopra della linea di tiro.

12.5 **In nessun caso una freccia potrà essere tirata una seconda volta.**

12.5.1 Una freccia può essere considerata come non tirata se:

- la freccia cade o è impropriamente tirata e una parte dell'asta risulta essere entro la zona tra la linea di tiro a la linea dei 3 metri, purché la freccia non sia rimbalzata.
- la visuale o il supporto si rovescino. Gli Arbitri (*Giudici di Gara*) prenderanno le misure che riterranno necessarie e concederanno il tempo sufficiente a tirare il relativo numero di frecce. Se il supporto si limita a scivolare, appoggiandosi sul terreno, saranno gli arbitri (*Giudici di Gara*) a decidere quale eventuale azione intraprendere.

12.6 Un arciere, mentre si trova sulla linea di tiro, potrà ricevere **informazioni** (con mezzi **non elettronici**) dagli ufficiali di squadra sempre che ciò non disturbi gli altri concorrenti.

12.6.1 Nella prova a squadre, i tre componenti della squadra e l'Allenatore potranno prestarsi assistenza verbale indipendentemente dal fatto che essi si trovino o meno sulla linea di tiro. Mentre la squadra sta tirando, l'Allenatore può dare assistenza solo stando nel box a lui riservato.

12.7 Nessun arciere può **toccare l'attrezzatura** di un altro arciere senza aver prima ottenuto il consenso di quest'ultimo. Casi gravi possono portare a sanzioni.

12.8 E' **vietato fumare** nell'area dei concorrenti e/o di fronte alla stessa.

12.9 Il **Direttore dei Tiri** sarà **informato quando un concorrente** nel tendere la corda del proprio arco **adotta** una tecnica che, ad avviso degli Arbitri (*Giudici di Gara*), consenta alla freccia nel caso di rilascio involontario di superare la zona di sicurezza o i dispositivi di sicurezza (area libera, reti, muri ecc.). Se un arciere persiste nell'utilizzare tale tecnica sarà immediatamente invitato, per ragioni di sicurezza, dal Presidente della Giuria (*Giuria di Gara*) Arbitrale e/o dal Direttore dei Tiri ad interrompere i tiri e ad abbandonare il campo di gara.

12.10 Nessun arciere potrà **tendere il suo arco** con o senza freccia ad eccezione di quando egli si trova sulla linea di tiro. Se si usa una freccia, l'arciere dovrà mirare nella direzione del bersaglio, ma soltanto dopo essersi assicurato che lo spazio davanti e dietro ai bersagli sia sgombro.

## 13 ORDINE DI TIRO E CONTROLLO DEL TEMPO

13.1 Sul medesimo battifreccia potranno tirare simultaneamente uno, due o, per il Tiro alla Targa all'Aperto, tre arcieri.

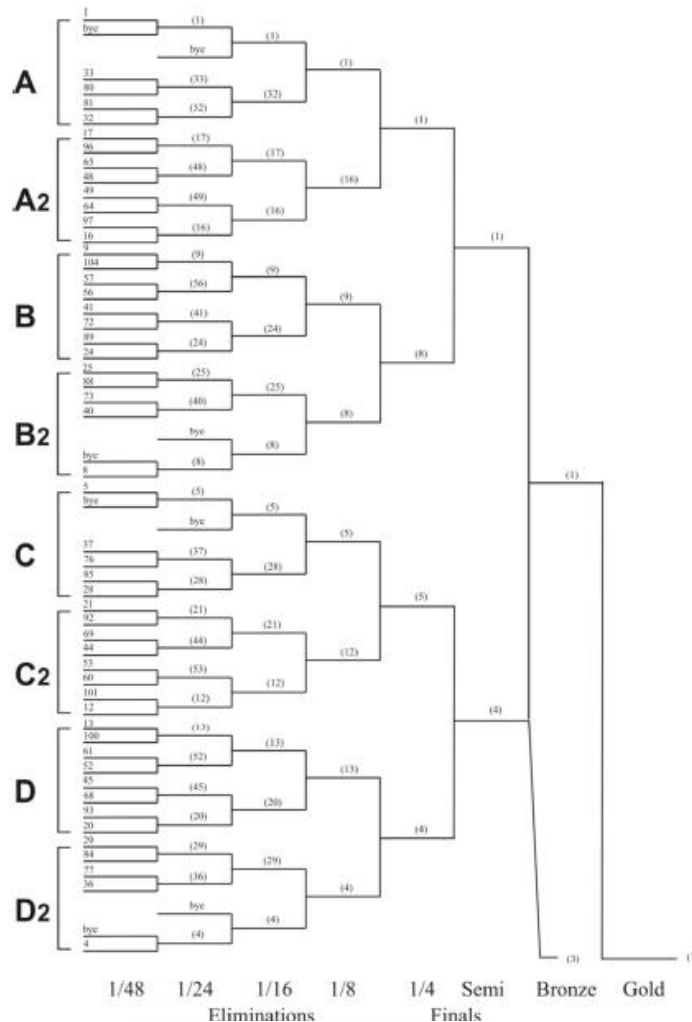
13.1.1 Se gli arcieri tirano in quattro per battifreccia, due alla volta, la rotazione sarà la

- 13.1.2 seguente: AB-CD, CD-AB, AB-CD ecc.  
Tranne che negli scontri diretti (match), gli atleti possono cambiare, di comune d'accordo, posizione di tiro, a condizione che tutti gli atleti di quel bersaglio informino un Arbitro (*Giudice di Gara*) prima dell'inizio di una distanza.  
Quando due, tre o quattro concorrenti tirano contemporaneamente sul medesimo bersaglio e non raggiungono un comune accordo, la posizione di tiro sarà la seguente:
- il concorrente A tira a sinistra, B a destra
  - il concorrente A tira a sinistra, B al centro e C a destra
  - i concorrenti A e C tirano a sinistra, B e D a destra, in caso di tiri alternati AB e CD
- Quando si utilizzano visuali con disposizione multipla ed i concorrenti non raggiungono un comune accordo, la posizione di tiro sarà la seguente:
- con due concorrenti che tirano su due visuali: A tira sulla visuale di sinistra, B tira sulla visuale di destra
  - con tre concorrenti che tirano su tre visuali: A tira sulla visuale in basso a sinistra, B tira sulla visuale in alto, C tira sulla visuale in basso a destra
  - con quattro concorrenti che tirano su quattro visuali: A tira sulla visuale in alto a sinistra, B tira sulla visuale in alto a destra, C tira in basso a sinistra e D in basso a destra.
  - con quattro concorrenti che tirano su quattro visuali triple verticali: A tira sulla prima colonna, B sulla terza colonna, C sulla seconda colonna e D sulla quarta colonna, in caso di tiri alternati AB e CD.
- Nelle competizioni Tiro alla Targa al Chiuso a squadre, quando vengono utilizzate le visuali triple, ciascun membro della squadra tirerà le proprie due frecce in un ordine qualsiasi, ciascuna in un diverso singolo bersaglio (centro) delle visuali triple.
- 13.1.3 Nel Match Round a Squadre (\*), ci saranno due visuali triple per ciascuna squadra. Se si usano visuali triple triangolari i centri inferiori saranno localizzati a 130 cm di altezza dal suolo.
- (\*) Per le gare Fitarco ad eccezione di quelle di calendario Internazionale: lo svolgimento della prova a Squadre è facoltativo. Nel caso in cui venga disputata i componenti della squadra devono essere dichiarati prima dell'inizio della prova a squadre.
- 13.1.4 Una squadra è composta dai 3 atleti (2 nel caso di Squadra Mista) che hanno ottenuto la migliore posizione in classifica della fase di Qualificazione. Il Capitano di Squadra può notificare in forma scritta al Direttore dei Tiri o al presidente della Giuria Arbitrale, almeno 1 ora prima l'inizio della fase, la sostituzione di un componente la squadra che comunque deve aver preso parte alla fase di Qualificazione. In caso di sostituzione, la medaglia sarà consegnata agli arcieri che hanno effettivamente tirato nella Fase a Squadre. La violazione della presente norma, comporterà la squalifica della squadra.

13.2 Ai Campionati Mondiali, prove di Coppa del Mondo e gare Internazionali particolarmente rilevanti:

- 13.2.1 Nell'Olympic Round e Compound Match Round individuale e nel Match Round nel Tiro alla Targa al Chiuso:
- Durante gli incontri nelle fasi Eliminatorie e Finali il concorrente riportato nella linea superiore di ogni coppia (nel diagramma) tirerà nella posizione di sinistra in quell'incontro (vedi immagine 1, Diagramma degli scontri diretti 1A - 104 atleti, permessi incontri senza avversari "bye").  
La disposizione dei battifreccia per le fasi della competizione è a scelta degli organizzatori.
  - Nei 1/48, 1/32, 1/24 e nei 1/16 (anche nel Tiro alla Targa al Chiuso) ci saranno due arcieri ogni battifreccia, negli 1/8 ogni concorrente tirerà su un battifreccia separato. I concorrenti andranno ai bersagli per partecipare alla registrazione dei punteggi ed al ritiro delle frecce
  - Nelle fasi Finali (incontri individuali, tiri alternati) ogni arciere tirerà su un battifreccia separato ma non si recherà al bersaglio per partecipare alla registrazione e al ritiro delle frecce. Ogni arciere designerà un proprio agente, il quale osserverà la registrazione dei punteggi e provvederà al ritiro delle frecce. Le frecce dovranno essere restituite all'arciere dopo il completamento di ciascuna serie/set, a partire dalla seconda/o serie/set.
  - Negli scontri singoli a tiro alternato, il concorrente meglio posizionato nella gara di qualificazione deciderà l'ordine di tiro della prima serie/set. Il concorrente con il punteggio più basso ottenuto nel set (Olympic Round) o nello scontro (Compound

match round) tirerà per primo la serie di frecce/set successiva/o. Nel caso in cui i due atleti siano a pari merito, quello che ha tirato per primo la prima serie di frecce/set, tirerà per primo anche la serie/set successiva/o o lo spareggio.



### 13.2.2

Nella **prova a Squadre** (entrambe le squadre tirano contemporaneamente):

- La posizione destra/sinistra degli incontri è determinata dal diagramma degli scontri. La squadra riportata nella linea superiore di ogni coppia (nel diagramma) tirerà nella posizione di sinistra in quell'incontro.

La disposizione dei battifreccia per le fasi della competizione è a scelta degli organizzatori.

- Entrambe le squadre inizieranno ciascuna serie del loro scontro con gli arcieri **dietro** la "linea del metro". Solo quando il Direttore dei Tiri darà il segnale di inizio dello scontro e farà partire il cronometro, il primo arciere attraverserà la "linea del metro".

- I componenti della squadra tireranno due (2) **frecce** ciascuno nell'**ordine** da essi scelto.

- Un arciere occuperà la **linea di tiro**, mentre gli altri due rimarranno dietro la linea del metro. Non più di un arciere alla volta dovrà trovarsi davanti alla "linea del metro".

- Concorrenti su **sedia a rotelle**, possono sempre rimanere sulla linea di tiro. Indicheranno il termine dei loro tiri alzando una mano al di sopra della testa (vedi [art.21](#))

- Quando un concorrente avanza per tirare, non dovrà estrarre le **frecce** dalla faretra prima di aver preso posizione sulla linea di tiro.

- Le **violazioni** alle regole per la gara a squadre verranno sanzionate come riportato nell'Art.15

### 13.2.3

Nelle **Fasi Finali a Squadre** (nel caso di tiri alternati):

- Entrambe le squadre inizieranno a tirare ogni serie di frecce dell'incontro con gli atleti dietro la "linea del metro".

- La squadra meglio posizionata nella gara di qualificazione deciderà l'ordine di tiro della prima serie. La squadra con il minor punteggio cumulativo inizierà i tiri nella serie successiva. Se le squadre sono in parità, tirerà per prima la squadra che ha iniziato l'incontro.
- i componenti la squadra devono avvicinarsi dopo ciascun tiro, in modo tale che ciascuno tiri una freccia ogni fase della rotazione.
- Quando la prima squadra ha tirato 3 frecce, una freccia ogni componente, (2 frecce per le Squadre Miste) e l'arciere è tornato dietro la "linea del metro" il cronometro di quella squadra si fermerà con il tempo rimanente esposto.
- Quando il punteggio dell'ultima freccia viene mostrato sulla tabella sotto il bersaglio, il cronometro della seconda squadra comincerà a funzionare ed il primo arciere di quella squadra potrà attraversare la "linea del metro" per iniziare a tirare.
- Questo si ripeterà finché le squadre non abbiano tirato le sei (6) frecce (4 per le Squadre Miste) o il tempo non sia scaduto.
- **La squadra che ha tirato per prima nell'incontro, inizierà i tiri per prima in caso di spareggio. Le squadre si avvicenderanno dopo ogni freccia scoccata da ciascun componente (dopo che un componente di una squadra ha tirato una freccia, si alterna con un componente della squadra avversaria)**

## 13.3

## Negli altri tornei

## 13.3.1

Olympic Round e Compound Match Round

Come riportato nell'Art.13.2 salvo che:

- Negli **1/8** gli organizzatori possono assegnare uno o due arcieri per battifreccia. Questi andranno al bersaglio per partecipare alla registrazione dei punteggi e al ritiro delle frecce.
  - Nei **1/4 di Finale** ci sarà un arciere per battifreccia. Gli incontri potranno essere disputati contemporaneamente a discrezione degli Organizzatori. In tal caso gli arcieri si recheranno al bersaglio per partecipare alla registrazione dei punteggi e al ritiro delle frecce. A meno che non ci sia un numero sufficiente di orologi a ritroso per la misurazione del tempo di ogni singolo incontro, il Direttore dei Tiri controllerà tutti gli incontri in modo sincrono. (\*)
  - In tutte le **altre fasi Finali** (scontri individuali, tiri alternati) ogni concorrente tirerà su battifreccia separati e non andrà al bersaglio per partecipare alla registrazione dei punteggi e il ritiro delle frecce. Ogni arciere dovrà designare un proprio Agente, il quale osserverà la registrazione dei punteggi e provvederà al ritiro delle frecce. Le frecce saranno restituite all'arciere dopo il completamento di ciascuna serie a partire dalla seconda. (\*)
- (\*) *Tranne che nelle gare del calendario internazionale, lo svolgimento degli incontri a tiro alternato è facoltativo*

## 13.4

## Tempi limite

## 13.4.1

Il tempo concesso all'arciere per tirare una freccia negli incontri a tiri alternati dell'Olympic Round e del Compound Match Round e **Match Round nel Tiro alla Targa al Chiuso** sarà venti (20) secondi (compresi gli spareggi).

## 13.4.2

Quaranta (40) secondi è il tempo concesso per:

- tirare una freccia di recupero
- per un concorrente: tirare 1 freccia di spareggio
- per la Squadra Mista: tirare 2 frecce di spareggio

## 13.4.3

Il tempo concesso ad una squadra per tirare una serie di tre (3) frecce, una ogni concorrente, nella prova a squadre in caso di spareggio, sarà un (1) minuto.

## 13.4.4

Il tempo concesso ad una Squadra Mista per tirare 4 frecce, 2 per concorrente, sarà ottanta (80) secondi.

## 13.4.5

Il tempo concesso ad un arciere per tirare una serie di tre (3) frecce sarà due (2) minuti; lo stesso tempo sarà concesso ad una squadra per tirare sei (6) frecce.

## 13.4.6

Il tempo concesso ad un arciere per tirare una serie di sei (6) frecce sarà quattro (4) minuti.

## 13.4.7

Il tempo limite potrà essere prolungato in circostanze eccezionali.

## 13.5

## Segnali visivi ed acustici.

## 13.5.1

Quando il tiro è controllato da **semafori** (ad eccezione delle Fasi Finali dell'Olympic Round, **del Compound Match Round e del Match Round nel Tiro alla Targa al Chiuso**):

ROSSO: il Direttore dei Tiri darà due segnali sonori perché gli arcieri designati AB, CD, oppure i 3 concorrenti insieme) occupino tutti insieme la linea di tiro (ad eccezione della gara a squadre).

- VERDE: dopo 10 secondi, il colore cambia in verde e il Direttore dei Tiri darà un segnale acustico per l'inizio dei tiri.
- GIALLO: questa luce si accenderà quando rimangono solo 30 secondi allo scadere del tempo, ad eccezione delle Fasi Finali dell'Olympic Round quando gli atleti tirano in modo alternato.
- ROSSO: questo significa che il limite di tempo è scaduto (vedi Art.13.4) e saranno dati due segnali acustici per avvertire che si devono sospendere i tiri, anche se non sono state tirate tutte le frecce. Qualsiasi arciere ancora sulla linea di tiro dovrà ritirarsi dietro la linea di attesa. Gli arcieri del turno successivo, se del caso, avanzeranno ed occuperanno la linea di tiro e aspetteranno la luce verde come sopra per iniziare i tiri: il tutto verrà ripetuto come sopra, e così si procederà fino a che tutti non avranno tirato. Per le distanze in cui dovranno essere tirate sei (6) frecce in due serie di tre (3) frecce, quanto sopra verrà ripetuto prima della registrazione dei punteggi. Quando si accende la luce Rossa dopo aver tirato il necessario numero di frecce, verranno dati tre segnali acustici affinché gli arcieri avanzino verso i bersagli per la registrazione dei punteggi.
- 13.5.2 Quando il tiro è controllato mediante pannelli: nella corsia libera sono essenziali due pannelli, di modo che lo stesso lato dei pannelli (giallo o verde) sia visibile simultaneamente sia dalle donne che dagli uomini. Il lato giallo verrà girato verso gli arcieri quale segnale di avvertimento che sono rimasti solo 30 secondi allo scadere del tempo limite. Per tutto il resto del tempo rimarrà girato verso gli arcieri il lato verde del pannello.
- 13.5.3 Ogniqualvolta la linea di tiro viene liberata da tutti gli arcieri, avendo essi finito di tirare le loro frecce, sarà dato immediatamente il segnale appropriato per il cambio o per la registrazione dei punti.
- 13.5.4 Nel caso in cui vengano disputati più incontri simultaneamente a tiri alternati sullo stesso campo di gara, sarà dato solo il segnale per indicare l'inizio dell'incontro.
- 13.6 Nessun arciere dovrà occupare la linea di tiro se non quando sarà dato l'apposito segnale.
- 13.6.1 Si concederanno 10 secondi affinché gli arcieri lascino libera e gli arcieri del turno successivo occupino la linea di tiro. Ciò sarà indicato da due segnali acustici e dal semaforo rosso.
- 13.6.2 Negli scontri individuali a tiro alternato disputati singolarmente un segnale acustico indicherà i 10 secondi a disposizione per gli arcieri per posizionarsi sulla linea di tiro. Allo scadere dei 10 secondi, un segnale acustico segnalerà l'inizio dei 20 (venti) secondi concessi al primo arciere per tirare la prima freccia. Non appena la prima freccia sarà stata tirata ed il punteggio mostrato sul numeratore, partirà il contasecondi a ritroso che indicherà i 20 (venti) secondi a disposizione del secondo arciere per tirare una freccia. Gli arcieri continueranno in tale modo ad alternarsi al tiro seguendo il segnale visivo del contasecondi fino a quando entrambi avranno scoccato tre frecce. **Allo scadere del tempo sarà dato un segnale acustico per indicare l'inizio del tempo a disposizione dell'altro arciere/squadra o per indicare il termine della serie/set.**
- 13.7 Se per un qualsiasi motivo venissero **sospesi i tiri** durante una serie, il limite di tempo verrà così regolato:
- 13.7.1 Nella prova individuale dell'Olympic Round, del Compound Match Round e del Match Round nel Tiro alla Targa al Chiuso saranno concessi quaranta (40) secondi per ciascuna freccia (20 secondi in caso di tiri alternati)
- 13.7.2 Nella prova a squadre a tiri alternati, l'orologio verrà impostato con il tempo rimasto al momento della interruzione di emergenza aggiungendo cinque (5) secondi. I tiri ricominceranno dalla linea di tiro.
- 13.7.3 Nella prova a squadre di altre gare, saranno concessi venti (20) secondi per freccia. I tiri ricominceranno dalla linea di tiro.
- 13.8 Un arciere che arrivi **dopo l'inizio dei tiri** sarà penalizzato del numero di frecce che sono già state tirate, a meno che il **Presidente della Giuria arbitrale, o il suo vice**, ritenga che il suo ritardo sia dovuto a circostanze indipendenti dalla sua volontà, nel qual caso egli potrà recuperare le frecce non scoccate dopo che sia terminata la distanza in corso in quel momento, tuttavia non in numero superiore a 12 frecce. Nelle fasi dell'Olympic Round, del Compound Match Round e del Match Round nel Tiro alla Targa al Chiuso, all'arciere non è concesso di recuperare alcuna freccia.
- 13.9 Mentre i tiri sono in corso, soltanto gli arcieri di turno o **atleti con disabilità** potranno sostare sulla **linea di tiro**
- 13.9.1 Tutti gli altri arcieri dovranno rimanere con la loro attrezzatura dietro la linea di attesa.



Dopo aver scoccato le proprie frecce, ogni arciere dovrà immediatamente ritirarsi dietro la linea di attesa e può lasciare il suo cannocchiale sulla linea di tiro sempre che non sia di intralcio per altri atleti.

## 14 REGISTRAZIONE DEI PUNTEGGI

- 14.1** Per la registrazione dei punteggi vi saranno **addetti alla registrazione dei punteggi** (marcapunti) in numero sufficiente da garantirne uno ogni battifreccia.
- 14.1.1** Tale compito può essere assunto da un concorrente, quando è presente più di un arciere per bersaglio. Sarà nominato un marcapunti per ciascun battifreccia. (\*)  
 (\*) *Qualora i marcapunti siano concorrenti, si dovranno prevedere 2 marcapunti per ogni battifreccia. Qualora in un battifreccia si ritrovi a gareggiare un solo concorrente dovrà essere assegnato dalla organizzazione un marcapunti esterno che avrà lo stesso diritto dei concorrente ai fini della valutazione del valore di una freccia. Al termine della registrazione, dovranno lasciare le tabelle di punteggio su una linea immaginaria situata circa 2 metri davanti alla linea dei bersagli.*
- 14.1.2** La **registrazione dei punteggi** avrà luogo dopo ogni serie **frecce/set**
- 14.1.3** I marcapunti **registreranno il valore** di ogni freccia sulla Scheda di Punteggio in ordine decrescente come dichiarato dall'arciere (o dalla persona da lui nominata) a cui le frecce appartengono. Gli arcieri in quel battifreccia controlleranno il valore di ogni freccia che viene dichiarata ed in caso di disaccordo chiameranno l'arbitro (*Giudice di Gara*) assegnato la cui decisione sarà definitiva.
- 14.1.4** **Nelle fasi eliminatorie**, il valore delle frecce sarà dichiarato da ciascun concorrente. L'avversario controllerà il valore di ciascuna freccia ed in caso di disaccordo chiamerà l'arbitro (*Giudice di Gara*) assegnato la cui decisione sarà definitiva.
- 14.1.4.1** In ogni set un atleta può conseguire un massimo di 30 punti (3 frecce). L'atleta con il punteggio più alto ottenuto nella stessa serie di frecce ottiene 2 punti-set. In caso di parità entrambi gli atleti ottengono 1 punto-set.
- 14.1.4.2** Viene dichiarato vincitore e procede alla fase successiva, l'atleta che dopo aver disputato 5 set raggiunge 6 punti-set (su un massimo possibile di 10).
- 14.1.5** Nella **prova a squadre** il punteggio di ciascuna squadra sarà cumulativo e in ordine decrescente; tutti i concorrenti si potranno recare ai bersagli ed uno per squadra chiamerà i punti. Un concorrente della squadra avversaria, controllerà il valore di ciascuna freccia ed in caso di disaccordo chiamerà l'arbitro (*Giudice di Gara*) assegnato la cui decisione sarà definitiva.
- 14.1.6** Nelle **Fasi Finali** il valore delle frecce verrà **annotato dagli addetti alla registrazione** man mano che esse sono tirate. Tale valore preliminare non ufficiale, sarà verificato ed eventualmente rettificato se richiesto dal rappresentante nominato dall'atleta quando verrà effettuata la registrazione ufficiale del punteggio. I rappresentanti dei concorrenti/squadra avversari, controlleranno il valore di ciascuna freccia ed in caso di disaccordo chiameranno l'arbitro (*Giudice di Gara*) assegnato la cui decisione sarà definitiva  
**Nel Tiro alla Targa al Chiuso**, nel caso in cui vengano utilizzate visuali triple, le frecce possono essere tirate in un qualsiasi ordine, ma se più di una freccia viene tirata nello stesso singolo bersaglio (della visuale tripla), entrambe (o tutte) le frecce saranno considerate come facenti parte della stessa serie ma verrà registrata solo la freccia con il minor punteggio. L'altra freccia, o le altre, nello stesso bersaglio (della visuale tripla), sarà registrata/e come non andata/e a bersaglio (Miss). Le frecce che non colpiscono la zona esterna azzurra (6) saranno registrate come non andate a bersaglio (Miss).
- 14.1.7** Gli arcieri possono **delegare** il loro Capitano di Squadra o altro arciere del loro stesso bersaglio a registrare il punteggio delle loro frecce e a raccoglierle, purché l'arciere interessato non si rechi al bersaglio (per esempio: concorrenti disabili).
- 14.2** Il punteggio di una freccia sarà registrato in base alla **posizione dell'asta** sulla superficie del bersaglio. Nel caso che l'asta di una freccia tocchi due colori o tocchi una delle linee di divisione delle zone di punteggio, a tale freccia verrà attribuito il valore più alto delle due zone interessate.
- 14.2.1** Le frecce e la superficie del bersaglio **non potranno essere toccate** fino a quando tutte le frecce di quel bersaglio siano state registrate.
- 14.2.2** Se vengono trovate nei bersagli o sul terreno vicino ad essi o nelle corsie di tiro più frecce rispetto al numero consentito appartenenti allo stesso arciere (o componente la squadra) verranno registrate soltanto le tre (o sei a seconda del caso) con punteggio inferiore. Se si riscontrasse un caso di recidiva, gli arcieri o le squadre potranno essere squalificati.

- 14.2.2.1 Nel Compound Match Round a Squadre le frecce possono essere tirate in qualsiasi ordine ma se più di 3 frecce (2 per le Squadre Miste) vengono tirate sulla stessa visuale, saranno conteggiate come facenti parte di quella serie e solo le 3 frecce (2 per le Squadre Miste) con il valore più basso saranno registrate. L'altra freccia o frecce infisse nella stessa visuale saranno registrate come non andata/e a bersaglio (Miss). Una freccia che non colpisce almeno la parte esterna blu (5) della visuale, sarà registrata come non andata a bersaglio (Miss).
- 14.2.3 Qualora manchi un frammento di una visuale comprendente una linea di divisione oppure la zona in cui si incontrano due colori, oppure se la linea di divisione è spostata da una freccia, si terrà conto di una linea circolare immaginaria per giudicare il valore di qualsiasi freccia che possa colpire detta parte.
- 14.2.4 Tutti i **fori delle frecce** che si trovano nelle zone a punto dovranno essere contrassegnati ogni volta che si effettua la registrazione del punteggio e le frecce vengono estratte dal bersaglio.
- 14.2.5 Le frecce conficcate nel supporto e non visibili sulla superficie della visuale potranno essere registrate solo da un Arbitro (*Giudice di Gara*).
- 14.2.6 Una freccia:
- 14.2.6.1 che colpisce il battifreccia e poi **rimbalza o che vi rimane penzolante**, otterrà in caso di rimbalzo un punteggio corrispondente al suo punto di impatto con il bersaglio, sempre che tutti i fori di freccia siano stati contrassegnati e che si possa identificare un foro o un segno non marcato e **nel caso in cui rimane penzolante, otterrà un punteggio corrispondente alla sua posizione sul bersaglio**.  
 Quando si verifica un **rimbalzo o se una freccia rimane penzolante**:  
 • tutti gli arcieri di quel determinato battifreccia, dovranno interrompere i tiri e, rimanendo sulla linea di tiro, chiamare un Arbitro (*Giudice di Gara*);  
 • Quando tutti gli arcieri che si trovano sulla linea di tiro per quella serie hanno terminato di tirare le loro frecce oppure sia trascorso il limite di tempo, a seconda del caso, il Direttore dei Tiri interromperà i tiri (\*). L'arciere la cui freccia è rimbalzata **o che è penzolante**, si recherà al bersaglio accompagnato da un Arbitro (*Giudice di Gara*), il quale valuterà il punto di impatto **della freccia rimbalzata o determinerà il valore della freccia penzolante**, ne annoterà il valore e segnerà il foro e, successivamente, parteciperà alla registrazione del punteggio di quella serie. (\*\*) La freccia rimbalzata **o penzolante** dovrà rimanere dietro al bersaglio fino a quando non sia stato registrato il punteggio di quella serie. Una volta che il campo è nuovamente libero, il Direttore dei Tiri darà il segnale per la ripresa dei tiri per i concorrenti del bersaglio dove si è verificato il rimbalzo o **dove la freccia è rimasta penzolante**.  
 (\*) *con una serie di quattro segnali acustici*  
 (\*\*) *Nel caso in cui la tabella ufficiale di registrazione dei punteggi sia in prossimità del bersaglio e l'annotazione sia stata fatta su di essa, il Giudice di Gara non parteciperà alla successiva registrazione dei punteggi.*  
 • Questi concorrenti dovranno completare la loro serie di tre o sei frecce prima che si possano riprendere i tiri generali o la registrazione dei punteggi. Nel frattempo nessun arciere dovrà occupare la linea di tiro.
- 14.2.6.2 che colpisce il battifreccia e lo **attraversa** completamente, sarà registrata con il punteggio relativo alla posizione del foro sul bersaglio, purché tutti i fori siano stati segnati e possa essere identificato un foro non marcato.
- 14.2.6.3 che colpisce la cocca di un'**altra freccia**, rimanendovi infissa, otterrà un punteggio conforme a quello del valore della freccia colpita.
- 14.2.6.4 che colpisce un'**altra freccia** e poi colpisca il bersaglio dopo la **deviazione** otterrà un punteggio corrispondente alla sua posizione sul bersaglio.
- 14.2.6.5 che colpisce un'**altra freccia** e poi **rimbalzi** otterrà un punteggio pari al valore della freccia colpita, a condizione che la freccia danneggiata possa essere identificata.
- 14.2.6.6 che colpisce un **bersaglio diverso** da quello cui è assegnato l'arciere, sarà considerata come parte di quella serie e sarà registrata come non andata a bersaglio (Miss).
- 14.2.6.7 fuori la zona di punteggio più esterna sarà registrata come non andata a bersaglio (Miss)
- 14.2.7 Una freccia che venga **trovata sul terreno** nelle corsie di tiro o dietro al battifreccia e che sia stata reclamata come rimbalzo o come freccia che abbia attraversato tutto il supporto deve, secondo l'Arbitro(i) (*Giudice di Gara*), aver prima colpito il bersaglio. In caso di rimbalzo o freccia passata attraverso il supporto, se verranno riscontrati sul bersaglio più fori non marcati, verrà assegnato al concorrente il punteggio

- corrispondente al foro di più basso valore non marcato.
- 14.2.8 Nell'**Olympic Round, nel Compound Match Round e nel Match Round nel Tiro alla Targa al Chiuso**, le frecce che rimbalzano o che passano attraverso il battifreccia o pendenti dallo stesso, non arrestano la competizione.
- 14.2.9 Una freccia non andata a punto (*miss*) verrà registrata come "M" nella tabella di punteggio.
- 14.3 Il Direttore dei Tiri si dovrà assicurare che, dopo la registrazione del punteggio, non **sia rimasta alcuna freccia sui battifreccia** prima che venga dato segnale di riprendere i tiri.
- 14.3.1 Nel caso in cui le frecce siano incidentalmente rimaste sul bersaglio, i tiri non verranno interrotti.  
Un arciere potrà effettuare quella serie con altre frecce oppure recuperare le frecce non tirate dopo che i tiri effettuati su quella distanza siano terminati. In tali circostanze, un arbitro (*Giudice di Gara*) parteciperà alla registrazione del punteggio di quella serie, assicurandosi che le frecce della serie precedente rimaste sul bersaglio siano riscontrate sulla tabella di punteggio dell'arciere prima che qualunque freccia venga estratta dal bersaglio.
- 14.3.2 Nel caso in cui un arciere **lasci delle frecce** (per es. sul terreno nella zona dei bersagli) egli potrà usarne altre purché ne informi un Arbitro (*Giudice di Gara*) prima di iniziare a tirare.
- 14.4 Le **schede di punteggio** saranno **firmate** dal marcapunti e dall'arciere, il che denoterà che l'arciere è d'accordo con il valore di ogni freccia, con la somma totale, con il numero dei 10 e delle X (**dei 9 in gare di Tiro alla Targa al Chiuso**). Se il marcapunti partecipa ai tiri, la sua scheda di punteggio sarà firmata da un altro arciere dello stesso bersaglio.
- 14.4.1 Per ogni bersaglio saranno tenute due schede di punteggio; una potrà essere elettronica. **In caso di discrepanza tra la scheda elettronica e quella cartacea, quest'ultima sarà predominante.**  
Gli organizzatori non sono obbligati ad accettare o registrare tabelle di punteggio che non riportano firma, **e/o** totale, **e/o** il numero dei 10 **e/o** quello delle X (**dei 9 in gare di Tiro alla Targa al Chiuso**) e/o che contengono errori di calcolo. Organizzatori o ufficiali non sono obbligati a verificare la correttezza di ogni scheda di punteggio. Gli stessi, in caso rilevino degli errori, li correggeranno. Le correzioni dovranno essere effettuate prima di procedere alla fase di gara successiva.  
Se viene riscontrata una discrepanza sulla somma totale:  
• **nel caso in cui vengono utilizzate due schede di punteggio cartacee**, sarà valida la somma totale inferiore  
• **nel caso in cui venga utilizzata una scheda di punteggio elettronica ed una cartacea**, sarà valida la somma totale riportata sulla scheda cartacea a meno che questa non sia maggiore rispetto al punteggio effettivo (nel qual caso sarà valido il punteggio inferiore)
- 14.4.2 Durante tutti gli incontri delle fasi Eliminatorie e delle Finali, le schede di punteggio saranno firmate dai due concorrenti dell'incontro. Questo indicherà che entrambi gli atleti o addetti alla registrazione dei punteggi concordano sul valore di ciascuna freccia, sulla somma totale, sul numero dei 10, delle X (**dei 9 in gare di Tiro alla Targa al Chiuso**), e sul risultato del set e dell'incontro. Tutte le informazioni mancanti saranno considerate come non esistenti (zero)
- 14.5 In caso di **parità di punteggio**, la posizione in classifica sarà determinata secondo l'ordine seguente:
- 14.5.1 per i casi di **parità in tutte le gare**, ad eccezione di quanto stabilito nel successivo Art.14.5.2:  
• Individuale e a squadre  
**Tiro alla Targa all'Aperto:**  
- maggior numero di 10 (inclusi i dieci interni)  
- maggior numero di X (10 interni)  
**Tiro alla Targa al Chiuso:**  
- maggior numero di 10  
- maggior numero di 9
- 14.5.2 In caso di ulteriore parità, i concorrenti saranno dichiarati "a pari merito".  
Al fine della posizione nel diagramma degli scontri diretti, sarà effettuato un sorteggio con il lancio della moneta per determinare la posizione dei "pari merito" (**senza tener conto del maggior numero di 10 e X – 9 nel Tiro alla Targa al Chiuso**)
- 14.5.2.1 In caso di parità riguardanti l'ingresso nelle Fasi Eliminatorie, saranno risolte alla distanza disputata per ultima non appena verificato il risultato della qualificazione.
- 14.5.2.1.1 **Nel Tiro alla Targa all'Aperto**, la disposizione dei bersagli sarà la seguente:  
• nell'individuale ci sarà un concorrente per battifreccia su battifreccia "neutrali" posti al

centro del campo

- nell'individuale quando si usano bersagli multipli, il concorrente tirerà al centro nella stessa posizione usata nella gara (A, B, C o D)
- per le squadre si utilizzerà un battifreccia per squadra posti al centro del campo, con una visuale singola o tre centri da 80 cm con disposizione triangolare. I singoli componenti la squadra, qualora vengano usate visuali multiple, decideranno su quale centro tirare.

**14.5.2.1.2** Nel Tiro alla Targa al Chiuso la disposizione dei bersagli sarà la seguente

- nell'individuale lo spareggio sarà disputato sulle stesse visuali (A, B, C o D) e modello (40 cm triple verticali, 40 cm triple triangolari, 60 cm) sulle quali il concorrente in questione ha disputato la fase di qualificazione.
- nell'individuale quando si utilizzano visuali triple, il concorrente dovrà tirare sul bersaglio di mezzo. Nel caso in cui questo non sia possibile, saranno disposti uno o più supporti battifreccia con un massimo di due visuali ognuno, per un massimo di due concorrenti per battifreccia.
- per le squadre ci sarà un battifreccia per squadra. Se sono state usate visuali triple triangolari, la squadra avrà a disposizione una visuale, i cui bersagli inferiori saranno a 130 cm dal terreno. Se viene usata una visuale tripla verticale, **la stessa sarà posizionata in orizzontale**. I componenti la squadra decideranno su quale bersaglio (centro) tirare (una freccia ogni centro).

**14.5.2.2** Individuali:

- spareggio su una singola freccia con valutazione del punteggio
- se persiste la parità di punteggio, la freccia più vicina al centro risolverà la parità. **Se persiste parità nella distanza dal centro, si procederà ad ulteriori spareggi fino alla risoluzione**

**14.5.2.3** Squadre:

- Spareggio su una serie di tre (3) frecce, (due (2) nel caso di Squadre Miste), una freccia ogni concorrente, con valutazione del punteggio (fino a un massimo di tre spareggi);
- se persiste la parità di punteggio, la squadra con la freccia più vicina al centro vincerà;
- se ancora in parità, la seconda freccia (o la terza) più vicina al centro risolverà la parità;

**14.5.2.4** I concorrenti dovranno rimanere sul campo di gara fino a quando non vengono ufficialmente informati sugli eventuali spareggi. Un concorrente/squadra che non è presente al momento dell'annuncio di spareggio sarà dichiarato perdente dello spareggio.

**14.6** I migliori 8 atleti (squadre) saranno classificati individualmente.

**14.6.1** Atleti/squadre eliminati :

- durante gli 1/8 saranno classificati al 9° posto
- durante i 1/16 saranno classificati al 17° posto
- **durante i 1/24 o 1/32 saranno classificati al 33° posto**
- **durante i 1/48 saranno classificati al 57° posto**

**14.6.2** Atleti/squadre eliminati durante i 1/4 di finale saranno classificati nel modo seguente:

- in caso di formato a set, in base al numero dei punti-set conseguiti. In caso di parità, prevale il punteggio totale ottenuto nell'ultimo incontro.
- in caso di formato con scontri diretti a punteggio cumulativo, in base al punteggio totale conseguito nell'ultimo scontro. **In caso di ulteriore parità, i concorrenti saranno dichiarati "pari merito"**

**14.7** Gli organizzatori devono, alla fine del torneo, **pubblicare** la classifica completa.

## 15 PENALITÀ

Viene esposto di seguito, un riepilogo di penalità e/o sanzioni applicate agli atleti **o ufficiali di squadra** in caso di infrazione alle norme o per condizioni non rispettate.

**15.1 Ammissione, squalifica**

**15.1.1** Qualora risulti che un concorrente abbia infranto **i presenti regolamenti** potrà essere squalificato dalla gara con conseguente annullamento della posizione ottenuta.

**15.1.2** Un arciero non può partecipare ai Campionati Mondiali se l'Associazione Membro di appartenenza non risponde ai requisiti stabiliti dall'Art.3.7.2.

**15.1.3** Se un arciero gareggia in una Classe come da Libro 2, Art.4.2, senza però averne rispettato i requisiti di appartenenza, sarà squalificato dalla gara e la sua posizione annullata.

**15.1.4** Se un arciero risulta aver violato le normative Anti-doping, sarà soggetto a sanzioni così come

- previste nel Libro 6
- 15.1.5 Il punteggio conseguito da un arciere che ha usato un'attrezzatura non conforme ai Regolamenti WA può essere **parzialmente o completamente** annullato (Art.11)
- 15.1.6 Il punteggio di un arciere o una squadra che ha ripetutamente scoccato più frecce rispetto a quelle consentite in ogni serie, può essere annullato (Art.14.2.2)
- 15.1.7 Se viene riscontrata trasgressione intenzionale a qualsiasi norma e regolamento, l'arciere può essere ritenuto non idoneo a partecipare quindi squalificato dalla gara ed annullata la relativa posizione ottenuta.
- 15.1.7.1 **La condotta antisportiva non sarà tollerata. Tale condotta da parte di un atleta o da parte di chiunque lo assista, comporterà la squalifica dell'atleta e la sospensione di risultati di eventuali gare future.**
- 15.1.7.2 **Chiunque modifichi senza autorizzazione o falsi un punteggio o che consapevolmente abbia un punteggio modificato o falsato, sarà squalificato.**
- 15.1.7.3 **Se un concorrente ripetutamente estrae le proprie frecce prima che queste vengano registrate, può essere squalificato.**
- 15.1.8 Se un arciere persiste nel tendere la corda del proprio arco utilizzando una tecnica, **ad avviso dell'Arbitro (Giudice di Gara)**, pericolosa sarà immediatamente invitato, per ragioni di sicurezza, dal Presidente della Commissione Arbitrale (**Giuria**) di Gara e/o dal Direttore dei Tiri a interrompere i tiri **immediatamente e sarà squalificato** (Art.12.9).
- 15.2 Perdita del punteggio di una freccia**
- 15.2.1 Un arciere che arrivi dopo l'inizio dei tiri sarà penalizzato del numero di frecce che sono già state tirate, a meno che il Direttore dei Tiri ritenga che il suo ritardo sia dovuto a circostanze indipendenti dalla sua volontà (Art.13.8).
- 15.2.2 Nel caso di guasto alla propria attrezzatura, un arciere potrà recuperare solo il numero di frecce che potrà tirare entro 15 minuti, seguendo l'ordine di tiro standard dopodiché perderà il numero di frecce che non è riuscito a scoccare (Art.7.4.2.5. Vedi Art.7.4.2.6 per problemi medici imprevisti).
- 15.2.3 Una freccia scoccata prima o dopo il tempo concesso o fuori sequenza, sarà considerata come parte di quella serie con conseguente perdita del punteggio più alto della serie, e sarà registrata come non andata a bersaglio (Miss).
- 15.2.4 Una freccia scoccata sul campo di gara dopo che il Direttore dei Tiri ha ufficialmente chiuso i tiri di prova (cioè dopo l'estrazione delle frecce di prova) o durante la pausa tra le varie distanze o fasi, comporterà al concorrente l'annullamento del punteggio più alto conseguito nella serie successiva.
- 15.2.5 Nella prova a squadre se uno dei componenti la squadra tira una freccia prima o dopo il segnale che indica l'inizio o la fine dei tiri, questa verrà considerata come facente parte di quella serie comportando l'annullamento della freccia con il punteggio maggiore di quella serie della intera squadra e sarà registrata come non andata a bersaglio (Miss).
- 15.2.6 Se vengono trovate sul bersaglio o sul terreno accanto ad esso o nelle corsie di tiro più del numero consentito di frecce verranno registrate soltanto le tre (o sei a seconda del caso) con punteggio inferiore (Art.14.2.2).
- 15.2.7 Nella prova a squadre, se un componente non tira tutte le proprie due (2) frecce in una serie, quelle non tirate comunque saranno conteggiate in quella serie. Una freccia non tirata sarà registrata come non andata a bersaglio (Miss). Se il numero totale di frecce, incluse tutte quelle non tirate, in qualsiasi serie, supera le sei (6) (oppure 4) frecce, si applicherà l'art.15.2.6.
- 15.2.8 Se in caso di tiri alternati, un componente di una squadra tira più del numero previsto di frecce prima di tornare dietro la linea del metro, la squadra perderà il punteggio più alto di quella serie.
- 15.2.9 Se una freccia non colpisce una zona di punteggio o colpisce un bersaglio diverso da quello assegnato al concorrente, sarà considerata come parte di quella serie e sarà registrata come freccia non andata a bersaglio (Miss) (Art.14.2.6.6 e 14.2.6.7).
- 15.2.10 **Quando si utilizzano visuali triple e più di una freccia viene tirata nello stesso singolo bersaglio (della visuale tripla), entrambe (o tutte) le frecce saranno considerate come parte di quella serie ma verrà registrata solo la freccia con il minor punteggio.**
- 15.3 Penalità di tempo per la prova a squadre**
- 15.3.1 Se un membro di una squadra attraversa la "linea del metro" troppo presto, l'Arbitro (**Giudice di Gara**) mostrerà o un cartellino giallo. Questo indicherà che tale concorrente dovrà tornare dietro la "linea del metro" per ricominciare o per essere rimpiazzato da un altro arciere che deve ancora tirare il quale dovrà partire da dietro la "linea del metro".
- 15.3.2 Se la squadra non rispetta il cartellino giallo ed il concorrente scocca la sua freccia,

- 15.3.3 sarà annullata la freccia della squadra di quella serie con il valore più alto.  
Sarà applicata la stessa procedura nel caso in cui un membro di una squadra estragga dalla faretra una freccia prima di essere in posizione sulla linea di tiro.

#### **15.4 Ammonizioni**

Concorrenti ammoniti più di una volta e che comunque continuano ad infrangere le seguenti regole o che non seguono decisioni e direttive (che possono essere appellabili) (\*) degli arbitri (*Giudici di Gara*) assegnati, subiranno le conseguenze come da Art.15.1.7

(\*) *laddove sia presente la Commissione di Garanzia*

- 15.4.1 Nessun concorrente può toccare l'attrezzatura di un altro concorrente senza il suo consenso (Art.12.7)
- 15.4.2 Nessun concorrente può tendere in suo arco, con o senza freccia, ad eccezione di quando si trova in posizione sulla linea di tiro (Art.12.10).
- 15.4.3 Quando si stanno svolgendo i tiri, potranno essere sulla linea di tiro solo i concorrenti di quel turno **ad eccezione degli atleti con disabilità**
- 15.4.4 Un concorrente non può sollevare il braccio dell'arco fino a che non viene dato il segnale di partenza del tempo (Art.12.3).
- 15.4.5 Né le frecce né la visuale possono essere toccate fino a che tutte le frecce di quel bersaglio sono state registrate (Art.14.2.1).
- 15.4.6 Nel tendere la corda del proprio arco un concorrente non dovrà adottare una tecnica che, ad avviso degli Arbitri (*Giudici di Gara*) sia suscettibile, nel caso di rilascio involontario, di scagliare la freccia al di là della zona di sicurezza o dei dispositivi di sicurezza (area libera, reti, muri ecc.)

## **16 TIRI DI PROVA**

16.1 Ai Campionati si possono effettuare i tiri di prova sul campo di gara.

16.1.1 Ai Campionati **Mondiali** saranno effettuati tiri di prova per un minimo di 20 e un massimo di 45 minuti durante tutti i giorni della gara di Qualificazione. I tiri di prova terminano con l'estrazione delle frecce di prova. I bersagli per i tiri di prova saranno posizionati alla prima distanza da disputare da ogni classe.

Quando si svolgono le fasi Eliminatorie e Finali, gli Organizzatori, tenendo in considerazione il programma giornaliero, possono decidere la durata del tempo per i tiri di prova.

16.1.1.1 Almeno cinque giorni prima l'inizio della gara, devono essere a disposizione degli atleti altre aree attrezzate per gli allenamenti.

16.1.2 Alle altre gare, i tiri di prova si svolgeranno per un massimo di 45 minuti o anche meno, e la gara inizierà il prima possibile.

16.1.3 **Durante le fasi Eliminatorie e Finali dell'Olympic Round, del Compound Match Round e del Match Round nel Tiro alla Targa al Chiuso, dovrà essere disponibile per gli atleti ancora in gara, un campo di allenamento accanto al campo gara (con i bersagli posizionati nella stessa direzione di quelli sul campo gara)**

16.2 Per tutti i Campionati:

16.2.1 Nel caso in cui il numero dei bersagli per i tiri di prova fosse insufficiente **rispetto al numero dei concorrenti**, gli Organizzatori **potranno** prevedere due o tre sessioni al giorno, di minimo 4 ore ciascuna; 24 ore prima si dovrà prenotare la sessione. La prenotazione da parte di un atleta per più di una sessione al giorno può essere accettata solo se non esclude un altro atleta dalla prima sessione di prova da lui scelta.

16.2.2 Il Direttore dei Tiri dovrà essere presente durante l'intera durata dei tiri di prova; esso darà segnali acustici per indicare il termine dei tiri, per permettere agli atleti di estrarre le frecce, e per la ripresa dei tiri. **Nessun atleta può tirare dopo il segnale che indica il termine dei tiri.**

Gli atleti concorrenti che contravvengono tale regola possono essere allontanati dalla sessione.

16.2.3 Qualsiasi modifica alla posizione dei bersagli deve essere permessa preventivamente dal Direttore di Tiri. Questo potrà richiedere ai concorrenti, se necessario, di aiutarlo a spostare tali bersagli.

16.3 **I tiri di prova si svolgeranno sotto il controllo del Direttore dei Tiri.**

## **17 QUESITI E CONTROVERSIE**

17.1 Qualsiasi concorrente dovrà riportare ad un Arbitro (*Giudice di Gara*) eventuali quesiti circa il **valore**

**di una freccia** sul bersaglio prima che ne venga estratta alcuna.

**17.1.1** Un errore sulla scheda di un punteggio può essere corretto prima che le frecce vengano estratte dal bersaglio a condizione che tutti i concorrenti su quel bersaglio concordino con la correzione; la correzione dovrà essere autenticata ed essere siglata da tutti i concorrenti su quel bersaglio.

Qualsiasi altra controversia inerente la registrazione su una scheda di punteggio dovrà essere riferita ad un arbitro (*Giudice di Gara*).

**17.1.2** Se l'**attrezzatura sul campo di gara** fosse difettosa o la visuale di un bersaglio dovesse consumarsi o comunque deteriorarsi in modo considerevole, un arciere o il suo Capitano di squadra potranno appellarsi ad un Arbitro (*Giudice di Gara*) per far sostituire o riparare l'articolo difettoso.

**17.2** Le questioni relative allo **svolgimento dei tiri** o alla **condotta di un concorrente** saranno presentate agli Arbitri (*Giudici di Gara*) prima dell'inizio della fase successiva della competizione.

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

## 18 UFFICIALI DI SQUADRA

**18.1** Ai Campionati Mondiali ogni Squadra Nazionale partecipante sarà rappresentata da un Capitano di Squadra che può anche essere un concorrente.

**18.1.1** Il Capitano di Squadra dovrà:

- All'arrivo contattare al più presto gli Organizzatori;
- Essere presente alla riunione dei Capitani di Squadra annunciata dagli Organizzatori, dagli Arbitri (*Giudici di Gara*) o dalla Giuria d'Appello (*Commissione di Garanzia*);
- Accompagnare la propria squadra al controllo dei materiali;
- Avvicinare, quando necessario, gli Organizzatori, gli Arbitri (*Giudici di Gara*) o la Giuria d'Appello (*Commissione di Garanzia*) per conto dei componenti la squadra;
- Rappresentare in genere la sua squadra per tutte le questioni riguardanti il Campionato.

**18.1.2** Un Capitano di Squadra può essere aiutato da altri ufficiali di squadra (quali allenatori, fisioterapisti, psicologi, ecc). Sul campo di gara non mai è ammessa la presenza di più di un (1) ufficiale di squadra per atleta in gara in quel momento. Il numero complessivo di ufficiali presenti contemporaneamente sul campo di gara non deve comunque essere superiore a quattro (4). Nel caso in cui gareggino due categorie (*classi*) diverse allo stesso momento, può essere aggiunto un ulteriore ufficiale di squadra.

**18.1.3** Gli Ufficiali di Squadra sempre che non siano concorrenti, possono stare sul campo esclusivamente nell'area a loro riservata:

- se l'area si trova all'interno del campo di gara: solo un ufficiale di squadra ogni atleta/squadra sul campo di gara e durante i tiri si dovrà trovare solo nell'area riservata agli ufficiali.
- in tutti gli altri casi dovrà restare dietro la linea di attesa a meno che non rappresenti l'atleta al bersaglio.

## 19 APPELLI

**19.1** Nel caso in cui un concorrente non sia soddisfatto della decisione presa dagli Arbitri (*Giudici di Gara*) e potrà, con l'eccezione di quanto previsto nel precedente Art. 17.1, appellarsi alla Giuria d'Appello (*Commissione di Garanzia*) come da Art.3.11. I trofei o i premi che possono in qualche modo essere interessati da una controversia non verranno assegnati fino a quando la Giuria d'Appello (*Commissione di Garanzia*) non avrà preso la sua decisione. (\*)

(\*) *La Commissione di Garanzia è obbligatoria nelle gare del calendario internazionale e Nazionale. Nei casi in cui, nelle gare del calendario interregionale, la Commissione di Garanzia non sia stata costituita, le decisioni dei Giudici di Gara saranno definitive*

**19.2** La decisione assunta dall'arbitro (*Giudice di Gara*) riguardo il valore di una freccia prima della sua estrazione dalla visuale, è definitiva.

**19.3** La decisione assunta dall'arbitro (*Giudice di Gara*) nella gara a squadre, riguardo l'uso del cartellino giallo è definitiva (art.15.3.1)

**19.4** La decisione assunta dalla Giuria d'Appello (*Commissione di Garanzia*), è definitiva e non è appellabile.

## 20 ABBIGLIAMENTO

*Per la normativa FITARCO che disciplina le gare dei calendari federali, si veda il Regolamento Sportivo*

- 20.1 I Campionati Mondiali sono l'evento massimo, onorato dalla presenza di molti dignitari. E' quindi rispettoso e consono da parte di tutti gli atleti, Capitani di Squadra, Ufficiali, ecc., partecipare alle Cerimonie di Apertura e Chiusura, indossando l'uniforme delle rispettive Associazioni Membro.
- 20.1.1 Durante i Giochi Olimpici ed i Campionati Mondiali e alla prove di Coppa del Mondo, gli atleti (uomini e donne) e gli ufficiali di squadra devono indossare abiti sportivi **sul campo di gara**.
- Tutti i componenti **della stessa categoria (classe)** devono indossare la stessa divisa ufficiale della squadra. Le divise **delle squadre della stessa Nazione** potranno essere di modello e colore diverso. Gli ufficiali di squadra potranno indossare divise di modello diverso purché dello stesso colore e facilmente individuabili quali ufficiali della squadra.
  - le donne devono indossare vestiti, gonne, gonne pantalone, pantaloni corti (che non dovranno essere più corti della punta delle dita, tenendo le braccia e le mani tese lungo il corpo) o lunghi (non aderenti) e giubbetti o top (che dovranno coprire la schiena e il davanti del corpo e dovranno essere fissati sopra ciascuna spalla e, nell'atto del tendere l'arco, dovranno coprire il punto vita).
  - Gli uomini dovranno indossare pantaloni lunghi o pantaloni corti (che non dovranno essere più corti della punta delle dita, tenendo le braccia e le mani tese lungo il corpo) e maglie a maniche lunghe o corte (nell'atto del tendere l'arco, dovranno coprire il punto vita).
  - Non possono essere indossati jeans, jeans denim, pantaloni o pantaloncini oversize o indossati cadenti sul bacino.
  - durante la prova a squadre **e a squadre miste** devono essere indossati maglie/giubbetti/top e pantaloni/pantaloncini/gonne dello stesso modello e colore.
  - in caso di particolari condizioni meteorologiche potranno essere indossati abiti protettivi come maglioni, abiti da riscaldamento/allenamento, abbigliamento da pioggia, ecc., dopo approvazione del Delegato Tecnico dell'Evento o, in sua assenza, dal presidente della Commissione Arbitri (**Giuria**) della gara.
  - I copricapo sono facoltativi
- 20.1.2 Tutti gli atleti e **ufficiali di squadra, ad eccezione di atleti disabili se riportato sulla propria tessera di classificazione**, dovranno indossare scarpe ginniche. Le scarpe ginniche potranno essere di modello differente ma dovranno coprire tutto il piede.
- 20.1.3 Durante la gara il Numero di Registrazione (**pettorale**) degli atleti dovrà essere posizionato sulla faretra o sulla coscia ed essere costantemente visibile da dietro la linea di tiro.
- 20.1.4 Ai Giochi Olimpici e ai Campionati Mondiali e prove di Coppa del Mondo tutti gli atleti (uomini e donne) dovranno riportare il proprio nome sulla schiena, nell'area superiore delle spalle, ed il nome della propria nazione (o il codice CIO di tre lettere).  
Gli **ufficiali di squadra** dovranno avere sul retro delle maglie il nome della propria nazione. E' facoltativo riportare il nome e la funzione.
- 20.1.5 Durante i tiri di prova ufficiali gli Atleti e gli ufficiali di squadra dovranno indossare abbigliamento conforme al presente regolamento.
- 20.2 Per tutta la durata della gara sui capi indossati dai concorrenti o ufficiali di squadra non dovrà apparire pubblicità di nessun genere, ad eccezione di quanto specificato nel Codice di Ammissibilità (*Idoneità*)

## 21 PARA-ARCHERY

### 21.1 INTRODUZIONE

21.1.1 La presente sezione è costituita da sole bylaw e spiega le regole aggiuntive che si applicano ad atleti classificati para-archery durante gli eventi **svolti sotto l'egida della WA**.

### 21.2 CLASSIFICATORI

21.2.1 Atleti con disabilità fisiche sono valutati da una commissione formata da **2 (due)** classificatori internazionali (\*). I classificatori assegneranno una classe ad ogni atleta ed emetteranno una tessera dalla quale si evincerà la classe dell'atleta e l'ausilio che può utilizzare.

*(\*) Per la Fitarco: è prevista una commissione nazionale formata da 2 (due) classificatori nazionali o internazionali (1 tecnico classificatore ed 1 medico classificatore)*



**21.3 CLASSIFICAZIONE VISUALLY IMPAIRED**

21.3.1 Gli atleti 'Visually Impaired' **indosseranno una mascherina durante i tiri e sono classificati** da specifici classificatori.

**21.4 CLASSI (\*)**

La **WA** riconosce le seguenti classi para-archery nelle diverse divisioni:

21.4.1 Arco Ricurvo (*Olimpico*)

Individuale

ÿ Donne W1

ÿ Uomini W1

ÿ Donne W2

ÿ Uomini W2

ÿ Donne Standing

ÿ Uomini Standing

Squadre

ÿ Donne Open

ÿ Uomini Open

ÿ Donne W1

ÿ Uomini W1

Le normative inerenti l'attrezzatura sono le medesime contenute nei Regolamenti **WA** ad eccezione dell'uso di uno sgancio come stabilito nel successivo art.21.6.7.

*(l'utilizzo dello sgancio per l'Arco Ricurvo – Olimpico - è permesso fino al 31 dicembre 2012)*

21.4.2 Compound

Individuale

ÿ Donne Open

ÿ Uomini Open

ÿ Donne W1

ÿ Uomini W1

Squadre

ÿ Donne Open

ÿ Uomini Open

ÿ Donne W1

ÿ Uomini W1

Le normative inerenti l'attrezzatura sono le medesime contenute nei Regolamenti **WA** con la seguente eccezione per la classe Compound W1.

ÿ il peso di trazione è massimo 45 libbre per gli Uomini e 35 libbre per le Donne

ÿ non è ammesso l'uso di visette o lenti

21.4.3 Visually Impaired (VI)

ÿ Donne

ÿ Uomini

Per quanto riguarda l'attrezzatura da usare, vedi art.21.12 Atleti Visually Impaired

**21.5 TESSERA (documento) DI CLASSIFICAZIONE**

21.5.1 Tutti gli atleti devono essere in possesso della tessera di classificazione internazionale in corso di validità (\*) che deve essere esibita agli Arbitri (*Giudici di Gara*) al momento dell'ispezione dei materiali. Questa consente agli Arbitri (*Giudici di Gara*) di controllare l'ausilio utilizzato dall'atleta quando controlla il resto del materiale. **Gli Atleti che non sono stati sottoposti a classificazione non potranno gareggiare in nessuna classe di atleti con disabilità.**

*(\*) Gare Fitarco: la commissione nazionale rilascia un documento di 'classificazione nazionale' valido esclusivamente per le gare svolte sotto l'egida Fitarco, dal quale si vince la classe di appartenenza e gli eventuali ausili che l'atleta può utilizzare.*

21.5.2 La tessera di classificazione internazionale (\*) consiste in una tessera di plastica o foglio di carta (rilasciato in attesa che venga emessa la tessera).

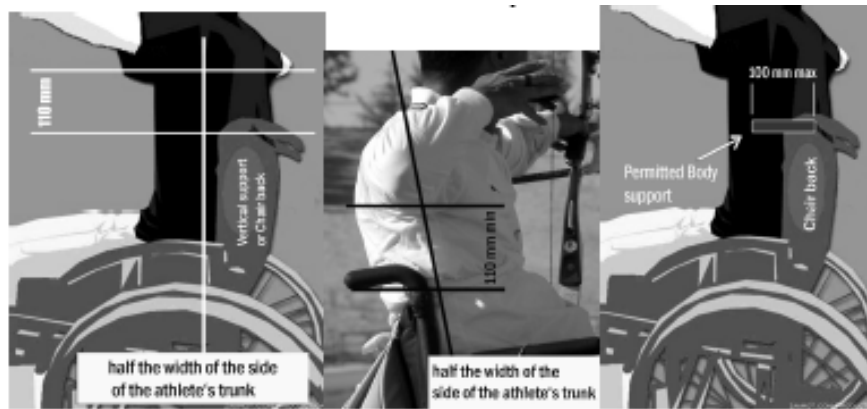
*(\*) il documento di classificazione nazionale consiste in un foglio di carta debitamente compilato dai classificatori.*

21.5.3 I nuovi atleti che non sono ancora in possesso della tessera potranno comunque gareggiare ma i risultati conseguiti non saranno validi al fine della Ranking List Mondiale o dei Record Mondiali.

**21.6 AUSILI**

21.6.1 E' consentito l'utilizzo di ausili solo se sono stati accettati dal classificatore internazionale (\*) ed inclusi nella tessera di classificazione. Possono essere:

- 21.6.2 (\*) per la Fitarco: deve essere inteso come “classificatore nazionale”  
 Carrozzina (sedia a rotelle)  
 ÿ può essere usata una carrozzina di qualsiasi tipo purché corrisponda al principio ed al significato di “sedia a rotelle”  
 ÿ nessuna parte della carrozzina può sostenere il braccio dell’arco quando l’atleta sta tirando  
 Per atleti appartenenti alla classe W2: nessuna parte dello schienale della carrozzina o del suo supporto verticale può sporgere arrivando oltre la metà del corpo (busto) dell’atleta (vedi l’immagine sotto riportata)  
 ÿ tutte le parti della sedia devono essere ad almeno 110 mm sotto l’ascella dell’atleta mentre è in posizione di tiro  
 ÿ supporti per il corpo che sporgono oltre la verticale principale dello schienale della sedia devono essere di misura compresa tra i 100 e 110 mm sotto dell’ascella dell’atleta  
 ÿ la carrozzina non deve misurare più di 1,25 m di larghezza



- 21.6.3 Sedie o sgabelli  
 Può essere usata una sedia di qualsiasi tipo purché corrisponda al principio e al significato della parola “sedia”  
 ÿ nessuna parte della sedia può sostenere il braccio dell’arco quando l’atleta sta tirando  
 ÿ nessuna parte della sedia può essere a contatto con il busto dell’atleta (ciò vuol dire che l’atleta non può poggiarsi allo schienale della sedia)  
 ÿ la zona di contatto con il terreno, formata dalle gambe della sedia e il piede dell’atleta, non deve essere superiore a 60x80cm lungo la linea di tiro.
- 21.6.4 Rialzi  
 Gli atleti che hanno gli arti inferiori di lunghezza diversa uno dall’altro, possono utilizzare sotto un piede – o come parte della scarpa – una piattaforma elevata di qualsiasi materiale per stabilizzare la posizione eretta. Limitazioni riguardo la misura e la posizione sono simili a quanto descritto nell’Art.11.1.10.1
- 21.6.5 Supporti per il Corpo  
 ÿ solo atleti appartenenti alla classe W1 possono usare contemporaneamente sia supporti che strapping. Possono usare qualsiasi equivalente di supporti per mantenere la stabilità del corpo sempre che non sostenga l’arco mentre l’arciere è in posizione di tiro.  
 ÿ per atleti appartenenti alla classe W2, nel caso in cui la tessera di classificazione internazionale (\*) lo autorizzi, possono avere una sola cinghia attorno al torace.  
 ÿ per alcuni atleti potrà essere ammesso l’uso di strapping per la gamba, nel caso in cui la tessera di classificazione internazionale (\*) lo specifichi  
 (\*) per la Fitarco: deve essere inteso come “documento di classificazione nazionale”
- 21.6.6 Protesi  
 Può essere usata una protesi del braccio, inclusa la mano, e può essere attaccata all’arco purché non sia completamente rigida o fissata in modo permanentemente.
- 21.6.7 Sgancio  
 ÿ Atleti con disabilità a livello delle dita della mano della corda, potranno usare con l’Arco Ricurvo (Olimpico) uno sgancio meccanico.  
 ÿ Lo sgancio può essere attaccato alla spalla, al polso o tenuto dalla bocca.
- 21.6.8 Bow bandage  
 Atleti con disabilità degli arti superiori possono usare bende o legacci per tenere l’arco in mano purché non siano completamente rigidi o fissati in modo permanentemente.
- 21.6.9 Tutori per il braccio dell’arco

- 21.6.10 Atleti con disabilità del braccio dell'arco possono usare un tutore al gomito o al polso  
Tutori per il polso della mano della corda
- 21.6.11 Atleti con disabilità del braccio che tende la corda possono usare un tutore per il polso  
Assistenti  
Atleti appartenenti alla classe W1 che non possono incoccare le proprie frecce possono avere una persona per farlo. Queste persone possono fornire assistenza di tipo verbale o altro tipo, specialmente per l'individuazione delle frecce o la regolazione del mirino senza recare disturbo ad altri atleti.  
L'Atleta ed il suo assistente devono essere riconoscibili: dovranno indossare la stessa divisa e, nel caso l'atleta indossi il pettorale, dovranno avere lo stesso numero.
- 21.7 GARE**
- 21.7.1 Le gare da disputare sono le stesse di quelle per i normodotati ad eccezione della classe V.I. per la quale ci saranno specifiche gare.
- 21.7.1 bis *Gli atleti appartenenti alla classe W1 della divisione Olimpica e Compound, maschile e femminile disputeranno le gare Fita alle seguenti distanze:*  
70 metri  
60 metri  
50 metri  
30 metri  
*Tali Atleti potranno prendere parte a gare Fita di calendario federale non riservate ad atleti Para-Archery alle distanze sopra elencate con classifica separata.*
- 21.7.2 Disposizioni speciali per la prova a squadre incluse squadre miste:  
21.7.2.1 Nella prova a squadre, tutti gli atleti possono restare sulla linea di tiro  
21.7.2.2 Quando un atleta ha terminato i tiri, solleverà un braccio per segnalarlo. L'atleta successivo non può incoccare la freccia fino a che non viene dato l'apposito segnale.  
21.7.2.3 Se un atleta non può sollevare l'arco a causa della propria disabilità, provvederà a dare un apposito segnale all'Arbitro (*Giudice di Gara*)
- 21.7.3 Nella prova a Squadre, per la Divisione Arco Ricurvo (*Olimpico*), gli atleti appartenenti alla classe W2 e Standing, saranno raggruppati.
- 21.7.4 Gli Atleti appartenenti alla classe W1 e Open della Divisione Compound, possono essere raggruppati durante la fase di Qualificazione. Diversamente, potrà essere predisposta una fase a Squadre per gli Atleti W1 ed una per quelli Open.
- 21.7.5 **La squadra mista è formata da un uomo ed una donna che utilizzano lo stesso tipo di arco.**

*Norma Transitoria fino al 1 settembre 2012:*

*Al fine di agevolare la preparazione ai Giochi Paralimpici, gli atleti appartenenti alla classe Open e W1 della divisione Compound, maschile e femminile, potranno prendere parte alle gare 70 metri Round di calendario federale con classifica separata. I punteggi ottenuti non saranno validi al fine della Ranking List di qualificazione ai Campionati Italiani né come Record.*

**21.8 COMPETIZIONI PARA-ARCHERY**

- 21.8.1 Ý Giochi Paralimpici  
Ý Campionati Mondiali Paralimpici  
Ý Gare Internazionali valide per la Ranking List Mondiale  
Ý Campionati Continentali

**21.9 RECORD MONDIALI E RICONOSCIMENTI**

- 21.9.1 Sono previsti Record per tutte le classi e per le stesse gare disputate dai normodotati con l'aggiunta di Record specifici per la classe V.I.
- 21.9.2 Record conseguiti durante Campionati Mondiali o Giochi Paralimpici saranno automaticamente confermati nel momento in cui vengono ufficializzati i risultati.
- 21.9.3 Richieste di Record conseguiti durante altre gare riconosciute devono essere inviate dall'Associazione Membro di appartenenza dell'atleta all'ufficio **WA** entro 10 giorni dallo svolgimento della gara in questione, unitamente alla classifica dei risultati, alla dichiarazione dei requisiti come stabilito nel Libro 2, Art.5.5 – **Conferma dei Record Mondiali** – ed ai dettagli riguardanti la classificazione.

**21.10 RANKING LIST MONDIALE PARA-ARCHERY**

- 21.10.1 La Ranking List Mondiale sarà redatta in base ai criteri stabiliti dalla Commissione Para-Archery.

**21.11 DISPOSIZIONE DEL CAMPO DI GARA**

- 21.11.1 Il luogo di svolgimento delle gare e dei tiri di allenamento dovrà avere le necessarie dotazioni e condizioni di accesso idonee per quanti usano carrozzine, così come definito dalle normative IPC (tali normative saranno riviste dalla Commissione Para-Archery)
- 21.11.2 L'accesso al campo di gara, all'area di attesa e alla linea di tiro deve essere tale da consentire che concorrenti su carrozzina non necessitino di assistenza.
- 21.11.3 Ad ogni bersaglio saranno assegnati due o tre atleti. Atleti su carrozzina o ausili simili, possono rimanere sulla linea di tiro per tutta la durata dei tiri.
- 21.11.4 Per tutte le gare para-archery, il terreno di gara sarà contrassegnato come stabilito dai Regolamenti WA, ad eccezione di:  
 Ý Per ogni atleta ci sarà uno spazio di 1,25 m.  
 Ý La corsia di tiro per la prova individuale avrà una larghezza minima di 2,60 m (o 3,90 m)  
 Ý La corsia di tiro per la prova a squadre avrà una larghezza minima di 3,90 m
- 21.12 ATLETI VISUALLY IMPAIRED (V.I.)**
- 21.12.1 Tutti gli atleti dovranno usare una mascherina e tireranno usando un mirino tattile. Non sono ammessi altri tipi di mirino.
- 21.12.2 La mascherina può essere sia una mascherina impiegata normalmente per dormire che occhiali avvolgenti ed opportunamente oscuranti in modo tale da occludere l'eventuale residuo visivo che dovranno essere controllati dall'Arbitro prima e durante la gara.
- 21.12.3 Sul luogo di svolgimento della gara l'atleta dovrà sempre indossare la mascherina, incluso quando regola l'arco, quando effettua i tiri di prova e fino al termine della giornata di gara.
- 21.12.4 Una volta regolato, il mirino tattile può essere lasciato sul campo fino al termine della giornata di gara dell'atleta e poi tolto.
- 21.12.5 Nell'Olympic Round per i V.I., l'assegnazione dei bersagli sarà predisposta in modo tale da non far spostare i concorrenti ai bersagli anche se ciò vuol dire che il proprio avversario non si trova ad un bersaglio adiacente. (\*)  
 (\*) *Gare Fitarco: la Società Organizzatrice dovrà fornire gli atleti di pettorine colorate o similari per individuare gli abbinamenti nei match.*
- 21.12.6 I concorrenti potranno utilizzare nella stessa classe o l'arco Ricurvo (*Olimpico*) o l'arco Compound, quest'ultimo sia trattenendo la corda con le dita che con rilascio. L'arco Compound dovrà avere un peso di trazione inferiore a 45 libbre sia per gli Uomini che per le Donne.
- 21.12.7 Fasi di gara
- 21.12.7.1 La gara V.I. Round consiste nel tirare 4 volte alla distanza di 30 m. 36 frecce sulle seguenti visuali e nell'ordine (\*):  
 - le prime 36 frecce su visuali da 60 cm  
 - le successive 36 frecce su visuali da 80 cm  
 - le successive 36 frecce su visuali da 80 cm  
 - le ultime 36 frecce su visuali da 122 cm  
 (\*) *applicabile solo nelle gare Fita di Calendario Federale Interregionale*
- 21.12.7.2 La gara 30 m. Round V.I. consiste nel tirare 72 frecce a 30 m. su visuali da 80 cm (\*)  
 (\*) *applicabile solo nelle gare 70m Round di Calendario Federale Interregionale*
- 21.12.7.3 La gara Olympic Round V.I. viene disputata a 30m su visuali da 80 cm  
 (\*) *applicabile nelle gare Tiro alla Targa all'Aperto di Calendario Federale Interregionale che prevedono l'Olympic Round.*
- 21.12.7.3 bis *La gara 900 Round V.I. consiste nel tirare 3 volte alla distanza di 30 m. 30 frecce sulle seguenti visuali e nell'ordine:*  
 - *le prime 30 frecce su visuali da 60 cm*  
 - *le successive 30 frecce su visuali da 80 cm*  
 - *le ultime 30 frecce su visuali da 122 cm*
- 21.12.7.4 La gara Indoor Round V.I. consiste nel tirare 60 frecce a 18 m su visuali da 60 cm
- 21.12.7.4 bis *La gara Indoor Round 25 metri V.I. consiste nel tirare 60 frecce a 25 m su visuali da 60 cm*
- 21.12.7.4 ter *La gara Indoor Round combinata V.I. è costituita da entrambe le gare sopracitate da disputarsi in successione iniziando dalla gara a 25 m.*
- 21.12.7.5 La gara Indoor Match Round V.I. viene disputata su bersagli da 60 cm e segue il regolamento del Match Round Indoor
- 21.12.7.6 Per tutte le altre gare, vigono i Regolamenti WA
- 21.12.8 **Assistenti**  
*Gli assistenti dovranno essere tesserati Fitarco. L'assistente risponderà personalmente del suo operato nella specifica mansione ed eventuali sanzioni avranno effetto anche sull'atleta partecipante alla gara.*

- 21.12.8.1 Al concorrenti V.I. è permesso avere una persona che li assista la quale può stare immediatamente dietro o a fianco del concorrente.
- 21.12.8.2 Il ruolo dell'assistente è dire al concorrente la posizione delle frecce sul bersaglio. Dovrà inoltre informare il concorrente su questioni inerenti la sicurezza.
- 21.12.8.3 L'assistente non può disturbare altri concorrenti mentre svolge il proprio compito accanto all'atleta.
- 21.12.8.4 Quando l'atleta ha terminato i tiri, l'assistente dovrà tornare dietro la linea di attesa. Il concorrente potrà restare sulla linea di tiro o tornare dietro la linea di attesa con il suo assistente.
- 21.12.8.5 Dopo il segnale dato per il termine di ogni serie di frecce, l'assistente può aiutare l'atleta a regolare l'attrezzatura, il mirino e guidarlo ai bersagli. L'assistente può conversare con l'atleta.
- 21.12.8.6 L'assistente fungerà da addetto alla registrazione dei punteggi e firmerà al posto del concorrente.
- 21.12.8.7 L'atleta ed il suo assistente devono essere facilmente individuabili. Indosseranno la stessa divisa ed avranno lo stesso numero di pettorale.