

REGOLAMENTO SPORTIVO

TIRO CON L'ARCO 3D

Outdoor

Valido dal 02 Settembre 2024

Rev. 5.0 24/09/2024

Commissione Nazionale tiro con l'arco 3D Outdoor/Indoor

NOTA SULLA FORMAZIONE ISTRUTTORI/GIUDICI ED AGGIORNAMENTI

A livello nazionale, l'unico riferimento ufficiale sarà l'Istituto di Formazione CSAIn (I.F.CSAIn); l'istituto avrà il compito di gestire sia la parte istituzione che fiscale del corso di formazione e sarà l'unico ente certificatore in merito al rilascio della tessera RCT istruttore e del relativo Diploma.

REV 1.0 del 29/11/2021	Modificato Cap.2 Paragrafo VI Comma a) -- aggiunto punto 6.
REV 2.0 del 14/03/2022	Modificato Cap.4 Paragrafo X Comma e) -- aggiunta specifica per Prime Frece.
Rev. 3.0 In vigore dal 01/11/2022	Modificato Cap.2 Paragrafo VII Comma c) -- Arco Nudo - accessori
Rev. 3.1 In vigore dal 01/07/2023	Aggiunto al Cap.2 Paragrafo VIII – Ricurvo Illimitato (Olimpico) (Sperimentale)
REV. 4.0 In vigore dal 02/09/2024	Aggiunta la frase : "E' ammesso l'utilizzo di una "Dragona" a polso o a dita" Cap. II, Paragrafi IV-V-VI Modificato Cap. IV, Paragrafo V comma f) Aggiunta tabella Cap IV, Paragrafo II Comma k)
REV. 5.0 In vigore dal 24/09/2024	Aggiunto al Cap III Paragrafo I il comma : j) Il diametro massimo dell'asta e della punta non dovranno eccedere i 9,4 mm.



Centri Sportivi
Aziendali e Industriali



Sommario

Principi Generali	3
Paragrafo I - Fairplay	3
Paragrafo II - Gestione gare in calendario C.S.A.In.	3
Classi e categorie	3
Paragrafo I - Le Classi	3
Paragrafo II - Le Categorie	4
Paragrafo III - L'arco storico (AS)	4
Paragrafo IV - L'arco longbow (LB)	5
Paragrafo V - L'arco ricurvo Tradizionale (RT)	6
Paragrafo VI - L'arco ricurvo Moderno (RM)	6
Paragrafo VII - L'arco nudo (AN)	7
Paragrafo VIII - L'arco Ricurvo Illimitato (RI)	8
Paragrafo IX - L'arco compound (CO)	8
Paragrafo X - Lo stile libero (SL)	9
Paragrafo XI - Lo stile libero illimitato (SI)	9
Paragrafo XII - Il freestyle (FS)	10
Le Frecce	10
Paragrafo I - Caratteristiche e limiti	10
La Gara	11
Paragrafo I - Norme generali	11
Paragrafo II - Percorsi di gara	11
Paragrafo III - Bersagli	13
Paragrafo IV - Piazzole	13
Paragrafo V - Piazzole a tempo limitato	13
Paragrafo VI - Piazzole di tiro con bersagli mobili	14
Paragrafo VII - La Squadra	14
Paragrafo VIII - Prime Frecce e Lupetti	15
Paragrafo IX - Il Tiro	15
Paragrafo X - Registrazione del punteggio	17
Paragrafo XI - Ricorsi	18
Paragrafo XII - Sanzioni	18

Capitolo I

Principi Generali

Paragrafo I - Fairplay

Onestà, correttezza e lealtà sportiva sono caratteristiche imprescindibili in questa attività nella quale la sicurezza dei presenti assume valenza di priorità assoluta. Il presente regolamento tratta, norma e codifica casi e situazioni verificabili. Ove venisse a crearsi una circostanza non contemplata nel RS i partecipanti coinvolti dovranno obbligatoriamente rivolgersi ai Giudici di Gara presenti sul percorso.

Paragrafo II - Gestione gare in calendario C.S.A.In.

- a. Il circuito sportivo C.S.A.In. offre un calendario gare annuale costituito da eventi la cui partecipazione è ammessa ad arcieri in regola con il tesseramento C.S.A.In. dell'anno in corso.
- b. Il calendario viene pubblicato annualmente nel sito C-S-A-In. Nazionale
- c. Le iscrizioni alle gare si effettuano esclusivamente per via telematica, nell'apposito portale "C.S.A.In., Gare" accessibile dal sito.
- d. Tempi e modalità di gestione dell'evento sono così stabiliti :
 1. Documentazione e riconoscimento sono stabiliti nelle "Linee guida organizzazione gare" art.3
 2. Apertura prenotazioni almeno 45 giorni prima dell'evento
 3. Apertura iscrizioni, almeno 30 giorni prima dell'evento
 4. Disdetta iscrizione, entro il termine di 15 giorni prima dell'evento
 5. Eventuali rimborsi possono essere richiesti nei termini stabiliti al punto 4.
- e. Nelle gare, è obbligatoria possedere la tessera C.S.A.In. in formato cartaceo o elettronico. Questa deve essere esibita su richiesta dei Giudici di Gara o del personale da questi appositamente delegato.

Capitolo II

Classi e categorie

Paragrafo I - Le Classi

- a) Sono previste le seguenti classi:
 - **Prime Frecce** : dal giorno del compimento dei 7 anni fino al 31 Dicembre dell'anno in cui il tesserato compie i 10 anni di età. Classe unica Maschile Femminile, uso esclusivo arco ricurvo/longbow, con un carico massimo di 20 libbre misurato all'allungo effettivo;
 - **Lupetti**: dal 1° Gennaio successivo al compimento dei 10 anni fino al 31 Dicembre dell'anno in cui il tesserato compie il 13° anno di età. Carico massimo di 25 libbre misurato all'allungo effettivo per gli archi tradizionali o al punto di picco per l'arco compound;
 - **Scout**: dal 1° Gennaio successivo al compimento dei 13 anni fino al 31 Dicembre dell'anno in cui il tesserato compie il 18° anno di età. Carico massimo di 40 libbre misurato all'allungo effettivo per gli archi tradizionali o al punto di picco per l'arco compound;
 - **Master**: dal 1° Gennaio successivo al compimento dei 18;
- b) Ogni classe, eccetto le Prime Frecce, è suddivisa in maschile e femminile ed è codificata con le seguenti sigle:
 - Prime Frecce PF
 - Lupetti Femminile LF

- Lupetti Maschile LM
- Scout Femminile SF
- Scout Maschile SM
- Master Femminile MF
- Master Maschile MM

c) In ogni gara è obbligatorio istituire una classe/categoria, maschile e femminile, se vi sono almeno tre partecipanti iscritti.

Paragrafo II - Le Categorie

Sono previste le seguenti categorie:

- a. AS - Arco Storico
- b. LB - Longbow
- c. RT- Arco Ricurvo Tradizionale
- d. RM- Arco Ricurvo moderno
- e. AN - Arco Nudo
- f. CO - Arco Compound
- g. SL - Stile Libero
- h. SI - Stile Libero Illimitato
- i. FS – Freestyle
- j. RI – Ricurvo Illimitato (Olimpico - sperimentale)

Paragrafo III - L'arco storico (AS)

a) L'arco.

1. E' inteso come "storico" un arco che abbia aspetto e dinamiche riconducibili a modelli storicamente attendibili, in originale o riproduzione, costruito esclusivamente con materiali naturali. Fa eccezione l'eventuale uso di colle sintetiche, fasciature e o riparazione di riser, tips e leve e di altre parti dell'arco; in caso di archi storici laminati, per motivi di sicurezza, è consentito l'uso di colle sintetiche.
2. Eventuali mascherature o rivestimenti dei flettenti devono necessariamente partecipare direttamente alla dinamica dell'arco, non sono ammesse mascherature o rivestimenti a solo scopo decorativo.
3. È ammesso una riduzione della sezione della parte centrale dell'arco purché presente su entrambi i lati dell'arco;
4. Le corde possono essere realizzate con filati sintetici o con fibre naturali.
5. Non sono consentite tacche di mira, fregi e decori devono essere a carattere puramente estetico e non essere in alcun modo punti di riferimento per la mira.
6. Il punto di incocco sulla corda è uno, formato da una o due legature di riferimento
7. L'arco può essere monolitico o smontabile.
8. Non ci sono limitazioni di lunghezza dell'arco.

b) Le frecce.

Aste, penne e cocche (che possono anche essere intagliate nell'asta) devono essere costituite interamente con materiali naturali eccetto le colle. Vedi cap. III

c) Accessori.

L'arciere iscritto in questa categoria può utilizzare esclusivamente i seguenti accessori:

1. La faretra;
2. L'eventuale protezione della mano dell'arco non deve costituire ausilio per la mira;
3. L' accorciatore d'allungo;
4. È consentita una zeppa rigida come supporto della freccia;
5. Lo sgancio meccanico storico (anelli di varie fogge, ecc.).

6. La protezione per le dita, guantino o patella che non possa costituire ausilio di mira

d) Il tiro.

1. L'aggancio deve essere eseguito secondo la **presa mediterranea**. La trazione della corda va effettuata con indice, medio e anulare, tenendo la cocca tra il dito indice ed il dito medio. Tutt'e tre le dita a contatto della corda concorrono alla trazione, l'aggancio non può essere variato nel corso della gara.
2. Il Punto di rilascio (ancoraggio) deve avvenire con l'indice o il medio non oltre la linea della bocca e non deve mai essere variato nel corso della gara.
3. Nel caso di utilizzo dello sgancio storico (anello) l'aggancio e il punto di rilascio sono liberi.
4. Tutte le fasi di tiro devono avvenire con entrambi gli occhi aperti.

Paragrafo IV - L'arco longbow (LB)

a) L'arco.

1. È inteso come arco Long Bow un arco costituito da un'impugnatura rigida centrale realizzata in legno o legno e materiali compositi, due flettenti realizzati con tecnica sandwich in legno assemblato con fibra di vetro e/o carbonio. Ad arco carico i flettenti devono presentare un unico raggio di curvatura, con una tolleranza massima di 5 mm di contro curvatura dalla fine del puntale;
2. Lo spessore del puntale non deve superare i 20 mm, dall'incavo dell'alloggiamento della corda alla faccia interna esterna del flettente. La lunghezza massima del puntale, dall'incavo dall'alloggiamento della corda verso l'impugnatura, non deve superare i 50 mm.
3. Non sono consentite tacche di mira, fregi e decori devono essere a carattere puramente estetico e non possono essere in alcun modo punti di riferimento per la mira.
4. La finestra, quando esistente, non deve superare la mezzeria dell'arco;
5. La corda è fissata alle estremità dei due flettenti tramite due anelli;
6. Il punto di incocco sulla corda è uno, formato da una o due legature di riferimento
7. L'arco può essere monolitico o smontabile.
8. Non ci sono limitazione di lunghezza

b) Le frecce.

Sono ammesse esclusivamente aste in materiale naturale ed impennatura in penna naturale, fatta eccezione per la cocca che può essere in qualsiasi materiale, vedi cap. III.

c) Accessori.

L'arciere iscritto in questa categoria può utilizzare esclusivamente i seguenti accessori:

1. La faretra. Se è montata sull'arco deve essere installata dal lato opposto alla finestra, all'interno della quale non deve esserne visibile alcuna parte;
2. La protezione per le dita, guantino o patella che non costituisca ausilio di mira;
3. Una protezione per lo scorrimento della freccia sulla base e sul lato della finestra, (Tappetino).
4. Un ferma freccia da caccia che non possa costituire ausilio per la mira.
5. Uno o più silenziatori fissati sulla corda, che non devono costituire un ausilio per la mira e devono essere montati ad almeno 30 cm dal punto d'incocco.
6. **E' ammesso l'utilizzo di una "Dragona" a polso o a dita;**

d) Il tiro.

1. L'aggancio deve essere eseguito secondo **la presa mediterranea**. La trazione della corda va effettuata con indice, medio e anulare, tenendo la cocca tra il dito indice e il dito medio. Tutt'e tre le dita a contatto della corda concorrono alla trazione, l'aggancio non può essere variato nel corso della gara.
2. Il punto di rilascio (ancoraggio) deve avvenire con l'indice o il medio non oltre la linea della bocca e non deve mai essere variato nel corso della gara.
3. Tutte le fasi di tiro devono avvenire con entrambi gli occhi aperti.

Paragrafo V - L'arco ricurvo Tradizionale (RT)

a) L'arco.

1. E' inteso come arco ricurvo "tradizionale" un arco costituito da un'impugnatura rigida centrale realizzata in legno o legno e materiali compositi; due flettenti realizzati con tecnica sandwich a doppia curvatura in legno assemblato con fibra di vetro e/o carbonio;
2. Non sono consentite tacche di mira, fregi e decori devono essere a carattere puramente estetico e non possono essere in alcun modo punti di riferimento per la mira;
3. La corda è fissata alle estremità dei due flettenti tramite due anelli;
4. Il punto di incocco sulla corda è uno, formato da una o due legature di riferimento;
5. La lunghezza massima ammessa dell'arco è di 64". Detta lunghezza viene misurata sulla faccia posteriore dell'arco, partendo dall'alloggiamento della corda sul puntale, proseguendo attraverso il pivot point dell'arco fino all'alloggiamento della corda sull'altro puntale. Tale misura viene effettuata ad arco scarico;
6. L'arco può essere monolitico o smontabile;

b) Le frecce.

Sono ammesse esclusivamente aste con impennatura in penne naturali, vedi cap. III .

c) Accessori.

L'arciere iscritto in questa categoria può utilizzare esclusivamente i seguenti accessori:

1. La faretra. Se è montata sull'arco deve essere installata dal lato opposto alla finestra, all'interno della quale non deve esserne visibile alcuna parte;
2. La protezione per le dita, guantino o patella che non possa costituire ausilio di mira;
3. Una protezione per lo scorrimento della freccia sulla base e sul lato della finestra, (tappetino);
4. Uno o più silenziatori fissati sulla corda, che non devono costituire un ausilio per la mira, montati ad almeno 30 cm dal punto d'incocco;
5. **E' ammesso l'utilizzo di una "Dragona" a polso o a dita;**

d) Il tiro.

1. L'aggancio deve essere eseguito secondo la presa mediterranea. La trazione della corda va effettuata con indice, medio e anulare, tenendo la cocca tra il dito indice ed il dito medio. Tutt'e tre le dita a contatto della corda concorrono alla trazione, l'aggancio non può essere variato nel corso della gara.
2. Punto di rilascio (ancoraggio) deve avvenire con l'indice o il medio non oltre la linea della bocca e non deve mai essere variato nel corso della gara;
3. Tutte le fasi di tiro devono avvenire con entrambi gli occhi aperti.

Paragrafo VI - L'arco ricurvo Moderno (RM)

a) L'arco.

1. È inteso come Arco Ricurvo Moderno un arco costituito da un'impugnatura rigida centrale in legno, o legno e materiali compositi, o metallo, due flettenti a doppia curvatura in qualsiasi materiale.
2. Non sono consentite tacche di mira, fregi e decori devono essere a carattere puramente estetico e non possono essere in alcun modo punti di riferimento per la mira.
3. La corda è fissata alle estremità dei due flettenti tramite due anelli;
4. Il punto di incocco sulla corda è uno, formato da una o due legature di riferimento
5. L'arco può essere monolitico o smontabile.
6. Sono ammessi flettenti come al punto 1., con attacco ILF;

b) Le frecce.

Sono ammesse esclusivamente le frecce di cui al cap. III

c) Accessori.

L'arciere iscritto in questa categoria può utilizzare esclusivamente i seguenti accessori:

1. La faretra. Se è montata sull'arco deve essere installata dal lato opposto alla finestra, all'interno della quale non deve esserne visibile alcuna parte;
2. La protezione per le dita, guantino o patella che non possa costituire ausilio di mira;
3. Un supporto per appoggiare la freccia (rest o zeppa rigida) alloggiato sulla parte verticale interna della finestra non facente parte della finestra stessa senza ammortizzazione verticale. Parti di essa non devono stare sopra la freccia e il supporto non deve costituire ausilio per la mira;
4. Uno o più silenziatori fissati sulla corda, che non devono costituire un ausilio per la mira, montati ad almeno 30 cm dal punto d'incocco;
5. **E' ammesso l'utilizzo di una "Dragona" a polso o a dita;**

d) Il tiro.

1. L'aggancio è libero ma non può essere variato nel corso della gara;
2. Il punto di rilascio (ancoraggio) è libero ma non deve mai essere variato nel corso della gara;
3. Tutte le fasi di tiro devono avvenire con entrambi gli occhi aperti.

Paragrafo VII - L'arco nudo (AN)

a) L'arco.

È ammesso l'utilizzo di un arco ricurvo vedi cap. II, paragrafo VI, lettera a;

b) Le frecce.

Sono ammesse esclusivamente le frecce di cui al cap. III

c) Accessori.

L'arciere iscritto in questa categoria può utilizzare esclusivamente i seguenti accessori:

1. La faretra. Se è montata sull'arco deve essere installata dal lato opposto alla finestra, all'interno della quale non deve esserne visibile alcuna parte;
2. La protezione per le dita, guantino o patella, che non possa costituire ausilio per la mira;
3. **E' ammesso l'utilizzo di una "Dragona" a polso o a dita;**
4. Un supporto per appoggiare la freccia (rest) alloggiato sulla parte verticale interna della finestra non facente parte della finestra stessa. Parti di esso non devono stare sopra la freccia e il supporto non deve costituire ausilio per la mira;
5. Un regolatore laterale di pressione della freccia;
6. Sono ammessi gli ammortizzatori di vibrazioni. Possono essere installati dal produttore nel processo di fabbricazione o applicati successivamente direttamente sul riser o ai pesi. L'arco, senza corda, completo di tutti gli accessori, deve poter passare all'interno di un anello di 12.2 (cm +/- 0,5mm), senza far flettere pesi e/o ammortizzatori. Sono ammessi inserti angolati, per la regolazione dell'inclinazione dei pesi, per la stabilizzazione sul riser purché installati dal produttore; non sono ammesse prolunghe, estensioni o connessioni angolari. Possono essere aggiunti sulla parte superiore o inferiore dell'impugnatura uno o più peso/i e ammortizzatore/i di vibrazioni che non devono, in alcun modo, essere di ausilio alla mira o alla valutazione delle distanze.
7. Uno o più silenziatori fissati sulla corda, non devono costituire ausilio per la mira e devono essere montati ad almeno 30 cm dal punto d'incocco.

d) Il tiro.

L'aggancio ed il punto di rilascio sono liberi e possono essere variati in senso verticale durante lo svolgimento di una gara. È consentito chiudere un occhio in fase di mira.

Paragrafo VIII - L'arco Ricurvo Illimitato (RI) (Sperimentale)

a) L'arco.

È ammesso l'utilizzo di un arco ricurvo vedi cap. II, paragrafo VI, lettera a;

b) Le frecce.

Sono ammesse esclusivamente le frecce di cui al cap. III;

c) Accessori.

L'arciere iscritto in questa categoria può utilizzare esclusivamente i seguenti accessori:

1. La faretra;
2. La protezione per le dita, guantino o patella;
3. Una "Dragona" a polso o a dita;
4. Un supporto per appoggiare la freccia (rest) alloggiato sulla parte verticale interna della finestra non facente parte della finestra stessa che può essere regolabile ed avere più di un supporto verticale;
5. Qualsiasi tipo di regolatore laterale di pressione della freccia (bottone);
6. Un indicatore d'allungo acustico, tattile e/o visivo;
7. E' consentito l'uso di un solo mirino; la lunghezza totale del mirino (cappuccio, tunnel, pin o altri componenti) non dovrà essere superiore a 2 cm lungo la direzione di mira. La lunghezza del pin in fibra ottica non deve superare i 2 cm in linea retta, lungo la linea di mira dell'arciere, prima di piegarsi;
8. Il mirino di cui al punto 7 applicato all'arco, può avere una regolazione verticale e sono ammesse le seguenti caratteristiche:
 - a. una prolunga anche regolabile alla quale fissare il mirino;
 - b. può essere fissata sul mirino una scala graduata così come predisposta dal fabbricante e/o nastro adesivo con una serie di segni delle distanze, come guida per la marcatura ma ciò non deve in alcun modo costituire un aiuto supplementare alla mira;
9. Stabilizzatori e Ammortizzatori di vibrazioni sull'arco sono permessi purché:
 - a. non servano come guida della corda;
 - b. non tocchino nient'altro che l'arco;
 - c. non rappresentino pericolo o ostacolo per altri arcieri;
10. Non sono ammessi accessori che incorporino prismi, lenti, apparecchi elettrici od elettronici.

d) Il tiro.

L'aggancio ed il punto di rilascio sono liberi. È consentito chiudere un occhio in fase di mira.

Paragrafo IX - L'arco compound (CO)

a) L'arco

1. È inteso come "compound" un arco costituito da un'impugnatura rigida centrale, due flettenti, un sistema di cavi, carrucole, eccentrici, leve e una corda;
2. La corda deve avere un unico punto d'incocco formato da uno o due riferimenti per fissare la cocca; Sull'arco e sulla corda non devono in nessun caso essere evidenti segni, fregi o accorgimenti tali da costituire un riferimento per la mira. Non sono consentite tacche di mira, fregi e decori devono essere a carattere puramente estetico e non essere in alcun modo punti di riferimento per la mira.

b) Le frecce.

Sono ammesse esclusivamente le frecce di cui al cap. III

c) Accessori.

Non sono ammessi i seguenti accessori:

1. Due o più stabilizzatori. L'unico ammesso, incluso il dispositivo di aggancio, non deve superare i 12" di lunghezza misurati dalla faccia posteriore dell'arco ed i 3" di larghezza misurati sulla perpendicolare dell'asse passante per il foro di fissaggio. Inoltre, non è ammessa alcuna stabilizzazione laterale o qualsiasi controbilanciamento;
2. Mirini da caccia;
3. Accessori che incorporino prismi, lenti, apparecchi elettrici od elettronici.
4. Riferimento per le labbra o per il naso, fissato sulla corda;
5. Dispositivo per traguardare il mirino fissato sulla corda (visette);
6. Sgancio meccanico;

d) Il tiro.

L'aggancio ed il rilascio sono liberi e possono essere variati in senso verticale durante lo svolgimento di una gara.

Paragrafo X - Lo stile libero (SL)

1) **L'arco**

E' ammesso esclusivamente l'arco compound (Cap.II, paragrafo IX, lettera a)

2) **Le frecce**

Sono ammesse esclusivamente le frecce di cui al cap. III

3) **Accessori**

Non sono ammessi i seguenti accessori:

1. Due o più stabilizzatori. L'unico ammesso, incluso il dispositivo di aggancio, non deve superare i 12" di lunghezza misurati dalla faccia posteriore dell'arco ed i 3" di larghezza misurati sulla perpendicolare dell'asse passante per il foro di fissaggio. Inoltre, non è ammessa alcuna stabilizzazione laterale o qualsiasi controbilanciamento;
2. Sgancio meccanico;
3. Accessori che incorporino prismi, lenti, apparecchi elettrici od elettronici. I punti di mira concessi (massimo 5) non devono mai essere spostati durante una gara ed il più lontano non deve superare la distanza di 5" dalla faccia posteriore dell'arco.

4) **Il tiro**

L'aggancio e il punto di rilascio sono liberi ma non devono essere mai variati durante lo svolgimento della gara.

Paragrafo XI - Lo stile libero illimitato (SI)

a) **L'arco**

E' ammesso esclusivamente l'arco compound (Cap.II, paragrafo IX, lettera a)

b) **Le frecce**

Sono ammesse esclusivamente le frecce di cui al cap. III

c) **Accessori**

Non sono ammessi i seguenti accessori:

1. Due o più stabilizzatori. L'unico ammesso, incluso il dispositivo di aggancio, non deve superare i 12" di lunghezza misurati dalla faccia posteriore dell'arco ed i 3" di larghezza misurati sulla perpendicolare dell'asse passante per il foro di fissaggio. Inoltre, non è ammessa alcuna stabilizzazione laterale o qualsiasi controbilanciamento;
2. Accessori che incorporino prismi, lenti, apparecchi elettrici od elettronici. I punti di mira concessi (massimo 5) non devono mai essere spostati durante una gara ed il più lontano non deve superare la distanza di 5" dalla faccia posteriore dell'arco.

d) **Il tiro**

1. L'aggancio e il punto di rilascio sono liberi;
2. In una stessa gara tutte le frecce devono essere scoccate mediante sgancio meccanico.

Paragrafo XII - Il freestyle (FS)

a) **L'arco**

E' ammesso esclusivamente l'arco compound (Cap.II, paragrafo IX, lettera a)

b) **Le frecce**

Sono ammesse esclusivamente le frecce di cui al cap. III

c) **Accessori**

Non sono ammessi i seguenti accessori:

Apparecchi elettrici od elettronici.

d) **Il tiro**

1. L'aggancio e il punto di rilascio sono liberi;
2. Sono ammessi tutti i sistemi di mira;
3. In una stessa gara tutte le frecce devono essere scoccate mediante sganci meccanici.

Capitolo III

Le Frecce

Paragrafo I - Caratteristiche e limiti

- a) La freccia deve essere obbligatoriamente costituita da un'asta, una cocca, una punta ed un'impennatura. Tutte le frecce, usate in gara dall'arciere, devono essere uguali per quanto riguarda il tipo di materiale (legno, carbonio, alluminio) e il tipo di impennaggio (alette di plastica o penne naturali);
- b) I colori delle aste e dell'impennaggio sono a discrezione dell'arciere;
- c) Sono ammesse punte di qualsiasi peso e dimensione. La sezione trasversale della punta deve essere circolare;
- d) Le frecce utilizzate in gara devono riportare sull'asta una numerazione progressiva indicata esclusivamente con anelli ben definiti posti in prossimità dell'impennaggio, al di sotto dello stesso, verso la punta. Non sono tollerati altri metodi di numerazione;
- e) Le frecce senza anelli di riferimento non acquisiscono punteggio;

- f) Sull'asta, in prossimità dell'impennaggio, deve obbligatoriamente essere riportato un numero di tessera C.S.A.In. o nome e Cognome o numero di Pass Circuito gare C.S.A.In. , che ne contraddistinguono in modo univoco, l'arciere che le utilizza. Questa numerazione va riportata sullo Score. In caso di mancanza di riconoscimento scritto sull'asta, la freccia scoccata, non viene considerata valida; è possibile tuttavia durante la gara provvedere a rendere riconoscibili le aste;
- g) La velocità massima consentita in uscita delle frecce è di 300 fpt (piedi al secondo);
- h) Detta velocità viene misurata tramite un misuratore di velocità posto alla distanza di m. 1,50 da una specifica linea di tiro sulla quale l'arciere dovrà posizionare il piede più avanzato. Il rilevamento potrà avvenire prima e/o durante la gara, a discrezione dei Giudici di Gara e per il numero di frecce considerato necessario dagli stessi. Il superamento della succitata velocità, implica l'immediata squalifica dell'arciere;
- i) L'arciere che dovesse trovarsi sprovvisto di almeno una serie completa di frecce, potrà prenderne in prestito apportando la giusta numerazione, rispettando il tipo di materiale utilizzato durante la gara. Le frecce chieste in prestito dovranno essere comunque conformi a quelle previste per la categoria nella quale si sta gareggiando.
- j) **Il diametro massimo dell'asta e della punta non dovranno eccedere i 9,4 mm.**

Capitolo IV

La Gara

Paragrafo I - Norme generali

- a) Il comportamento dell'arciere deve essere di correttezza e di lealtà sportiva;
- b) L'arciere deve essere a conoscenza dei contenuti del presente Regolamento;
- c) Gli arcieri sono tenuti al controllo costante dell'integrità e della perfetta efficienza della propria attrezzatura;
- d) L'arciere, prima di eseguire i tiri, deve assicurarsi che gli altri arcieri siano tutti alle sue spalle;
- e) Deve accertarsi che la traiettoria dei tiri sia completamente sgombra da persone o animali;
- f) L'arciere accetta disciplinatamente il tiro proposto adattandosi alle condizioni imposte dal picchetto, sia per eventuali ostacoli naturali situati sulla traiettoria che non inficino la sicurezza del tiro, sia per la postura cui può essere costretto;
- g) Segnalazioni e/o richieste e/o lamentele dovranno essere avanzate ai Giudici di Gara nei modi dovuti a tale figura istituzionale. Aggressioni verbali e/o insulti nei confronti di chiunque saranno sanzionati con l'immediata squalifica.

Paragrafo II - Percorsi di gara

- a) Il percorso è indicato mediante apposite segnalazioni e deve essere seguito da tutti nella direzione prestabilita;
- b) Ogni piazzola è segnalata con una tabella, riportante le seguenti indicazioni:
 - 1. Il numero progressivo di piazzola;
 - 2. Il numero di picchetti di tiro o la presenza di un'area delimitata per il tiro;
 - 3. Il numero di bersagli;
 - 4. La presenza di un bersaglio mobile
 - 5. Il tempo a disposizione, in caso di tiri a tempo limitato;
 - 6. La corretta sequenza dei tiri;
 - 7. L'indicazione della posizione dello spot valido;
 - 8. Indicazioni di recupero e proseguimento, e se necessaria, la dicitura "attendere il libero";
 - 9. Qualsiasi altra indicazione utile per la corretta esecuzione dei tiri.
 - 10. Eventuali informazioni utili a contattare l'organizzazione, per emergenze sul percorso;
- c) Dalla tabella di piazzola deve essere sempre visibile l'area delimitata per il tiro (o il primo picchetto);

- d) Nel caso di piazzole con due o più picchetti, la sequenza di tiro deve essere in avvicinamento al/ai bersaglio/i. Il superamento di uno o più picchetti prima di avere scoccato la/le freccia/e implica l'annullamento dei relativi punteggi;
- e) Tra la tabella di piazzola e i/il bersaglio/o sono posizionati l'area delimitata per il tiro o picchetti di tiro di colore:
1. Picchetto rosso
 2. Picchetto giallo
 3. Picchetto bianco
- Il loro utilizzo viene specificato nel regolamento gare.
- f) Le distanze massime previste dal presente Regolamento nelle varie tipologie di gara, tra il primo picchetto di tiro ed il relativo bersaglio, possono avere una tolleranza massima del 5% esclusivamente per la particolare conformazione del terreno o per problematiche inerenti la sicurezza del tiro stesso;
- g) Alcune piazzole possono consistere in postazioni sopraelevate artificiali. In tal caso il picchetto può essere omesso e la postazione di tiro consisterà nell'intera superficie della postazione;
- h) Prima della gara nessun arciere può esercitarsi sul percorso allestito per la gara stessa. La violazione di tale norma comporta l'immediata squalifica e conseguente allontanamento dalla gara;
- i) L'organizzazione può allestire appositi bersagli di allenamento (Practice Range), sui quali è possibile tirare, a scopo di riscaldamento, prima della gara;
- j) In caso di cattivo tempo, o per qualsiasi altro giustificato motivo, il Giudice di Gara e/o il Presidente dell'organizzazione, possono decidere l'eventuale sospensione della gara. Verrà indicato con un primo segnale acustico la sospensione temporanea della gara. Un ulteriore segnale acustico indicherà la ripresa della gara. Tre segnali acustici indicano la sospensione definitiva della gara, con ritorno obbligato degli arcieri al punto di ritrovo.
- k) Esempio di tabella di piazzola :

<p>Numero picchetti. 1 con tre sagome. 3 con una sagoma</p> <p>Numero dei bersagli presenti</p>	 <p>Centri Sportivi Aziendali e Industriali</p> <p>Supporto Tecnico di :</p> 	<p>Organizzato da:</p> <p>In questo campo sono inseriti I numeri da contattare in caso d'emergenza</p>																							
	<p>Luogo :</p> <p>Data :</p> <p>Contatti :</p>	60 TARGET																							
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 15%;">BERSAGLI</td> <td style="width: 15%;">1</td> <td style="width: 15%;">2</td> <td style="width: 15%;">3</td> </tr> <tr> <td>PICCHETTI</td> <td>1</td> <td>2</td> <td>3</td> </tr> </table>	BERSAGLI	1	2	3	PICCHETTI	1	2	3	<p>SEQUENZA</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 33%; height: 20px;"></td><td style="width: 33%;"></td><td style="width: 33%;"></td></tr> </table>				<p>RECUPERO</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 33%; height: 20px;"></td><td style="width: 33%;"></td><td style="width: 33%;"></td></tr> <tr><td style="width: 33%; height: 20px;"></td><td style="width: 33%;"></td><td style="width: 33%;"></td></tr> <tr><td style="width: 33%; height: 20px;"></td><td style="width: 33%;"></td><td style="width: 33%;"></td></tr> <tr><td style="width: 33%; height: 20px;"></td><td style="width: 33%;"></td><td style="width: 33%;"></td></tr> </table>												
BERSAGLI	1	2	3																						
PICCHETTI	1	2	3																						
<p>Il tempo solo per le cat. AS -LB-RT e RM</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 15%;">TIRO A TEMPO</td> <td style="width: 15%;">25"</td> <td style="width: 15%;">30"</td> </tr> </table>	TIRO A TEMPO	25"	30"	<p>SPOT</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td style="width: 33%; height: 20px;"></td><td style="width: 33%;"></td><td style="width: 33%;"></td></tr> </table>																					
TIRO A TEMPO	25"	30"																							
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 80%;">Area di tiro Tradizionali</td> <td style="width: 20%;"></td> </tr> <tr> <td>Area di tiro Tecnologici</td> <td></td> </tr> </table>	Area di tiro Tradizionali		Area di tiro Tecnologici		<p>NOTE</p> <ul style="list-style-type: none"> Di colore giallo Di colore Bianco Chiedere sempre libero indicando il numero della piazzola 	<p>La direzione è sempre quella guardando dal totem verso I bersagli</p> <p>La sequenza è sempre ABC o CBA. La prima sagoma su cui tirare è sempre la A</p> <p>Lo spot indicato è riferito sempre alla sequenza sopra riportata</p>																			
Area di tiro Tradizionali																									
Area di tiro Tecnologici																									
<p>CHIEDERE IL LIBERO</p>																									

Paragrafo III - Bersagli

- a) Sono usati esclusivamente bersagli bi/tri dimensionali raffiguranti animali. I bersagli sono divisi in quattro Gruppi: Gruppo 1, Gruppo 2, Gruppo 3 e Gruppo 4 in base alle dimensioni dello spot. L'appartenenza ad un determinato gruppo è stabilito dalle linee guida sulla classificazione dei bersagli;
- b) I bersagli bidimensionali raffigurano sagome di animali con diverse zone di punteggio: una linea chiusa delimita la sagoma dell'animale; una seconda linea chiusa, interna alla prima, delimita lo Spot. All'interno dello Spot, vi è un'altra zona delimitata definita Super Spot, all'interno di quest'ultima è presente un'ulteriore zona di punteggio definita Perfect;
- c) I bersagli tridimensionali raffigurano sagome di animali con diverse zone di punteggio. La zona di punteggio valida è rappresentata da tutta la figura dell'animale, escluse le corna; una linea chiusa interna delimita lo Spot. All'interno dello Spot, vi è un'altra zona delimitata definita Super Spot, all'interno di quest'ultima è presente un'ulteriore zona di punteggio definita Perfect. La base del bersaglio ed eventuali altri supporti o figure che esulano dalla sagoma dell'animale non sono considerati zona di punteggio e devono essere delimitati da una riga ben definita;
- d) Nelle piazzole con più di un bersaglio, è quello più lontano dal picchetto di tiro che determina il gruppo della piazzola. Quelli più vicini possono appartenere ad altro gruppo, purché nel rispetto delle distanze previste;
- e) Nelle piazzole con un picchetto e più bersagli, la sequenza di tiro è univoca come indicato sulla Tabella di Piazzola
- f) Le sagome in tutte le tipologie di gare (escluso indoor) possono essere parzialmente nascoste;
- g) Lo spot deve essere sempre completamente visibile e libero da qualsiasi ostacolo;

Paragrafo IV - Piazzole

- a) Ogni piazzola deve avere una Tabella di Piazzola. La tabella di piazzola può essere fissata ad alberi, recinzioni ecc. in maniera temporanea per assicurare lo svolgimento della gara.
- b) Gli Arcieri non possono superare la tabella di piazzola prima del loro turno di tiro.

Paragrafo V - Piazzole a tempo limitato

- a) In tali piazzole, il tempo a disposizione per scoccare le frecce è indicato sulla Tabella di piazzola. Detto tempo verrà indicato nei regolamenti delle singole gare. , nel caso di un unico picchetto di tiro, è di 25" e, nel caso di due o tre picchetti, è di 30". Per motivi di sicurezza il tempo può essere aumentato fino ad un massimo di 10 secondi. Sono esentati dai tiri a tempo le classi Prime Frecce e Lupetti; Le categorie AN – CO – SL – SI – FS – RI sono esentati dove previsto.
- b) Nelle piazzole a tempo limitato l'arciere deve dare il "Pronto" sul picchetto di tiro con la freccia incoccata e l'arco non teso. Al "Via" del cronometrista l'arciere può allora iniziare la sequenza di tiro. Allo scadere del tempo a disposizione, il cronometrista deve dare il segnale di "Stop". Il cronometrista non può dare nessuna informazione del tempo trascorso o residuo;
- c) E' vietato scoccare le frecce non correttamente posizionate sul supporto;
- d) Per l'intera serie di frecce, la trazione deve essere completa, arrivando sempre allo stesso punto di rilascio. L'irregolarità nella trazione comporta l'annullamento del punteggio di tutta la serie; nel caso di punteggio uguale a zero l'arciere verrà ammonito;
- e) Nelle piazzole a tempo limitato l'interruzione della serie di frecce causata da responsabilità dell'arciere e/o da elementi fortuiti che impediscano l'esecuzione corretta della serie entro il tempo massimo, comporta l'annullamento del punteggio di tutta la serie; Se detta interruzione avviene invece per motivi di

sicurezza e non imputabili all'arciere, il cronometraggio si interrompe e alla soluzione del problema l'arciere può proseguire la sequenza di tiro utilizzando il tempo residuo.

- f) Qualsiasi errore nella sequenza di tiro o irregolarità compiuta in una piazzola a tempo limitato implica l'annullamento dell'intera serie di frecce, **ad eccezione delle categorie AN – RI - CO – SL – SI – FS.**

Paragrafo VI - Piazzole di tiro con bersagli mobili

- a) Nelle piazzole con bersagli mobili il manovratore dovrà essere a turno tra i componenti della squadra, partendo dall'ultimo arciere che deve eseguire i tiri. A discrezione dell'organizzazione può essere fornito personale adibito a tale scopo;
- b) La zona entro cui il bersaglio mobile può essere colpito è indicata con segnali ben visibili ed inequivocabili. Nella area della zona suddetta compresa tra i picchetti di tiro ed il bersaglio non ci devono essere presenti ostacoli di alcun tipo, naturali e/o artificiali;
- c) La velocità massima del bersaglio deve essere di 2 metri al secondo nello specchio di tiro;
- d) Nelle piazzole con bersagli mobili l'arciere deve dare il "Pronto" sul primo picchetto, con la freccia incoccata e l'arco non teso. Al "Via" del manovratore (cui dovrà immediatamente seguire il movimento della sagoma) l'arciere può allora tendere l'arco e scoccare. Gli arcieri che gareggiano nelle categorie AN – CO – SL – SI – FS - - RI, possono tendere l'arco con la freccia incoccata e quindi ad arco carico dare il "Pronto";
- e) Tutte le fasi di tiro devono avvenire esclusivamente all'interno della zona di tiro appositamente delimitata. In caso di inadempienza, al primo richiamo saranno annullate le frecce a punto e l'arciere verrà diffidato, al secondo richiamo l'arciere verrà squalificato;
- f) La manovra di mobilità del bersaglio non potrà essere ripetuta nel caso in cui l'arciere non riesca ad eseguire il tiro a causa di proprie responsabilità. La manovra di mobilità del bersaglio potrà invece essere ripetuta nel caso in cui l'arciere non riesca ad eseguire il tiro per cause non dipendenti da proprie responsabilità;
- g) Nelle piazzole con bersagli mobili è vietato colpire sagome non in movimento;
- h) Per ogni freccia a disposizione, la possibilità di tiro si esaurisce quando la sagoma supera lo spazio delimitato. Nel caso in cui, al termine della corsa, per qualsiasi motivo, la sagoma dovesse tornare ad essere visibile all'interno dello spazio di tiro, sarà vietato cercare di colpire la sagoma stessa. In caso d'inadempienza saranno annullate le frecce a punto.
- i) Nelle piazzole con sagome mobili, prima dei tiri, la squadra posizionata sull'area delimitata (o sul primo picchetto) può effettuare una manovra di mobilità del bersaglio per visionarne il percorso;

Paragrafo VII - La Squadra

- a) Gli arcieri sono ripartiti in squadre; Il primo arciere di ogni squadra assumerà l'incarico temporaneo di responsabile di piazzola. Egli deve:
1. Rispettare e far rispettare agli arcieri della propria squadra il presente Regolamento;
 2. Verificare la presenza dei due marcatori e del cronometrista; i due marcatori devono essere di associazioni diverse.
 3. Annullare le frecce che non vengono tirate correttamente;
 4. Attribuire i punteggi delle frecce, eccetto le proprie che verranno valutate a maggioranza dai componenti della squadra (in caso di parità dal Giudice di Gara);
 5. Distribuire e riconsegnare gli le Tabelle Segnapunti a fine gara;
 6. Chiamare il Giudice di Gara in caso di gravi infrazioni degli arcieri della propria squadra e per problemi o anomalie nella configurazione della piazzola;
 7. Le squadre sono composte da un minimo di tre arcieri ad un massimo di sei e non possono essere integralmente formate da arcieri della stessa Associazione. Possono essere ammessi due/tre arcieri della stessa Associazione a discrezione del presidente dell'Associazione organizzatrice;
 8. Una squadra non può avvicinarsi a quella che la precede mentre questa sta effettuando i tiri;

9. Eventuali accompagnatori, possono seguire i percorsi di gara, solo se autorizzati dall'Organizzazione e in possesso di assicurazione C.S.A.In., a condizione che non arrechino disturbo ed intralcio agli arcieri. I cani vanno sempre tenuti al guinzaglio;
10. In ogni caso i minori di anni quattordici (14), devono sempre avere un accompagnatore in piazzola.

Paragrafo VIII - Prime Frece e Lupetti

- a) Per le classi Prime Frece e Lupetti è predisposto un apposito picchetto di colore rosso, ad una distanza inferiore o uguale a quella del picchetto master tradizionale e, ad ogni modo, non superiore alla metà della distanza massima prevista per il gruppo di appartenenza delle sagome.
- b) Prime Frece e Lupetti effettuano i tiri dallo stesso picchetto;
- c) Prime Frece e Lupetti, all'interno della propria squadra, tireranno sempre per ultimi;
- d) Prime Frece e Lupetti sono esentati dai tiri da postazioni sopraelevate e dai tiri a tempo limitato;
- e) In casi assolutamente eccezionali, nelle piazzole con più sagome, è possibile che Prime frece e Lupetti tirino su un'unica sagoma, tale eventualità deve essere chiaramente indicata sulla tabella di piazzola;
- f) In casi altrettanto eccezionali, per motivi di sicurezza o per le particolari conformazioni del terreno, Prime Frece e Lupetti possono scoccare le frecce a distanze maggiori di quanto previsto dal presente regolamento.

Paragrafo IX - Il Tiro

- a) All'interno della squadra, l'ordine di tiro è in ordine alfabetico per cognome e a rotazione, l'ultimo arciere della sequenza, tirerà per primo alla piazzola successiva. Il primo arciere della sequenza tirerà per secondo nella piazzola successiva e così via secondo il seguente schema: A, B, C, D - D, A, B, C - C, D, A, B, - B, C, D, A - ecc.; L'esempio riportato si riferisce ad una squadra composta da quattro arcieri, ma è valido qualsiasi ne sia il numero;
- b) Ogni serie di frecce deve essere completata in un determinato tempo. Detto tempo viene calcolato da quando l'arciere supera la Tabella di Piazzola. L'arciere ha a disposizione: 1 minuto per una freccia, 2 minuti per due frecce, 3 minuti per tre frecce. Nel caso che la sequenza di tiro sia di due o tre frecce, il tempo a disposizione dell'arciere, non verrà calcolato dividendolo matematicamente per ogni singola freccia scoccata, ma potrà essere utilizzato, per ogni freccia, a discrezione dell'arciere, purché si mantenga il tempo massimo previsto per quella sequenza;
- c) Nella fase di preparazione al tiro è condizione necessaria la valutazione di ostacoli in prossimità del picchetto di tiro, scegliendo adeguatamente la posizione all'interno dell'area delimitata, posizionandosi in modo da poter maneggiare liberamente l'arco eliminando il rischio di urti accidentali;
- d) Prima della sequenza di tiro è consentito l'utilizzo del binocolo; l'utilizzo del binocolo tra i tiri della stessa sequenza comporta l'annullamento del punteggio di tutta la serie. Il tempo a disposizione per ogni serie di frecce è comprensiva dell'utilizzo del binocolo.
- e) Tutti i sistemi ottici devono essere privi di qualsiasi sistema di rilevazione della distanza. Qualsiasi strumento in grado di rilevare la distanza non potrà essere portato in gara. E' ammesso l'uso di macchine fotografiche purché prive di scale graduate. Non è consentito prendere alcun tipo di appunto (neanche con strumenti elettronici) che possa servire a stimare la distanza o a migliorare il punteggio, né trasmettere o comunicare informazioni su distanze o caratteristiche dei tiri. In caso di inadempienza l'arciere verrà immediatamente squalificato;
- f) Tutte le fasi del tiro devono avvenire inderogabilmente in direzione del bersaglio o, in caso di bersagli mobili, in direzione della zona appositamente delimitata per il tiro. In caso di inadempienza, alla prima infrazione l'arciere sarà diffidato. La diffida comporta l'annullamento del punteggio ottenuto in piazzola, in caso di ulteriore infrazione l'arciere verrà squalificato;
- g) Nel caso in cui la tabella di piazzola rechi la scritta "Attendere il Libero", se non già udito, al primo turno di tiro l'arciere dovrà chiedere ad alta voce conferma di piazzola libera;

- h) Qualora si incontri durante il percorso il cartello con la dicitura "Dare Libero" è l'ultimo arciere della squadra a transitare nei pressi dello stesso che deve segnalarlo ad alta voce alla squadra che segue;
- i) La trazione può essere ripetuta una sola volta per ogni freccia salvo il caso in cui la trazione debba essere ripetuta per evidenti motivi di sicurezza;
- j) A trazione iniziata, se una freccia cade dal supporto (rest o tappetino), la trazione può essere ripetuta. In ogni caso i tempi devono essere rispettati (paragrafo IX comma b);
- k) A trazione avvenuta, se una freccia cade a terra, è da considerarsi scoccata se l'arciere non riesce a recuperarla senza superare con i piedi il picchetto di tiro o l'area di tiro appositamente delimitata;
- l) Il caso in cui, ad un arciere già sul picchetto di tiro o nell'area di tiro appositamente delimitata, la freccia cada a terra dal supporto (rest o tappetino), prima di aver iniziato la trazione, non rientra nel punto precedente; qualora detta freccia fosse irraggiungibile oltre il picchetto di tiro, l'arciere potrà utilizzarne un'altra;
- m) E' vietato scoccare una freccia non correttamente posizionata sul supporto. In caso di inadempienza all'arciere dovrà essere annullata la piazzola;
- n) Tutti i tiri sono a distanza sconosciuta, di conseguenza è vietato tirare più di una freccia su un bersaglio dalla stessa postazione di tiro. Le infrazioni al presente comma, si possono verificare nelle seguenti situazioni:
 - a) Nel caso di sagoma singola, i picchetti di tiro potrebbero essere o due o tre in avvicinamento al bersaglio; vengono annullate le frecce scoccate dai picchetti sbagliati;
 - b) Un picchetto di tiro o area delimitata con due/tre sagome (errore di sequenza): è annullato il punteggio tirato sulla bersaglio sbagliato come anche il punteggio del bersaglio sul quale si sarebbe dovuto tirare. Se l'errore di sequenza viene commesso tirando ad una sagoma già correttamente colpita, il punteggio precedentemente acquisito su quest'ultima sarà considerato valido.
 - c) Nel caso in cui un arciere si accorga di aver sbagliato la progressione numerica delle frecce, può comunicarne l'errore al responsabile di piazzola e continuare validamente la serie purché tale comunicazione sia immediatamente successiva all'errore;
- o) Il tiro deve essere effettuato con entrambi i piedi dietro il picchetto; l'arciere deve mantenere obbligatoriamente il contatto con il picchetto in tutte le fasi del tiro. Nel caso fosse, invece, presente un'area di tiro opportunamente delimitata, l'arciere deve posizionarsi obbligatoriamente all'interno della stessa senza oltrepassarla. In caso di inadempienza è annullata la freccia scoccata;
- p) Ad un arciere che scocchi un numero di frecce superiore a quello consentito è annullato il punteggio di tutta la serie; nel caso di punteggio uguale a zero l'arciere verrà ammonito;
- q) Tutte le frecce di una stessa serie devono essere tenute in faretra, in tasca o in mano;
- r) Ogni arciere deve controllare l'integrità delle proprie frecce dopo i tiri, prestando particolare attenzione a quelle frecce non andate a bersaglio;
- s) Nell'estrarre le frecce dal bersaglio l'arciere deve accertarsi che non vi siano persone alle proprie spalle in linea con l'estrazione;
- t) Un arciere, al di fuori del proprio turno di tiro durante lo svolgimento di una gara, non può per nessun motivo tendere l'arco con una freccia incoccata, né tanto meno scoccarla. In caso di inadempienza l'arciere verrà squalificato. L'unica eccezione sussiste nel caso di rottura dell'arco, della corda, del supporto per la freccia, del regolatore di pressione o del mirino; l'arciere potrà allora provare il materiale sostituito tirando al massimo tre frecce su un bersaglio, sul quale abbia già concluso il proprio turno di tiro, previa autorizzazione del responsabile di piazzola;
- u) Un arciere, per valido motivo, può abbandonare temporaneamente la gara, previa comunicazione al Presidente dell'associazione od al Giudice di gara. In questo caso sarà accompagnato in sicurezza dal personale dell'associazione organizzatrice. La squadra proseguirà la competizione, l'arciere potrà ritornare, ma non potrà recuperare le piazzole già ultimate dalla squadra;
- v) Non è consentito modificare il carico dell'arco durante lo svolgimento di una gara né effettuare alcuna modifica alla taratura dell'arco e dei suoi accessori. E' possibile ripristinare l'arco e/o i suoi accessori ai valori corretti, previa autorizzazione del Responsabile di piazzola solo nel caso in cui l'arco perda la taratura iniziale o si renda necessario intervenire per la manutenzione di parti danneggiate,
- w) Un arco rotto durante la gara può essere sostituito purché appartenga alla categoria in cui si sta gareggiando. Previa comunicazione al Giudice di Gara, in accordo con il Presidente dell'associazione organizzatrice, l'arciere abbandonerà momentaneamente il campo gara accompagnato da personale dell'associazione o dal Giudice di Gara. La squadra, in questo caso, attenderà fino ad un massimo di 30 minuti il ritorno dell'arciere,

lasciando passare avanti le altre squadre; dopo 30 min la squadra riprende regolarmente la gara. L'arciere ritardatario raggiungerà la squadra, ma non potrà recuperare le piazzole perse.

- x) Provvedimenti sanzionatori che comportino l'annullamento del punteggio di una o più frecce, potranno essere applicati nella piazzola in cui si sono verificate le infrazioni, solo se dette frecce hanno ottenuto punti o non sono state ancora tirate.

Paragrafo X - Registrazione del punteggio

- a) Per ogni tipologia di gara sono previste apposite Tabelle Segnapunti. Esse devono riportare il nome dell'arciere, il suo numero di tessera (pass gare C.S.A.In. o tessera C.S.A.In.), il codice della Associazione di appartenenza, la classe, la categoria e eventuale numero di pettorale. Dati omessi o non veritieri comportano l'esclusione dalla classifica. Tale registrazione è a cura dell'arciere che si assume la totale responsabilità di quanto scritto;
- b) Il responsabile di piazzola è responsabile del ritiro e della consegna delle Tabelle Segnapunti all'inizio e alla fine della gara;
- c) Il punteggio viene registrato dai due marcatori nel modo previsto da ogni specialità. Conclusa la gara, le Tabelle devono essere firmate dai marcatori e dall'arciere che, in tal modo, conferma il proprio punteggio. Nessun reclamo sul proprio punteggio può essere avanzato dopo la firma. Le Tabelle Segnapunti dei marcatori devono essere firmate dal responsabile di piazzola;
- d) Non è consentito avvicinarsi ad un bersaglio e superare i picchetti di tiro, fino a che tutti gli arcieri della propria squadra abbiano eseguito i tiri. Ai trasgressori è annullato il punteggio di quella piazzola; se recidivi verranno squalificati;
- e) Le frecce devono sempre rimanere conficcate nei bersagli, fino al momento della registrazione del punteggio, penetrandovi con la punta. Le frecce che trapassano il bersaglio senza rimanere impiantate non sono valide, tale evento deve essere immediatamente segnalato al Giudice di Gara; *solo per la categoria "Prime Frecce" è ammesso segnare come punteggio più basso "Sagoma" nel caso in cui la freccia rimbalzi (in direzione dell'arciere) sul bersaglio. Il responsabile di piazzola in accordo con i marcatori, decideranno di assegnare il punteggio.*
- f) Una freccia che colpisce il bersaglio deviata da un ostacolo qualsiasi o in seguito ad un rimbalzo sul terreno è considerata valida. Nei bersagli 3D, per determinare il punteggio, si considera il primo punto di impatto sulla sagoma;
- g) Una freccia che penetra nella cocca di un'altra rimanendovi infissa ha lo stesso punteggio di quella colpita;
- h) I punteggi differiscono in relazione alle varie specialità e alla parte colpita (sagoma, spot, Super spot o Perfect). Nel caso in cui venga colpita la linea di delimitazione fra due zone di differente punteggio, affinché venga assegnato il punteggio superiore, l'asta della freccia deve almeno toccare (tangenza) con la linea esterna.
- i) Il punteggio viene registrato dopo che tutti gli arcieri hanno effettuato i tiri. Nei bersagli di gruppo 4, a discrezione del responsabile di piazzola, si può eseguire la registrazione del punteggio dopo il tiro di tre arcieri. Solo gli arcieri che hanno effettuato i tiri, previa autorizzazione del responsabile di piazzola, possono avvicinarsi al bersaglio per controllare il punteggio comunicarlo ai marcatori e recuperare le frecce;
- j) Né il bersaglio né le frecce devono essere toccati fino a che tutti i punti siano stati registrati. L'inosservanza di tale norma implica l'annullamento del punteggio dell'arciere inadempiente. Nel caso in cui una freccia impatti al di sotto della sagoma, il responsabile di piazzola potrà muovere leggermente quest'ultima per verificarne il punteggio. Tale operazione avverrà comunque dopo la registrazione del punteggio di tutte le altre frecce;
- k) Un arciere che abbandona la gara prima del termine ufficiale, dovrà firmare le proprie Tabelle Segnapunti lasciandole in custodia al responsabile di piazzola. Sarà tenuto valido il punteggio ottenuto fino a quel momento. Le tabelle segnapunti non firmate non sono ritenute valide e di conseguenza verrà annullato l'intero punteggio eventualmente conseguito;
- l) Per ciascuna classe e categoria, il vincitore è l'arciere che totalizza il maggior punteggio. A parità di punteggio il vincitore è l'arciere con il più alto numero di Spot; se sussiste ancora parità, l'arciere con il più alto numero di Super Spot; se sussiste ancora parità, l'arciere con il più alto numero di Perfect (solo nelle tipologie di gara dove è previsto); se sussiste ancora parità è decretato l'ex equo; la classifica verrà stilata per tutte le classi e categorie presenti;

- m) le premiazioni dovranno essere effettuate per le sole Classi e Categorie con almeno 3 arcieri partecipanti; le Classi Prime Frecce e Lupetti vengono premiate sempre, a prescindere dal numero dei partecipanti.

Paragrafo XI - Ricorsi

- a) I ricorsi devono essere avanzati al Giudice di Gara in forma scritta. Gli eventuali interessati devono essere informati ed avere la possibilità di esporre le loro motivazioni, possibilmente in forma riservata. Sentite le parti il Giudice di Gara emetterà decisione inappellabile;
- b) Ricorsi concernenti irregolarità o infrazioni alle normative di gara relative all'allestimento di una piazzola indubbiamente valutabili a priori (ovvero precedentemente ai tiri), potranno essere presi in esame solo se l'arciere nella piazzola stessa non abbia tirato e abbia chiesto (tramite il responsabile di piazzola) l'intervento del Giudice di Gara;
- c) Ricorsi concernenti irregolarità o infrazioni alle normative di gara relative all'allestimento di una piazzola valutabili solo a posteriori (ovvero successivamente ai tiri), potranno essere presi in esame dopo la conclusione della gara stessa;
- d) Il ricorso deve pervenire prima dell'ufficializzazione della classifica.

Paragrafo XII - Sanzioni

- a) Durante lo svolgimento di una gara, il titolare dell'azione disciplinare è il Giudice di Gara;
- b) I provvedimenti disciplinari sono:
1. **Ammonizione:** corrisponde a un richiamo verbale ufficiale. Se l'arciere ammonito non provvede a ripristinare la regolarità della sua attrezzatura o del suo atteggiamento, il punteggio della piazzola ove sia avvenuta contravvenzione verrà annullato.
 2. **Diffida:** comporta l'annullamento immediato della piazzola. Se l'arciere diffidato non provvede a ripristinare la regolarità della sua attrezzatura o del suo atteggiamento si procede alla squalifica dello stesso;

Squalifica: sanzione comminata esclusivamente dal Giudice di Gara, anche dietro segnalazione del responsabile di piazzola; comporta l'immediato allontanamento dal campo di gara e, nei casi più gravi, ulteriori sanzioni stabilite dall'organo competente e disposte in seguito.