

REGOLAMENTO TECNICO DI TIRO 2010

LIBRO 2

Capitolo 7

Tiro alla Targa all'Aperto *in vigore dal 1 aprile 2010*

SOMMARIO

Disposizione dei terreni (campi) di gara	Art.7.1
Attrezzatura del campo di gara	Art.7.2
Attrezzatura degli arcieri.....	Art.7.3
I tiri.....	Art.7.4
Ordine di tiro e Controllo del tempo.....	Art.7.5
Registrazione dei punteggi.....	Art.7.6
Controllo dei tiri e Sicurezza.....	Art.7.7
Penalità.....	Art.7.8
Arbitraggio.....	Art.7.9
Quesiti e Controversie.....	Art.7.10
Appelli.....	Art.7.11
Appendice 1	
Disposizione del campo di gara – diagramma scontri	
Attrezzatura del campo di gara – bersagli e visuali	

Libro 2

Capitolo 7

GARE DI TIRO ALLA TARGA ALL'APERTO

(I dettagli riguardanti l'organizzazione dei Campionati **Mondiali** sono contenuti nel Manuale degli Organizzatori)

7.1 DISPOSIZIONE DEI TERRENI (CAMPI) DI GARA

7.1.1 La disposizione del campo deve seguire le seguenti indicazioni:

- 7.1.1.1 Il campo va messo in squadra e ciascuna distanza accuratamente misurata da un punto situato sotto la verticale dell'oro di ciascun bersaglio fino alla linea di tiro. La tolleranza delle dimensioni del campo a 90/70/60 metri sarà ± 30 cm; a 50/40/30 metri ± 15 cm.
- 7.1.1.2 Una linea di attesa sarà tracciata almeno cinque metri dietro la Linea di Tiro (*)
() Nelle gare non valide per i riconoscimenti FITA tale distanza potrà essere ridotta a 3 metri.*
- 7.1.1.3 Ogni supporto battifreccia avrà una angolazione rispetto alla verticale compresa tra circa 10 e 15 gradi; tutti i supporti battifreccia di una stessa linea dovranno essere sistemati con la stessa angolazione.
- 7.1.1.4 Le altezze dei centri degli ori in una linea di supporti sul campo dovrebbero sempre apparire allineate.
- 7.1.1.5 Tutti i concorrenti della stessa divisione o classe dovranno essere raccolti in un solo campo. (*)
() Le classi che tirano a distanze differenziate dovranno, ove possibile, essere separate da una corsia vuota la cui larghezza dovrà essere almeno pari alla larghezza delle corsie occupate da un singolo supporto battifreccia.*
- 7.1.1.6 Se possibile, dovrà essere fornito un numero sufficiente di bersagli per consentire di avere non più di tre arcieri per paglione battifreccia. Se l'impianto non lo consente, si potrà avere un massimo di quattro arcieri per paglione battifreccia. (*)
() Gli arcieri della Divisione Compound tireranno su supporti battifreccia a loro riservati, ove possibile*
- 7.1.1.7 I riferimenti sulla linea di tiro direttamente contrapposti a ciascun supporto, saranno marcati. Ci sarà inoltre un numero corrispondente a quel bersaglio posizionato tra 1 e 2 metri davanti alla linea di tiro. Se due o più arcieri tirano sullo stesso bersaglio contemporaneamente, la posizione di tiro di ciascun arciere dovrà essere segnata sulla linea di tiro e sarà garantito uno spazio minimo di 80 cm per arciere. Per partecipanti su sedia a rotelle si dovrà considerare uno spazio maggiore.
Nel caso di due concorrenti che tirino contemporaneamente, in alternativa ai contrassegni sulla linea di tiro, essi potranno disporsi ai lati del riferimento relativo al numero di supporto.
- 7.1.1.8 Dovranno essere tracciate delle linee ad angolo retto rispetto alla linea di tiro che si protraggono dalla linea di tiro fino a quella dei bersagli, formando delle corsie contenenti uno, due o tre supporti. (*)
() Si applica alle gare del solo Calendario Internazionale*
- 7.1.1.9 Davanti alla linea di tiro dovrà essere tracciata una "linea dei 3 metri".
- 7.1.1.10 Laddove il pubblico abbia libero accesso, dovranno essere sistemate barriere intorno al campo per tenere indietro gli spettatori. Le barriere dovranno essere sistemate ad almeno 20 metri dagli estremi della linea dei paglioni posti a 90 metri e a minimo 10 metri dagli estremi della linea di tiro. Questo dovrebbe mantenere un margine approssimativo di 13 metri quando i bersagli si trovano sulla linea dei 30 metri. Le barriere dovranno essere posizionate ad almeno 10 metri dietro la linea di attesa e a 50 metri dietro la linea dei bersagli posizionati a 90 metri. Questo creerà una zona di sicurezza incrementata a 110 metri quando i bersagli vengono spostati sulla linea dei 30 metri. La distanza di sicurezza di 50 metri può essere ridotta quando adeguati sbarramenti, per esempio reti, terrapieni o simili, vengono sistemati (non siepi o steccati). Tali sbarramenti devono essere sufficientemente alti da bloccare le frecce che hanno mancato la parte superiore del bersaglio a 90 metri. Deve essere presa in considerazione la distrazione di un arciere causata dal movimento delle persone dietro il bersaglio.
- 7.1.1.11 Nell'Olympic Round e nel Compound Match Round le donne e gli uomini tireranno agli stessi bersagli in orari differenti dello stesso giorno. Nelle fasi eliminatorie, i bersagli

dovranno essere disposti a coppia e ravvicinati.

Nelle fasi Finali potranno esservi due coppie di bersagli, una su ogni lato della corsia libera. (*)

() Qualora l'impianto lo consenta il programma potrà prevedere che uomini e donne tirino contemporaneamente.*

7.1.1.12 Per l'Olympic Round e per il **Compound Match Round** si dovrà prevedere un campo d'allenamento a fianco del campo di gara in cui gli arcieri ancora in gara possano allenarsi durante le fasi Eliminatorie e Finali.

7.1.1.13 Per l'Olympic Round a squadre dovrà essere segnata una linea chiaramente visibile ad un (1) metro dietro la linea di tiro. Tale linea dovrà avere una larghezza di almeno tre (3) cm.

7.1.1.14 Per l'Olympic Round a squadre dovranno essere marcate dietro la "linea del metro" un'area di grandezza sufficiente per i tre atleti ed il loro equipaggiamento a loro riservata e, dietro questa, un'area riservata agli allenatori.

Se lo spazio lo consente sarà marcata, tra le due squadre in gara, anche una piccola area per gli arbitri (*Giudici di Gara*). (*)

() Non si applica alle gare non valide per i riconoscimenti FITA.*

7.2

ATTREZZATURA DEL CAMPO DI GARA

7.2.1

Bersagli

Vi sono **cinque** visuali per Tiro alla Targa all'Aperto FITA:

- il bersaglio da 122 cm, di 122 cm di diametro

- il bersaglio da 80 cm, di 80 cm di diametro

- il bersaglio da 80 cm/sei zone di punteggio (per disposizione multipla con zone di punteggio 5-10)

- il bersaglio da 80 cm/cinque zone di punteggio (per disposizioni multiple, con zone di punteggio 6-10)

- il bersaglio hit/miss (colpito/mancato)

Nelle gare FITA si devono utilizzare esclusivamente visuali prodotte da fabbricanti autorizzati dalla FITA. (*)

() Non si applica alle gare non valide per i riconoscimenti FITA*

7.2.1.1

Descrizione

I bersagli da 122 e da 80 cm sono divisi in cinque zone concentriche colorate disposte nel seguente ordine a partire dal centro: Oro (Giallo), Rosso, Azzurro, Nero e Bianco (non ci sono linee divisorie tra l'Azzurro e il Nero, e tra il Nero e il Bianco). Ciascun colore è a sua volta diviso da una sottile riga in due zone di uguale larghezza, formando così un totale di dieci zone di punteggio di eguale larghezza, a partire dal centro dell'Oro:

- 6,1 cm sul bersaglio da 122 cm;

- 4 cm sul bersaglio da 80 cm.

Tali linee di divisione saranno in ogni caso poste entro la zona di punteggio più elevato. La linea che segna il bordo esterno del Bianco sarà posta internamente entro la zona di punteggio. La larghezza delle sottili linee di divisione così come quella della linea esterna non supererà i 2 mm su entrambi i bersagli da 122 e 80 cm. Il centro del bersaglio viene indicato con il nome "pinhole" (foro di spillo) e verrà indicato con una piccola "x" (croce) le cui linee non dovranno superare i 1 mm di larghezza e 4 mm di lunghezza. E' inoltre previsto un anello del 10-interno (da registrare sulle tabelle di punteggio come X) di 6.1 cm di diametro per le visuali da 122 cm e 4 cm di diametro per le visuali da 80 cm, da utilizzare per risolvere i casi di parità in classifica.

• **le visuali da 80 cm/6 zone di punteggio possono essere usate alla distanza di 50, 40 e 30 metri.** (la disposizione multipla a triangolo a 50 m è obbligatoria ai Campionati Mondiali). Esse hanno la stessa dimensione delle visuali da 80 cm ma con le zone di punteggio dal 4 all'1 rimosse. La zona di punteggio più bassa dunque è l'Azzurro (zona di punteggio 5).

• **Le visuali da 80 cm/5 zone di punteggio** possono essere usati alla distanza dei 30 metri (la sistemazione a triangolo è obbligatoria per i Campionati Mondiali). Questi bersagli hanno la stessa dimensione del bersaglio da 80 cm, ma con la zona dal cinque all'uno rimossa. La zona di punteggio più bassa quindi è l'Azzurro (zona di punteggio 6). (*)

() Per le classi Ragazzi e Giovanissimi la disposizione multipla può essere utilizzata per la distanza più breve prevista per la loro classe.*

7.2.1.2 **Zone di Punteggio e definizione dei Colori**

Zona di punteggio	Colore	Scala Pantone
10	Giallo	107U
9	Giallo	107U
8	Rosso	032U
7	Rosso	032U
6	Azzurro	306U
5	Azzurro	306U
4	Nero	Process Black
3	Nero	Process Black
2	Bianco	-
1	Bianco	-

Vedi disegno Appendice 1

7.2.1.3 **Tolleranza nelle misure**

Le visuali dovranno essere misurate sul diametro di ciascun cerchio che racchiude ciascuna delle 10 zone di punteggio. La tolleranza di ciascuno di questi diametri, misurati attraverso il centro, non dovrà superare ± 1 mm per le zone del 10, del 9 e dell'8, e ± 2 mm per le altre zone.

Zone	Diametro delle Visuali e zone di punteggio in cm		Tolleranza in mm \pm
	122	80	
10 Interno	6.1	4	1
10	12.2	8	1
9	24.4	16	1
8	36.6	24	1
7	48.8	32	2
6	61	40	2
5	73.2	48	2
4	85.4	56	2
3	97.6	64	2
2	109.8	72	2
1	122	80	2

Vedi disegno nell'Appendice 1

7.2.1.4 **Bersagli hit/miss (colpito/mancato)**

Il bersaglio è di forma quadrata ed ogni lato è di cm 40. Consiste in una zona di punteggio centrale di forma circolare di 10 cm di diametro di colore giallo (scala pantone 107U), circondata da una zona che non dà diritto a punteggio di 30 cm di diametro di colore rosso (scala pantone 032U). Il fondo è Azzurro (scala pantone 306U).

La tolleranza della zona di punteggio non dovrà superare ± 1 mm.

Alla freccia che colpisce la zona centrale gialla sarà attribuito il punteggio di 1 (uno); la freccia che colpisce il resto della visuale (zona rossa o fondo azzurro) sarà registrata come non andato a bersaglio (miss - M).

Le zone del bersaglio saranno divise da una linea nera che sarà posta internamente entro la zona di punteggio.

7.2.2 **Dimensioni e disposizione delle visuali alle diverse distanze**

Per le distanze di 90, 70, 60 e di 50 metri per la classe Cadetti (*Allievi*) femminile e **Master femminile**, si userà il bersaglio da 122 cm. Per le distanze di 50, 40 e 30 metri, si userà il bersaglio da 80 cm (ad eccezione della gara Arco Standard). (*)

(*) Per le classi *Giovanissimi* e *Ragazzi* si useranno i seguenti bersagli:

- *Classi Giovanissimi: visuale da 122 cm alle distanze di 30 e 25 m e visuale da 80 cm alle distanze di 20 e 15 m;*
- *Classi Ragazzi: visuale da 122 cm alle distanze di 50 e 40 m e visuale da 80 cm alle distanze di 30 e 20 m.*

Per il 900 Round FITA si utilizzerà la visuale da 122 cm per tutte le distanze e per tutte le classi.

Per la divisione Compound a 30 metri è obbligatoria la sistemazione a quattro centri delle visuali da 80 cm.

Per la divisione Arco Nudo, per le classi maschile e femminile, si useranno i seguenti bersagli:

- *visuale da 122 cm alle distanze di 60 e 50 metri*

- *visuale da 80 cm alle distanze di 40 e 30 metri*

7.2.2.1 Il centro dell'Oro sarà a 130 cm. dal terreno, misurato da un livello del suolo stimato uniforme. La tolleranza delle misure non eccederà i ± 5 cm.

7.2.2.2 Quando alla distanza di 50, 40 e 30 metri si utilizzano visuali multiple (con 5 o sei zone di punteggio) con disposizione triangolare o si usa la disposizione a quattro centri, la distanza massima tra il terreno e il centro della/e visuale/i superiore/i dovrà essere di 172 cm e la distanza minima tra il terreno e il centro delle visuali inferiori deve essere di 90 cm. La distanza minima tra le zone di punteggio delle due visuali poste alla stessa altezza sarà di 10 cm.

7.2.2.3 Quando alla distanza di 30 metri si utilizzano visuali (con 5 zone di punteggio) a tre centri con disposizione orizzontale la distanza massima tra il terreno e il centro della/e visuale/i superiore/i dovrà essere di 130 cm (± 5 cm). La distanza minima tra le zone di punteggio delle tre visuali sarà 2 cm.

7.2.2.3 **Disposizione dei bersagli hit/miss (colpito/mancato)**

Saranno disposti nel modo seguente:

- fasi Eliminatorie (senza tiri alternati): 1 visuale sarà sistemata orizzontalmente sulla parte sinistra del centro (il concorrente di sinistra tira 3 frecce) ed una visuale sulla parte destra (il concorrente di destra tira 3 frecce)

- fasi Finali (tiri alternati): saranno disposte orizzontalmente 3 visuali, una al centro, una a sinistra ed una a destra. I bordi delle visuali dovranno toccarsi.

- fasi eliminatorie a Squadre e Squadre Miste: sarà disposta una visuale per ogni atleta (vedi Appendice 1)

- fasi Finali a Squadre Miste: saranno posizione 4 visuali su due file, 1 visuale ogni freccia (vedi Appendice 1)

7.2.2.4 **Materiale delle visuali**

Le visuali possono essere di carta o di altro materiale adatto. Tutti le visuali usate per la stessa classe in competizione saranno uniformi nel colore e nel materiale.

7.2.3 I supporti battifreccia

La dimensione del supporto battifreccia, sia rotondo che quadrato, non dovrà essere inferiore a 124 cm in qualsiasi direzione per far sì che l'eventuale freccia che lo colpisca e manchi di poco il lato esterno della visuale rimanga nel supporto stesso. **La freccia che colpisce un bersaglio dovrà rimanervi infissa per permettere la registrazione del punteggio.**

7.2.3.1 I battifreccia dovranno essere fissati saldamente al suolo per impedire che vengano rovesciati dal vento. Qualsiasi parte del battifreccia o del suo supporto che possa danneggiare le frecce, dovrà essere protetta. Particolare attenzione dovrà essere riposta per evitare che le frecce che attraversano il battifreccia non vengano danneggiate dal cavalletto, specialmente quando si utilizzano più visuali sullo stesso battifreccia.

Vedi disegno Appendice 1.

7.2.3.2 Ogni battifreccia dovrà avere un numero di bersaglio. I numeri saranno alti 30 cm e composti da cifre nere su fondo giallo, alternate a cifre gialle su fondo nero (per esempio: N.1 nero su fondo giallo, N.2 giallo su fondo nero, ecc.). I numeri dei supporti saranno fissati sopra o sotto il centro di ciascun bersaglio, in maniera da lasciare libera la visuale.

7.2.4 Dispositivi per il controllo del tempo

Acustici e Visivi

Il Direttore dei Tiri (vedi art.7.7.1) controllerà:

- l'inizio e la fine di ogni tempo limite, con un fischietto o con un dispositivo che dia segnalazioni acustiche ben udibili

- ogni tempo limite per mezzo di orologi digitali, semafori, bandiere, pannelli e/o altro semplice dispositivo, in aggiunta al segnale sonoro sopra descritto

7.2.4.1 In caso di una piccola discrepanza tra il controllo acustico del tempo e quello visivo, sarà prioritario il dispositivo acustico.

7.2.4.2 Potranno essere usati i seguenti dispositivi: (*)

() I dispositivi elettrici presenti all'interno del campo di gara dovranno essere conformi al DPR n.547/1955 e n.459/1996.*

- **Semafori**

I colori saranno nell'ordine Rosso, Giallo e Verde, con il Rosso nella parte più alta. I semafori devono essere sincronizzati e non si dovranno mai accendere due colori contemporaneamente.

Durante i Campionati **Mondiali**, i semafori dovranno essere collegati con i dispositivi per il Controllo Acustico dei tempi, in modo che il primo suono emesso dal dispositivo acustico corrisponda al passaggio del semaforo al rosso e dell'orologio digitale allo

zero.

• **Orologi digitali**

Qualora i tempi vengano controllati per mezzo di orologi digitali, le cifre dell'orologio dovranno misurare almeno 20 cm di altezza e dovranno leggersi chiaramente a 100 metri di distanza. Dovrà essere possibile fermare immediatamente e azzerare questi orologi, quando necessario. L'orologio dovrà funzionare secondo il principio del conto alla rovescia. Tutti gli altri requisiti, per es. posizione, numero ecc. saranno uguali a quelli relativi ai semafori.

- Nel caso in cui si usano orologi digitali, i semafori non sono obbligatori.

- Se si usano entrambi, i sistemi devono essere sincronizzati. In caso di discrepanza tra i due sistemi, prevarrà l'orologio digitale.

• **I dispositivi visivi** devono essere posizionati su entrambi i lati del campo e, se necessario, nella corsia libera prevista tra i supporti battifreccia degli uomini e delle donne in modo che siano visibili sia dagli atleti destrorsi che mancini. Dovranno essere posti davanti la linea di tiro su ciascun lato del campo e nella corsia libera a qualsiasi distanza inferiore ai 30 m (*), fino a che siano visibili da tutti gli atleti sulla linea di tiro.

() e comunque a distanza inferiore alla distanza minima di tiro prevista sul campo di gara.*

• **Indicatori per gli scontri diretti**

Durante gli scontri a tiri alternati, dovranno essere predisposte luci verdi e rosse, contasecondi del tempo rimanente o altri ausili visivi separati per ogni atleta, per indicare chiaramente chi deve tirare nel turno. (*)

() Non obbligatorio nelle gare non valide per i riconoscimenti FITA*

• **Dispositivi di emergenza**

- Quando il limite di tempo è controllato da un dispositivo elettrico, dovranno essere disponibili pannelli, bandiere o altri semplici sistemi manuali per poter sopperire in caso di interruzione o guasti all'impianto elettrico. Semafori e/o orologi digitali e dispositivi di emergenza sono obbligatori ai Campionati **Mondiali** (Libro 1, Art.3.1).

- Quando il tempo limite è controllato manualmente con l'uso di pannelli, questi non devono essere più piccoli della misura di 120 cm per 80 cm. Dovranno essere ben montati per resistere al vento e devono essere facili e veloci da girare per mostrare entrambi i lati. Un lato dei pannelli sarà a strisce alternate nere e gialle larghe 20-25 cm. Le strisce dovranno essere inclinate di circa 45 gradi in rapporto alla linea del suolo. Il retro sarà tutto giallo.

7.2.5

Materiali vari

I materiali menzionati nel presente articolo sono obbligatori per i Campionati FITA e Giochi e raccomandati negli altri importanti tornei.

7.2.5.1 **Numeri di gara (pettorali)** devono essere indossati da ogni atleta. (*)

() Potranno riportare il numero di registrazione o il numero di bersaglio associato alla lettera (A, B, ...) indicante l'ordine di tiro.*

7.2.5.2 Un dispositivo per indicare l'**ordine di tiro** nel caso in cui non tutti i concorrenti tirano insieme. Le lettere devono essere di dimensioni sufficienti per essere lette da tutti gli atleti dalle rispettive posizioni di tiro.

7.2.5.3 Un **tabellone segnapunti** per i punteggi totali cumulativi dopo ogni serie di frecce, per almeno le prime cinque donne ed i primi cinque uomini e che indichi il punteggio che consente la qualificazione.

7.2.5.4 Nell'Olympic Round e nel **Compound Match Round** una **tabella con il nome o il numero di pettorale dell'arciere** nella prova individuale o con le prime tre (3) lettere della sigla ufficialmente riconosciuta dell'Associazione Membro nella prova a squadre, deve essere esposta ad ogni bersaglio in prossimità del dispositivo di punteggio, con lettere o cifre alte almeno 25 cm.

7.2.5.5 Nelle fasi Eliminatorie dovrà essere esposto sotto ogni bersaglio un **dispositivo di segnalazione punteggio** a tre ~~e quattro~~ cifre; le cifre dovranno essere alte almeno 25 cm.

7.2.5.6 Nelle fasi Finali, un **tabellone segnapunti azionato a distanza** per ogni bersaglio, uno ogni concorrente (o squadra) con spazi per i punteggi delle tre (3) frecce individuali, ~~3~~ e cifre per il punteggio totale o **set** per ogni scontro. Si dovrà inoltre prevedere il nome e la nazionale dei concorrenti, o della nazione della squadra.

7.2.5.7 Nelle fasi Finali, dovranno essere posizionati dei **blind** vicino i bersagli. Questi saranno usati da Arbitri (*Giudici di Gara*), Marcapunti e Agenti dei concorrenti.

7.2.5.8 **Bandiere segnamento** in materiale leggero e di colore visibile (come giallo) che servano come indicatori del vento, da posizionare sopra il centro del bersaglio, 40 cm sopra il più alto tra battifreccia o numero del bersaglio. Tali bandiere misureranno non più di 30 cm e non meno di 25 cm in qualunque dimensione.

- 7.2.5.9 **Maniche a vento** su entrambi i lati del campo ed una al centro quando i due lati sono divisi. Le maniche a vento devono essere posizionate ad un'altezza tra i 2,5 e i 3,5 metri dal terreno.
- 7.2.5.10 Una **piattaforma rialzata** con sedili per il Direttore dei Tiri.
- 7.2.5.11 Sistemi audio e radio trasmettenti.
- 7.2.5.12 Un sufficiente numero di **sedie o panche** dietro la linea di attesa per tutti gli Atleti, Capitani di Squadra, Allenatori ed altri ufficiali di squadra, eccetto che sul campo delle finali o nell'area riservata alle finali del campo principale (*).
Le sedie per gli arbitri (*Giudici di Gara*), con protezioni per il tempo atmosferico, saranno opportunamente posizionate lungo la linea di attesa nei campi delle fasi di qualificazione ed eliminatorie
Per le finali dei Giochi Olimpici e Campionati Mondiali, vedi Libro 1, Art.3.23
() Obbligatorio nelle gare valide per i riconoscimenti FITA.*
- 7.2.5.13 Un sistema di punteggio automatico può essere usato solo nelle fasi Finali.
- 7.2.5.14 Al centro del bersaglio/visuale può essere installata una piccola telecamera.

7.3 **ATTREZZATURA DEGLI ARCIERI (*)**

Questo Articolo stabilisce il tipo di attrezzatura che gli atleti possono usare quando tirano in gare sotto l'egida FITA. E' responsabilità del concorrente usare un'attrezzatura che corrisponda ai Regolamenti. Nel caso di eventuali dubbi, l'arciere dovrà mostrare l'attrezzatura prima dell'uso in gara, all'Arbitro/i (*Giudice/i di Gara*).

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

Di seguito verranno specificate le norme generali riguardanti tutte le divisioni seguite dalle speciali norme supplementari riguardanti solo determinate divisioni.

Vedi anche Libro 1, Appendice 8: ~~Concorrenti disabili~~ **Para-Archery**

() Per la divisione **Arco Nudo** si applica quanto previsto dall'art.9.3 relativamente a questa divisione.*

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

- 7.3.1.1 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.
- 7.3.1.1.1 Parti centrali (riser) multicolori e marchi commerciali posizionati sulla parte interna del flettente superiore **ed inferiore** sono consentiti.
- 7.3.1.1.2 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®*
- 7.3.1.2 Una **corda** costituita da un qualsiasi numero di trefoli.
- 7.3.1.2.1 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 potranno 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.
- 7.3.1.3 Un **supporto per la freccia (rest)** che può essere regolabile
- 7.3.1.3.1 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.

- 7.3.1.4 Un **indicatore d'allungo**, acustico e/o visivo, che non sia elettrico o elettronico, può essere usato.
- 7.3.1.5 E' consentito l'uso di un **mirino** ma non potrà, in nessun momento, esservene installato più di uno.
- 7.3.1.5.1 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.
- 7.3.1.5.2 La lunghezza totale del mirino (cappuccio, tunnel, pin o altri componenti) non dovrà essere superiore a 2 cm lungo la direzione di mira.
- 7.3.1.5.3 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.**
- 7.3.1.6 **Stabilizzatori e Ammortizzatori** sull'arco sono permessi
- 7.3.1.6.1 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
- 7.3.1.7 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.
- 7.3.1.7.1 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**); le relative punte dovranno avere un diametro massimo 9,4 mm. Le freccie di ogni arciere 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.
- 7.3.1.8 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.
- 7.3.1.8.1 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.
- 7.3.1.9 **Binocoli**, cannocchiali o altri sussidi visivi potranno essere usati per individuare le freccie
- 7.3.1.9.1 purché non risultino di ostacolo agli altri concorrenti per quanto riguarda lo spazio occupato sulla linea di tiro.
- 7.3.1.9.2 I cannocchiali devono essere sistemati in modo che la loro parte superiore non superi la zona delle ascelle dell'atleta.
- 7.3.1.9.3 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.
- 7.3.1.9.4 La lente dell'occhio non di mira può essere completamente coperta, o si può usare una benda sull'occhio.
- 7.3.1.10 Sono permessi **accessori**
-

7.3.1.10.1 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 salvafiletti (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.

7.3.2 Per la Divisione **Arco Standard** è prevista l'attrezzatura di seguito definita:
I requisiti dell'Art.7.3.1 saranno applicati nella loro totalità con le seguenti disposizioni aggiuntive e/o modifiche: (...) (*)

() Divisione non riconosciuta dalla FITARCO: la regolamentazione non viene riportata.*

7.3.3 Per la Divisione **Compound** viene descritta la seguente attrezzatura. Sono ammessi tutti i dispositivi addizionali purché non siano elettrici o elettronici:

7.3.3.1 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.

7.3.3.1.1 Il peso di trazione non deve superare le 60 libbre.

7.3.3.1.2 Sono ammessi dispositivi di protezione del cavo.

7.3.3.1.3 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.

7.3.3.2 Una **corda** costituita da qualsiasi numero di trefoli;

7.3.3.2.1 i trefoli possono essere di colori diversi del materiale scelto allo scopo. La corda può avere un avvolgimento centrale di protezione atto ad accogliere le dita che effettuano la trazione o un dispositivo meccanico di rilascio. E' ammesso un punto di incocco al quale possono essere aggiunti uno o più avvolgimenti per adattarvi la cocca della freccia secondo necessità. 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.

7.3.3.3 Un **supporto freccia** che può essere regolabile.

7.3.3.3.1 Qualsiasi tipo di bottone ammortizzatore di pressione, un reggispinta o piastrina reggispinta mobili, possono tutti essere utilizzati sull'arco purché non siano elettrici o elettronici. Il reggispinta non dovrà essere arretrato di oltre 6 cm (all'interno) rispetto all'incavo dell'impugnatura (punto di perno) dell'arco.

7.3.3.4 **Indicatori di allungo** acustici e/o visivi, che non siano elettrici o elettronici, possono essere usati.

7.3.3.5 Un **mirino** applicato all'arco

7.3.3.5.1 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. Non sono ammessi dispositivi elettrici o elettronici.

7.3.3.5.2 E' ammessa una prolunga alla quale fissare il mirino. 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.

7.3.3.6 **Stabilizzatori e ammortizzatori** sull'arco sono ammessi

7.3.3.6.1 purché:

- non servano come guida per la corda
- non tocchino niente altro che l'arco
- non rappresentino un ostacolo o un pericolo per gli arcieri sulla linea di tiro

- 7.3.3.7 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.
- 7.3.3.7.1 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**); le relative punte dovranno avere un diametro massimo di 9,4 mm. Le frecce di ogni arciere devono essere marcate sull'asta con il suo nome o iniziali e tutte le frecce usate in ogni singola serie dovranno essere uguali in quanto a modello e colore/i dell'impennaggio, delle cocche e dell'eventuale colorazione distintiva.
- 7.3.3.8 Sono ammesse **protezioni per le dita** sotto forma di salvadita o ditali, guanto, patellette, o nastro adesivo (cerotto) per tendere, trattenere e rilasciare la corda.
- 7.3.3.8.1 E' ammesso un dispositivo di rilascio il quale non deve essere in alcun modo collegato all'arco né incorporare dispositivi elettrici o elettronici. 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.
- 7.3.3.9 **Binocoli**, cannocchiali o altri sussidi visivi potranno essere usati per individuare le frecce
- 7.3.3.9.1 purché non risultino di ostacolo agli altri concorrenti per quanto riguarda lo spazio occupato sulla linea di tiro.
- 7.3.3.9.2 I cannocchiali devono essere sistemati in modo che la loro parte superiore non superi la zona delle ascelle dell'atleta.
- 7.3.3.9.3 Potranno essere usati occhiali correttivi della vista se necessari, 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.
- 7.3.3.9.4 La lente dell'occhio non di mira può essere completamente coperta, o si può usare una benda sull'occhio.
- 7.3.3.10 Sono permessi **accessori**
- 7.3.3.10.1 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 o per ancorare il piede al terreno e non sia più grande 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 elettrici o elettronici devono essere posizionati dietro la linea di tiro.
- 7.3.4 Per i concorrenti appartenenti a **tutte le divisioni, sono vietati i seguenti dispositivi:**
- 7.3.4.1 Qualsiasi genere di **dispositivo elettronico di comunicazione** e auricolari (cuffie) o **dispositivi per la riduzione del rumore** davanti la linea di attesa.
- 7.3.5 Durante i Giochi Olimpici non è permesso alcun sistema di comunicazione elettronico sul campo di gara salvo quanto richiesto dal Comitato Organizzatore.
- 7.4 I TIRI**
- 7.4.1 Ciascun arciere scoccherà le sue frecce in **serie** di tre o di sei frecce ciascuna tranne quando specificato diversamente. (*)
- (*) *Nel 900 Round FITA potranno essere previste serie di sei frecce alla sola distanza massima.*
- 7.4.1.1 I tiri avverranno in una sola direzione.
- 7.4.1.2 La gara FITA **Round** 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.
-

- 7.4.1.3 La gara Doppio FITA sarà disputata in due o quattro giorni consecutivi.
- 7.4.1.4 Nel caso in cui il programma includa una gara FITA e anche altre fasi da disputarsi interamente o in parte nello stesso giorno, la gara FITA dovrà sempre essere disputata per prima.
- 7.4.1.5 L'Olympic Round si svolge secondo quanto previsto dall'Art.4.5.1.4 **Libro 1**.
- 7.4.1.6 **Il Compound Match Round si svolge secondo quanto previsto dall'Art.4.5.1.5, Libro 1.**
- 7.4.2 Esiste un limite di tempo per tirare una serie di tre o sei frecce.
- 7.4.2.1 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.
- 7.4.2.2 Una freccia scoccata prima o dopo il tempo specificato, o fuori sequenza, 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)**.
- 7.4.2.3 Una freccia scoccata 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**)
- 7.4.2.4 Nel caso di un **guasto all'attrezzatura**, l'arciere dovrà chiamare un arbitro (*Giudice di Gara*) arretrando di un passo dalla linea di tiro. In questo caso, potrà essere concesso tempo supplementare per effettuare le necessarie riparazioni o cambio dell'attrezzatura. L'arciere recupererà le frecce non tirate alla prima occasione, sotto la supervisione di un Arbitro (*Giudice di Gara*).
- 7.4.2.5 In nessun caso un guasto all'attrezzatura potrà ritardare la gara di oltre 15 minuti; **non saranno permessi ulteriori tiri per provare l'attrezzatura.**
- 7.4.2.6 In caso un concorrente non possa continuare i tiri per **problemi medici** imprevisti e giunti successivamente l'inizio dei tiri, non saranno concessi più di 15 minuti al personale medico per determinare il problema 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, sotto la supervisione di un Arbitro (*Giudice di Gara*).
- 7.4.2.7 Nelle fasi Eliminatorie e Finali dell'Olympic Round **o del Compound Match Round**, 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.
- 7.4.2.8 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. Ai Campionati Mondiali 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.
- 7.4.2.9 Nella prova a squadre se uno dei tre componenti la squadra tira una **freccia prima o dopo il segnale** che indica rispettivamente l'inizio o la fine dei tiri, tale freccia verrà considerata come facente parte di quella serie comportando l'annullamento della freccia con il punteggio maggiore dell'intera squadra e sarà registrata come non andata a bersaglio (Miss).
- 7.4.3 I concorrenti non possono alzare il **braccio dell'arco** prima che venga dato il segnale di partenza del tempo.
- 7.4.4 Eccetto il caso di persone disabili, gli arcieri dovranno tirare in **posizione** eretta e senza appoggio, con il piede su ciascun lato della linea di tiro oppure con entrambi i piedi sulla linea di tiro.
- 7.4.5 **In nessun caso una freccia potrà essere tirata una seconda volta.**
- 7.4.5.1 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 (sebbene siano stati fissati e controventati con piena soddisfazione degli Arbitri - *Giudici di Gara*). 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.
- 7.4.6 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.
-

- 7.4.6.1 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.
- 7.4.7 Tutti i **tiri di allenamento** devono essere effettuati sotto il controllo del Direttore dei Tiri ed i punteggi non devono essere registrati (vedi **Libro 1**, Art.3.19). (*)
() La competizione potrà iniziare, a discrezione dell/i Giudice/i di Gara e su parere conforme del direttore dei tiri, sulle medesime visuali utilizzate per i tiri di prova. In tale evenienza, ciò dovrà essere comunicato in modo opportuno ai concorrenti prima e durante lo svolgimento dei tiri di allenamento.*
La durata e le modalità della sessione di allenamento dovrà essere comunicata prima dell'inizio.
Qualora non sia stata data alcuna specifica indicazione, i tiri di allenamento consisteranno, per ogni giornata di gara, in un periodo di 4 minuti effettivi di tiri di prova (eventualmente divisi in due periodi di 2 minuti) e la competizione inizierà non appena terminato tale/i periodo/i.
- 7.5 ORDINE DI TIRO E CONTROLLO DEL TEMPO**
- 7.5.1 Sul medesimo battifreccia potranno tirare simultaneamente uno, due o tre ~~e quattro~~ arcieri.
- 7.5.1.1 Se su un battifreccia tirano tre arcieri, uno alla volta, la rotazione di tiro dovrà essere: ABC, CAB, BCA, ABC, ecc.
- 7.5.1.2 Se gli arcieri tirano in quattro per battifreccia, due alla volta, la rotazione sarà la seguente: AB-CD, CD-AB, AB-CD ecc.
- 7.5.1.3 Se tirano contemporaneamente tre ~~e quattro~~ arcieri, la posizione sulla linea di tiro dovrà essere concordata. Se ciò non è possibile, il primo concorrente secondo l'ordine di assegnazione al bersaglio tirerà a sinistra, il secondo al centro ed il terzo a destra.
- 7.5.1.4 Quando si tira con la disposizione di visuali multiple da 80 cm (**con 5 o 6 zone di punteggio**) ciascun tiratore tirerà sul proprio centro.
- Con tre concorrenti per battifreccia, il concorrente di sinistra tirerà sul bersaglio in basso a sinistra, il concorrente al centro sul bersaglio in alto e quello di destra sul bersaglio in basso a destra.
 - Con quattro concorrenti per battifreccia, l'arciere A tirerà in alto a sinistra, quello B in alto a destra, quello C in basso a sinistra e quello D in basso a destra.
- 7.5.1.5 L'**ordine di tiro** potrà essere **cambiato** temporaneamente per consentire di cambiare o **riparare** l'attrezzatura o per trattamenti medici minimi. Se tuttavia tali interventi sull'attrezzatura o trattamenti medici si rendessero essenziali nel momento in cui l'arciere si trova sulla linea di tiro, egli potrà fare un passo indietro e contemporaneamente chiamare un arbitro (*Giudice di Gara*). Quando gli Arbitri (*Giudici di Gara*) avranno verificato che l'arciere era giustificato nel ritirarsi dalla linea, essi provvederanno, con il Direttore dei Tiri, affinché questo arciere possa tirare le frecce rimaste di quella serie prima che venga dato il segnale di avanzare per la registrazione dei punteggi: allo scopo verrà dato un annuncio tramite altoparlanti (*) (vedi Art.7.4.2.4 e 7.4.2.6). Quanto descritto non si applica alle fasi Eliminatorie e Finali dell'Olympic Round, come specificato nell'Art.7.4.2.7.
() se disponibili. Il Direttore dei Tiri indicherà la necessità del recupero con una serie di quattro segnali acustici*
- 7.5.2 Ai **Campionati Mondiali, prove di Coppa del Mondo e gare Internazionali particolarmente rilevanti:**
- 7.5.2.1 Nella **gara di Qualificazione** i 2 o 3 arcieri tireranno contemporaneamente sul medesimo battifreccia. Essi dovranno tirare serie di 6 frecce.
- 7.5.2.2 Nell'**Olympic Round e Compound Match Round individuale:**
- Durante il primo incontro 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 Appendice 1**).
- 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** 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 a partire dalla seconda.
 - Negli scontri singoli a **tiro alternato**, il concorrente meglio posizionato nella gara di qualificazione deciderà l'ordine di tiro della prima serie. Il concorrente con il punteggio

più basso al termine di una serie un set tirerà per primo la serie di frecce successiva. Nel caso in cui i due atleti siano a pari merito, quello che ha tirato per primo la prima serie di frecce, tirerà per primo anche la serie successiva.

7.5.2.3

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 Appendice 8, Libro 1)

- 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.7.8.

7.5.2.4

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 (**punti-set per il Compound Match Round**) comincerà i tiri nella serie successiva. Se le squadre sono in parità, tirerà per prima la squadra che ha iniziato l'incontro.

- Quando la prima squadra ha tirato 3 frecce, **1 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.

- In caso di tiro alternati, i componenti la squadra devono avvicinarsi dopo ciascun tiro, in modo tale che ciascuno tiri una freccia ogni fase della rotazione.

7.5.3

Negli altri tornei

7.5.3.1

Nella fase di Qualificazione gli atleti tireranno alle lunghe distanze serie di sei (6) frecce e alle corte distanze serie di tre (3) o di sei (6) frecce).

7.5.3.2

Olympic Round e Compound Match Round

Come riportato nell'Art.7.5.2, 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*

7.5.3.3

Prova a Squadre (*)

- I componenti della squadra devono essere dichiarati prima dell'inizio della fase di

Qualificazione (**). Tali componenti devono prendere parte alla Qualificazione e non possono essere cambiati.

• **Le Squadre Miste sono formate dai migliori due atleti della fase di Qualificazione. La composizione della squadra può comunque essere cambiata prima dell'inizio delle fasi Eliminatorie.**

(*) *Per le gare Fitarco ad eccezione di quelle di calendario Internazionale: lo svolgimento della prova a Squadre è facoltativo.*

(**) *Per le gare Fitarco: i componenti della squadra devono essere dichiarati prima dell'inizio dell'Olympic Round a squadre.*

7.5.4 LASCIATO VUOTO DALLA FITA INTENZIONALMENTE

7.5.5 Tempi limite

- 7.5.5.1 Il tempo concesso all'arciere per tirare una freccia negli incontri dell'Olympic Round e del Compound Match Round a tiri alternati, sarà **venti (20) secondi (compresi gli spareggi)**.
- 7.5.5.2 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**
- 7.5.5.3 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.
- 7.5.5.4 **Il tempo concesso ad una Squadra Mista per tirare 4 frecce, 2 per concorrente, sarà ottanta (80) secondi.**
- 7.5.5.5 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.
- 7.5.5.6 Il tempo concesso ad un arciere per tirare una serie di sei (6) frecce sarà quattro (4) minuti.
- 7.5.5.7 Il tempo limite potrà essere prolungato in circostanze eccezionali.

7.5.6 Segnali visivi ed acustici.

- 7.5.6.1 Quando il tiro è controllato da **semafori** (ad eccezione delle Fasi Finali dell'Olympic Round):
- ROSSO: il direttore dei Tiri darà due segnali sonori perché gli arcieri designati (A, B, C oppure AB, CD, oppure i **3** concorrenti insieme) occupino tutti insieme la linea di tiro (ad eccezione della gara Olympic Round a squadre).
- VERDE: quando cambia il colore, **10** secondi dopo 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.7.5.4) 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 una serie di tre frecce, di sei frecce (o due serie di tre frecce) o di sei (6) frecce (3x2 frecce **nella prova** a Squadre) a seconda delle distanze o della fase, verranno dati tre segnali acustici affinché gli arcieri avanzino verso i bersagli per la registrazione dei punteggi.
- 7.5.6.2 Quando il tiro è controllato mediante pannelli: nella corsia libera sono essenziali due pannelli, di modo che lo stesso lato dei pannelli (giallo o a strisce nere e gialle) sia visibile simultaneamente sia dalle donne che dagli uomini. Il lato a strisce gialle e nere 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 giallo del pannello.
- 7.5.6.3 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.
- 7.5.6.4 **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.**
- 7.5.7 Nessun arciere dovrà occupare la linea di tiro se non quando sarà dato l'apposito segnale.
- 7.5.7.1 Si concederanno **10** secondi affinché gli arcieri lascino libera e gli arcieri del turno successivo occupino, la linea di tiro all'inizio di ogni serie di frecce. Ciò sarà indicato da due segnali acustici.
- 7.5.7.2 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.
- 7.5.8 Se per un qualsiasi motivo venissero **sospesi i tiri** durante una serie, il limite di tempo verrà così regolato:
- 7.5.8.1 Nella prova individuale dell'Olympic Round **e nel Compound Match Round** saranno concessi quaranta (40) o **20 (venti)** secondi per ciascuna freccia.
- 7.5.8.2 Nella prova a squadre a tiri alternati dei Campionati Mondiali, 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.
- 7.5.8.3 Nella prova a squadre di altre gare, saranno concessi venti (20) secondi per freccia. I tiri ricominceranno dalla linea di tiro.
- 7.6 REGISTRAZIONE DEI PUNTEGGI**
- 7.6.1 Per la registrazione dei punteggi vi saranno **addetti alla registrazione dei punteggi** (marcapunti) in numero sufficiente da garantirne uno ogni battifreccia.
- 7.6.1.1 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 del concorrente ai fini della valutazione del valore di una freccia (art.7.6.1.4). Al termine della registrazione, dovranno lasciare le tabelle di punteggio su una linea immaginaria situata circa 2 metri davanti alla linea dei bersagli.*
- 7.6.1.2 La **registrazione dei punteggi** avrà luogo dopo ogni ~~seconda~~ serie di 3 frecce o dopo ogni serie di 6 frecce.
- 7.6.1.3 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, art.7.6.1.8-7) 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.
- 7.6.1.4 Nelle **Fasi Eliminatorie dell'Olympic Round**, 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.
- 7.6.1.4.1 **In ogni set un atleta può conseguire un massimo di 60 punti (6 frecce) o 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.**
- 7.6.1.4.2 **Viene dichiarato vincitore e procede alla fase successiva, l'atleta che dopo aver disputato 3 set raggiunge 4 punti-set (su un massimo possibile di 6) oppure dopo aver disputato 5 set raggiunge 6 punti-set (su un massimo possibile di 10).**
- 7.6.1.5 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. (vedere anche Art.7.6.1.7).
- 7.6.1.6 Nelle **Fasi Finali** il valore delle frecce verrà in primo luogo determinato dagli Arbitri (*Giudici di Gara*) Registratori 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. (*)

(*) *Quanto disposto da tale articolo si applica nel caso in cui sia previsto l'uso dei blind di cui all'art.7.2.5.8. In caso contrario si applica la medesima procedura prevista per la Fase Eliminatoria (Artt.7.6.1.5 e 7.6.1.6).*

7.6.1.7 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).

7.6.2 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.

7.6.2.1 Le frecce e la superficie del bersaglio **non potranno essere toccate** fino a quando tutte le frecce di quel bersaglio siano state registrate.

7.6.2.2 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.

7.6.2.3 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.

7.6.2.4 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.

7.6.2.5 Le frecce conficcate nel supporto e non visibili sulla superficie della visuale potranno essere registrate solo da un Arbitro (*Giudice di Gara*).

7.6.2.6 Una freccia:

7.6.2.6.1 che colpisce il battifreccia e poi **rimbalza**, otterrà 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.

Quando si verifica un **rimbalzo**:

- 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, si recherà al bersaglio accompagnato da un Arbitro (*Giudice di Gara*), il quale valuterà il punto di impatto, ne annoterà il valore e segnerà il foro e, successivamente, parteciperà alla registrazione del punteggio di quella serie. (**) La freccia rimbalzata 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.

(*) *con una serie di quattro segnali acustici*

(**) *Nel caso in cui la tabella ufficiale di registrazione dei punteggi sia in prossimità del bersaglio (vedi nota all'art.7.6.1.1) 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.

7.6.2.6.2 che colpisce il battifreccia e vi **rimane penzolante**, obbligherà l'arciere o gli arcieri di tale battifreccia ad interrompere i tiri, a segnalargli ed a chiamare un Arbitro (*Giudice di Gara*). Quando i tiri di quella serie sono stati completati da parte degli altri arcieri sulla linea di tiro, un Arbitro (*Giudice di Gara*) accompagnato dall'arciere prenderà nota del valore della freccia, (*) la toglierà dal bersaglio, segnerà il foro e collocherà la freccia dietro al bersaglio. Le rimanenti frecce verranno tirate dall'arciere/i sul bersaglio in questione prima che il Direttore dei Tiri dia l'ordine di continuare i tiri generali o la registrazione dei punteggi. L'Arbitro (*Giudice*

di Gara) interessato parteciperà alla registrazione del punteggio di quella serie.

() Nel caso in cui la tabella ufficiale di registrazione dei punteggi sia in prossimità del bersaglio (vedi nota all'art. 7.6.1.1) e la annotazione sia stata fatta su di essa, il Giudice di Gara non parteciperà alla successiva registrazione dei punteggi.*

- 7.6.2.6.3 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.
- 7.6.2.6.4 che colpisce la cocca di un'**altra freccia**, rimanendovi infissa, otterrà un punteggio conforme a quello del valore della freccia colpita.
- 7.6.2.6.5 che colpisce un'**altra freccia** e poi colpisca il bersaglio dopo la **deviazione** otterrà un punteggio corrispondente alla sua posizione sul bersaglio.
- 7.6.2.6.6 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.
- 7.6.2.6.7 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).
- 7.6.2.6.8 fuori la zona di punteggio più esterna sarà registrata come non andata a bersaglio.

7.6.2.7 Una freccia che venga **trovata sul terreno davanti 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.

7.6.2.8 Nell'**Olympic Round e nel Compound Match Round** le frecce che rimbalzano o che passano attraverso il battifreccia o pendenti dallo stesso, non arrestano la competizione.

7.6.2.9 Una freccia non andata a punto (*miss*) verrà registrata come "M" nella tabella di punteggio.

7.6.3 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.

7.6.3.1 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 ~~dopo~~ di quella serie, assicurandosi che le frecce rimaste sul bersaglio siano riscontrate sulla tabella di punteggio dell'arciere prima che qualunque freccia venga estratta dal bersaglio.

7.6.3.2 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.

7.6.4 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 il totale, con il numero dei 10 e delle X**. Se il marcapunti partecipa ai tiri, la sua scheda di punteggio sarà firmata da un altro arciere dello stesso bersaglio. *(*)*
() Nel caso in cui vi siano due marcapunti per bersaglio e qualora si verifichi una discrepanza nel punteggio totale riportato nelle due tabelle di punteggio, il totale che comprende la freccia con il più basso valore sarà considerato definitivo.*

7.6.4.1 **Per ogni bersaglio saranno tenute due schede di punteggio. Una potrà essere elettronica.**

Gli organizzatori non sono obbligati ad accettare o registrare tabelle di punteggio che non riportano firma, il totale, il numero dei 10 e quello delle X **o che contengono errori di calcolo. Organizzatori o ufficiali non sono obbligati a verificare la correttezza di ogni scheda di punteggio. Gli stessi potranno comunque correggere eventuali errori rilevati. Le correzioni dovranno essere effettuate prima di procedere alla fase di gara successiva.**

In caso di discrepanza sulla somma totale, sarà valida la somma totale inferiore.

7.6.4.2 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 delle X, dei 10 e sul risultato **del set e** dell'incontro.

- 7.6.5 In caso di **parità di punteggio**, la posizione in classifica sarà determinata secondo l'ordine seguente:
- 7.6.5.1 per i casi di **parità in tutte le gare**, ad eccezione di quanto stabilito nel successivo Art.7.6.5.2:
- Individuale e a squadre
 - maggior numero di 10 (inclusi i dieci interni)
 - maggior numero di X (10 interni)
 - in caso di ulteriore parità, i concorrenti saranno dichiarati "a pari merito". Al fine della posizione nel diagramma degli scontri diretti per le fasi Eliminatorie, sarà effettuato un sorteggio con il lancio della moneta per determinare la posizione dei "pari merito".
- 7.6.5.2 In caso di parità riguardante **l'ingresso nelle fasi Eliminatorie o in un incontro** si disputeranno spareggi per risolvere le parità (senza considerare il numero dei 10 e delle X):
- 7.6.5.2.1 Parità riguardanti l'ingresso nelle Fasi Eliminatorie saranno risolte alla distanza disputata per ultima non appena verificato il risultato della qualificazione. Alla distanza dei 30 m 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.
- 7.6.5.2.2 Individuali (scontri diretti) :
- spareggio su una singola freccia con valutazione del punteggio
 - in caso di ulteriore parità di punteggio, la freccia più vicina al centro risolverà la parità; oppure
 - successivi spareggi su singola freccia più vicina al centro fino alla soluzione della parità.
 - nei tiri alternati, l'atleta che ha tirato per primo in quel match inizierà lo spareggio
- 7.6.5.2.3 Squadre (scontri diretti):
- 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);
 - in caso di ulteriore parità di punteggio nel terzo spareggio, la squadra con la freccia più vicina al centro vincerà;
 - se ancora in parità, la seconda ~~e poi la terza~~ freccia più vicina al centro risolverà la parità;
 - se necessario, si tireranno ulteriori spareggi con valutazione del punteggio seguita eventualmente dalla valutazione delle frecce più vicine al centro fino a che la parità non sarà risolta;
 - nei tiri alternati, la squadra che ha tirato per prima in quel match inizierà lo spareggio
 - nei tiri alternati, la squadra, dopo che ogni suo componente ha tirato una freccia, si alternerà con quella avversaria.
- 7.6.5.2.4 **Compound Match Round**
- **spareggio su una singola freccia (per le squadre: una freccia ogni concorrente) con valutazione del punteggio (fino a un massimo di tre spareggi);**
 - **in caso di ulteriore parità di punteggio dopo il terzo spareggio, vince l'atleta (o la squadra) che ha ottenuto più punti.**
- 7.6.5.2.5 I concorrenti dovranno rimanere sul campo di gara fino a quando non vengono ufficialmente informati sugli eventuali spareggi. I concorrenti che non sono presenti al momento dell'annuncio di spareggio saranno dichiarati perdenti di quell'incontro.
- 7.6.6 **La classifica finale seguirà le precedenti procedure; in ogni caso solo i migliori 8 atleti (squadre) saranno classificati individualmente.**
- 7.6.6.1 **Atleti eliminati durante gli 1/8 saranno classificati al 9° posto, quelli eliminati durante i 1/16 al 17° posto, e così via, in base alla fase eliminatoria.**
- 7.6.6.2 **Atleti eliminati durante i 1/4 di finale saranno classificati in base al numero dei punti-set conseguiti. In caso di parità, prevale il punteggio totale ottenuto nell'ultimo incontro. In**
-

- 7.6.6.3 caso di ulteriore parità, i concorrenti saranno dichiarati "pari merito"
Squadre eliminate durante i 1/4 di Finale, saranno classificate in base al punteggio totale ottenuto nell'ultimo incontro. In caso di ulteriore parità saranno dichiarate "pari merito".
- 7.6.7 Gli organizzatori devono, alla fine del torneo, fornire la classifica completa a tutte le squadre partecipanti (*)
(* Per le gare non inserite nel calendario della FITA si applica unicamente quanto disposto dal Regolamento Sportivo FITARCO).
- 7.7 CONTROLLO DEI TIRI E SICUREZZA**
- 7.7.1 Sarà nominato un **Direttore dei Tiri**.
- 7.7.1.1 Ogni qualvolta possibile, sarà un Arbitro (*Giudice di Gara*). Egli non dovrà partecipare ai tiri.
- 7.7.1.2 Gli Organizzatori potranno nominare degli assistenti, se necessario e a propria discrezione, per aiutare il Direttore dei Tiri ad assolvere i propri compiti.
- 7.7.2 Il Direttore dei Tiri istituirà e metterà in atto ogni ragionevole misura di sicurezza che egli consideri necessaria (vedi anche Art.7.1.1.10). I suoi compiti comprendono:
- 7.7.2.1 Controllare i tiri, regolando i tempi delle serie e l'ordine con il quale i concorrenti occuperanno la linea di tiro;
- 7.7.2.2 Esercitare controllo sull'uso di altoparlanti, attività dei fotografi, **sul pubblico** affinché i tiratori non siano disturbati;
- 7.7.2.3 Assicurarci che gli spettatori rimangano dietro alle barriere che recintano il campo di tiro;
- 7.7.2.4 In caso di emergenza darà una serie di non meno cinque (5) segnali acustici per indicare che i tiri devono cessare. Se per qualsiasi ragione, i tiri venissero interrotti nel corso di una serie, verrà dato un solo segnale acustico per annunciare la loro ripresa.
- 7.7.2.5 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, 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 e del **Compound Match Round**, all'arciere non è concesso di recuperare alcuna freccia.
- 7.7.2.6 Il Direttore dei Tiri, consultati gli arbitri (*Giudici di Gara*), ha l'autorità di **prolungare il Limite di Tempo** per circostanze eccezionali. Un simile provvedimento dovrà essere annunciato ai concorrenti prima che esso sia messo in vigore. In casi del genere, la classifica dei risultati finali riporterà il provvedimento speciale, fornendone il motivo. Quando si usano dispositivi visivi di controllo del tempo, il tempo di trenta secondi rimarrà invariato.
- 7.7.2.7 Cameraman e fotografi nominati dalla FITA opereranno entro le barriere per gli spettatori descritte nell'articolo 7.1.1.10. La loro posizione sarà stabilita dal Delegato Tecnico della FITA e le misure di sicurezza saranno sotto responsabilità del Delegato tecnico. Indosseranno una speciale uniforme della FITA che indicherà il diritto ad esercitare.
- 7.7.3 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.
- 7.7.3.1 Se un arciere rilascia una freccia, intenzionalmente o meno, mentre tende il suo arco con una freccia incoccata prima che si inizino i tiri o durante gli intervalli tra le distanze, perderà il punteggio più alto della successiva serie di frecce da tirare.
- 7.7.3.2 Il marcapunti dovrà fare un'annotazione in proposito sulla scheda punteggio dell'arciere e registrare i valori di tutti i tiri a punto di tale serie (3 o 6 frecce a seconda del caso) ma la freccia con il punteggio più alto sarà annullata. Tale azione deve essere siglata da un Arbitro (*Giudice di Gara*) e dall'arciere interessato.
- 7.7.4 Mentre i tiri sono in corso, soltanto gli arcieri di turno potranno sostare sulla **linea di tiro** (vedi Art.7.5.6 - **ROSSO**).
- 7.7.4.1 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**.
- 7.7.4.2 Nella prova a Squadre dell'Olympic Round un solo arciere alla volta potrà trovarsi sulla linea di tiro mentre gli altri due componenti della squadra rimarranno dietro la linea di attesa di un metro aspettando che il primo arciere si sia ritirato dietro la stessa linea (vedi art.7.5.2.3 per i concorrenti disabili).
- 7.7.5 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.
- 7.7.6 E' **vietato fumare** nell'area dei concorrenti e/o di fronte alla stessa.
- 7.7.7 Nel tendere la corda del proprio arco un concorrente non dovrà adottare 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.
- 7.8 PENALITÀ**
- Viene esposto di seguito, un riepilogo di penalità e/o sanzioni applicate agli atleti in caso di infrazione alle norme o per condizioni non rispettate, e le conseguenze di tali azioni su atleti e ufficiali di squadra.
- 7.8.1 Ammissione, squalifica**
- 7.8.1.1 Un arciere non può partecipare a gare FITA se non risponde ai requisiti stabiliti nel **Libro 1** Capitolo 2.
- 7.8.1.2 Qualora risulti che un concorrente abbia infranto **i presenti regolamenti** potrà essere squalificato dalla gara con conseguente annullamento della posizione ottenuta.
- 7.8.1.3 Un arciere non può partecipare ai Campionati **Mondiali** se l'Associazione Membro di appartenenza non risponde ai requisiti stabiliti dall'Art. 3.7.2.
- 7.8.1.4 Se un arciere gareggia in una Classe come da **Libro 1, Art.4.2**, senza però averne rispettato i requisiti di appartenenza, sarà squalificato dalla gara e la sua posizione annullata.
- 7.8.1.5 Se un arciere risulta aver violato le normative Anti-doping, sarà soggetto a sanzioni (vedi anche Libro 1, Appendice 5, art.10) **così come previste nel Libro 1 Appendice 5**.
- 7.8.1.6 Il punteggio conseguito da un arciere che ha usato un'attrezzatura non conforme ai Regolamenti FITA può essere annullato (Art.7.3)
- 7.8.1.7 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.7.6.2.2)
- 7.8.1.8 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.
- 7.8.1.9 Se un arciere persiste **nel tendere la corda del proprio arco utilizzando una tecnica 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 e ad abbandonare il campo di gara (Art.7.7.7).
- 7.8.2 Perdita del punteggio di una freccia**
- 7.8.2.1 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.7.7.2.5).
- 7.8.2.2 Nel caso di guasto alla propria attrezzatura, un arciere potrà tirare (recuperare) solo il numero di frecce che potrà tirare entro 15 minuti seguendo l'ordine di tiro standard per le frecce di recupero, 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).
- 7.8.2.3 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). Questa violazione sarà notificata dall'Arbitro (*Giudice di Gara*) sollevando un cartellino rosso.
- 7.8.2.4 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. Questa violazione sarà notificata dall'Arbitro (*Giudice di Gara*) sollevando un cartellino rosso.
- 7.8.2.5 Nella prova a squadre se uno dei ~~tre~~ 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). Questa violazione sarà notificata dall'Arbitro (*Giudice di Gara*) sollevando un cartellino rosso.
- 7.8.2.6 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.7.6.2.2).
- 7.8.2.7 Nella prova a squadre, se un membro di squadra tira più di due (2) frecce si applica la seguente normativa:

nel caso in cui qualsiasi concorrente non tiri tutte le proprie due (2) frecce in una serie, le frecce 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.7.8.2.6.

7.8.2.8 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. Questa violazione sarà notificata dall'Arbitro (*Giudice di Gara*) sollevando un cartellino rosso.

7.8.2.9 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.7.6.2.6.7 e 7.6.2.6.8).

7.8.3 **Penalità di tempo per la prova a squadre** (per i dettagli della procedura vedi "Manuale degli Organizzatori):

7.8.3.1 Se un membro di una squadra attraversa la "linea del metro" troppo presto, l'Arbitro (*Giudice di Gara*) mostrerà o un cartellino giallo o accenderà una luce gialla di fronte alla linea di tiro per indicare 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".

7.8.3.2 Se la squadra non rispetta il cartellino giallo (o la luce) ed il concorrente scocca la sua freccia, sarà annullata la freccia della squadra di quella serie con il valore più alto. Questa violazione sarà notificata dall'Arbitro (*Giudice di Gara*) sollevando un cartellino rosso.

7.8.3.3 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.

7.8.4 **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.7.8.1.8.

() laddove sia presente la Commissione di Garanzia*

7.8.4.1 Non è permesso fumare dentro e/o davanti l'area dei concorrenti (Art.7.7.6).

7.8.4.2 Nessun concorrente può toccare l'attrezzatura di un altro concorrente senza il suo consenso (Art.7.7.5)

7.8.4.3 Nessun concorrente può tendere in suo arco, con o senza freccia, ad eccezione di quando si trova in posizione sulla linea di tiro (Art.7.7.3).

7.8.4.4 Quando si stanno svolgendo i tiri, potranno essere sulla linea di tiro solo i concorrenti di quel turno (Art.7.7.4).

7.8.4.5 Un concorrente non può sollevare il braccio dell'arco fino a che non viene dato il segnale di partenza del tempo (Art.7.4.3).

7.8.4.6 Né le frecce né la visuale possono essere toccate fino a che tutte le frecce di quel bersaglio sono state registrate (Art.7.6.2.1).

7.8.4.7 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.) (Art.7.7.7).

7.9 **ARBITRAGGIO**

7.9.1 I compiti dell'Arbitro (*Giudice di Gara*) sono di assicurare che la gara si svolga in rispetto dei Regolamenti e con lealtà sportiva da parte di tutti i concorrenti.

7.9.1.1 Dovrà essere sempre presente minimo un arbitro (*Giudice di Gara*). Sarà nominato almeno **un arbitro (*Giudice di Gara*) ogni 10 bersagli (*)** ad eccezione delle gare disputate secondo l'Art.3.11.1.1. I loro **compiti** saranno:

() Quanto disposto dall'art.7.9.1.1 si applica alle sole gare valide per i riconoscimenti FITA. Per le altre gare si rinvia al Regolamento Sportivo e al Regolamento Tecnico Ufficiali di Gara.*

7.9.1.2 Controllare tutte le **distanze** e la corretta **disposizione** del campo di tiro; le dimensioni delle **visuali** e dei **supporti battifreccia**; la corretta **altezza** delle visuali dal terreno e che tutti i supporti battifreccia siano sistemati ad un'**angolazione** uniforme.

7.9.1.3 Controllare tutta la necessaria **attrezzatura del luogo di svolgimento** della gara.

7.9.1.4 Controllare l'**attrezzatura di tutti i concorrenti** prima che la gara inizi (l'orario deve essere inserito nel programma della gara) (*) e in qualsiasi momento nel corso della gara.

() Facoltativo per le gare non valide per i riconoscimenti FITA*

7.9.1.5 Controllare lo **svolgimento dei tiri** e la **registrazione dei punteggi**.

- 7.9.1.6 **Consultarsi con il Direttore dei Tiri** su questioni che possono crearsi in merito ai tiri.
- 7.9.1.7 Occuparsi di tutte le **controversie e appelli** che si possono verificare e, quando è il caso, passarle alla Giuria d'Appello (*Commissione di Garanzia*)
- 7.9.1.8 In unione con il Direttore dei Tiri **interrompere i tiri**, se necessario, a causa di condizioni meteorologiche, di black-out elettrici, di incidente grave, o altre simili circostanze, ma assicurarsi, ammesso che sia possibile, che il programma di ciascun giorno sia completato in quello stesso giorno.
- 7.9.1.9 Prendere in considerazione tutti i **reclami** o richieste pertinenti dei Capitani di Squadra e, qualora necessario, prendere gli opportuni provvedimenti. Le decisioni collettive saranno prese a maggioranza semplice di voti. Nel caso di parità, il voto del Presidente sarà decisivo.
- 7.9.1.10 Le **questioni** riguardanti lo svolgimento dei tiri o la condotta di un concorrente dovranno essere sottoposte agli Arbitri (*Giudici di Gara*) senza indebiti ritardi e in ogni caso prima della premiazione. La decisione degli Arbitri (*Giudici di Gara*) o della Giuria d'Appello (*Commissione di Garanzia*), a seconda del caso (*) dovrà considerarsi definitiva.
(* *laddove sia presente la Commissione di Garanzia*)
- 7.9.1.11 Assicurarsi che i concorrenti e i rappresentanti delle squadre si attengano **allo Statuto ed ai Regolamenti** (*) nonché alle decisioni e direttive che gli arbitri (*Giudici di Gara*) possono ritenere necessarie.
(* *nonché, per i tesserati FITARCO, allo Statuto e ai Regolamenti FITARCO*)

7.10 **QUESITI E CONTROVERSIE**

- 7.10.1 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.
- 7.10.1.1 La **decisione** di quello stesso Arbitro (*Giudice di Gara*) sarà **definitiva**.
- 7.10.1.2 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*).
- 7.10.1.3 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.
- 7.10.2 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.
- 7.10.2.1 Quesiti relativi ai **risultati pubblicati** giornalmente 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.
- 7.10.2.2 Nella prova a squadre, la decisione di un Arbitro (*Giudice di Gara*) riguardo l'uso del cartellino giallo (Art.7.8.3.1) è definitiva.

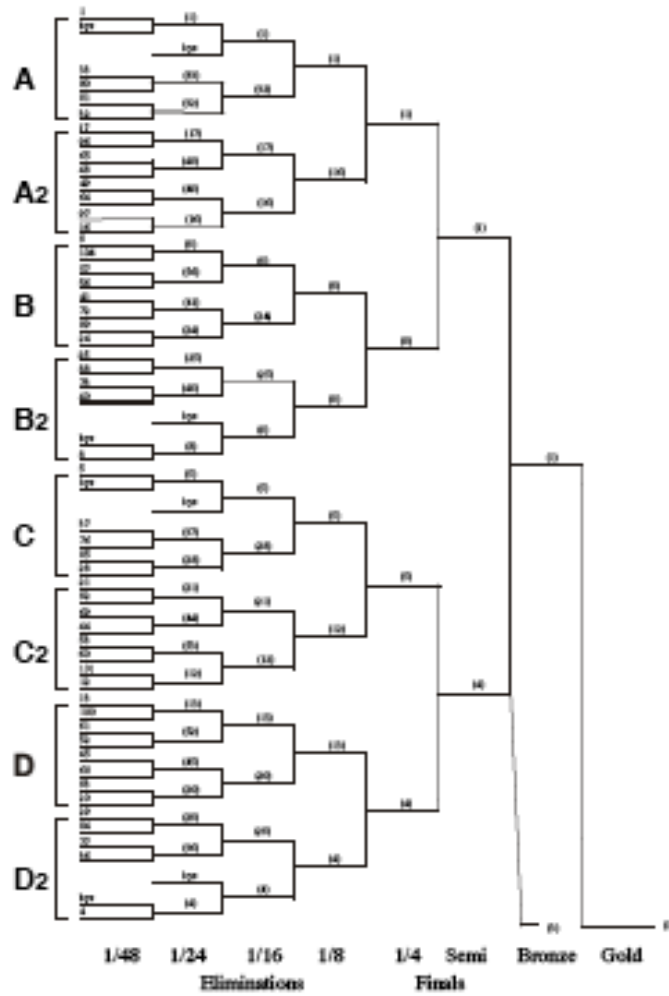
7.11 **APPELLI**

- 7.11.1 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.7.10.1, appellarsi alla Giuria d'Appello (*Commissione di Garanzia*) come da Art.3.13. 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 (art. 7.9.1.11).*)

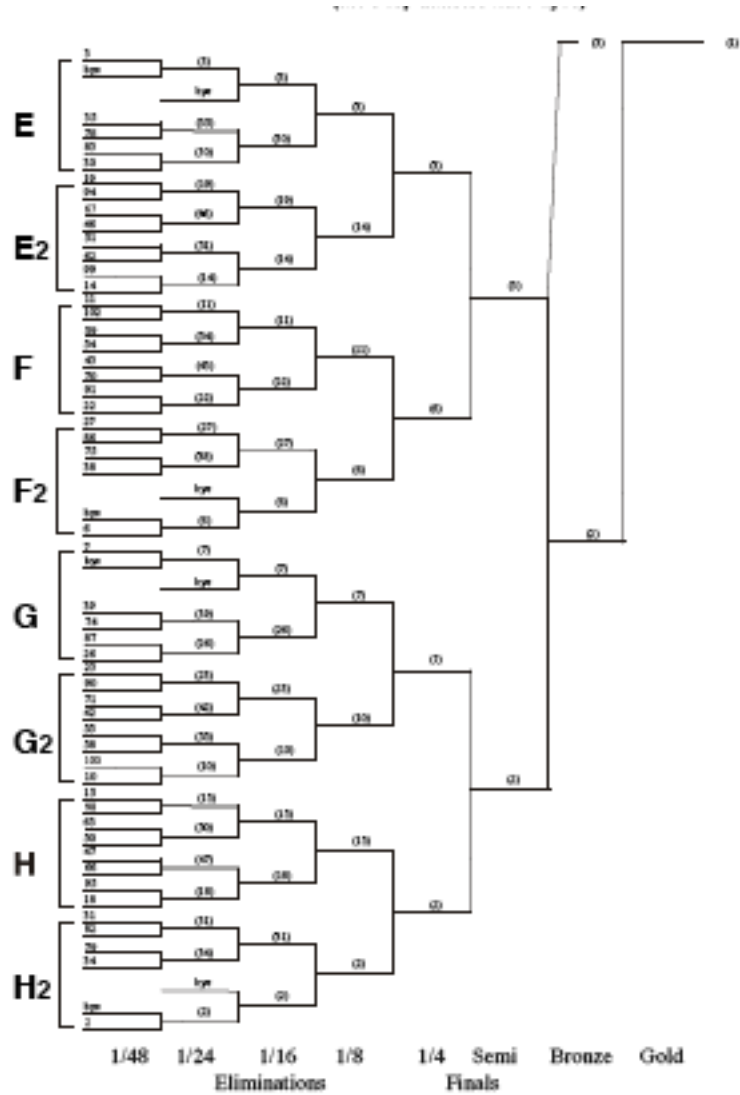
APPENDICE 1

DISPOSIZIONE CAMPO DI GARA

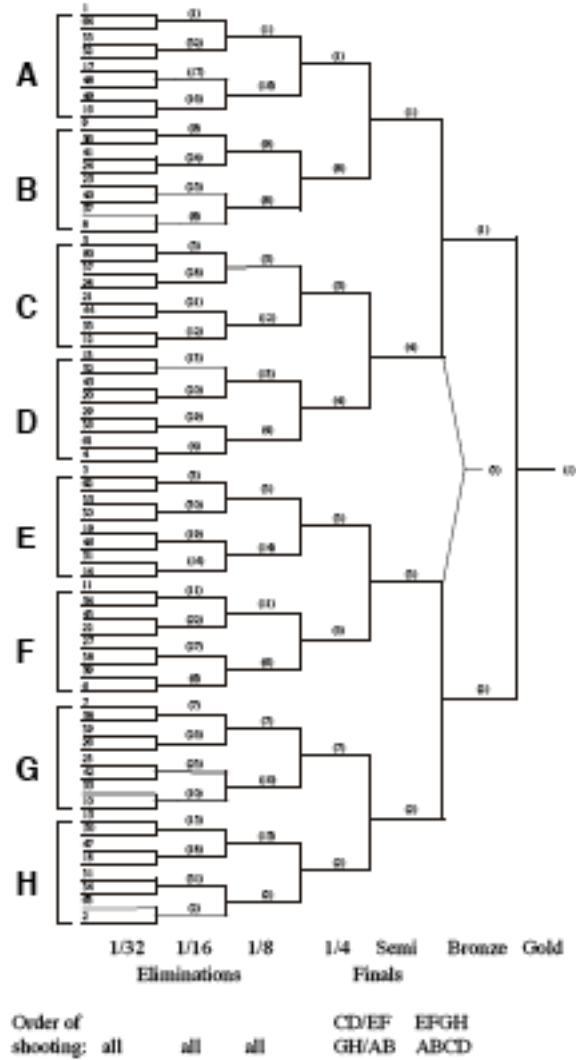
1a. DIAGRAMMA DEGLI SCONTRI (104 atleti, permessi "bye" – i migliori 8 atleti passano direttamente il turno)



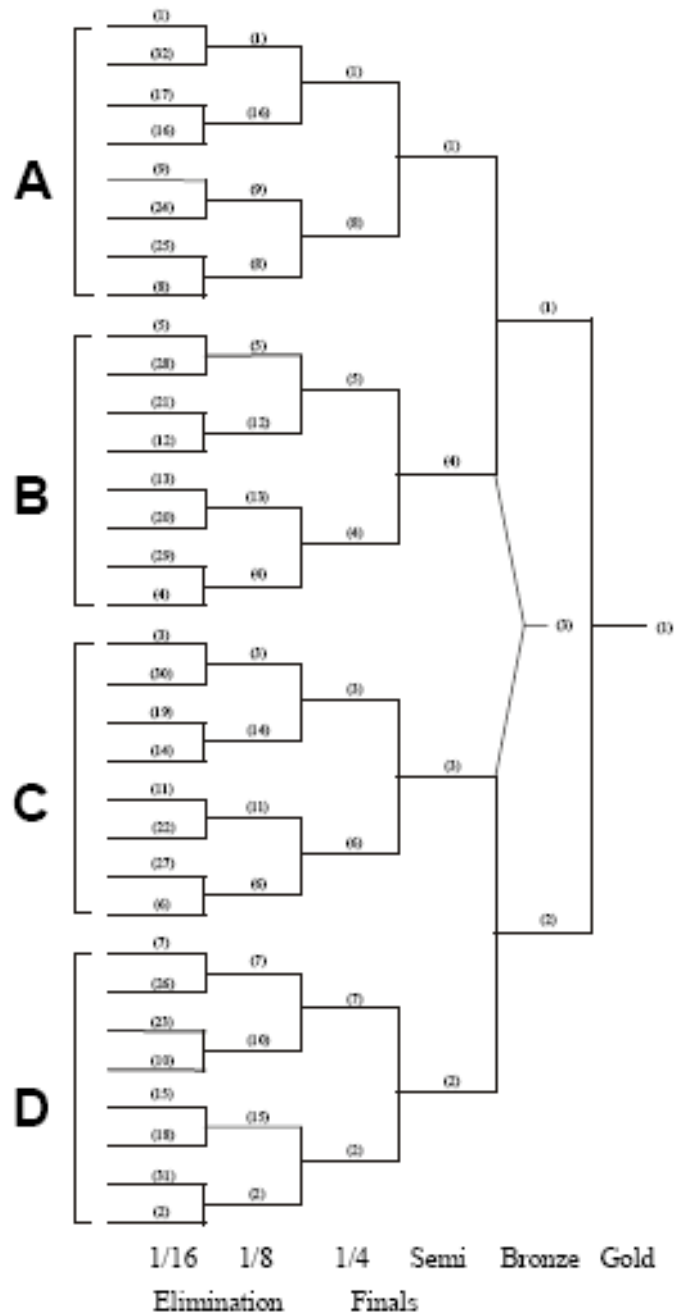
1b.DIAGRAMMA DEGLI SCONTRI (104 atleti, permessi "bye" – i migliori 8 atleti passano direttamente il turno)



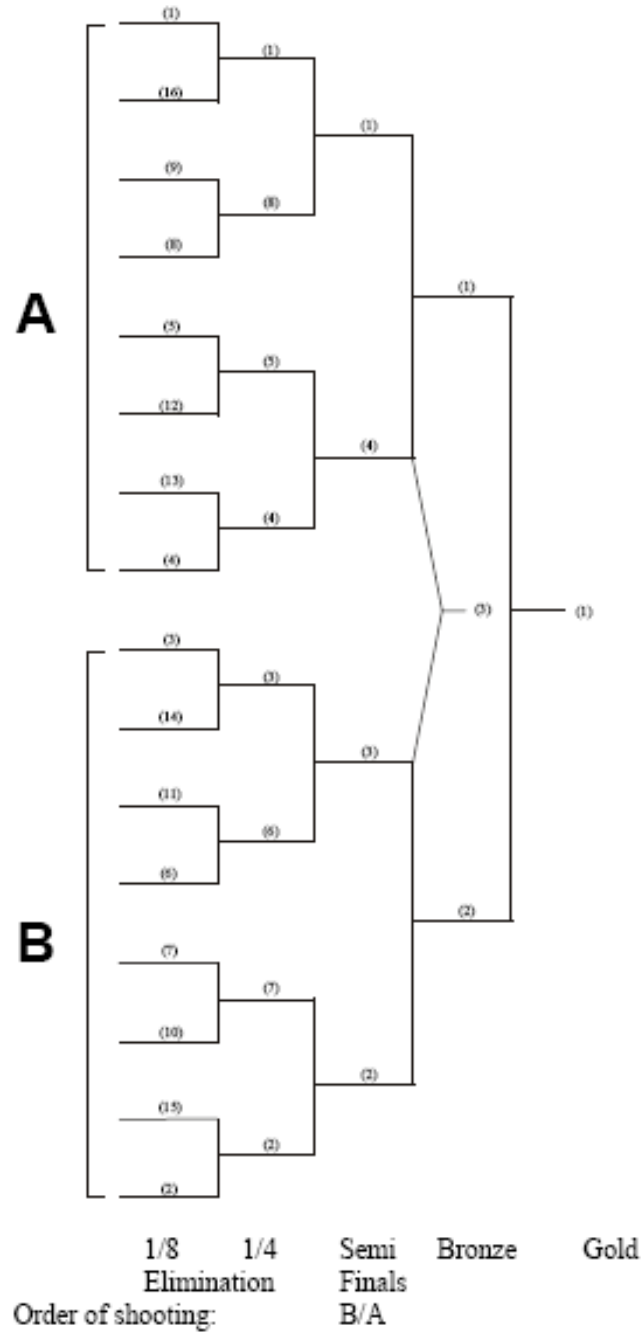
2. DIAGRAMMA DEGLI SCONTRI (64 atleti, permessi "bye")



3. DIAGRAMMA DEGLI SCONTRI (32 atleti, permessi "bye")



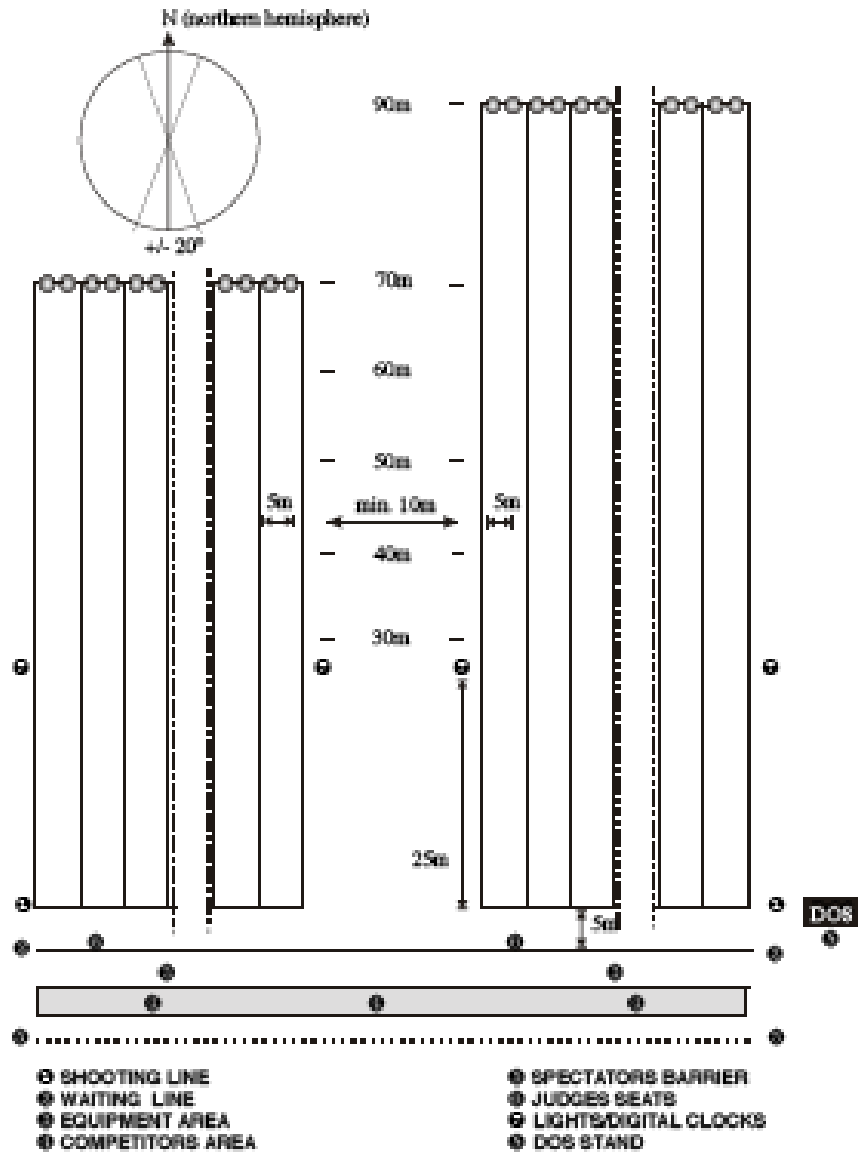
4. DIAGRAMMA DEGLI SCONTRI (16 atleti o 16 squadre, permessi "bye")



2. DISPOSIZIONE DEL CAMPO DI GARA

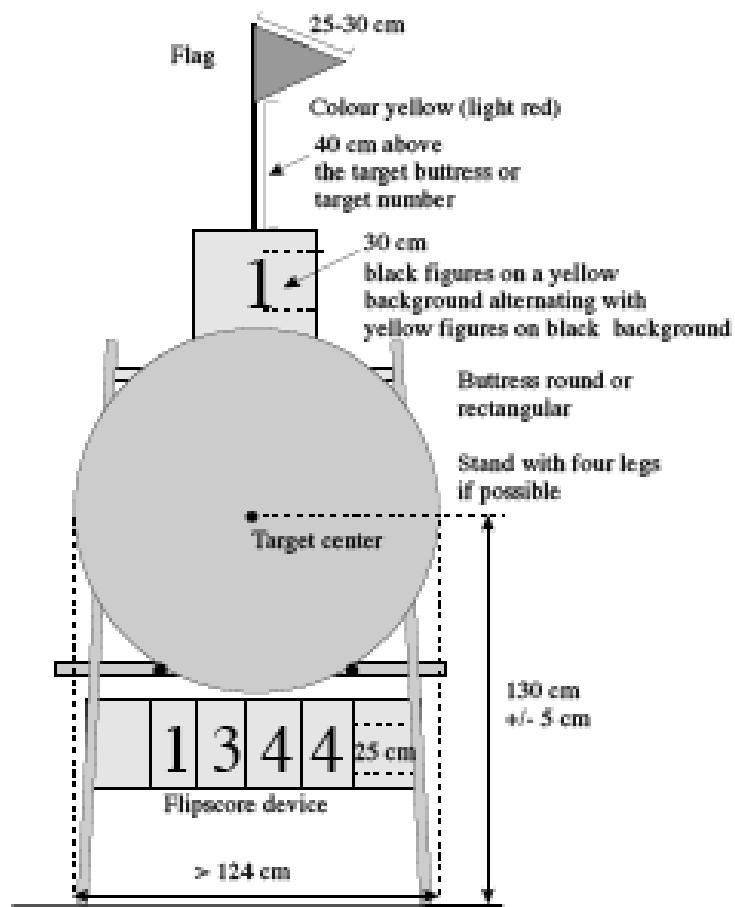
1. EVENTI MAGGIORI E OLYMPIC ROUND (Vedi Manuale degli Organizzatori)

2. ALTRI EVENTI (raccomandato)

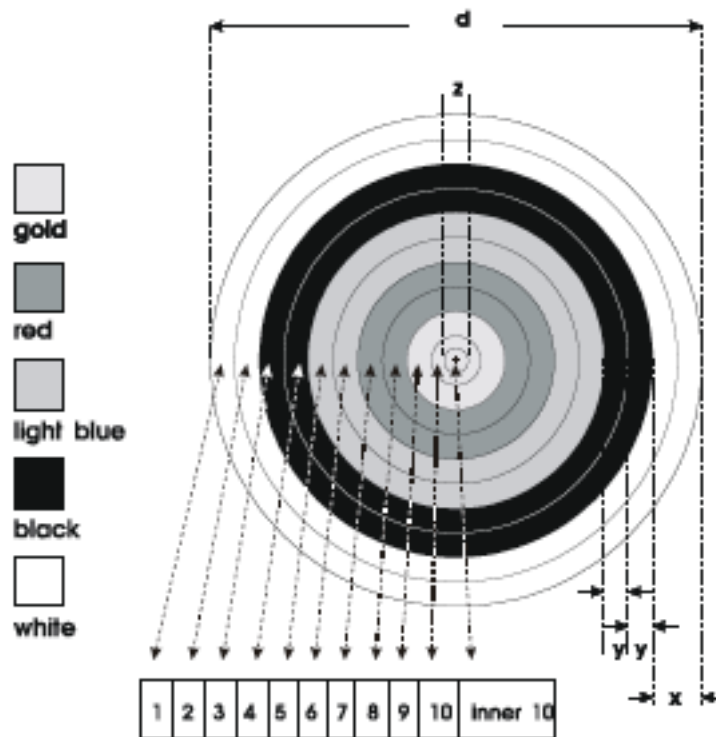


3. ATTREZZATURA DEL CAMPO DI GARA

1. DISPOSIZIONE DEI BATTIFRECCIA

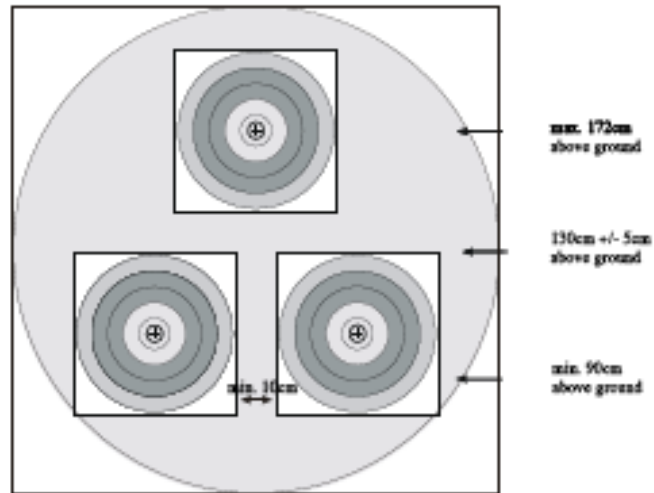


2. VISUALI PER IL TIRO ALLA TARGA ALL'APERTO

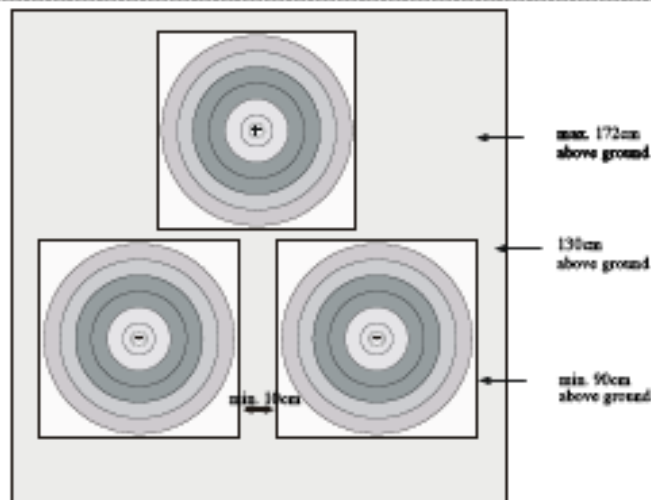


d	x	y	x
diameter of face	color zone	scoring zone	diameter of inner 10
122 cm	12.2 cm	6.1 cm	6.1 cm
80 cm	8 cm	4 cm	4 cm

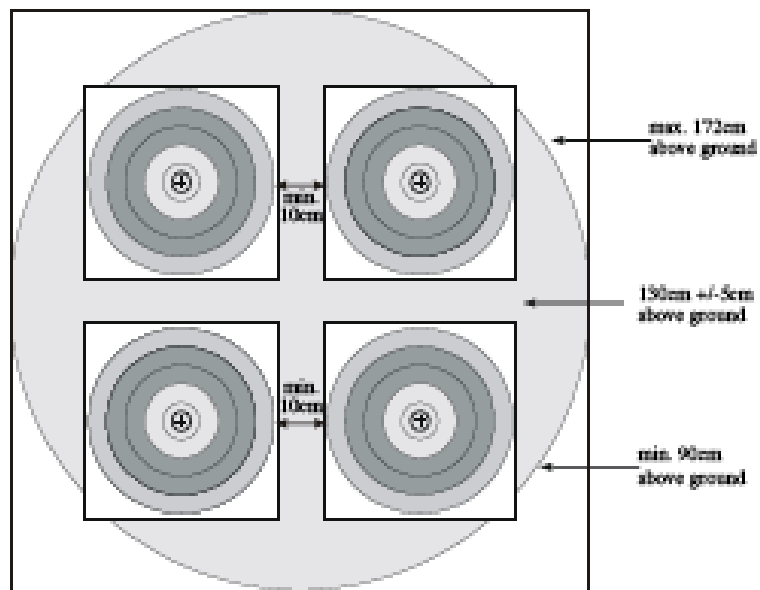
3. DISPOSIZIONE DELLE VISUALI DA 80 CM centri multipli



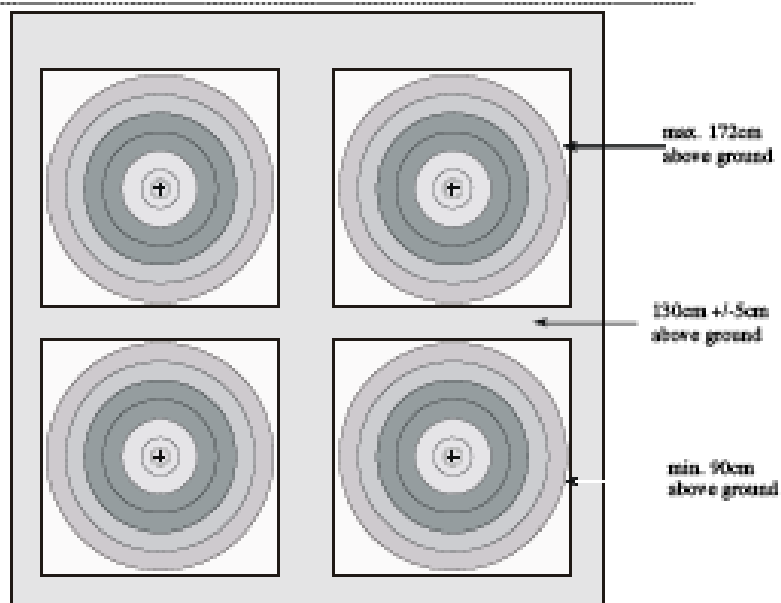
3 x 80cm 5-ring faces with scoring zones 6-10



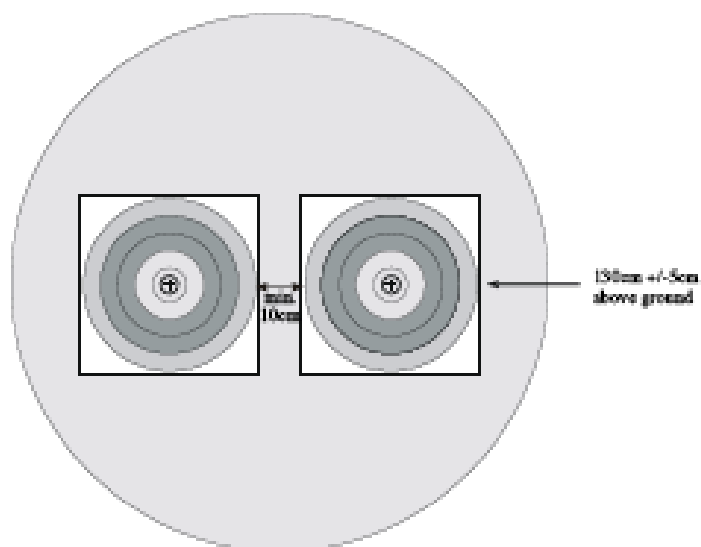
3 x 80 cm 6-ring faces with the scoring zones 5-10



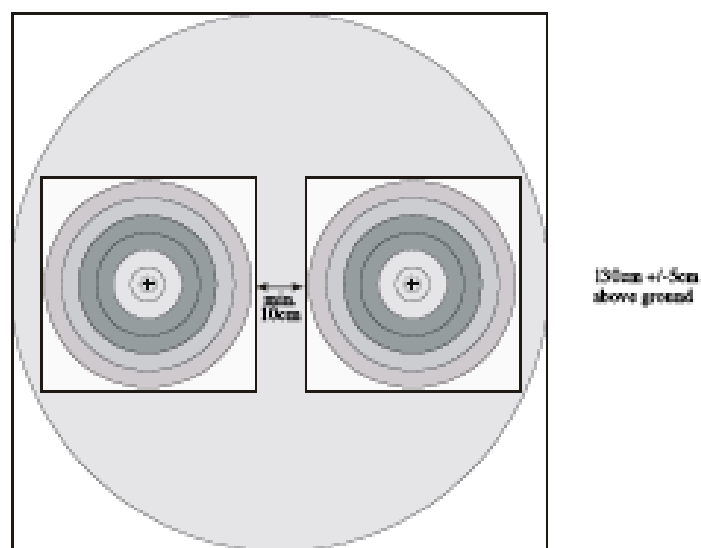
4 x 80cm 5-ring faces with the scoring zones 6-10



4 x 80cm 6-ring faces with the scoring zones 5-10



2 x 80 cm 5-ring faces with the scoring zones 6-10



2 x 80cm 6-ring faces with the scoring zones 5-10

4. DISPOSIZIONE DEI BERSAGLI "HIT/MISS" (COLPITO/MANCATO)

