



Roma, 24 giugno 2011

CIRCOLARE 58/2011

**Società affiliate
Giudici di Gara**

**e, p.c. *Comitati e Delegazioni Regionali
Componenti il Consiglio federale***

Oggetto: Regolamento Tecnico – Artt.11.10.6.3.2.1 e 11.10.6.3.2.2

Di seguito riportiamo gli Artt.11.10.6.3.2.1 e 11.10.6.3.2.2 del Regolamento Tecnico vigente emendati per quanto riguarda la soluzione di eventuali parità che possono intervenire durante una gara 3D:

- 11.10.6.3.2 In caso di parità riguardante l'ingresso nelle fasi Eliminatorie o per procedere da una fase all'altra o per decidere l'assegnazione di una medaglia al termine delle fasi finali, si disputeranno spareggi per risolvere le parità (senza considerare il numero degli 11 e dei 10):
- 11.10.6.3.2.1 Individuali
- spareggio su una singola freccia con valutazione del punteggio (~~fino a un massimo di tre spareggi~~)
 - in caso di ulteriore parità di punteggio ~~nel terzo spareggio~~, la freccia più vicina al centro risolverà la parità
 - successivi spareggi su singola freccia più vicina al centro fino alla soluzione della parità.
 - Il limite di tempo per un tiro di spareggio sarà 1 (uno) minuto.
- 11.10.6.3.2.2 Squadre
- Spareggio su una serie di tre (3) frecce (una freccia ogni componente la squadra) 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;
 - in caso di persistente parità, la seconda (o la terza) freccia più vicina al centro risolveranno la parità;
 - ~~se necessario, si effettueranno ulteriori spareggi su serie di tre (3) frecce (una freccia ogni componente la squadra) con valutazione del punteggio seguita eventualmente dalla valutazione delle frecce più vicine al centro fino a che la parità non sarà risolta;~~
 - Il tempo limite per una serie di spareggio sarà 2 (due) minuti.

Invitiamo quanti in indirizzo a dare la massima diffusione alla presente informativa.

Con i più cordiali saluti,

Il Segretario Generale
MdS Alvaro Carboni