GARE TIRO DI CAMPAGNA

APPROFONDIMENTO

Rev. GIUGNO 2026

APPROFONDIMENTO

RTT Libro 4



Il Tiro di Campagna si distingue dalle altre discipline arcieristiche per l'eterogeneità del campo di gara e l'interazione con l'ambiente naturale. La competizione non si svolge in piano, ma su percorsi che prevedono tiri in pendenza (salita/discesa),condizioni di luce e meteo variabile.

E’ severamente vietato fumare lungo il percorso (Libro 4 - Art. 27.9.2)

APPROFONDIMENTO

Regolamento Tecnico Libro 2 Cap. 3

L’attività di controllo è affidata alla **Commissione Arbitrale (Giuria) di Gara**, la cui composizione è definita dall'**Art. 3.11**. Per le gare di **calendario nazionale**, deve essere garantita la presenza di almeno un Arbitro ogni dieci bersagli (**Art. 3.11.1.2**). Nelle gare di **calendario interregionale** con un numero di iscritti fino a 96 nelle gare Tiro di Campagna, la funzione della Giuria è affidata ad un solo giudice di gara. Quando gli iscritti definitivi superano il numero di cui sopra, per ogni multiplo o frazione sarà designato un ulteriore giudice di gara. **Art. 10 Reg. Sportivo**

Il ruolo degli Arbitri (**Art. 3.12**) è fondamentale per garantire l'imparzialità e la sicurezza. Tra i loro compiti principali figurano:

Controllo del Campo: Verifica delle distanze, della disposizione dei bersagli e della sicurezza del percorso (**Art. 3.12.1.1**).

Controllo Materiali: A differenza degli eventi internazionali, in FITARCO il controllo avviene a campione durante la gara tramite sorteggio casuale elettronico, purché l'atleta non sia impegnato nel tiro (**Art. 3.17.1**). **Il Giudice di gara può controllare in qualsiasi momento l’attrezzatura durante la gara**

Gestione Emergenze: L'Arbitro può sospendere i tiri in caso di maltempo o incidenti, collaborando con il **Responsabile Organizzazione**, e **Delegato Tecnico**(**Art. 3.12.1.7**) – **Libro 4 Art. 26.2 .2**

APPROFONDIMENTO

Regolamento Sportivo Art.7

La Società che organizza una gara inserita nel calendario federale è responsabile:

- della **conformità dei bersagli**, del campo e dell'attrezzatura di gara e tutto quanto previsto dal Regolamento e dal Regolamento Tecnico di Tiro FITARCO;
- dell'ottenimento di eventuali necessarie **autorizzazioni** da parte di autorità competenti in relazione alle vigenti norme

Attrezzatura di gara:

➢Include la **stabilità dei paglioni** in pendenza e la corretta posizione dei picchetti (Gialli/Blu/Rossi) che devono essere saldamente infissi.

➢La conformità riguarda anche la dimensione delle **visuali** (20, 40, 60, 80 cm) in relazione alle distanze previste dal **Libro 2 Art. 8.2**.

➢La Società è responsabile che il "**senso unico**" di percorrenza sia chiaro per evitare che gli atleti incrocino le traiettorie di tiro. La sicurezza (Art. 16.1 Libro 4) è qui interpretata come protezione dei sentieri di transito.

➢La Società deve verificare il Fitarco Pass all'accreditamento. Un atleta senza Fitarco Pass aggiornato (o documento equivalente per stranieri) non può entrare nel percorso.

APPROFONDIMENTO

Regolamento Sportivo Art.7

Deve esserci un responsabile che conosca ogni punto del bosco per intervenire in caso di guasti ai paglioni o necessità di soccorso.

Assistenza Sanitaria

"L'organizzatore deve garantire il presidio medico o l'ambulanza sul campo, a meno che non sia verificata almeno una delle seguenti condizioni basate sulla prossimità alle strutture d'emergenza:

✓**Distanza entro 20 km** dal pronto soccorso più vicino (verificata su Google Maps).

✓**Tempo di raggiungimento entro 30 minuti** verso il pronto soccorso (verificato su Google Maps).

✓**Servizio di eliambulanza territoriale** con tempi di intervento garantiti entro i **30 minuti**.

Validità della Gara (Minimi di Partecipazione)

Numero di Atleti: Per essere valida ai fini del ranking (fondamentale per qualificarsi ai Campionati Italiani Campagna), la gara deve avere almeno **20 atleti**.

Eccezione: Se la gara assegna Titoli Regionali Campagna, è valida anche se partecipano meno di 20 atleti.

Reg. Sportivo art .4

APPROFONDIMENTO

Regolamento Sportivo Art.13

Accesso al campo di Gara

L'accesso al seguito dei partecipanti deve essere richiesto al **Giudice di Gara** designato e riguarda:

Tecnici e Accompagnatori tesserati : Ammessi **solo** nelle gare di carattere **Interregionale**.

Tutti gli accompagnatori autorizzati devono tassativamente rispettare:

Le **norme di tiro** vigenti.

Le **misure di sicurezza** previste sul campo e non interferire con il regolare svolgimento della gara e la sicurezza:

Il limite "Stop": È assolutamente vietato oltrepassare il picchetto di "Stop" prima che tutte le frecce della piazzola siano state registrate sul relativo score.

Interventi tecnici: Gli interventi a favore degli atleti devono limitarsi esclusivamente a quanto previsto dal **Regolamento Tecnico di Tiro**.

Eventi Federali (Deroghe e Specifiche)

Ai sensi dell'Art. 13.4, l'accesso ai campi per gli **Eventi Federali** (es. Campionati Italiani, Coppe Italia): può essere regolato da **normative specifiche** emanate dal Consiglio Federale

APPROFONDIMENTO

RTT Libro 2 Cap.8

GARA E COMPOSIZIONE DEL PERCORSO

Configurazione Gara : Una gara di calendario nazionale o interregionale consiste solitamente in **24 piazzole**. Una gara, ad eccezione dei Campionati Mondiali, può essere disputata ripetendo due volte la medesima serie di bersagli. (Libro 4.5.3.1.1)

Tipologia dei Bersagli:

12 Piazzole a Distanze Sconosciute: L'atleta non conosce la distanza dal bersaglio, deve stimare la distanza visivamente senza l'ausilio di strumenti..

12 Piazzole a Distanze Conosciute: La distanza è dichiarata tramite un cartellino posto sul picchetto.

Distribuzione delle Visuali: Il percorso deve prevedere una distribuzione equa delle quattro dimensioni di targhe (**20, 40, 60, 80 cm**), garantendo che la difficoltà tecnica sia omogenea per tutte le divisioni (**Libro 2 Cap 8**).

APPROFONDIMENTO

RTT Libro 2 Cap. 8

Nelle gare di Calendario Fitarco:

❑ la somma totale minima delle distanze dei bersagli a distanze sconosciute dovrà essere: **Picchetto Rosso**: totale 12 piazzole m 320 (min.) - **Picchetto Blu**: totale 12 piazzole m 245 (min.) - **Picchetto Giallo**: nessun limite (riservato alle classi giovanili, al Longbow e alla divisione Arco Istintivo).

❑ dove si vogliano prevedere, piazzole (area tra il picchetto – compreso – ed il bersaglio – compreso) da posizionare al coperto o all'interno di edifici o cavità (o simili) naturali/artificiali dovrà rispettare i seguenti limiti: - **gare 12+12: massimo 4 piazzole in totale**; - **gare 24+24: massimo 4 piazzole ogni giornata di gara** (24 piazzole).

Gli Atleti possono competere nella stessa gara in **divisioni** diverse solo se il programma prevede orari differenti di gara per le diverse Divisioni ma in nessuna circostanza il programma della gara può essere variato o stabilito in modo tale da agevolare la partecipazione di tali Atleti.

APPROFONDIMENTO

RTT Libro 4

Per il Tiro di Campagna Libro 4 art. 4.3.3 Per i Campionati:

• Divisione **Arco Ricurvo** - Divisione **Arco Compound** - Divisione **Arco Nudo** – Divisione **Longbow** per questa la FITARCO consente la partecipazione della divisione con classifica separata (classe unica maschile e classe unica femminile). Divisione Arco **Tradizionale** in via sperimentale, la partecipazione della divisione (classe unica maschile e classe unica femminile) Circ.Fed.n.36/2014

Ogni atleta tira **3 frecce** per piazzola. Il tempo a disposizione è di **120 secondi** (2 minuti) per piazzola, calcolati dal momento in cui l'atleta prende posizione al picchetto. Gli atleti tirano in coppie. La prima coppia (A-B) inizia nelle piazzole dispari, la seconda (C-D) nelle piazzole pari, garantendo l'alternanza Libro 2, Art. 4.5.3.

L'**Articolo 23** disciplina il comportamento sulla piazzola di tiro. La norma cardine (**Art. 23.1.2**) stabilisce che l'arciere può tirare in piedi o in ginocchio, restando entro **1 metro** lateralmente o dietro il picchetto, senza mai oltrepassarlo verso il bersaglio.

APPROFONDIMENTO

RTT Libro 2

I bersagli da campagna sono circolari, di colore giallo e nero:

Il punteggio varia da **1 a 6**. Il "6" è il centro giallo piccolo (X o cerchio interno), il "5" è il resto della zona gialla. Le zone nere valgono da 4 a 1.

Le visuali variano in base alla distanza: **20cm** (12 per piazzola), **40cm** (4 per piazzola), **60cm** e **80cm**. Libro 2, Art. 4.5.3.11



Comportamento e Ordine in Gara (Libro 4, Art. 24)

La condotta dell'atleta durante il percorso è soggetta a norme di fair play e sicurezza:

Avanzamento nel percorso: È vietato tornare indietro nel percorso o sostare eccessivamente davanti ai bersagli dopo aver tirato.

Uso del binocolo: È consentito per esaminare il bersaglio, purché il binocolo non riporti scale o segni visibili che possano essere utilizzati per la valutazione delle distanze. Eventuali segni, inclusi quelli riportati dal fabbricante sulla regolazione della messa a fuoco, dovranno essere coperti in modo tale che l'arciere non possa vederli o sentirli al tatto. **Libro 4 22.7.1**

Divieto di comunicazione: Durante le fasi a distanze sconosciute, è proibito discutere o comunicare la distanza stimata agli altri concorrenti finché non si è completata la piazzola.

APPROFONDIMENTO

Regolamento Tecnico Libro 2 Cap. 4

Struttura e Formato della Competizione Tiro di Campagna

Secondo l'**Art. 4.5.3**, la gara Campagna si articola in diverse fasi, caratterizzate sia da distanze sconosciute che conosciute o in base a quanto riconosciuto da *FITARCO* su percorsi combinati di 12 e 24 bersagli e sulle distanze riportate negli artt.8.1.1.9 e 8.1.1.10; gli arcieri iniziano a tirare contemporaneamente dalle varie piazzole e completano il percorso sulla piazzola che precede quella d'inizio.

Fase di Qualificazione Consiste in un percorso di **24 bersagli** su cui ogni arciere scocca **tre frecce** (**Art. 4.5.3.3.1**). Per i Campionati Mondiali, le qualificazioni prevedono due turni di questo tipo in due giorni diversi.

Fasi Eliminatorie Consistono in scontri testa-testa in base al diagramma scontri diretti per 16 atleti

Individuali: I migliori 16 atleti accedono agli scontri diretti su 6 bersagli a **distanze conosciute** con tutte le visuali. Gli atleti tirano **simultaneamente**. (**Art. 4.5.3.3.5**).

Nelle **fasi eliminatorie se gli atleti sono in un gruppo dove si disputano 2 incontri (4 atleti) allo stesso bersaglio:**

- si disputerà prima l'incontro con l'atleta che ha ottenuto la migliore posizione in classifica e disputeranno sempre gli scontri seguendo la **rotazione AB-CD**

-Se gli atleti dello stesso gruppo sono **U21 o Seniores**, i seniores tirano prima **Art 4.5.3.3.6**

- Se gli atleti **sono meno di 16**, parteciperanno tutti alle eliminatorie. **Art.4.5.3.3.5**

APPROFONDIMENTO

Regolamento Tecnico Libro 2 Cap. 4

Struttura e Formato della Competizione Tiro di Campagna

Fasi Finali Migliori 4 si sfidano poi nelle semifinali e finali su 4 bersagli a distanze conosciute con tre frecce per ciascun bersaglio (**Art. 4.5.3.3.7**).i meglio classificati tirano a sinistra – prima si disputa scontro per il bronzo e poi per l'oro

Squadre: Composte da un atleta per ogni divisione. Le migliori 8 squadre si sfidano su 4 bersagli (**Art. 4.5.3.3.8**).

L'atleta con il miglior piazzamento in qualifica sceglie chi deve iniziare a tirare. Dalla seconda piazzola in poi, inizia a tirare chi ha ottenuto il punteggio **minore** nella piazzola precedente. Se la piazzola è finita in parità, l'ordine rimane quello della piazzola appena conclusa.

Ogni arciere tirerà una freccia su ogni bersaglio dal picchetto della propria divisione **(si incomincia sempre dal picchetto rosso a meno che non siano in linea**)

Fasi Finali Le migliori 4 squadre di ogni classe composte da un atleta di ogni divisione; ogni arciere tira una freccia dal proprio picchetto, quattro bersagli diversi e posti a distanze conosciute.

L'atleta con il miglior piazzamento in qualifica sceglie chi deve iniziare a tirare. Dalla seconda piazzola in poi, inizia a tirare chi ha ottenuto il punteggio **minore** nella piazzola precedente. Se la piazzola è finita in parità, l'ordine rimane quello della piazzola appena conclusa.

APPROFONDIMENTO

Regolamento Tecnico Libro 2 Cap. 4

Struttura e Formato della Competizione Tiro di Campagna

Fasi Eliminatorie/Finali Squadre Miste Composte da un uomo e una donna della stessa divisione e classe (ai **Campionati Italiani** in base alla circolare che viene emessa, il componente della squadra mista potrà essere un uomo e una donna della classe Senior e Master o uno Senior e uno Master) ; ogni atleta scocca due frecce.

Le squadre sono abbinate in base ai punteggi in fase di qualifica. Nella fase eliminatoria partecipano le migliori otto squadre miste in un percorso di quattro bersagli a distanze conosciute . Le migliori 4 squadre disputano gli incontri semi e finali su quattro bersagli supplementari.

Tecnica di Tiro Pericolosa (Art. 26.3): È vietato tendere l'arco con modalità che, in caso di rilascio involontario, possano far superare alla freccia le zone di sicurezza (es. "high drawing"). La persistenza comporta l'**espulsione immediata** (Art. 27.7)

In caso di sole abbagliante durante le finali (**Art. 26.2.5)**, è permessa una protezione (schermo) di dimensione massima **A4 (30x20 cm)** utilizzata da altri membri del gruppo se autorizzata dal Giudice di Gara

APPROFONDIMENTO

Regolamento Tecnico Libro 2 Cap. 4

La Pattuglia: Ruoli e Responsabilità (Cap. 25)

Secondo l'**Art. 25.1**, il gruppo (composto da min.3 a max.4 arcieri nelle gare FITARCO, **Art. 24.2**) è un'unità autonoma di giudizio:

Capo Pattuglia (Arciere A): Responsabile della condotta del gruppo e dell'osservanza dei regolamenti. Deve garantire che il gruppo non causi ritardi e chiamare il Giudice di Gara per violazioni (**Art. 25.1.1 - Nota FITARCO**).

Marcapunti (Arcieri B e C): Registrano i punteggi in ordine decrescente (**Art. 25.2**).

Marcatore (Arciere D): Segna i fori sulla sagoma (laddove applicabile).

Gli arcieri indosseranno, posizionandoli sulla faretra o sulla coscia in modo tale da essere costantemente visibili da dietro il picchetto di tiro, **numeri di registrazione** (pettorali).

2. L'Azione al Picchetto di Tiro (Cap. 23)

La dinamica di tiro è regolata per garantire equità e sicurezza:

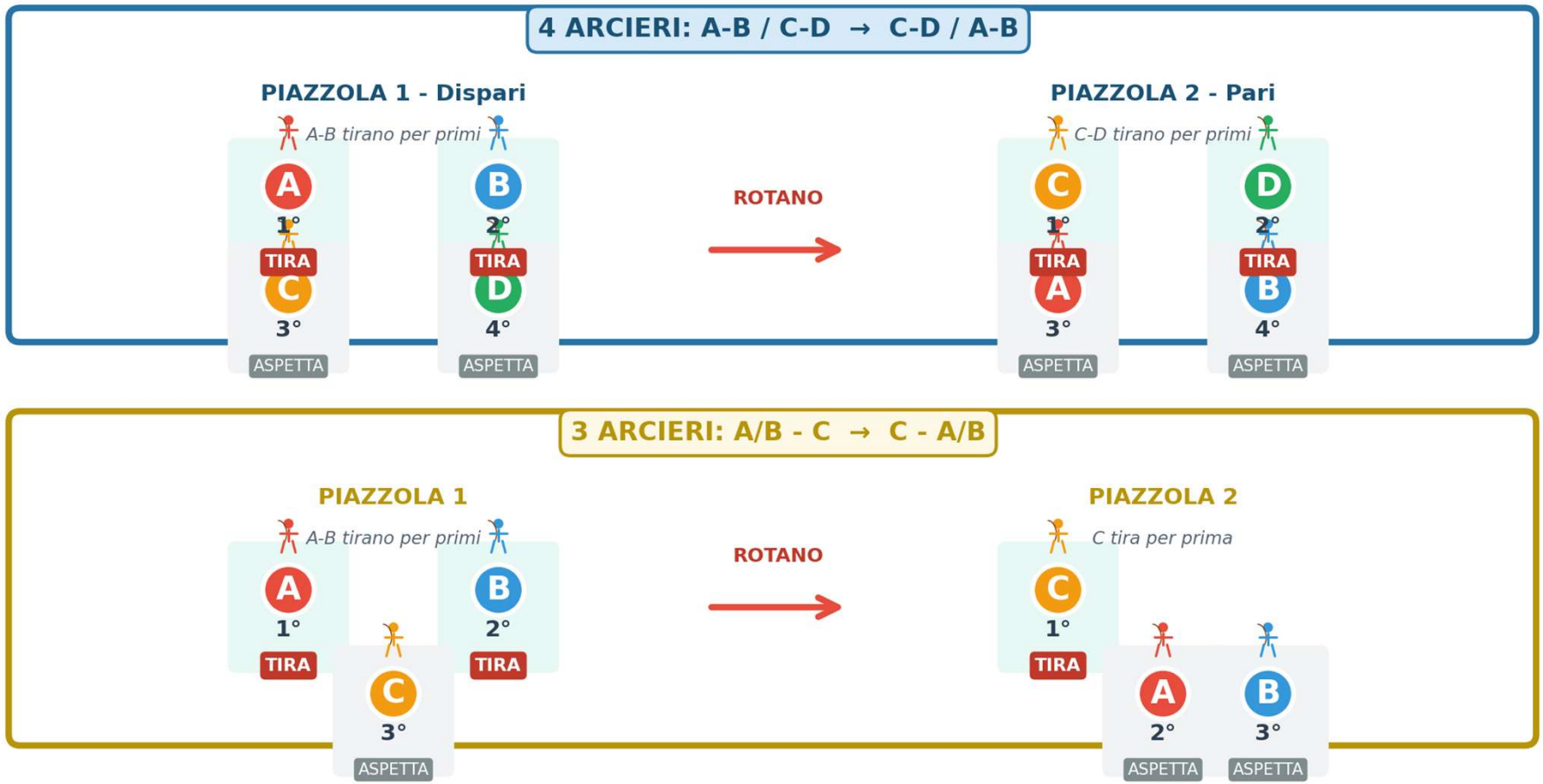
Posizionamento (Art. 23.1.2): L'atleta può stare in piedi o in ginocchio, fino a **1 metro** lateralmente o dietro il picchetto. È tassativo non oltrepassare il picchetto verso il bersaglio.

Rotazione (Art. 24.3): Le coppie si alternano. La prima coppia tira al primo bersaglio, la seconda al successivo. Se il gruppo è di tre, il terzo atleta (equiparato alla seconda coppia) si posiziona sempre a sinistra.

APPROFONDIMENTO

Regolamento Tecnico Libro 4 Cap. 24

ROTAZIONE TIRO DI CAMPAGNA



APPROFONDIMENTO

Regolamento Tecnico Libro 4 Cap. 24

Gestione dei Bersagli con Visuali da 40 cm

Quando la piazzola prevede un blocco di quattro visuali da 40 cm disposte a quadrato, l'assegnazione segue una logica di precedenza e posizione fisica.

La **prima coppia** che accede al picchetto occupa le visuali superiori: l'atleta a sinistra tira in alto a sinistra, quello a destra in alto a destra.

La **seconda coppia** utilizza invece le visuali inferiori, mantenendo la corrispondenza laterale (sinistra in basso a sinistra, destra in basso a destra). Questo sistema previene l'interferenza tra le frecce delle diverse coppie.

Gestione dei Bersagli da 20 cm

Per le visuali più piccole (20 cm), il bersaglio viene diviso in quattro colonne verticali per massimizzare lo spazio tra i tiratori.

La **prima coppia non tira** su colonne adiacenti: l'atleta a sinistra tira sulla **colonna 1** e quello a destra sulla **colonna 3**.

La **seconda coppia** occupa le restanti: l'atleta a sinistra sulla **colonna 2** e quello a destra sulla **colonna 4**.

In questo caso, l'arciere ha la libertà di scoccare le sue frecce in qualsiasi ordine, con l'unico obbligo di metterne **una per ogni visuale** della propria colonna.

APPROFONDIMENTO

Regolamento Tecnico Libro 4 Cap. 24

Guasti Tecnici (Art. 24.5): Sono concessi massimo **30 minuti** per le riparazioni. Durante la riparazione, gli altri atleti del gruppo devono tirare e segnare i punti prima di consentire il sorpasso a gruppi seguenti. Se la riparazione avviene entro il limite di tempo, il concorrente può tirare le frecce che gli mancano su quel bersaglio. Se la riparazione avviene oltre il tempo limite, l'arciere può raggiungere il suo gruppo ma perderà il numero di frecce che il gruppo nel frattempo ha tirato.

Durante la gara non sono ammessi tiri di prova né sui percorsi né fuori. Nelle fasi Finali ed Eliminatorie non è concesso alcun tempo supplementare per guasti all'attrezzatura e problemi medici



Problemi Medici (Art. 24.5.1): Sono concessi massimo **30 minuti** In presenza di problemi fisici, l'atleta che intenda mantenere il diritto di accesso alle fasi successive deve restare al seguito della propria pattuglia fino al termine della tornata di gara, registrando M per ogni freccia non tirata. Lasciare il percorso prima della conclusione della prima o della seconda fase di qualificazione preclude, rispettivamente, l'ammissione alla seconda fase o alle fasi eliminatorie.

APPROFONDIMENTO

Marcatura dei Punti e Casi Speciali (Cap. 25)

La valutazione avviene tramite la posizione dell'asta (**Art. 25.2.1**):

Contatto linea: Se l'asta tocca la linea di separazione, si assegna il punteggio superiore.

Frecce rimbalzate o passanti (Art. 25.2.3): Rimbalzi:Qualora una freccia rimbalzi, attraversi il bersaglio o vi rimanga conficcata senza essere visibile sul fronte:

In caso di accordo del gruppo: Se tutti gli arcieri concordano sul fatto che la freccia sia rimbalzata/abbia attraversato il bersaglio, si procede all'assegnazione del **valore concordato**.

In caso di disaccordo del gruppo: se non sono d'accordo sul valore della freccia, verrà assegnato il punteggio corrispondente al foro di freccia non marcato di valore inferiore rilevato sulla visuale.

Deviazioni:M (Miss): Se una freccia tocca il bersaglio ma non si infigge, cambia direzione e atterra oltre o lateralmente al bersaglio stesso, viene registrata come **mancata (0 punti)**.

Eccesso di frecce (Art. 25.2.4): Se un arciere tira più di tre frecce (individuale), vengono conteggiate solo le due dal valore più basso.

APPROFONDIMENTO

Marcatura dei Punti e Casi Speciali (Cap. 25) Libro 4 Articolo 25.2 - Nessuno deve toccare frecce o sagome prima che la marcatura sia completata (Art. 25.2.2).

Situazione	Punteggio assegnato
Freccia tocca due zone o una linea di separazione fra zone di punteggio	Valore più elevato delle zone interessate
Freccia rimbalzata o attraversa completamente il bersaglio (si vede freccia infissa)	- Se il gruppo concorda sul valore: punteggio concordato - Se non concorda: punteggio del foro non marcato di valore inferiore
Freccia colpisce un'altra freccia sulla cocca e vi rimane infissa	Stesso valore della freccia colpita
Freccia colpisce un'altra freccia e poi il bersaglio dopo la deviazione	Punteggio corrispondente alla sua posizione sul bersaglio
Freccia colpisce un'altra freccia e poi rimbalza	Valore della freccia colpita (se identificabile)
Freccia colpisce un bersaglio diverso da quello assegnato	Registrata come non andata a bersaglio (M - Miss)
Freccia colpisce oltre la zona di punteggio più esterna del bersaglio	Registrata come non andata a bersaglio (M - Miss)
Freccia non andata a bersaglio	Registrata come “M” nella tabella di punteggio
Più di tre frecce sul bersaglio o nel terreno	Registrate solo le tre frecce con punteggio inferiore
Due o più frecce tirate sulla stessa visuale da 20 cm	Registrata solo la freccia con il punteggio inferiore; le altre registrate come “M”

APPROFONDIMENTO

Regolamento Tecnico Libro 4 Cap. 24

Il Tiro di Campagna prevede un numero costante di frecce per garantire la consistenza della prestazione:

Gara Individuale: In ogni fase di gara si scoccano sempre **3 frecce** per bersaglio.

Gara a Squadre: Ogni componente scocca **1 freccia** (totale 3 per squadra per bersaglio).

Squadre Miste: Ogni atleta scocca **2 frecce** (totale 4 per squadra). In questo formato, gli atleti devono alternarsi dopo ogni singola freccia scoccata.

4. Etica, Comunicazione e Segretezza delle Distanze

L'essenza del "Field" risiede nella stima delle distanze nel percorso sconosciuto. Per questo, il regolamento impone restrizioni ferree:

Silenzio Tecnico: È vietato discutere distanze o angolazioni con chiunque fino al termine della giornata di gara.

All'interno del Gruppo: Non è permesso discutere la distanza di una piazzola finché i punteggi non sono stati registrati.

Eccezione Squadre: Solo nella competizione a squadre è ammessa la discussione tecnica tra atleti e con l'allenatore presente.

APPROFONDIMENTO

Regolamento Tecnico Libro 4 Cap. 24

5. Gestione degli Imprevisti: La Freccia non Scoccata

Il regolamento tutela l'atleta in caso di piccoli incidenti tecnici o ambientali. Una freccia è considerata "non tirata" (e quindi recuperabile) se:

Cade dall'arco e l'atleta riesce o potrebbe toccarla con l'arco stesso senza spostare i piedi dalla posizione di tiro.

Il supporto del battifreccia o la visuale si rovesciano durante l'azione di tiro.

In nessuna circostanza, invece, una freccia regolarmente scoccata può essere tirata una seconda volta.

6. Il Ruolo degli Allenatori (Coaching)

L'accesso degli allenatori è fortemente limitato per preservare l'autonomia dell'arciere:

Percorsi di Qualifica: Non è permessa la loro presenza sui percorsi.

Fasi Finali: Possono essere presenti in zone delimitate.

Assistenza Particolare: Previo accordo con il Presidente di Giuria, l'allenatore può accedere alla zona tiri per fare ombra all'atleta se ritenuto necessario per la visibilità.

APPROFONDIMENTO

Regolamento Tecnico Libro 4 Cap. 25

Risoluzione della Parità (Ranking e Qualificazioni)

Rif. Libro 4 - Art. 25.3.1 Al termine della fase di qualificazione, in caso di punteggi identici, la posizione in classifica individuale e a squadre viene determinata secondo i seguenti criteri: Maggior numero di **6** - Maggior numero di **5**.

Sorteggio: In caso di ulteriore parità, si procede al lancio della moneta per stabilire la posizione del parimerito.

Procedure di Spareggio (Shoot-off)

Rif. Libro 4 - Art. 25.3.2 / 25.3.2.1 Gli spareggi sono obbligatori quando la parità riguarda l'accesso alle **fasi eliminatorie** o l'assegnazione delle medaglie.

Distanza (Art. 25.3.2): spareggio su bersaglio posto alla massima distanza prevista per la divisione interessata **in un'area centrale dopo svolgimento della qualificazione**

Tempi e Modalità di Tiro

Individuali: Una singola freccia **40 secondi** con valutazione punteggio. In caso di ulteriore parità di punteggio, vince la freccia **più vicina al centro**; se distanza è uguale si avranno successivi spareggi fino alla risoluzione. **Svolgimento**: in area centrale dopo la qualifica.

APPROFONDIMENTO

Regolamento Tecnico Libro 4 Cap. 24

.

Squadre:

Tre frecce cumulative: Ciascun componente della squadra (3 atleti per squadra) scocca **una freccia**, per un totale di 3 frecce a squadra.

Tempo limite: **2 minuti (120 secondi)** per tirare contemporaneamente o in rotazione dal rispettivo picchetto.

Calcolo del punteggio: Vince la squadra che realizza il **maggior punteggio cumulativo** con le 3 frecce.

In caso di ulteriore parità di punteggio:

Vince la squadra che ha tirato la propria freccia **più vicina in assoluto al centro** del bersaglio.

Se le migliori frecce di entrambe le squadre sono alla stessa distanza, si confrontano le seconde frecce più vicine, e successivamente le terze. **Svolgimento**: in un'area centrale dopo la qualificazione.

Scontri a Squadre Miste (Mixed Team):

Due frecce cumulative: I due atleti scoccano **una freccia a testa** (totale 2 frecce) 40 secondi è il limite di tempo previsto.

Valgono le stesse regole di punteggio cumulativo e di confronto della freccia più vicina al centro illustrate per le squadre tradizionali. **Svolgimento**: in un'area centrale dopo la qualificazione.

APPROFONDIMENTO

Regolamento Tecnico Libro 4 Cap. 25



Importante Art. 25.3.2

L'atleta deve presentarsi entro **15 minuti** dalla chiamata.

Abbandono del campo: Se un arciere e il suo capitano di squadra avranno abbandonato il campo di gara senza attendere la verifica ufficiale dei risultati e che pertanto non hanno ricevuto la notifica dello spareggio, l'arciere verrà dichiarato perdente.

.

Per risolvere i casi di parità che determinano il passaggio di un atleta o di una squadra da una fase di gara a quella successiva (es. eliminatorie), oppure stabilire in modo definitivo l'assegnazione delle Medaglie d'Oro o di Bronzo nelle Finali.

Gli spareggi devono essere organizzati ed svolti **appena possibile**. Bisogna però attendere la raccolta e la registrazione ufficiale di tutte le tabelle di punteggio (*score)* necessarie alla compilazione della classifica della divisione coinvolta.

Svolgimento: A differenza degli spareggi post-qualificazione (che avvengono in un'area centrale), tutte le procedure descritte qui sotto **devono svolgersi sul percorso della fase nella quale si è verificata la parità**.

Art. 25.3.3.1 | Individuali

1. Parità nella classifica di qualificazione (Art. 25.3.1)

Quando due o più arcieri terminano la qualificazione con lo stesso punteggio e la parità **non influisce sull'accesso alle fasi eliminatorie**, la posizione in classifica viene determinata applicando i seguenti criteri:

maggior numero di **6**; in caso di ulteriore parità, maggior numero di **5**;se la parità permane, gli atleti vengono dichiarati **pari merito**.

Qualora sia necessario assegnare una posizione specifica nel tabellone degli incontri (ad esempio per la compilazione degli accoppiamenti), tale posizione viene determinata mediante **sorteggio con il lancio della moneta**, senza modificare il pari merito sportivo.

2. Parità per l'accesso alle eliminatorie (Art. 25.3.2 e 25.3.2.1)

Quando la parità determina l'ingresso o l'esclusione dalle eliminatorie si procede con uno **spareggio**.

Lo spareggio si svolge:

- sul bersaglio posto alla **massima distanza prevista per la divisione**;
- appena possibile dopo la registrazione dei punteggi;
- in un'area centrale predisposta al termine della qualificazione.

Art. 25.3.3.1 | Individuali

La procedura è la seguente:

•una sola freccia per atleta;

•prevale il punteggio più alto;

•se il punteggio è identico, vince la freccia più vicina al centro;

•se anche la distanza dal centro è identica, si procede con ulteriori frecce singole fino alla risoluzione.

Il tempo massimo è di **40 secondi**. L'atleta che non si presenta entro **15 minuti** dalla convocazione viene dichiarato perdente.

3. Parità nelle eliminatorie e nelle finali (Art. 25.3.3 e 25.3.3.1)

Qualora durante gli scontri diretti si verifichi una situazione di parità che determina il passaggio del turno oppure l'assegnazione della medaglia d'oro o di bronzo, lo spareggio si svolge:

•sul percorso della fase nella quale si è verificata la parità;

•con una sola freccia;

•prevale il punteggio più alto;

•in caso di ulteriore parità si considera la freccia più vicina al centro;

•se necessario si continua con ulteriori frecce.

Tempo massimo: **40 secondi.**

Art. 25.3.3.2 | Squadre

1. Parità nella classifica di qualificazione (Art. 25.3.1)

Anche per le squadre, quando la parità non influisce sull'accesso alle eliminatorie, la graduatoria viene determinata attraverso:

•maggior numero di **6**;

•maggior numero di **5**;

•pari merito con eventuale sorteggio per stabilire esclusivamente la posizione nel tabellone.

2. Parità per l'accesso alle eliminatorie (Art. 25.3.2 e 25.3.2.2)

Se la parità decide l'accesso alle eliminatorie, si procede ad uno spareggio.

Ogni squadra esegue:

•**tre frecce**, una per ciascun componente.

•gli atleti tirano **contemporaneamente**.

Per tale motivo devono essere predisposti bersagli sia per il **picchetto rosso sia per quello blu**.

Il tempo massimo è di **40 secondi**.

Art. 25.3.3.2 | Squadre

Se il punteggio resta identico:

•prevale la squadra con la freccia più vicina al centro;

•se necessario si confronta la seconda freccia;

•quindi la terza.

Gli spareggi si svolgono nell'area centrale predisposta dopo la qualificazione.

3. Parità nelle eliminatorie e nelle finali (Art. 25.3.3 e 25.3.3.2)

Durante gli incontri ad eliminazione diretta, lo spareggio si disputa sul percorso di gara.

Ogni squadra tira: **tre frecce, una per atleta.**

Gli atleti della stessa squadra tirano **in modo alternato**.

Il tempo massimo è di: **120 secondi.**

In caso di ulteriore parità:

•si confronta la freccia più vicina al centro;

•poi la seconda;

•infine la terza.

👫 Art. 25.3.3.3 | Squadre Miste / Mixed Team (Tiro di Campagna)

1. Parità nella classifica di qualificazione (Art. 25.3.1)

Anche per le squadre miste, quando la parità non determina il passaggio del turno, si applicano i criteri previsti dall'art. 25.3.1:

•maggior numero di **6**;

•maggior numero di **5**;

•pari merito con eventuale sorteggio per la sola posizione nel tabellone.

2. Parità per l'accesso alle eliminatorie (Art. 25.3.2 e 25.3.2.3)

Lo spareggio consiste in:

•due frecce;

•una per ciascun atleta della squadra.

Il tempo massimo è di: **40 secondi.**

Se permane la parità:

•vince la squadra con la freccia più vicina al centro; se necessario viene valutata la seconda freccia.

•Gli spareggi si svolgono nell'area centrale al termine della qualificazione.

APPROFONDIMENTO

Regolamento Tecnico Libro 4 Cap. 24

👫 Art. 25.3.3.3 | Squadre Miste / Mixed Team (Tiro di Campagna)

Gli spareggi si svolgono nell'area centrale al termine della qualificazione.

3. Parità nelle eliminatorie e nelle finali (Art. 25.3.3 e 25.3.3.3)

Durante gli incontri ad eliminazione diretta, ogni squadra mista tira:

•due frecce;

•una per ciascun atleta.

Gli atleti tirano **in modo alternato**.

Il tempo massimo è di: **80 secondi.**

Se permane la parità:

viene valutata la freccia più vicina al centro;

se necessario, la seconda freccia.

Lo spareggio si svolge sul percorso della fase di gara nella quale è avvenuta la parità.

APPROFONDIMENTO

Regolamento Tecnico Libro 4 Cap. 25

INDIVIDUALI

1 PARITÀ NELLA CLASSIFICA DI QUALIFICAZIONE
(Art. 25.3.1)



1. Maggior numero di 6
2. Maggior numero di 5
3. Se la parità persiste: PARI MERITO
   Sorteggio (lancio della moneta)
   solo per la posizione nel tabellone

2 PARITÀ PER L'ACCESSO ALLE ELIMINATORIE
(Art. 25.3.2 e 25.3.2.1)



- 1 FRECCIA
- Vince il punteggio più alto
- Se parità: freccia più vicina al centro
- Se ancora parità: altre frecce singole fino alla risoluzione
- Tempo massimo: **40** secondi

Presentarsi entro 15 minuti dalla notifica, altrimenti si è dichiarati perdenti

3 PARITÀ NELLE ELIMINATORIE E NELLE FINALI
(Art. 25.3.3 e 25.3.3.1)



- 1 FRECCIA
- Vince il punteggio più alto
- Se parità: freccia più vicina al centro
- Se ancora parità: altre frecce singole fino alla risoluzione
- Tempo massimo: **40** secondi

SPAREGGIO SUL PERCORSO
della fase in cui è avvenuta la parità

SQUADRE

1 PARITÀ NELLA CLASSIFICA DI QUALIFICAZIONE
(Art. 25.3.1)



1. Maggior numero di 6
2. Maggior numero di 5
3. Se la parità persiste: PARI MERITO
   Sorteggio (lancio della moneta)
   solo per la posizione nel tabellone

2 PARITÀ PER L'ACCESSO ALLE ELIMINATORIE
(Art. 25.3.2 e 25.3.2.2)



- 3 FRECCE (una per atleta)
- Gli atleti tirano CONTEMPORANEAMENTE
- Bersagli per picchetto rosso e blu
- Tempo massimo: **40** secondi
- Se parità: freccia più vicina al centro, poi la seconda, poi la terza

SPAREGGIO IN AREA CENTRALE
dopo la qualificazione

3 PARITÀ NELLE ELIMINATORIE E NELLE FINALI
(Art. 25.3.3 e 25.3.3.2)



- 3 FRECCE (una per atleta)
- Gli atleti tirano IN MODO ALTERNATO
- Tempo massimo: **120** secondi
- Se parità: freccia più vicina al centro, poi la seconda, poi la terza

SPAREGGIO SUL PERCORSO
della fase in cui è avvenuta la parità

SQUADRE MISTE

1 PARITÀ NELLA CLASSIFICA DI QUALIFICAZIONE
(Art. 25.3.1)



1. Maggior numero di 6
2. Maggior numero di 5
3. Se la parità persiste: PARI MERITO
   Sorteggio (lancio della moneta)
   solo per la posizione nel tabellone

2 PARITÀ PER L'ACCESSO ALLE ELIMINATORIE
(Art. 25.3.2 e 25.3.2.3)



- 2 FRECCE (una per atleta)
- Tempo massimo: **40** secondi
- Se parità: freccia più vicina al centro, se ancora parità: seconda freccia

SPAREGGIO IN AREA CENTRALE
dopo la qualificazione

3 PARITÀ NELLE ELIMINATORIE E NELLE FINALI
(Art. 25.3.3 e 25.3.3.3)



- 2 FRECCE (una per atleta)
- Gli atleti tirano IN MODO ALTERNATO
- Tempo massimo: **80** secondi
- Se parità: freccia più vicina al centro, se ancora parità: seconda freccia

SPAREGGIO SUL PERCORSO
della fase in cui è avvenuta la parità

NOTE GENERALI (Art. 25.3.2)

Gli spareggi si svolgono appena possibile dopo la registrazione dei punteggi.

L'atleta/squadra che non si presenta entro 15 minuti dalla notifica viene dichiarato perdente.

Gli spareggi per l'accesso alle eliminatorie si disputano in area centrale; quelli nelle fasi successive si disputano sul percorso della fase in corso.

APPROFONDIMENTO

Regolamento Tecnico Libro 4 Cap. 25

Gestione Schede e Registrazione Punteggi (Art. 25.4)

La scheda deve essere firmata dall'**atleta** e dall'**addetto alla registrazione**.

Firmando, l'arciere dichiara ufficialmente di approvare e accettare ogni singolo dato trascritto. La firma convalida:

Il valore assegnato a ogni singola freccia. La somma totale dei punti (che deve essere identica su entrambe le schede del bersaglio). Il conteggio accurato dei **5** e dei **6** .

In caso di discrepanza (Art. 25.4.1) tra i valori delle singole frecce, la **scheda cartacea** prevale sempre su quella elettronica.

Discrepanza nei Totali:

•Se si usano **due schede cartacee** e i totali differiscono, viene assegnato il **punteggio inferiore**.

• Se si usa **una tabella di punteggio cartacea ed una elettronica**, sarà considerata la somma totale, il numero dei 5 e dei 6 della scheda elettronica alle seguenti condizioni: - è possibile una verifica sulla somma totale riportata sulla tabella cartacea; - se la tabella di punteggio cartacea non riporta il numero dei 5 e dei 6, non sarà registrato il numero dei 5 e dei 6 (10 e 11 nelle gare 3D) .

Mancata consegna scheda cartacea /Squalifica dell'atleta/squadra.

Se la tabella cartacea non riporta il numero dei 5 e dei 6, questi **non verranno registrati**

Mancata firma dell'atleta /Squalifica (se non corretta al momento della consegna)

Mancanza somma totale su cartacea /Squalifica (se utilizzata insieme a elettronica).

Se l'atleta viene squalificato perchè non ha consegnato o manca la firma finita la qualifica, potrà partecipare nelle fasi finali a Squadre

APPROFONDIMENTO

Regolamento Tecnico Libro 4 Cap. 25

Gestione Schede e Registrazione Punteggi (Art. 25.4)

La scheda deve essere firmata dall'**atleta** e dall'**addetto alla registrazione**.

Firmando, l'arciere dichiara ufficialmente di approvare e accettare ogni singolo dato trascritto. La firma convalida:

Il valore assegnato a ogni singola freccia. La somma totale dei punti (che deve essere identica su entrambe le schede del bersaglio). Il conteggio accurato dei **5** e dei **6** .

In caso di discrepanza (Art. 25.4.1) tra i valori delle singole frecce, la **scheda cartacea** prevale sempre su quella elettronica.

Discrepanza nei Totali:

•Se si usano **due schede cartacee** e i totali differiscono, viene assegnato il **punteggio inferiore**.

• Se si usa **una tabella di punteggio cartacea ed una elettronica**, sarà considerata la somma totale, il numero dei 5 e dei 6 della scheda elettronica alle seguenti condizioni: - è possibile una verifica sulla somma totale riportata sulla tabella cartacea; - se la tabella di punteggio cartacea non riporta il numero dei 5 e dei 6, non sarà registrato il numero dei 5 e dei 6 (10 e 11 nelle gare 3D) .

Mancata consegna scheda cartacea /Squalifica dell'atleta/squadra.

Se la tabella cartacea non riporta il numero dei 5 e dei 6, questi **non verranno registrati**

Mancata firma dell'atleta /Squalifica (se non corretta al momento della consegna)

Mancanza somma totale su cartacea /Squalifica (se utilizzata insieme a elettronica).

Se l'atleta viene squalificato perchè non ha consegnato o manca la firma finita la qualifica, potrà partecipare nelle fasi finali a Squadre

APPROFONDIMENTO

Regolamento Tecnico Libro 4 Cap. 27

Penalità e Sanzioni (Cap. 27)

Dovere di Informazione: Il Presidente deve informare preventivamente i concorrenti e gli ufficiali delle squadre circa le misure di sicurezza adottate e ogni altra disposizione logistica o tecnica legata ai tiri.

Sospensione e Interruzione della Gara (Art. 26.2.1, 26.2.2, 26.2.3)

Decisione Collegiale: In caso di maltempo, mancanza di luce diurna o altre minacce alla sicurezza, l'interruzione della competizione deve essere decisa **collettivamente** da tre figure: Il Responsabile dell'Organizzazione (Capo del Comitato Organizzatore),il Presidente della Commissione Arbitrale;il Delegato Tecnico.

Segnalazione: L'inizio dei tiri giornalieri e qualsiasi interruzione d'emergenza vengono comunicati tramite un **segnale acustico** sufficientemente potente da essere udito nitidamente su tutti i percorsi.

Gestione delle Classifiche in caso di Interruzione permanente:

***Durante le Qualificazioni**:* Per determinare la classifica o i vincitori di una categoria (*classe* + *divisione*), si utilizzano i punteggi totali ottenuti **sugli stessi identici bersagli** da tutti i concorrenti di quella specifica categoria. La procedura si applica separatamente per ciascuna classe di ogni divisione.

***Nelle Fasi Successive**:* Se la gara viene interrotta in una fase avanzata, la Giuria può **modificare il formato della gara e il programma orario** in base al tempo residuo e alle condizioni logistiche del luogo.

APPROFONDIMENTO

Regolamento Tecnico Libro 4 Cap. 27

Regole di Comportamento e Attrezzatura (Art. 26.2.4, 26.2.5, 26.2.6)

Protezione dal Sole: In caso di sole abbagliante, gli organizzatori o i membri dello stesso gruppo possono fornire una protezione (schermo) di dimensione massima **formato A4** (~30x20 cm).

Inviolabilità dell'Attrezzatura: È severamente vietato toccare l'arco o i componenti di un altro arciere senza il suo esplicito consenso.

Divieto di Fumo: È totalmente vietato fumare (incluso l'uso di sigarette elettroniche, pipe, sigari o similari, **anche se spenti**) davanti o nell'area riservata agli atleti.

Tecnica di Tiro Pericolosa ("High Draw")

Valutazione Arbitrale: Durante la trazione della corda, l'arciere non deve adottare una tecnica di mira alta che, in caso di rilascio involontario della freccia, permetta alla stessa di scavalcare le zone di sicurezza o le barriere protettive (reti, muri, aree libere).

Se l'arciere persiste nell'utilizzare questa tecnica pericolosa, il Presidente della Commissione Arbitrale lo inviterà immediatamente a **interrompere i tiri e ad abbandonare il campo di gara**.

Condotta sulla piazzola: Un concorrente può mirare e tendere l'arco **esclusivamente quando si trova al bersaglio** (sulla piazzola di tiro assegnata).

APPROFONDIMENTO

Regolamento Tecnico Libro 4 Cap. 27

Violazioni Tecniche e Amministrative - SQUALIFICA

Artt. 27.1 & 27.3 | Eleggibilità e Classi Mancanza dei requisiti sportivi d'iscrizione o partecipazione a una classe/divisione (età o attrezzatura) senza averne i requisiti reali.

Art. 27.4 | Attrezzatura Non Conforme Uso sul percorso di archi, mirini o accessori non ammessi dai regolamenti WA/FITARCO. Comporta l'annullamento totale dei punti.

Art. 27.5 | Violazioni Anti-Doping Riscontro di positività o violazione dei controlli ufficiali sul campo (regolato dalle sanzioni del Libro 6).

Comportamento e Sicurezza sul Percorso

Art. 27.6 & 27.6.1 | Condotta Antisportiva Insulti, proteste violente o atteggiamenti scorretti dell'atleta o del suo assistente. Comporta il rinvio immediato al Codice Etico.

Art. 27.6.2 & 27.6.3 | Manipolazione Punteggi Modifica intenzionale dello score o estrazione ripetuta e dolosa delle frecce dal paglione prima della regolare registrazione.

Art. 27.6.4 | Telemetria Illecita Uso di smartphone o dispositivi per calcolare o comunicare distanze o pendenze sul percorso. L'arbitro può ispezionare il telefono.

Art. 27.7 | Trazione Alta (High Draw) Persistere nel tendere l'arco verso l'alto superando la parabola di sicurezza del paglione. Allontanamento immediato dal campo.

APPROFONDIMENTO

Regolamento Tecnico Libro 4 Cap. 27

Squalifica Diretta (Comportamento e Sicurezza sul Campo)

Sottotitolo: *Infrazioni gravi all'etica sportiva e all'incolumità sul percorso.*

Art. 27.6 & 27.6.1 | Condotta Antisportiva

Comportamenti scorretti o verbali offensivi da parte dell'atleta o del suo assistente/tecnico.

Comporta la squalifica e la segnalazione agli organi di giustizia (Codice Etico).

Art. 27.6.2 & 27.6.3 | Falsificazione e Manipolazione

Modifica dolosa dei punteggi cartacei o elettronici.

Estrazione ripetuta e intenzionale delle frecce dal paglione prima della registrazione formale.

Art. 27.6.4 | Dispositivi Mobili e Telemetria

Uso di smartphone o mirini elettronici per **valutare, calcolare o comunicare le distanze o le pendenze** sul percorso. Gli arbitri hanno il diritto di ispezionare il telefono.

Art. 27.7 | Tecnica Pericolosa (Trazione Alta / High Draw)

Persistere nel tendere l'arco verso l'alto (oltre la linea di sicurezza del paglione). Squalifica immediata per rischio incolumità.

APPROFONDIMENTO

Regolamento Tecnico Libro 4 Cap. 27



Perdita del Punteggio (Gestione del Tempo e Guasti)

Art. 27.8.1 | Guasti all'Attrezzatura

Tempo massimo concesso per la riparazione: **30 minuti**.

Penalità: Si perdono irrevocabilmente tutte le frecce non scoccate in quella finestra temporale e quelle tirate dalla propria pattuglia prima del ricongiungimento.

Art. 27.8.2 | Indebito Ritardo (Procedura Nazionale FITARCO)

Se un arciere o un gruppo rallentano la gara in Qualifica o Eliminatorie, scatta il cronometraggio personalizzato del Giudice.

1° Infrazione: Ammonizione verbale e nota firmata sulla scheda (con data e ora).

Dalla 2° Infrazione in poi: Annullamento della freccia con il valore più alto su quel bersaglio.

Art. 27.8.3 | Tiri Oltre il Limite nelle Finali

Freccia scoccata dopo il segnale acustico di stop: viene annullata la freccia di valore più alto della serie.

APPROFONDIMENTO

Regolamento Tecnico Libro 4 Cap. 27

Perdita del Punteggio (Errori sul Bersaglio e Logistica)

Art. 27.8.4 | Frecce in Soprannumero (Più di 3 frecce)

Se sul bersaglio o sul terreno della piazzola si trovano più di 3 frecce dello stesso atleta, vengono registrate esclusivamente **le 3 frecce con il punteggio più basso**.

Art. 27.8.5 | Errore sulle Visuali Multiple (20 cm)

Se l'arciere tira due o più frecce nella stessa identica visuale da 20 cm, viene assegnato **solo il punteggio della freccia più bassa**.

Art. 27.8.6 | Bersaglio Errato o Mancato

Frecce impattate su un paglione non assegnato o completamente fuori dalla zona punti: viene registrato uno zero (**M** - *Miss*).

Art. 27.9.1 & 27.9.2 | Smarrimento Schede e Divieto di Fumo

Nessun duplicato ammesso per schede perse o distrutte dal gruppo.

Divieto assoluto di fumo (comprese sigarette elettroniche, pipe o sigari spenti) su tutto il percorso e nelle aree di prova.

APPROFONDIMENTO

Regolamento Tecnico libro 4 Cap.29

TIRI DI PROVA

GARE INTERNAZIONALI (Mondiali Campagna) Vietato provare sui percorsi di gara., Area dedicata attiva 3 giorni prima. **GARE FITARCO** (Calendario Nazionale) Bersagli disponibili prima,durante e dopo le fasi di gara.



Dotazione e Proporzione dei Bersagli

Art. 28.1.1 | Riscaldamento nei giorni di gara: Devono essere predisposti bersagli posizionati vicino al punto di ritrovo (proporzione minima di **1 bersaglio ogni 10 concorrenti**). I medesimi bersagli possono essere usati sia per la prova che per il riscaldamento.

Art. 28.1.2 | Proporzione complessiva del campo di prova: Il campo di prova generale deve essere allestito con un numero di bersagli pari ad almeno **1/8 dei concorrenti iscritti**.

Art. 28.1.3 | Distanze di prova: I paglioni di prova devono essere posizionati alle varie e differenti distanze previste dalla competizione specifica.

Assegnazione del Valore delle Frecce (Prima dell'estrazione)

Fase di Gara	Chi decide	Regola di Risoluzione	Decisione
Qualificazione (Art. 29.1)	I concorrenti dello stesso gruppo	Decisione a maggioranza. In caso di parità perfetta (50/50), si assegna il punteggio maggiore.	Definitiva
Eliminatorie e Finali (Art. 29.1.1)	Il Giudice di Gara (Arbitro)	Interviene solo in caso di disaccordo tra gli atleti.	Definitiva

Art. 29.1.2 | Correzione degli Errori sullo Score: Un errore di trascrizione sulla scheda punti può essere corretto solo **prima** che le frecce vengano estratte. È necessario l'accordo di tutto il gruppo e la correzione deve essere **tassativamente firmata/siglata** da tutti i concorrenti della pattuglia. Qualsiasi altra modifica successiva passa al Giudice di Gara.

Annullamento e Rimozione dei Bersagli (Art. 29.1.3)

Un bersaglio viene **totalmente eliminato dal computo dei punteggi** di tutte le categorie coinvolte (stessa classe + divisione) se la Giuria accerta una delle seguenti anomalie durante la gara:

La dimensione della visuale è stata cambiata a gara in corso.

Il picchetto di tiro è stato spostato dopo che alcuni arcieri avevano già tirato.

Il bersaglio è diventato fisicamente inaccessibile (es. rami pendenti caduti o fango ostruttivo).

Nota sul calcolo: Se uno o più bersagli vengono esclusi, i bersagli rimanenti validi costituiscono comunque gara completa a tutti gli effetti.

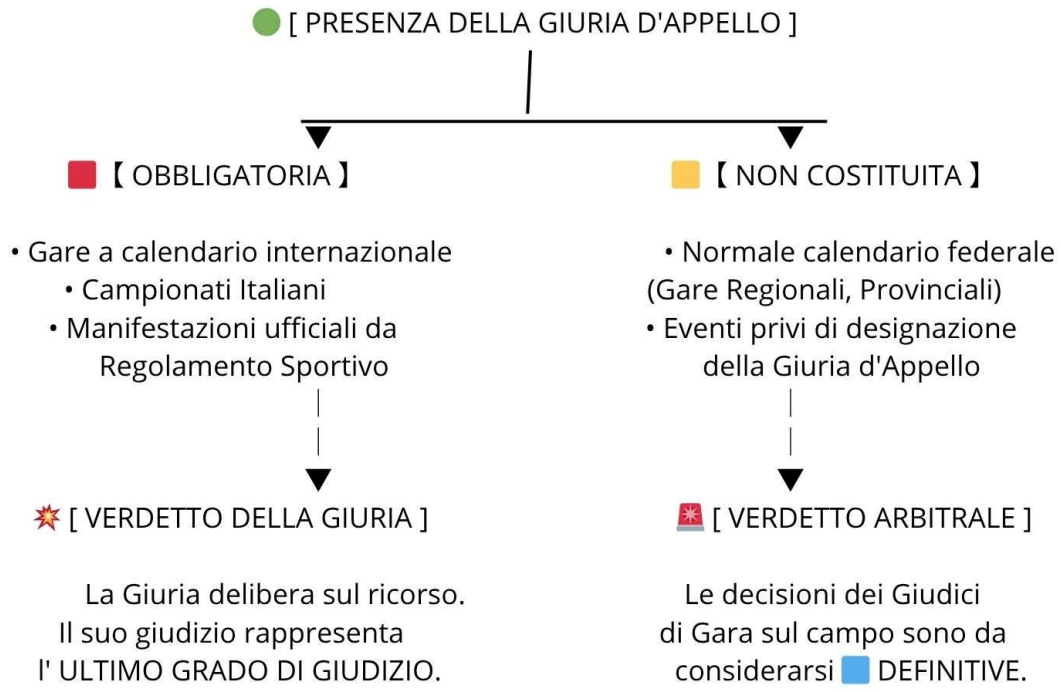
Reclami sul Campo e Risultati

Art. 29.1.4 | Deterioramento Visuali: L'arciere o il Capitano di Squadra possono richiedere a un Arbitro la sostituzione immediata di una visuale consumata o la riparazione di attrezzature di campo difettose.

Art. 29.2 | Condotta di Gara: Le contestazioni sullo svolgimento dei tiri o sul comportamento di un concorrente devono essere presentate ai Giudici **prima dell'inizio della fase successiva**.

Art. 29.2.1 | Risultati Ufficiali: I quesiti sui risultati pubblicati vanno presentati senza ritardo e in tempo utile per apportare correzioni **prima della cerimonia di premiazione**.

APPELLI –Cap. 30



ABBIGLIAMENTO

CAPITOLO 31 | Abbigliamento Ufficiale e Uniformità

Regole Generali per gli Atleti (Art. 31.1)

Identificazione: Gli atleti devono indossare in ogni momento la maglia riportante il proprio **nome** e la **nazione** (o società, per il contesto nazionale).

Calzature (Integrazione Reg. Sportivo): Obbligatorie scarpe da ginnastica o scarponcini che **coprano interamente il piede**. Vietati sandali, ciabatte o calzature aperte. Dato che i percorsi HeF si sviluppano su terreni accidentati:

Il Regolamento Sportivo specifica che l'arbitro può vietare la partecipazione a chi si presenta con calzature aperte (sandali) o non idonee (suole lisce), in quanto costituiscono un rischio per la sicurezza dell'atleta e della pattuglia.

In caso di violazione delle norme sull'abbigliamento, il Giudice di Gara interviene secondo questa progressione:

Fasi di Qualificazione│ Ammessi pantaloni a scelta del concorrente,inclusi i pantaloni in tessuto DENIM (Jeans). │ │ **Prove a Squadre e Fasi Finali** │ Obbligatoria la divisa societaria ufficiale COMPLETA. Vietato tassativamente il tessuto DENIM.

No Tagli Fuori Misura: Vietati pantaloni eccessivamente larghi, fuori misura o contrassegnati come *baggy*.

ABBIGLIAMENTO

CAPITOLO 31 | Abbigliamento Ufficiale e Uniformità

Uniformità di Società: Gli atleti della stessa ASD/Società devono indossare la **medesima maglia o giubbino societario**. I pantaloni possono essere scelti liberamente dal singolo atleta per tutta la durata della gara e sul podio, purché siano ritenuti "appropriati".

Loghi e Sponsor: I loghi societari devono essere chiaramente visibili. Gli sponsor sono ammessi purché non coprano i colori sociali o i dati identificativi dell'atleta.

Divieto del "Mimetico" (Specifiche FITARCO)

Il Regolamento Sportivo ribadisce il divieto già presente nel Libro 4, estendendolo a ogni componente tecnica:

Materiale Tecnico: Il divieto di colorazione **camouflage/mimetica** non riguarda solo i vestiti, con tute mimetiche a vari colori; con fregi, attrezzature e copricapi militari fatta eccezione per l'abbigliamento di gara degli atleti appartenenti ai Gruppi Sportivi Militari;

Ufficiali di Squadra (Art. 31.2)

I tecnici e gli ufficiali devono indossare una maglia o giacca dello **stesso colore dei concorrenti** della propria squadra.

Il capo d'abbigliamento deve riportare chiaramente il nome della nazione (o società) per consentire l'immediata identificazione sul percorso da parte dei Giudici di Gara.

ABBIGLIAMENTO

Abbigliamento Regolamento Sportivo FITARCO- LIBRO 4

Richiamo/Ammonizione: Se l'atleta può sanare l'irregolarità prima dell'inizio (es. cambiando maglia o coprendo un logo non ammesso).

Inibizione al Tiro: Se l'atleta non è in divisa corretta (specialmente nelle fasi finali), non può accedere al campo di gara.

Squalifica (Art. 27.6): In caso di rifiuto a conformarsi alle direttive arbitrali sull'abbigliamento o persistenza nel comportamento antisportivo.



GRAZIE PER L'ATTENZIONE!

FINE