F.I.T.ARCO



Corso Eventi Federali

F.I.T.ARCO



Tiro di Campagna e 3D

Presentazione a cura di Fulvio Cantini

PRINCIPALI DIFFERENZE DA UNA COMPETIZIONE A CALENDARIO INTERREGIONALE

1. PIU' GIORNI DI GARA

PRINCIPALI DIFFERENZE DA UNA COMPETIZIONE A CALENDARIO INTERREGIONALE

1. PIU' GIORNI DI GARA
2. PIU' PERCORSI

PRINCIPALI DIFFERENZE DA UNA COMPETIZIONE A CALENDARIO INTERREGIONALE

1. PIU' GIORNI DI GARA
2. PIU' PERCORSI
3. PIU' GIUDICI DI GARA

PRINCIPALI DIFFERENZE DA UNA COMPETIZIONE A CALENDARIO INTERREGIONALE

1. PIU' GIORNI DI GARA
2. PIU' PERCORSI
3. PIU' GIUDICI DI GARA
4. FASI ELIMINATORIE E FINALI

PRINCIPALI DIFFERENZE DA UNA COMPETIZIONE A CALENDARIO INTERREGIONALE

1. PIU' GIORNI DI GARA
2. PIU' PERCORSI
3. PIU' GIUDICI DI GARA
4. FASI ELIMINATORIE E FINALI
5. CONTROLLO MATERIALI

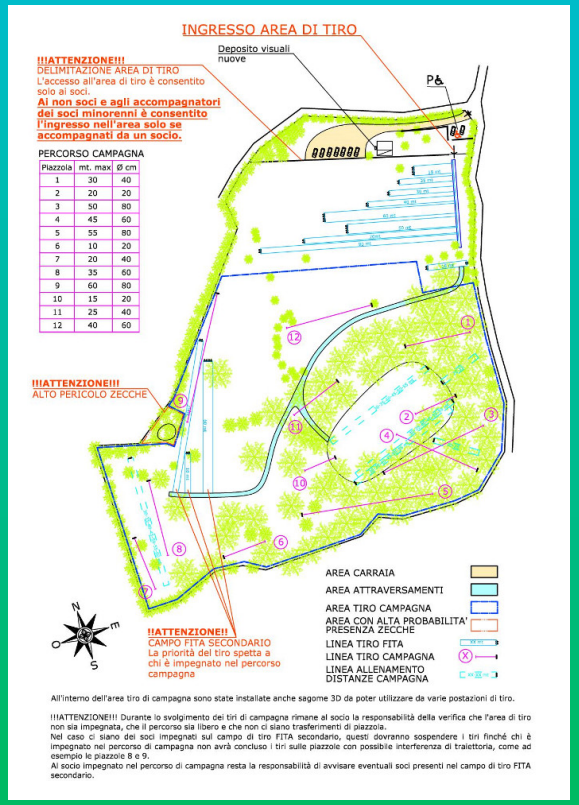
OGNUNO DI QUESTI ASPETTI DEVE ESSERE ANALIZZATO, PER POTER PORRE ATTENZIONE A TUTTI GLI ASPETTI CHE POTREBBERO CAUSARE CRITICITA', IN MODO PARTICOLARE DURANTE UN EVENTO FEDERALE.

GIORNI DI GARA

- GLI EVENTI FEDERALI SI SVOLGONO SU PIU' GIORNI DI GARA IN VARIE FASI. E' NECESSARIO RIMANERE CONCENTRATI IN MODO DA NON COMMETTERE ERRORI CONFONDENDOLE.
- OGNI GIORNO E' NECESSARIO PREPARARE I CAMPI PER QUELLO SUCCESSIVO.
- E' BUONA NORMA RIUNIRSI PRIMA DELLA COMPETIZIONE, IN MODO DA DARE INDICAZIONI PRECISE SULLA GIORNATA DI GARA.

PERCORSI

- GLI EVENTI FEDERALI SI SVOLGONO SU PIU' PERCORSI, SPESSO INTERCONNESSI.
- E' NECESSARIA UNA MAGGIORE ATTENZIONE SULLA SICUREZZA.
- BISOGNA VERIFICARE CON ATTENZIONE LA PROGETTUALITA' DEI PERCORSI PER LE VARIE FASI DI GARA.



GIUDICI

IL COORDINATORE



- IL COORDINATORE DI GIURIA DEVE SAPER DELEGARE I SUOI COMPITI, COORDINANDO I GIUDICI ED INTERFACCIANDOSI CON GLI ORGANIZZATORI.
- DEVE NOMINARE I RESPONSABILE PER OGNI PERCORSO.

GIUDICI

IL COORDINATORE



- DEVE CREARE GRUPPI IL PIU' POSSIBILE OMOGENEI.
- DEVE ORGANIZZARE L'ATTIVITA' DI VERIFICA DEI CAMPI GARA, DURANTE TUTTI I GIORNI DELL'EVENTO.

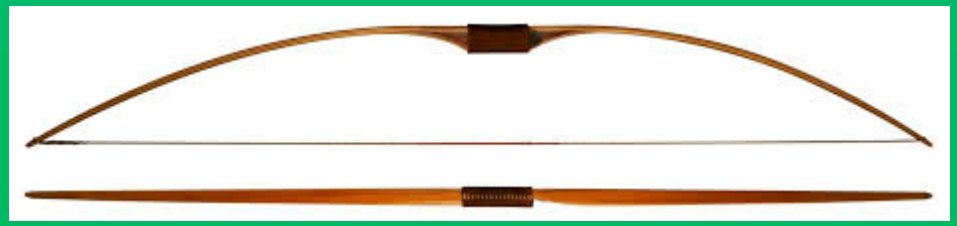
ELIMINATORIE E FINALI

LE FASI ELIMINATORIE VERRANNO SUCCESSIVAMENTE ANALIZZATE PONENDO UNA PARTICOLARE ATTENZIONE AL RUOLO DEL GIUDICE DI GARA.

VERRANNO ANALIZZATI I SUOI COMPITI E COMPORTAMENTI, PONEDO UN ACCENTO SULLE DIFFERENZE SOSTANZIALI DALLA GARA DI QUALIFICAZIONE.

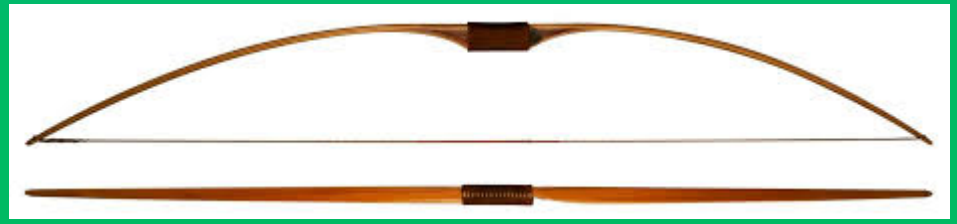
CONTROLLO MATERIALI

- IL CONTROLLO DEI MATERIALI DEVE ESSERE FATTO A TUTTI GLI ARCIERI CON UNA ATTENZIONE MAGGIORE RISPETTO ALLE GARE DI TIRO ALLA TARGA.
- E' NECESSARIO VERIFICARE NON SOLO L'ATTREZZATURA ARCERISTICA VERA E PROPRIA, MA ANCHE TUTTI GLI ACCESSORI.



CONTROLLO MATERIALI

DURANTE IL CONTROLLO IL GIUDICE SI DEVE APPROCCIARE CON LA MASSIMA PROFESSIONALITA', MINIMIZZANDO IL CONTATTO CON LE PARTI DELL'ATTREZZATURA PARTICOLARMENTE SENSIBILI, COME AD ESEMPIO IMPUGNATURE TAB E FRECCE.



CONTROLLO MATERIALI

PARTICOLARE ATTENZIONE!

1. SEGNI SU RISER
2. SEGNI SU CORDA
3. PESI ARCO NUDO
4. LENTI COMPOUND
5. BINOCOLI
6. OCCHIALI
7. TAB E SGANCI
8. SET FRECCE
9. APPUNTI DEGLI ARCIERI



SICUREZZA DEI PERCORSI

COME DETTO PRECEDENTEMENTE DURANTE GLI EVENTI FEDERALI SI UTILIZZANO PIU' PERCORSI.
QUESTO IMPLICA TERRITORI PIU' GRANDI DA DOVER CONTROLLARE SOTTO L'ASPETTO DELLA SICUREZZA, CHE DEVE ESSERE ANALIZZATA SOTTO QUESTE DUE TIPOLOGIE:



SICUREZZA DEI PERCORSI

COME DETTO PRECEDENTEMENTE DURANTE GLI EVENTI FEDERALI SI UTILIZZANO PIU' PERCORSI.
QUESTO IMPLICA TERRITORI PIU' GRANDI DA DOVER CONTROLLARE SOTTO L'ASPETTO DELLA SICUREZZA, CHE DEVE ESSERE ANALIZZATA SOTTO QUESTE DUE TIPOLOGIE:

1. SICUREZZA DEGLI ARCIERI

SICUREZZA DEI PERCORSI

COME DETTO PRECEDENTEMENTE DURANTE GLI EVENTI FEDERALI SI UTILIZZANO PIU' PERCORSI.
QUESTO IMPLICA TERRITORI PIU' GRANDI DA DOVER CONTROLLARE SOTTO L'ASPETTO DELLA SICUREZZA, CHE DEVE ESSERE ANALIZZATA SOTTO QUESTE DUE TIPOLOGIE:

1. SICUREZZA DEGLI ARCIERI

2. SICUREZZA DEI TERZI

SICUREZZA DEGLI ARCIERI

- ESSENDOCI VARI CAMPI DI GARA SPESSO SI CREANO INCROCI DEI PERCORSI, CHE DEVONO ESSERE ANALIZZATI CON ATTENZIONE

- ALCUNI TIRI POSSONO AVERE TRAIETTORIE CHE TERMINANO IN ALTRI PERCORSI. BISOGNA QUINDI AVERE UNA VISIONE D'INSIEME.

SICUREZZA DEGLI ARCIERI

- SPESSO LO SPAZIO E' RIDOTTO A CAUSA DEI VARI CAMPI DI GARA, BISOGNA VALUTARE PERCORSI DI TRASFERIMENTO SICURI PER GLI ARCIERI.

- BISOGNA PENSARE ALLA SICUREZZA DEL PERCORSO ANCHE IN CASO DI PIOGGIA IN RELAZIONE ALLA POSSIBILITA' DI CADUTE ACCIDENTALI ED INFORTUNI.

SICUREZZA DEGLI ARCIERI

- **BISOGNA ANCHE VALUTARE L'EVENTALE ACCESSO IN SICUREZZA DEI SOCCORRITORI IN CASO DI INCIDENTE.**



SICUREZZA DEI TERZI

- CON TERZI NON SOLO SI INTENDE IL PUBBLICO ED IL PERSONALE DI CAMPO, MA TUTTE LE PERSONE C H E P O T R E B B E R O A C C E D E R E INVOLONTARIAMENTE NELL'AREA DI GARA.
- E' NECESSARIO DELIMITARE CON ATTENZIONE TUTTE LE ZONE CHE DEVONO ESSERE INTERDETTE.
- PER LE FINALI CREARE UN CAMPO GARA SICURO AL PUBBLICO MA ALLO STESSO TEMPO VISIBILE E FRUIBILE.

SICUREZZA DEI CAMPI FITARCO

L’area nella quale insiste il percorso di tiro sarà delimitata e opportunamente segnalata. E’ consigliato posizionare nel perimetro dell’area apposita segnaletica di avvertimento, che informi sulla attività di tiro in corso.
Dovrà essere attuato ogni possibile accorgimento che possa garantire l’incolumità e la sicurezza sia dei tiratori che di eventuale pubblico.
Ove compatibili devono essere applicate le medesime disposizioni previste per i campi di tiro alla targa. Vista la specificità della disciplina, si riportano di seguito le indicazioni contenute nel Field Organizers Manual.
I bersagli devono essere posizionati lungo il percorso con quelle difficoltà nella mira e nell’esecuzione del tiro che il terreno consente e lo spirito e la tradizione dello sport richiedono, ricordando che la sicurezza deve essere il pensiero principale .
I bersagli devono essere posizionati per consentire la massima varietà, secondo il miglior uso del terreno.

SICUREZZA DEI CAMPI FITARCO

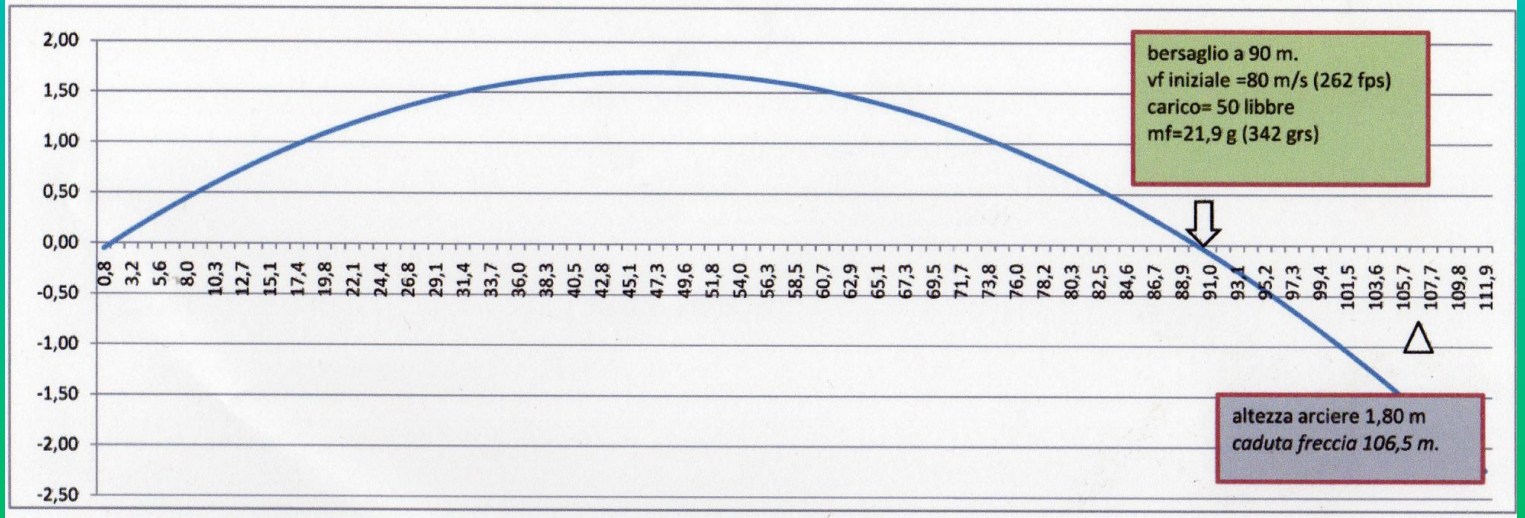
Il percorso deve essere organizzato in modo che le postazioni di tiro e i bersagli siano raggiungibili senza inutili difficoltà o perdita di tempo e in completa sicurezza.
I tragitti che si dipartono dai bersagli non devono seguire la linea di direzione del tiro ma essere posizionati lontano da questa e chiaramente segnalati con frecce direzionali e nastri colorati.
La distanza dal punto di raccolta al bersaglio più lontano non deve essere più di un chilometro o 15 minuti di camminata normale.
Il percorso non deve essere disposto ad un'altezza maggiore di 1800 metri sul livello del mare e la massima differenza tra
il punto più basso e più alto del percorso non deve essere maggiore di 100 metri.
Nel definire il percorso deve essere posta attenzione a prevedere un tragitto sicuro che permetta il facile accesso ad ogni bersaglio, anche durante i tiri, per i giudici di gara, il personale di staff tecnico e il personale medico.
Non posizionare i bersagli oltre la linea dell'orizzonte in modo che una freccia che manca il bersaglio non risulti alla stregua di un "tiro flight", a meno che non siano prese apposite precauzionI.

SICUREZZA DEI CAMPI FITARCO

VEDI ANCHE ALLEGATI C E D NORME SICUREZZA

ALLEGATO C

Grafico 1 (errore di brandeggio)



Durata esaminata	1,6	s
Densità dell'aria	1,23	kg/m³
Velocità iniziale	80	m/s
Coefficiente balistico	433	kg/m²
Massa della freccia	21,9	g
Lunghezza della freccia	762	mm
Altezza dell'occhio	110	mm
Angolo di tiro	4,3	°

CONFORMITA' DEI PERCORSI

OGNI RESPONSABILE DI PERCORSO DOVRA' ASSICURARSI CHE IL PROPRIO CAMPO SIA CORRETTO, SEGUENDO LE TABELLE DI NUMERO BERSAGLI, DISTANZA E TOLLERANZE,PRIMA ANALIZZANDO LA PIANTA E POI VERIFICANDO DI PERSONA CON IL PROPRIO GRUPPO DI GIUDICI.



E' IMPORTANTE PORRE ATTENZIONE AL PERCORSO, ALLA MORFOLOGIA DEL TERRENO, EVENTUALI FRONDE E CESPUGLI.

E' NECASSARIO CHE LE TARGHE SIANO SISTEMATE NELLA CORRETTA PIAZZOLA COMPRESE QUELLE DI RISERVA.

VERIFICARE CHE I PICCHETTI NON SIANO STATI RIMOSSI O SPOSTATI.

GIRONE DI QUALIFICAZIONE

COMPOSTA DA DUE GARE UNA A DISTANZE CONOSCIUTE E UNA A DISTANZE SCONOSCIUTE, DA 24 BERSAGLI CIASCUNA, PER IL CAMPAGNA

COMPOSTA DA DUE FASI DI QUALIFICAZIONE DA 24 BERSAGLI PER IL 3D

GIRONE DI QUALIFICAZIONE

PER FITARCO

LA FASE DI QUALIFICAZIONE E' RIDOTTA AD UNA SOLA GARA.

GIRONE DI QUALIFICAZIONE

IN QUESTA FASE I GDG NON INTERVENGONO NELL'ATTRIBUZIONE DEI PUNTEGGI

IN CASO DI CHIAMATA DA PARTE DEGLI ARCIERI, POSSONO DARE INDICAZIONI E SPIEGAZIONI SULLA PROCEDURA CORRETTA CHE GLI STESSI DEVONO ATTUARE PER LA VALUTAZIONE DELLE FRECCE.

COME CRONOMETRARE

IL REGOLAMENTO CITA

Se durante la fase di Qualificazione o delle Eliminatorie un arciere o un gruppo sono causa di indebito ritardo per quel gruppo o per altri gruppi, il Giudice di Gara che assiste al fatto potrà cronometrare il tempo dello stesso arciere o gruppo per tutta la rimanente parte di quella gara, ammonirà verbalmente l'arciere o il gruppo e confermerà il richiamo con una nota firmata sulla scheda di punteggio, indicando l'orario e la data.

Alla seconda infrazione e a tutte le successive (dell'arciere diffidato), verrà annullata la freccia di valore più alto sul bersaglio.

COME CRONOMETRARE



COSA RICORDARE

1. NON SERVE FARE GLI SCERIFFI E CRONOMETRARE CHIUNQUE A PRESCINDERE, NON E' L'INTENTO DELLA REGOLA.
2. BISOGNA ESSERE BEN VISIBILI FACENDO CAPIRE LE NOSTRE INTENZIONI.
3. LE AMMONIZIONI DI TEMPO NON SI PORTANO DA UNA FASE ALL'ALTRA DELLA GARA.

COME CRONOMETRARE

I TEMPI



- TIRO DI CAMPAGNA 3 MINUTI
- 3D 1 MINUTO E 30 SECONDI

GIRONI ELIMINATORI

CAMPAGNA INDIVIDUALI

- **Prima fase eliminatoria alla quale accedono i migliori sedici (16) tiratori di ciascuna Classe e Divisione che tireranno tre (3) frecce su ciascuno dei dodici (12) bersagli a distanze conosciute.**

- **Nella seconda fase eliminatoria i migliori otto (8) arcieri tireranno tre (3) frecce su ciascuno degli 8 bersagli.**

GIRONI ELIMINATORI

CAMPAGNA SQUADRE

Partecipano le migliori otto (8) squadre di ogni classe, composte da tre concorrenti uno per ciascuna divisione.

Al primo bersaglio, la squadra che ha ottenuto la migliore posizione in classifica decide chi inizia i tiri. Ai bersagli successivi, la squadra con il punteggio cumulativo più basso tirerà per prima. Se le squadre sono in parità, la squadra che ha iniziato l'incontro tirerà per prima

Le squadre disputeranno quattro (4) incontri su otto (8) bersagli ciascuno, tutti a distanze conosciute. Ogni tiratore tirerà una (1) freccia su ogni bersaglio dal picchetto della propria Divisione (vedi il diagramma degli incontri). I vincitori degli scontri proseguiranno nelle fasi Finali a Squadre

GIRONI ELIMINATORI

3D INDIVIDUALI

Due (2) fasi eliminatorie individuali:

• la prima fase durante la quale i primi sedici (16) Atleti di ogni classe e divisione, qualificati in base ai risultati delle due fasi di Qualificazione, tireranno su dodici (12) bersagli.

• la seconda fase durante la quale i primi otto (8) Atleti di ogni classe e divisione, qualificati in base ai risultati della prima fase Eliminatoria, tireranno su otto (8) bersagli.

DA QUI UNA FRECCIA PER BERSAGLIO

GIRONI ELIMINATORI

3D INDIVIDUALI

PER FITARCO C.I.

Inizio gara di qualifica su percorso di 24 piazzole (come da Regolamento 3D WA – 2 frecce)
A seguire Fase eliminatoria (come da Regolamento 3D WA – 1 freccia)
1° girone, 8 piazzole: 18 atleti per classe/divisione classificati dal 3° al 20° posto (i primi due passano direttamente al 2° girone)
2° girone, 6 piazzole: primi 6 atleti per classe e divisione classificati dal 1° girone più i primi
due classificati della gara di qualificazione.

GIRONI ELIMINATORI

3D SQUADRE

La fase Eliminatoria a Squadre (quarti di finale) è disputata dalle migliori (8) otto squadre per ogni classe, qualificate in base ai risultati ottenuti nelle due fasi di Qualificazione, che tireranno su 8 bersagli. Esse disputeranno 4 incontri di 8 bersagli ciascuno. Ciascun atleta componente la squadra tirerà una freccia dal picchetto della propria divisione (vedi il diagramma degli scontri).I vincitori di ciascun incontro si qualificheranno per le Finali.

in caso di partenza di tutte le squadre dal 1° bersaglio:
coppie: la 4ª squadra contro la 5ª, seguita dalla 3ª squadra contro la 6ª, dalla 2ª squadra contro la 7ª e la 1ª squadra contro l'8ª.

GIRONI ELIMINATORI

3D SQUADRE

La Squadra con il punteggio cumulativo più alto deciderà chi inizierà i tiri. Successivamente, la squadra con il punteggio cumulativo più basso tirerà per prima e, se in parità, la squadra che ha iniziato l'incontro tirerà per prima.

Le Squadre femminili iniziano prima di quelle maschili

Nel caso in cui tutte le squadre tirino simultaneamente con partenza dal bersaglio assegnato, sia gli uomini che le donne dovranno prendere posizione nello stesso ordine previsto al punto precedente.

GIRONI ELIMINATORI

IN QUESTA FASE I GDG INTERVENGONO NELL'ATTRIBUZIONE DEI PUNTEGGI

Eventuali quesiti circa il valore di una freccia sul bersaglio dovranno essere riportati, prima che vengano estratte, dal concorrente:
ad un arbitro (Giudice di Gara), il quale deciderà, durante le fasi Eliminatorie e Finali, nel caso in cui gli atleti non siano d'accordo sul valore da attribuire ad una freccia.
La decisione di quell'arbitro (Giudice di Gara) sarà definitiva.

FINALI

CAMPAGNA INDIVIDUALE

Partecipano i migliori quattro (4) tiratori per ciascuna Classe e Divisione e disputeranno due incontri (semifinali e Finali per le medaglie) ognuno su quattro (4) bersagli a distanze conosciute con tre (3) frecce per ciascun bersaglio.

IL PERCORSO DEVE ESSERE COSI' COMPOSTO:

FINALI

CAMPAGNA PERCORSI

				Distanze in Metri	
Per i Quarti a Squadre sono usati tutti gli 8 bersagli	Numero dei Bersagli	Diametro delle visuali in cm.	Numero delle Visuali	Picchetto Blu Arco Nudo	Picchetto Rosso Ricurvo *(Olimpico)* e Compound
Bersagli da usare per le Semifinali	1	Ø 20	12	15	20
	1	Ø 40	4	25	30
	1	Ø 60	2	35	40
	1	Ø 80	2	45	55
Bersagli da usare per le Finali	1	Ø 20	12	10	15
	1	Ø 40	4	20	25
	1	Ø 60	2	40	45
	1	Ø 80	2	50	60

I bersagli possono essere disposti in qualsiasi ordine purché i primi quattro della tabella vengano utilizzati per le semi-finali e gli ultimi quattro per gli incontri delle finali. La visuale da 80 cm dovrà sempre essere utilizzata per ultima.

DISPOSIZIONE VALIDA ANCHE PER I QUARTI A SQUADRE E FINALI

FINALI

CAMPAGNA INDIVIDUALE

ORDINE CON CUI SI SVOLGONO GLI SCONTRI

- Arco Nudo Femminile
- Arco Nudo Maschile
- Ricurvo (Olimpico) Femminile
- Ricurvo (Olimpico) Maschile
- Compound Femminile
- Compound Maschile

FINALI

CAMPAGNA INDIVIDUALE

Nelle semi-finali il tiratore classificatosi al primo posto si incontrerà con il tiratore classificatosi al quarto posto ed il tiratore classificatosi al secondo posto con il tiratore classificatosi al terzo posto. Al termine i vincitori disputeranno la Finale per la medaglia d'Oro ed i perdenti disputeranno la Finale per la Medaglia di Bronzo. I quattro concorrenti andranno sul percorso in un unico gruppo accompagnati da un arbitro (Giudice di Gara).

Nelle Semifinali la coppia dei tiratori classificatisi al secondo e terzo posto tirerà, su tutti i bersagli, per prima e la coppia dei tiratori classificatisi al primo e quarto posto tirerà, su tutti i bersagli, per seconda.

FINALI

CAMPAGNA INDIVIDUALE

Nelle Finali i concorrenti che disputeranno l'incontro per la Medaglia di Bronzo tireranno su tutti i bersagli per primi seguiti dai concorrenti che disputeranno l'incontro per la Medaglia d'Oro.
Nelle fasi Finali, i tiratori classificatesi al primo e secondo posto tireranno dalla posizione di sinistra

FINALI

CAMPAGNA SQUADRE

Partecipano le migliori quattro (4) squadre (Semifinali) di ogni classe, composte da un atleta per ogni Divisione.
Al primo bersaglio, la squadra che ha ottenuto la migliore posizione in classifica decide chi inizia i tiri. Ai bersagli successivi, la squadra con il punteggio cumulativo più basso tirerà per prima. Se le squadre sono in parità, la squadra che ha iniziato l'incontro tirerà per prima
Queste disputeranno due (2) incontri su quattro (4) bersagli ciascuno, tutti a distanze conosciute. Ogni tiratore tirerà una (1) freccia su ogni bersaglio dal picchetto della propria Divisione.
Al termine le squadre perdenti si incontreranno nella finale per la Medaglia di Bronzo e le vincenti per la Medaglia d'Oro.

COME CRONOMETRARE

I TEMPI

FINALI CAMPAGNA

INDIVIDUALI E SQUADRE

2 MINUTI



FINALI

3D PERCORSI

	Gruppo 1	*Gruppo 2*	*Gruppo 3*	*Gruppo 4*
Zona 11/10/8/5	**> 250 mm**	**201-250 mm**	**150-200 mm**	**< 150 mm**
Picchetto rosso	**30-45 m**	**20-36 m**	**10-27 m**	**5-18 m**
Picchetto blu	**20-30 m**	**15-25 m**	**10-20 m**	**3-10 m**

I bersagli, dovranno essere disposti tenendo in considerazione che sono previste solo distanze sconosciute, in un ordine che consenta la massima varietà e il miglior sfruttamento delle caratteristiche del terreno, con un'adeguata proporzione distanza-dimensione del bersaglio

FINALI

3D INDIVIDUALE

Fasi Finali alle quali partecipano i migliori quattro (4) atleti di ogni divisione e classe, qualificati in base ai risultati ottenuti nella seconda fase Eliminatoria, che disputeranno due (2)incontri (semifinali e finali) i quali si svolgeranno su un percorso di quattro (4) bersagli ciascuno:

- **Nel primo incontro (semifinali) l'atleta classificatosi al primo posto si incontrerà con il tiratore classificatosi al quarto posto ed il tiratore classificatosi al secondo posto con il tiratore classificatosi al terzo posto.**

Al termine i perdenti si incontreranno per la Medaglia di Bronzo ed i vincitori per la Medaglia d'Oro.

FINALI

3D INDIVIDUALE

Nelle semifinali la coppia di tiratori classificatisi al secondo ed al terzo posto tirerà per prima su tutti bersagli e la coppia di tiratori classificatisi al primo ed al quarto posto tirerà per seconda su tutti i bersagli previsti per le semifinali

- Nelle finali i concorrenti che disputeranno l'incontro per la Medaglia di Bronzo tireranno per primi su tutti i bersagli seguiti da quelli che disputeranno l'incontro per la Medaglia d'Oro.
- Nelle fasi Finali, gli atleti classificati al primo e secondo posto tireranno dalla posizione di sinistra
- I due atleti che disputano un incontro tireranno simultaneamente

FINALI

3D SQUADRE

Le fasi finali a Squadre sono disputate dalle migliori (4) quattro squadre qualificate in base ai risultati ottenuti nella fase Eliminatorie a squadre. Esse disputeranno due (2) incontri su quattro (4) bersagli ciascuno (Semifinali e Finali).



FINALI

3D SQUADRE

La prima coppia a disputare le semifinali al 1° bersaglio è formata dalla squadra 2ª classificata contro la 3ª classificata. Al termine dell'incontro e quando il bersaglio è libero, la coppia successiva, formata dalla squadra 4ª classificata e dalla 1ª classificata, inizia il proprio scontro.

La Squadra con piazzamento più alto inizia a tirare al primo bersaglio. Successivamente, la squadra con il punteggio più basso tirerà per prima al bersaglio seguente e, se in parità, la squadra che ha iniziato l'incontro tirerà per prima.

Ciascun atleta componente la squadra tirerà una freccia per bersaglio dal picchetto della propria divisione. Le squadre vincitrici procederanno alla finale per la Medaglia d'Oro e le altre alla finale per la Medaglia di Bronzo.

COME CRONOMETRARE

I TEMPI



FINALI 3D

INDIVIDUALI

1 MINUTO

SQUADRE

2 MINUTI

FINALI

COMPITI DEL GDG

LINEA

IL GIUDICE DI GARA SI SISTEMA A QUALCHE METRO DIETRO L'ULTIMO PICCHETTO, ED IN POSIZIONE LATERALE IN MODO DA NON ESSERE D'INTRALCIO AL PUBBLICO O AD EVENTUALI TELECAMERE E FOTOGRAFI, MA ALLO STESSO TEMPO BEN VISIBILE AGLI ARCIERI.





FINALI

COMPITI DEL GDG

Controllo del tempo effettuato da un Direttore dei Tiri

Il tempo inizierà ad essere cronometrato nel momento in cui i concorrenti si trovano al picchetto di tiro, nella prova individuale, e quando le squadre si trovano al picchetto rosso nella prova a squadre e tireranno una alla volta, l'Arco Nudo per ultimo.

FINALI

COMPITI DEL GDG LINEA

Controllo del tempo effettuato da un Arbitro (Giudice di Gara)

Il giudice di gara inizierà a cronometrare quando entrambi gli atleti si trovano al picchetto di tiro, nella prova individuale, e quando tutti gli atleti si trovano al picchetto rosso, nella prova a squadre.

FINALI

COMPITI DEL GDG
LINEA

Nelle Semifinali e finali, quando un Giudice di Gara accompagna un gruppo, sarà suo compito far iniziare ed arrestare i tiri verbalmente (“via” per indicare l’inizio dei tiri e “stop” per indicare che il tempo limite è scaduto).

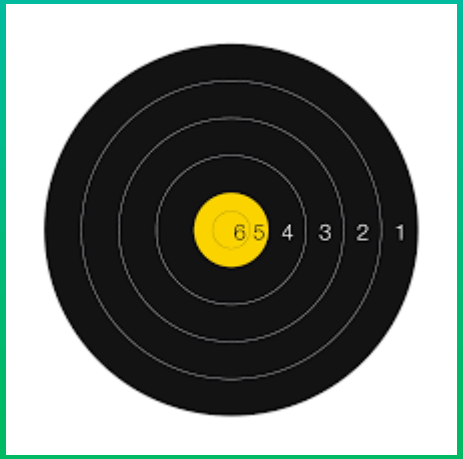
Nelle gare Tiro di Campagna E 3D il GDG mostrerà un cartellino giallo di avviso quando mancano 30 secondi allo scadere dei due minuti concessi.

Trascorso il tempo limite, nessun tiro verrà consentito.

FINALI

COMPITI DEL GDG AI BERSAGLI

POSSONO ESSERE PREVISTI NELLE FASI FINALI GIUDICI AI BERSAGLI, PER SVELTIRE LE REGISTRAZIONI DEI PUNTEGGI. DOVRANNO OVVIAMENTE SOSTARE IN UNA ZONA SICURA ED ESSERE PERFETTAMENTE COORDINATI CON IL GIUDICE DI LINEA IN MODO DA NON USCIRE DURANTE I TIRI.



FINALI

COMPITI DEL GDG AI BERSAGLI

PER QUANTO RIGUARDA L'APPROCCIO AL BERSAGLIO VALGONE TUTTE LE REGOLE DI COMPORTAMENTO PER IL TIRO ALLA TARGA.

E' NECESSARIO ESSERE MUNITI DI LENTE E COMPASSO PER VALUTARE EVENTUALI FRECE PIU' VICINE AL CENTRO NEGLI SPAREGGI



SPAREGGI

CAMPAGNA E 3D

Per i casi di parità in tutte le fasi, ad eccezione di quanto successivamente stabilito:

Individuale e a squadre:

- maggior numero di 6 nel Tiro di Campagna e maggior numero 11 nel 3D

- maggior numero di 5 nel Tiro di Campagna e maggior numero di 10 nel 3D

- in caso di ulteriore parità, i concorrenti saranno dichiarati "a pari merito" ma ai fini della classifica (ad es. posizione nel diagramma degli scontri diretti per le fasi Finali) sarà effettuato un sorteggio con il lancio della moneta per determinare la posizione dei "pari merito"

SPAREGGI

CAMPAGNA E 3D

Per i casi di parità riguardante l'ingresso nelle fasi Eliminatorie, la progressione da una qualsiasi fase della gara alla successiva o per decidere l'assegnazione di una medaglia al termine le fasi Finali, si disputeranno spareggi per risolvere la parità:

SPAREGGI

CAMPAGNA E 3D

Individuali:

- spareggio su una singola freccia con valutazione del punteggio;

- se la parità persiste, la freccia più vicina al centro risolverà la parità e se la distanza è la stessa, successivi spareggi su singola freccia;

- il tempo limite per un tiro di spareggio sarà quaranta (40) secondi

SPAREGGI

CAMPAGNA E 3D

Squadre

- spareggio su una serie di tre (3) frecce (una per ogni concorrente) con valutazione del punteggio;

- in caso di ulteriore parità, la squadra con la freccia più vicina al centro vincerà;

- se ancora in parità, la seconda (o la terza) freccia più vicina al centro risolveranno la parità;

- il tempo limite per una serie di spareggio sarà due (2) minuti per il Tiro di Campagna e per il 3D.

SPAREGGI

CAMPAGNA

Nelle gare Tiro di Campagna i tiri di spareggio si disputeranno alla massima distanza prevista per la divisione per la quale deve avere luogo lo spareggio, possibilmente su un bersaglio separato.

I bersagli saranno posizionati vicino al punto ritrovo.

SPAREGGI

CAMPAGNA

Nelle gare Tiro di Campagna in caso di parità nel corso delle Semi Finali, lo spareggio sarà effettuato sull'ultimo bersaglio usato.

Nella gare Tiro di Campagna in caso di parità nelle Finali per il 3°/4° e 1°/2° posto, lo spareggio sarà effettuato sul bersaglio posto alla massima distanza prevista per la Divisione in cui si è verificato la parità.

SPAREGGI

3D

Nel 3D gli spareggi nelle fasi di Qualificazione ed Eliminatorie saranno disputati su bersagli separati.

I bersagli saranno posizionati vicino al punto ritrovo.

SPAREGGI

3D

Nelle gare 3D in caso di parità nel corso delle Semi Finali, lo spareggio sarà effettuato su una quinta sagoma supplementare dello stesso gruppo dell'ultima sagoma usata nelle Semi Finali.

Nella gare 3D in caso di parità nelle Finali per il 3°/4° e 1°/2° posto, lo spareggio sarà effettuato su una quinta sagoma supplementare di gruppo 1

DA RICORDARE

In caso di sole abbagliante, una protezione della dimensione massima del formato A4 (circa 30x20 cm) potrà essere fornita da altri membri del gruppo o sarà fornita dagli organizzatori.

Non sono ammesse protezioni durante le Fasi Finali.

DA RICORDARE

Non è permesso fumare sui percorsi, nella zona per i tiri di riscaldamento e per i tiri di prova.
E' inoltre vietato l'uso di sigarette elettroniche, pipe/sigari e similari anche se spenti



DA RICORDARE

Il punteggio conseguito da un arciere che ha usato un'attrezzatura non conforme ai Regolamenti può essere annullato.



DA RICORDARE

Durante i Campionati Tiro di Campagna e 3D, nelle fasi di qualificazione ed eliminatorie, gli ufficiali di squadra, sempre che non prendano parte alla competizione, dovranno rimanere nella zona riservata al pubblico a meno che il Giudice di Gara non richieda di entrare nella zona di gara.

Ad esempio per portare ricambi o nuovo materiale in caso di guasti.

F.I.T.ARCO



GRAZIE PER L'ATTENZIONE!