# Manuale dei Giudici di Gara




**In ricordo di Renato Doni**

www.archery.org
**2018**

# INTRODUZIONE

La Commissione Ufficiali di Gara World Archery è orgogliosa di presentare l'ottava edizione della Guida Ufficiale dei Giudici di Gara, aggiornata al 1° Aprile 2018.
Vorremmo ringraziare tutti i nostri Colleghi che hanno contribuito in molti modi affinché questa nuova edizione raggiungesse questo livello, e confidiamo che essa sarà di supporto nella vostra attività di Giudici di Gara. Questa guida contiene molti nuovi elementi sulla scorta delle modifiche di regole e procedure di questi ultimi anni, studiarla attentamente potrà consentirvi di arbitrare in modo coerente in ogni parte del mondo.

Per introdurvi al mondo degli Arbitri vorremmo citare le parole del nostro Presidente Onorario, Don Lovo, tratte dal suo articolo sulla newsletter degli arbitri FITA nr.41/1994:

> *"Essere Giudice". Cosa significa?*
>
> *Il mio vocabolario e il glossario sul mio computer elencano oltre una dozzina di interpretazioni della parola GIUDICARE: i.e. Verificare, provare, stabilire, dedurre, apprendere, accertare, considerare, ecc. ecc. ...*
> *Tra tutte le mie preferite sono 'esercitare giustizia e arbitrio'. Sapete, penso costituiscano le caratteristiche di un 'buon Arbitro FITA'. Non c'è scritto da nessuna parte che 'un Giudice conosce a memoria e applica le regole', e basta...*
> *Lasciatemi chiarire la differenza tra la cieca applicazione delle regole, e l'applicazione di sano buon senso.*
> *Prendiamo l'esempio di un poliziotto che fermi un uomo che guida a 100 km all'ora. L'uomo risulta positivo all'alcool test, il poliziotto fa il suo dovere, ammanetta l'uomo e lo porta in prigione. Dieci minuti dopo lo stesso poliziotto ferma un altro uomo nello stesso punto, mentre anch'egli procede a 100 km all'ora. Il secondo autista mostra un bambino, gravemente ferito che giace incosciente sul sedile posteriore, e spiega che il bimbo è stato investito da un furgone e che lo sta trasportando d'urgenza in ospedale. La stessa regola è stata infranta, quasi nello stesso momento. Dovrà essere applicata la stessa sanzione? Sono certo che ognuno di voi risponderebbe di no, eppure questo è quanto talvolta viene fatto dai Giudici... Non aprite mai il vostro Regolamento per cercare a tutti i costi una sanzione da applicare al fine di togliere punti a un arciere, ma cercate in quello stesso Regolamento una norma che possa, se possibile, salvare il punteggio di quell'atleta. Ma se un arciere ha infranto una regola per ottenerne un vantaggio a scapito degli avversari in termini di tempo, di distanze, di numero di frecce, di punteggio allora agite subito in modo fermo e punitelo, per proteggere i diritti degli altri atleti che si sono attenuti alle regole.*
> *Vi potrei raccontare di una situazione in cui uno speaker, all'avvio del tempo durante gli scontri finali, annunciò che avrebbe tirato per primo l'atleta sbagliato. Questo fatto mandò in confusione i due atleti che tirarono entrambi contemporaneamente nel tempo prestabilito. Molti Giudici potrebbero pensare che l'atleta che aveva tirato al di fuori della propria sequenza di tiro avrebbe dovuto perdere la freccia, compromettendo forse il match. Questo è un cattivo uso delle regole, puro e semplice. La sola ragione per cui abbiamo deciso di far tirare i tiri alternati nelle finali è per creare eccitazione nel pubblico: se non fosse per questo, noi avremmo tranquillamente fatto tirare gli atleti nel medesimo istante, come è stato fatto in passato, per risparmiare tempo. La regola del 'tempo' è stata introdotta solo per impedire ad un atleta di impiegare più tempo del consentito nel tirare la sua freccia!*
> *Nel caso in questione gli atleti hanno forse ottenuto un indebito vantaggio? Uno dei*

*due ha forse impiegato più tempo del consentito? Dovranno essere entrambi penalizzati per un errore nella gestione della gara? Devo dirvi quale sarebbe la mia risposta? Credo proprio di no...”*

**Questa Guida deve aiutare Giudici e Organizzatori a espletare le loro funzioni, e gli Atleti a trarre piacere dal loro sport; non intende sostituirsi ai Regolamenti World Archery e non pretende di essere esaustiva. In caso di dubbi fate sempre riferimento ai Regolamenti e alle interpretazioni aggiornate.**

Morten B Wilmann (Presidente Commissione Ufficiali di Gara World Archery)
Sergio Font (Vice-Presidente Commissione Ufficiali di Gara World Archery)
Indranil Datta
Robert Erica
Sabrina Steffens




## Ringraziamenti

La Commissione Ufficiali di Gara World Archery ringrazia tutti coloro che hanno trovato il tempo di revisionare questo documento durante la sua realizzazione. Il loro contributo, i suggerimenti e il controllo sono stati preziosi per rendere questa Guida il più possibile completa e corretta.

# INDICE

**INTRODUZIONE** ..... 2

**1.0 I GIUDICI WORLD ARCHERY E L'ETICA** ..... 8
1.1 I Giudici World Archery ..... 8
1.2 Arbitrare è una filosofia ..... 8
1.3 La Nazionalità dei Giudici di Gara ..... 9
1.4 Cosa Fare e Cosa Non Fare ..... 9
1.5 Compiti e Ruoli di un Giudica World Archery ..... 10
1.5.1 Designazioni, Selezione e Compiti ..... 10
1.5.2 La Commissione Ufficiali di Gara ..... 10
1.5.3 Il Coordinatore della Giuria arbitrale ..... 11
1.5.4 Il Commissario Osservatore ..... 13
1.5.5 Il Direttore dei Tiri - DDT. ..... 13
1.5.6 La Commissione di Garanzia ..... 14
1.5.7 La Divisa ..... 14

**2.0 LE COMPETIZIONI WORLD ARCHERY** ..... 15
2.1 Classificazione dei Concorrenti ..... 15
2.2 Divisioni ..... 15
2.3 Categorie World Archery ..... 15
2.4 Principali tipologie di Gara ..... 16
2.4.1 Tiro all'Aperto ..... 18
2.4.2 Tiro al Chiuso ..... 18

**3.0 PROCEDURE PREPARATORIE ALLA GARA** ..... 20
3.1 Introduzione ..... 20
3.2 Il Comitato Organizzatore ..... 20
3.3 Comunicazioni. ..... 20
3.4 Riunione dei Capitani di squadra ..... 22
3.5 Diffusione delle Informazioni. ..... 22
3.6 I Media. ..... 233
3.7 Il Controllo Materiali ..... 24
3.7.1 Procedure di controllo. ..... 24
3.8 Pubblicità/Sponsorizzazioni ..... 28
3.8.1 Pubblicità sul campo ..... 28
3.8.2 Pubblicità sull'Atleta. ..... 29
3.9 Altri requisiti per i tornei ..... 29
3.10 Dispositivi di temporizzazione e acustici ..... 29
3.11 Sicurezza ..... 29
3.12 Controllo del campo e della struttura ..... 29
3.12.1 Tiro alla Targa ..... 29
3.12.2 Tiro con l'Arco Indoor ..... 32

**4.0 PROCEDURE DI GARA - PARTE I - TIRO ALLA TARGA.** ..... 344
4.1 Posizionamento Visuali ..... 34
4.2 Tiri di Prova ..... 35

4.3 Secondo controllo dell'allestimento .....355
4.4 Secondo controllo dell'attrezzatura degli atleti. .....35
4.5 Sulla linea di tiro .....366
4.5.1 Posizioni di tiro ..... 366
4.5.2 High draw..... 36
4.6 La linea dei 3 metri: frecce valide.....377
4.7 Comunicazioni atleta/tecnico sulla linea di tiro .....38
4.8 Uso di cannocchiali/binocoli .....38
4.9 Atleti che lasciano la linea di tiro .....39
4.10 Comunicazioni elettroniche. .....40
4.11 Anomalie al bersaglio .....40
4.11.1 Rimbalzi..... 40
4.11.2 Pass Through (Attraversamento) ..... 40
4.11.3 Frecce penzolanti ..... 41
4.11.4 Punteggio Indoor..... 41
4.12 Guasti all'attrezzatura .....42
4.13 Problemi medici .....43
4.14 Recupero di più frecce. .....43
4.15 Rilascio prima e dopo il segnale .....43
4.16 Discrepanze tra segnali sonori e cronometro .....44
4.16.1 Segnali di temporizzazione ..... 44
4.17 Posizione dei Giudici durante la registrazione del punteggio .....45
4.18 Valutazione delle frecce – Nessuna seconda chiamata .....46
4.19 Numero di frecce scoccate – In tempo / Fuori tempo .....49
4.19.1 Frecce scoccate in numero eccessivo..... 49
4.19.2 Violazioni multiple. ..... 49
4.20 Tabelle per i punteggi e loro correzioni .....49
4.21 Smarcare i fori.....50
4.22 Frecce lasciate nel bersaglio. .....50
4.23 Problemi al bersaglio .....51
4.24 Battifreccia caduto .....51
4.25 Procedure di spareggio – Fase di Qualifica .....51
4.26 Comportamento antisportivo. .....52

**5.0 PROCEDURE DI GARA - PARTE II – FASI ELIMINATORIE E FINALI** ..... 53
5.1 Introduzione – Eliminatorie e Finali .....53
5.2 Fasi Eliminatorie .....54
5.2.1 Punteggio a Set (Arco Ricurvo) .....54
5.3 Fasi Finali.....54
5.4 Procedure per il Giudice di Linea .....54
5.5 Procedure per il Giudice ai bersagli .....57
5.6 Marcatori.....59
5.7 Agenti degli Atleti.....60
5.8 I Runner .....61
5.9 I *Bye* .....61
5.10 Scontri attribuiti per *'forfait'* .....61
5.11 Tiri alternati .....61
5.12 Parità e shoot-off negli scontri individuali.....61

**6.0 EVENTI A SQUADRE** ..... 63
6.1 Fase di Qualificazione a squadre ..... 63
6.2 Fasi Eliminatorie e Finali a squadre ..... 63
6.3 Penalità negli eventi a squadre ..... 64
6.3.1 Violazioni minori ..... 65
6.3.2 Violazioni principali ..... 65
6.4 Shoot-off a squadre e Mixed team – Fase di Qualificazione ..... 66
6.5 Shoot-off a squadre e Mixed team – Fase Eliminatoria ..... 66

**7.0 PROCEDURE AL TERMINE DELLE COMPETIZIONI** ..... 677
7.1 Introduzione ..... 677
7.2 Verbale della Giuria arbitrale ..... 677
7.3 Rapporto di Valutazione dei Giudici ..... 687

**APPENDICI** ..... 69

**A.1 Tiro di Campagna** ..... 68
Competizioni di Tiro di Campagna - Ispezione del percorso ..... 68
A.1.1 Sicurezza ..... 69
A.1.2 Disposizione dei bersagli ..... 70
A.1.3 Tiri e Registrazione punteggi ..... 71
A.1.4 Assegnazione dei Giudici alla propria zona ..... 71
A.1.5 Procedure di controllo materiale ..... 72
A.1.6 Applicazione dei limiti di tempo ..... 72
A.1.7 Calcolo delle distanze ..... 73
A.1.8 Percorso delle Finali nel Tiro di Campagna ..... 73
A.1.9 Svolgimento dei tiri ..... 73
A.1.10 Assegnazione dei Giudici ai gruppi ..... 74
A.1.11 Procedure per Eliminatorie e Finali dei Campionati Tiro di Campagna ..... 74
A.1.12 Ordine di Tiro per le Finali… ..... 75
A.1.12.1 Disposizione delle visuali ..... 76
A.1.12.2 Cronometraggio (individuale) ..... 75
A.1.12.3 Cronometraggio (a squadre) ..... 75
A.1.12.4 Segnalazione dei 30 secondi ..... 75
A.1.13 Finali a squadra ..... 75
A.1.14 Cosa è permesso o non permesso sui percorsi World Archery a distanze sconosciute? ..... 76
**A.2 Tiro di Campagna 3D – Una breve introduzione** ..... 80
A.2.1 La gara ..... 81
A.2.2 Il percorso ..... 81
A.2.2.1 Le sagome ..... 82
A.2.2.2 I picchetti ..... 84
A.2.2.3 Sicurezza ..... 84
A.2.3 Gli archi ..... 85
A.2.4 Spareggi ..... 85

**A.3 Commissione di Garanzia** ..... 86
**A.4 Check-list del campo di gara – Tiro alla Targa** ..... 1386

**A.5 Check-list del campo di gara – Campagna e 3D** ..... 88

**A.6 Atleti Disabili** ..... 89
A.6.1 Chi è disabile secondo i regolamenti? ..... 88
A.6.2 Quanto spazio sarà consentito sulla linea di tiro per le sedie a rotelle? ..... 89
A.6.3 Possono gli atleti disabili negli eventi World Archery rimanere sulla linea di tiro? ..... 89
A.6.4 Può un atleta-se necessario-avere un assistente sulla linea di tiro (vicino e dietro di lui) per incoccare la freccia? ..... 90
A.6.5 Registrazione punteggi/Estrazione frecce ..... 89
A.6.6 Corda tesa in appoggio alla sedia ..... 90
A.6.7 Atleti disabili negli scontri a squadre ..... 91
A.6.8 Atleti amputati ..... 91
A.6.9 Cannocchiali ..... 92
A.6.10 Sostegno della sedia ..... 92
A.6.11 Cronometraggio durante gli scontri ..... 92

**A.7 Elenco delle visuali autorizzate World Archery** ..... 94

**A.8 Direttore dei Tiri (DDT)** ..... 95
A.8.1 Uno sguardo sul Direttore dei Tiri ..... 95
A.8.2 Preparazione prima della competizione ..... 95
A.8.3 All'arrivo sul campo di gara ..... 96
A.8.4 Durante la competizione ..... 98
A.8.5 Grandi Eventi (Campionati del Mondo, Coppe del Mondo, Giochi Olimpici e Paraolimpici, Altre gare) ..... 101
A.8.6 Riepilogo ..... 102

**A.9 Riunione dei Capitani di Squadra – Ordine del Giorno** ..... 103




# 1.0 I GIUDICI WORLD ARCHERY e L'ETICA

## 1.1 I Giudici World Archery

Essere un giudice World Archery è un privilegio. Il successo dipende dall'integrità, dal carattere, dalla conoscenza e dal coinvolgimento di ciascuno di noi. Pertanto, noi siamo i servitori della competizione, non ne siamo i padroni. Come tale è nostro dovere essere assolutamente sicuri delle regole che applichiamo e, allo stesso tempo, non essere autoritari o eccessivamente impositivi. Questa è a volte una linea di comportamento difficile da percorrere.

***Bisogna mantenere una 'mente aperta' in ogni momento***.

Siate pronti ad ascoltare attentamente le spiegazioni degli atleti e degli ufficiali coinvolti mantenendo una visione ampia ed equilibrata. Lo scopo principale di questa guida è di avere una linea di giudizio coerente in tutto il mondo, mantenere la correttezza della competizione e assicurare che le procedure di tiro siano le stesse in tutto il mondo.

## 1.2 Arbitrare è una Filosofia

La funzione di un Ufficiale di Gara in qualsiasi torneo è far sì che esso si svolga senza intoppi, in modo che ogni concorrente possa ottenere la propria migliore prestazione.

La filosofia di base per i nostri giudici è radicata nelle parole del giuramento olimpico degli Ufficiali di Gara:

*"A nome di tutti i giudici e ufficiali, prometto che eserciterò la mia funzione in questi giochi olimpici con completa imparzialità, rispettando e facendo rispettare le regole che li governano, nel vero spirito della sportività"*

*(recitato per la prima volta durante la XX Olimpiade - Monaco 1972,* Heinz Pollay-Equitazione)

Sfortunatamente alcuni concorrenti cercano di migliorare le proprie prestazioni sfruttando ogni mezzo per aumentare le loro possibilità di un piazzamento più alto, inclusa l'eventuale debolezza di un Giudice. Potremmo non essere d'accordo con questo, ma non è saggio ignorarlo. Di volta in volta è necessario prendere una posizione ferma per garantire che gli sforzi di tutti siano basati su un'applicazione corretta e onesta delle regole e dei regolamenti stabiliti da World Archery. Per fare ciò il Giudice deve essere consapevole che alcune persone potrebbero utilizzare stratagemmi per migliorare i loro punteggi. Dobbiamo dare un esempio di controllo ed equità e non permettere mai a un concorrente di farci perdere la calma, ma mantenere la nostra prospettiva. Dobbiamo conoscere a fondo le regole, comprese le ultime interpretazioni e le nuove regole. È fondamentale tenersi aggiornati, quindi non applichiamo regole obsolete. Dobbiamo proteggere i diritti di tutti e, a tale fine, applicare con fermezza le regole. Inizialmente, dobbiamo essere certi di avere informazioni corrette e aggiornate. La consultazione con altri giudici prima di prendere una decisione non indica debolezza, ma solo il desiderio di prendere una decisione assolutamente corretta. Le riunioni della Giuria arbitrale prima e durante un evento sono momenti importanti per parlare dei propri dubbi e sollevare domande. A volte una questione potrebbe non essere risolta con piena soddisfazione di tutti: in tal caso, la decisione finale dovrà essere posticipata fino alla convocazione di una riunione della Commissione Ufficiali di Gara che la definisca in modo esauriente.. I giudici dovrebbero essere bene informati, disposti a discutere e a istruire se necessario, essere educati e fermi sulle proprie decisioni. E' solamente così che saremo visti come professionisti nell'espletare i nostri compiti. Ricordate, il concorrente è competitivo. Vuole ottenere il massimo.
Il Codice Etico World Archery è il mezzo con il quale i Giudici di Gara, come parte della famiglia World Archery, affermano la loro fedeltà all'ideale olimpico. Il Codice Etico World Archery è basato sul Codice Etico del Comitato Olimpico Internazionale e mira a preservare i valori etici più elevati che governano il Tiro con l'Arco Mondiale, i suoi Ufficiali e l'intera Famiglia di Tiro con l'Arco.

## 1.3 La Nazionalità dei Giudici di Gara

Anche se fondamentalmente consideriamo i nostri giudici internazionali neutrali, cerchiamo di evitare situazioni che possano far presumere che la nazionalità di un giudice possa influenzare il risultato. Pertanto dobbiamo fare in modo che i giudici internazionali non dirigano gli scontri in cui sono coinvolti i loro Paesi. In tali situazioni il Coordinatore della Giuria arbitrale e il singolo Giudice hanno la responsabilità di assicurarsi che ciò non avvenga. Questo punto di vista è valido anche se entrambi i concorrenti provengono dalla stessa associazione membro.

## 1.4 Cosa Fare e Cosa Non Fare

Un elenco completo di cose da fare e da non fare non è possibile. La filosofia guida è che il tuo comportamento dovrebbe rappresentare un merito per il tiro con l'arco, per la World Archery, per te e per gli altri Giudici. Tieni presente cosa rappresenta l'immagine che offri a concorrenti, spettatori, ufficiali e media e agisci di conseguenza. Il buon senso deve sempre essere la tua guida.

# COSA FARE

(a) Indossare l'uniforme dei Giudici; con orgoglio, è tuo diritto indossarla allo scopo di dare un contributo positivo alla competizione;
(b) Pensa a te stesso come ad un 'padrone di casa' che accoglie gli ospiti.
(c) Sii entusiasta, cortese e amichevole;
(d) Applica le regole in maniera equa, coerente e ferma;
(e) Offri assistenza cortese a tutti: atleti, ufficiali di squadra, ospiti, spettatori, personale dei media, altri funzionari;
(f) Durante gli Inni nazionali e quello di World Archery, ci si aspetta che tu stia rispettosamente sull'attenti, togliendoti il cappello;

# COSA NON FARE

(a) Non distrarre la tua attenzione dal tuo dovere principale, che è la competizione;
(b) Non fumare e bere mentre ti trovi sul campo di gara e in altre zone dedicate (come recita il testo del Codice deontologico e di condotta World Archery). L'immagine dei giudici World Archery deve essere un atteggiamento autorevole e professionale. Bere o fumare durante il servizio potrebbe danneggiare questa immagine.
(c) Non intrattenerti conversando amichevolmente a lungo con alcuni concorrenti o altri ufficiali mentre sei in servizio, questo potrebbe far pensare che non si presti la dovuta attenzione al compito assegnato, o che si possa non essere imparziali.
(d) Non causare alcuna distrazione se non correlata a un problema di sicurezza. Qualsiasi contatto diretto con gli atleti, diversi da quelli relativi alla sicurezza, deve (preferibilmente) essere fatto rivolgendosi al responsabile della squadra, se presente.
(e) Non portare con te una fotocamera o lettori musicali mentre sei in servizio (è comunque consentito effettuare riprese quando non si è impegnati nell'esecuzione del proprio compito).
(f) Non usare il tuo cellulare mentre sei in servizio, specialmente durante la competizione.

## 1.5 Compiti e ruoli di un giudice World Archery.

La selezione dei giudici per gli eventi, effettuata dalla Commissione Ufficiali di Gara, si baserà su una serie di fattori;
(a) Risposta puntuale e accurata alle domande della Newsletter;
(b) Esperienza attuale;
(c) Esperienza richiesta;
(d) Vicinanza geografica e logistica.

### 1.5.1 Designazioni, Selezione e Compiti

…omissis…
La Commissione Ufficiali di Gara deciderà la composizione delle diverse Giurie arbitrali

### 1.5.2 La Commissione Ufficiali di Gara

La Commissione Ufficiali di Gara nominerà una Giuria arbitrale per ogni Campionato e anche per eventi (in tutto o in parte) governati da altri organismi internazionali (es. Paraolimpiadi, World Games ed eventi universitari). Inoltre alcuni Giudici vengono designati per le World Cup. Le Giurie arbitrali sono composte da Giudici locali e Giudici Internazionali World Archery (ad eccezione dei Giochi Olimpici dove possono dirigere solo Giudici con lo status internazionale completo).

Per i principali eventi, come i Campionati Targa e di Campagna, indicativamente saranno nominati 13 giudici. Il Coordinatore della Giuria arbitrale e il suo vice saranno inoltre nominati dalla Commissione, insieme a uno o due giudici supplenti. I Giudici supplenti sostituiranno i Giudici designati che non possano partecipare.

Una volta che la Giuria arbitrale è stata nominata, il Coordinatore designato e l'Ufficio Tecnico dovranno quindi contattare direttamente i singoli Giudici.
Tu, in qualità di Giudice designato, devi verificare immediatamente la necessità di un'autorizzazione al viaggio e, non appena hai finalizzato i tuoi piani di viaggio, devi contattare il tuo Coordinatore avvisandolo di ogni informazione necessaria. Durante il viaggio verso la sede dell'evento è necessario tenersi costantemente in contatto con il tuo Coordinatore, che provvederà a fissare un primo incontro per organizzare e distribuire i vari compiti. Ogni membro della Giuria arbitrale ha pari autorità, ma i rapporti con il Comitato organizzatore dell'evento devono essere gestiti dal Coordinatore o da un Giudice delegato in modo che non ci siano informazioni contrastanti, causa di confusione. Durante la competizione ti verranno assegnati alcuni compiti dal tuo Coordinatore. Nell'esecuzione dei compiti ufficiali, devi lavorare come individuo in una squadra. Ti verrà richiesto di tenere note complete su qualsiasi evento anomalo, queste note potrebbero essere richieste in caso di intervento della Commissione di Garanzia. Le tue annotazioni saranno tenute in maggiore conto se saranno in forma scritta.
La Giuria arbitrale ha il compito di garantire la conformità di tutte le questioni relative alla disposizione del campo, alla conformità delle attrezzature e ai requisiti procedurali stabiliti da World Archery.
Una lista completa per il controllo delle gare Targa è disponibile nell'Appendice A.4 di questa pubblicazione.
Se per qualsiasi motivo durante lo svolgimento della gara hai necessità di lasciare il campo di gara devi ottenere l'approvazione preventiva del tuo Coordinatore e fornire i dettagli di contatto, se necessario.

## 1.5.3 Il Coordinatore della Giuria arbitrale.

Il Coordinatore della Giuria arbitrale è fondamentale per garantire che la competizione si svolga in modo equo. E' il punto di contatto centrale per tutti i membri della Giuria arbitrale e anche il contatto chiave per il Coordinatore del Comitato Organizzatore, il Delegato Tecnico, il Responsabile dell'Organizzazione e il Responsabile del campo.
Il Coordinatore ha i seguenti doveri;
(a) Effettuare un primo contatto con il Comitato Organizzatore, il Delegato Tecnico e il Responsabile dell'Organizzazione per ottenere le informazioni necessarie sul campo di gara e sul programma della competizione.
(b) Prendere contatto con i Giudici designati e i supplenti.
(c) Avvisare i membri della Giuria arbitrale delle riunioni che si terranno prima e durante l'evento, delle responsabilità specifiche che avranno, del loro necessario contributo alla relazione finale, dando qualsiasi informazione particolare di cui abbiano bisogno prima di dedicarsi ai loro compiti.
(d) Mantenere uno stretto contatto con il Delegato Tecnico durante l'intera competizione.
(e) Sottolineare durante i primi incontri con i Giudici le eventuali nuove regole e interpretazioni, nonché importanti procedure riguardanti gli scontri individuali e di

squadra.
(f) Pianificare i vari compiti dei Giudici designati e controllare che tutte le procedure e le linee guida dei Giudici siano seguite coscienziosamente, sia prima che durante la competizione. Non utilizzare più giudici di quanto sia necessario per svolgere attività come il controllo materiali e il controllo del campo.
(g) Rivolgersi all'assemblea dei capitani di squadra assicurandosi che tutti siano a conoscenza di eventuali nuove regole, ricordando loro le procedure importanti, ad esempio; come fare appello, come smarcare i buchi, riportare le frecce perse sul campo, controllare gli score e verificare che essi siano correttamente firmati. Potrebbe essere necessario indire una riunione extra dei capitani durante la competizione per chiarire i problemi che potrebbero verificarsi. L'incontro si svolge di solito allo stand DDT e deve coinvolgere tutti i partecipanti.
(h) Fornire ai giudici elenchi completi di tutti gli atleti.
(i) Prendere in debita considerazione la regione di appartenenza dei giudici prima di assegnare gli scontri.
(j) Il verbale dell'evento verrà inviato al Responsabile Verbali della Commissione Ufficiali di Gara, che prenderà eventuali azioni richieste (richiami, deferimenti).



*Figura 1. Riunione dei Capitani di Squadra durante la competizione*

### 1.5.4 Il Commissario Osservatore

Un osservatore facente parte della Commissione Ufficiali di Gara può essere nominato per le principali competizioni per osservare le procedure e le prestazioni dei Giudici. In quanto rappresentante della Commissione in queste occasioni lavorerà a stretto contatto con il Coordinatore della Giuria arbitrale, senza far parte della Giuria stessa. Parteciperà alle riunioni e sottoporrà all'attenzione della Commissione importanti questioni di valutazione che saranno a vantaggio della competizione.

### 1.5.5 Il Direttore dei Tiri - DDT.

Il Direttore dei Tiri sarà nominato dalla Commissione Ufficiali di Gara. Un assistente del DDT per controllare il campo di pratica, se del caso, sarà nominato dal Coordinatore. La qualità di una competizione è direttamente proporzionale a come il direttore dei tiri svolge i suoi compiti e quanto sia sotto la sua responsabilità. Il Direttore dei Tiri - DDT e il suo vice hanno il controllo dei tiri dal momento in cui gli atleti entrano sul campo, fino a quando la gara non è terminata per quel giorno. Il ruolo di DDT e dei suoi assistenti deve essere attribuita a Giudici qualificati. In nessuna circostanza potrebbero essere nominati per queste importanti posizioni dei giudici alle prime armi, se non sotto il controllo e l'eventuale intervento di un giudice esperto.

I compiti primari di un DDT e dell'assistente sono:
(a) Controllare che le apparecchiature di cronometraggio funzionino correttamente ed essere in grado di impostare il tempo per tutte le variazioni che potrebbero verificarsi in gara.
(b) Controllare i tiri.
(c) Regolare i tempi delle volée.
(d) Mantenere l'ordine di tiro.
(e) Attuare e applicare le procedure di sicurezza.
(f) Coadiuvare il sistema di Sport Presentation (in collaborazione con lo speaker se

presente).
(g) Controllare l'accesso al campo da parte del personale dei media, dei tecnici delle squadre e del pubblico.
(h) Supervisionare la sicurezza generale del campo.
Il DDT deve lavorare a stretto contatto con il Coordinatore della Giuria arbitrale e il personale sul campo, per garantire che la competizione funzioni senza intoppi.

### 1.5.6 La Commissione di Garanzia

Sostenere i diritti dei concorrenti e dei loro tecnici di squadra è uno dei compiti più importanti in ogni evento World Archery. Sarebbe molto spiacevole se le azioni di un altro concorrente, un giudice o un membro del comitato organizzativo influissero ingiustamente sulla performance o sul punteggio di un concorrente. La Commissione di Garanzia è lì per garantire lo spirito di equità in una competizione e l'applicazione corretta delle regole. In questo modo protegge i diritti dei concorrenti e il Giudice che ha svolto il lavoro in modo responsabile.

### 1.5.7 La Divisa

La Federazione fornisce una "divisa di lavoro" per i giudici. La divisa sarà usata durante lo svolgimento della competizione, ed è imperativo che tutti i giudici indossino la medesima.
Se la tua uniforme è pulita e ordinata, sei compreso nel tuo ruolo e sembri orgoglioso di quello che fai, gli atleti ti risponderanno in modo positivo. Se, d'altro canto, non presti attenzione al tuo abbigliamento e aspetto personale, si può presumere che tu sia altrettanto disorganizzato riguardo alle tue conoscenze e capacità.



# 2.0 COMPETIZIONI WORLD ARCHERY

## 2.1 Classificazione dei concorrenti

Secondo le regole World Archery esistono categorie separate per la divisione sia femminile che maschile:
Master 50 anni +
Senior: da 21 a 49 anni
Junior: dai 18 ai 20 anni
Allievi: 17 anni e inferiori
[Per le altre classi Fitarco fare riferimento al Regolamento Sportivo e al Regolamento Organico]
La fascia di età è determinata dall'anno di nascita in relazione all'intero anno della competizione. Pertanto, un arciere che compie 17 anni il 1 ° gennaio, è autorizzato a partecipare alla Categoria Allievi in ogni torneo che si svolge prima del 31 dicembre dello stesso anno.
In una competizione, un atleta può competere solo in una classe di età. A loro discrezione, gli atleti possono partecipare a una fascia di età superiore, tranne nel caso dei Master. I Master possono partecipare a loro discrezione nella classe Senior. Di solito l'età e la categoria di iscrizione sono verificate dagli Organizzatori all'accredito. Tuttavia, in determinate occasioni i Giudici possono essere coinvolti in tali verifiche, che potrebbero aver luogo al momento del controllo delle attrezzature.

## 2.2 Divisioni

Ci sono due divisioni principali nel Tiro con l'Arco secondo le regole World Archery:

(a) Divisione Ricurvo (Olimpico)
(b) Divisione Compound

## 2.3 Categorie World Archery

| | |
|---|---|
| Femminile Ricurvo RW | Junior Femminile Ricurvo RJW |
| Maschile Ricurvo RM | Junior Maschile Ricurvo RJM |
| Master Femminile Ricurvo RMW | Allieve Femminile Ricurvo RCW |
| Master Maschile Ricurvo RMM | Allievi Maschile Ricurvo RCM |

| | |
|---|---|
| Compound Femminile CW | Junior Compound Femminile CJW |
| Compound Maschile CM | Junior Compound Maschile CJM |
| Master Compound Femminile CMW | Allieve Compound Femminile CCW |
| Master Compound Maschile CMM | Allievi Compound Maschile CCM |

# 2.4 Principali Tipologie di Gara

## 2.4.1 Tiro all'aperto

Le gare di tiro con l'arco World Archery prevedono sia le divisioni del Ricurvo che quelle Compound in competizioni separate. Nei Giochi Olimpici può gareggiare solo la Divisione Ricurvo.

La gara all'aperto principale attualmente, obbligatoria a livello internazionale, è soprattutto il World Archery Round (per Ricurvo a 70mt e per Compound a 50mt)



*Figura 2. Una tipica linea di tiro sul campo delle Qualifiche*

### Scontri Individuali

Girone eliminatorio e finali: in questa fase della competizione gli atleti iniziano a tirare secondo la griglia degli scontri. Nonostante le regole, spesso scopriamo che a causa dei limiti di tempo, il tiro alternato potrà essere applicato solo agli scontri di semifinale e finale di una competizione**. In questo caso, si dovrebbe evidenziare nella riunione dei capitani di squadra.**

Va notato che se l'ultimo posto per qualificarsi è 104, allora gli 8 migliori atleti avranno due fasi con i *bye*. **Se due o più atleti si classificano per l'ottavo posto durante la qualificazione, è necessario uno spareggio. Questa procedura è obbligatoria per i Campionati del Mondo.**




*Figura 3: uno scontro di finale individuale*

## Scontri a Squadre/Scontri Mixed Team

Nelle Eliminatorie a Squadre le prime ventiquattro squadre composte da tre atleti o squadre miste composte da due atleti si scontrano secondo la loro posizione in ranking, determinata dal punteggio totale dei tre (o dei due per la squadra mista) migliori punteggi nel Round di qualificazione. Se una squadra vuole cambiare la propria composizione prima dello scontro deve seguire alcune procedure. Ogni squadra tirerà su un bersaglio separato. In questa fase della gara gli atleti partecipano alla registrazione del punteggio. Per la fase di Eliminazione ai 1/12 del torneo, le migliori 8 squadre beneficeranno del *bye*, mentre il resto delle squadre, teste di serie dalla 9 alla 24, verrà abbinato in base alla ranking. I vincitori degli scontri proseguono alla fase successiva (1/ 8) e tutte le squadre saranno abbinate in base alla ranking determinata da questa fase del torneo.

Finali a Squadre: le ultime quattro squadre provenienti dal round di eliminazione tireranno a tiro alternato. Le squadre sono abbinate in base alla ranking: la prima squadra a cominciare tirerà tre frecce, una freccia per ciascun arciere. Quando l'ultimo arciere della squadra sarà tornato dietro la linea del metro l'orologio verrà fermato, visualizzando il tempo rimanente per quella squadra. Partirà il tempo della seconda squadra, a loro volta gli arcieri tireranno una freccia ciascuno e il tempo sarà fermato volta rientrati dietro la linea del metro.




*Figura 4. Veduta generale di uno scontro a squadre arco Ricurvo.*

La sequenza sarà ripetuta fino a quando ogni squadra avrà tirato sei (6) frecce, o il tempo è scaduto.
Due (2) minuti è il tempo concesso a una squadra per tirare sei (6) frecce. Ogni squadra tirerà su bersagli separati. Gli atleti non segnano i punteggi in questa fase della competizione, ma ne sarà incaricato un agente degli atleti che sarà testimone del punteggio attribuito dal Giudice ed estrarrà le frecce. Le stesse procedure si applicano alla squadra mista, che tirerà 2 frecce per squadra prima di alternarsi nel tempo totale concesso di 80 secondi.

## 2.4.2 Tiro al Chiuso

Nella maggior parte degli aspetti il tiro Indoor segue gli stessi concetti delle gare all'aperto.



*Figura 5. Gara Indoor- Veduta generale delle Qualifiche individuali*

## Scontri a Squadre Indoor

Negli scontri di Squadra al chiuso il concetto è sostanzialmente lo stesso di quello all'aperto, ma gli arcieri tireranno su due visuali triple verticali. Ogni atleta può scegliere in quale centro tirare, ma ci dovrà essere sempre una sola freccia in ogni centro.

In uno *shoot-off*, la visuale tripla sarà disposta orizzontalmente, ogni arciere della squadra tirerà una sola freccia, una per ogni centro a loro scelta.




*Figura 6. Veduta generale della posizione delle squadre in uno scontro a squadre*






# 3.0 PROCEDURE PREPARATORIE ALLA GARA

## 3.1 Introduzione

E' necessario ispezionare la linea dei bersagli e il campo per garantire che il Comitato Organizzatore abbia seguito correttamente le procedure, affinché l'evento sia un successo. Si presume che il Comitato Organizzatore sia stato frequentemente in contatto con il Delegato Tecnico, e che quindi il controllo riguardi solo i dettagli.
Il controllo del materiale degli atleti assicura che i concorrenti competano a parità di condizioni, aderendo ai regolamenti World Archery che riguardano l'uso delle attrezzature.

## 3.2 Il Comitato Organizzatore

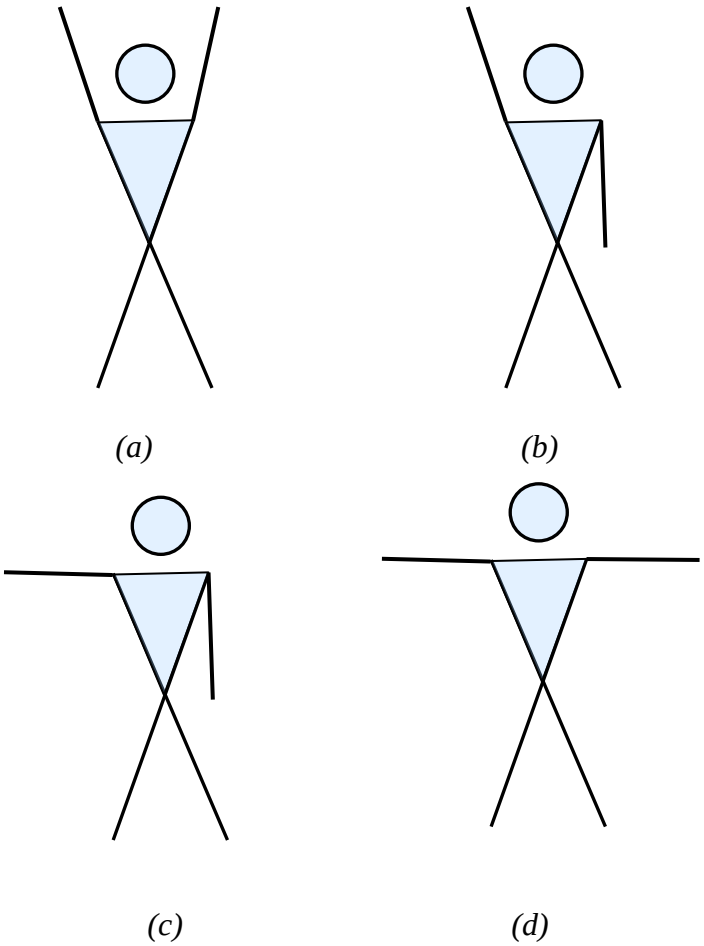
Il Comitato Organizzatore ha una grande responsabilità nel controllare che il campo sia adeguatamente preparato, e che le mansioni siano correttamente attribuite per eseguire i numerosi compiti durante la competizione.
Molti compiti, come la sostituzione delle visuali quando necessario, lo spostamento e persino la sostituzione dei battifreccia, o eventuali riparazioni, sono responsabilità dello staff dell'Organizzazione sul campo, sebbene spesso i Giudici siano presenti per dare le necessarie indicazioni:

**Date volentieri un aiuto all'Organizzazione, con la consapevolezza che state favorendo il corretto svolgimento della competizione, ma ricordate che i vostri doveri di Giudice hanno la precedenza!**

## 3.3 Comunicazioni

L'era elettronica ha migliorato notevolmente le comunicazioni sui campi di gara.

Solo pochi anni fa era stato necessario ideare un elaborato sistema segnaletico di mani e braccia per consentire ai giudici di comunicare tra loro e con il DDT per quanto riguarda guasti all'attrezzatura, rimbalzi, penzolamenti e altri problemi.
Ultimamente, la maggior parte di queste comunicazioni avviene tramite piccole radio FM portatili. È usuale ora che il Coordinatore della Giuria arbitrale e il DDT siano in costante contatto radio con il Comitato Organizzatore, spesso su una frequenza diversa da quella usata dai Giudici. Questi sono progressi molto importanti. Nelle gare di Campagna ovviamente le radio sono ancora più importanti, dal momento che in quel caso le comunicazioni sono ancora più difficili.
Esiste una corretta 'educazione' all'uso delle radio che deve essere praticata in ogni momento. Ricorda che utilizzi la radio per facilitare le comunicazioni, non perché serva da intrattenimento.
Ove possibile, le comunicazioni tra Ufficiali di Gara dovrebbero essere al di fuori della portata di ascolto degli atleti. Consultate l'Appendice A14 per le "Procedure radio". Anche alla luce di quanto indicato sopra, è importante che ogni giudice abbia piena familiarità con le segnalazioni manuali internazionali.
A volte i segnali manuali (figura 7) possono essere più utili di una radio. Per questo motivo, i quattro segnali più utili sono elencati di seguito. I giudici devono essere visibili dal DDT e attirare la sua attenzione prima di procedere al segnale.




*(a)Rimbalzo, (b)Guasto tecnico, (c)Procedere alla registrazione (anche usato ai bersagli per indicare il vincitore), (d)Parità*

*Figura 7. Segnali manuali dei Giudici*

## 3.4 Riunione dei Capitani di squadra

La riunione dei Capitani di squadra sarà organizzata dal Delegato Tecnico in accordo con il Coordinatore della Giuria Arbitrale e si svolgerà prima dell'inizio della competizione. Questo incontro consente a loro e al Comitato Organizzatore di fornire tutti i dettagli e le informazioni importanti che riguardano la competizione. L'incontro è presieduto dal Delegato Tecnico assistito dal Coordinatore della Giuria arbitrale designata e dal Responsabile dell'Organizzazione. Se possibile i Giudici della Giuria arbitrale e il DDT dovrebbero essere presenti all'incontro per essere opportunamente presentati, ed essere a conoscenza delle ultime informazioni. La prima riunione dei Capitani di Squadra è importante in quanto definisce lo standard per il resto della competizione.
Per dare la migliore impressione possibile il Comitato Organizzatore, il Delegato Tecnico e il Coordinatore della Giuria arbitrale dovrebbero incontrarsi preventivamente per preparare e pianificare la riunione dei Capitani di Squadra, per evitare errori o omissioni: l'Appendice A.9 fornisce indicazioni e dettagli sulle procedure che dovrebbero essere adottate per il corretto svolgimento di una riunione dei Capitani di Squadra.

## 3.5 Diffusione delle informazioni.

In World Archery, e in effetti in quasi tutti i rapporti interpersonali, una delle cause principali di incomprensione, rabbia, proteste, ecc. è la mancanza di una corretta comunicazione e la errata diffusione delle informazioni. Il tuo lavoro come giudice World Archery è assicurarti che questo problema sia ridotto al minimo.

***Devi essere sia un "insegnante di regole" sia colui che le fa rispettare. Meglio riuscirai a insegnare queste regole, meno dovrai vigilare che vengano rispettate.***

Ad ogni Campionato, ci sono modifiche dell'ultimo minuto al programma di gara, agli orari dei trasporti, agli orari dei pasti, ecc., e generalmente (non sempre) il Comitato Organizzatore distribuisce le informazioni avvertendo le squadre dei cambiamenti. Noi, come Giudici e Ufficiali insieme al Delegato Tecnico, dobbiamo assicurarci che ogni informazione arrivi sempre alle squadre.

Quasi senza eccezioni in ogni Campionato sono richiesti cambiamenti che non sono stati discussi in precedenza con i dirigenti della squadra e con i concorrenti. Il Coordinatore della Giuria arbitrale deve, quando ciò si verifica, richiedere in collaborazione con il Delegato Tecnico una breve riunione speciale per avvisare del problema i Capitani delle squadre. Questa generalmente si tiene vicino alla postazione del DDT, in modo che quest'ultimo possa partecipare, se necessario, o essere messo a conoscenza che le informazioni sono state trasmesse. È anche una buona idea dare ai capitani di squadra la possibilità di contribuire alla decisione, se possibile. Ciò renderà la modifica proposta molto più accettabile e manterrà una migliore relazione tra le parti.

## 3.6 I Media.

La World Archery e tutte le associazioni membro stanno lavorando duramente per portare il nostro sport all'attenzione del pubblico. Uno dei modi migliori per farlo è quello di cooperare con i media. Per raggiungere questo obiettivo, World Archery ha istituito accordi speciali per fotografi e troupe televisive in tutti le principali competizioni World Archery. Dobbiamo ricordare che gli operatori dei media hanno il loro lavoro da svolgere, questo normalmente richiede tempi accuratamente pianificati con le messe in onda che potrebbero non coincidere esattamente con i tempi di gara, e talvolta questo potrebbe entrare in conflitto con gli organizzatori e i giudici nei loro sforzi per organizzare un torneo senza intoppi.




Nel caso in cui un fotografo o un operatore non possieda l'idonea identificazione, dovreste chiedergli cortesemente di contattare l'Ufficio Stampa, dove riceverà ulteriori informazioni. È necessario consentire l'accesso sul campo solo ai fotografi e agli operatori di telecamera che hanno l'identificazione valida. I giudici possono consentire a tali fotografi e operatori di dirigersi verso i bersagli mentre è in corso la registrazione del punteggio. Un Giudice o un membro del Comitato Organizzatore deve essere nominato nel ruolo di accompagnatore e deve scortarli ai bersagli per evitare che interferiscano con il punteggio o che tocchino bersagli e frecce. Se necessario, il Giudice dovrebbe avvertire il personale dei media di non disturbare gli atleti con interviste sul campo mentre la competizione è ancora in corso. I fotografi World Archery appositamente formati sono autorizzati a sostare oltre le barriere di sicurezza, a discrezione del Delegato Tecnico. Se il Giudice ritiene che la situazione possa compromettere la sicurezza, deve avvisare il Coordinatore, che affronterà il problema con il Delegato Tecnico.




*Figura 8. Posizione dei Media - Finale a Squadre*

## 3.7 Controllo Materiali

È procedura comune che l'attrezzatura di ogni concorrente venga controllata prima dell'inizio della competizione. Per fare ciò è essenziale che vi venga fornita dal Comitato Organizzatore una lista dei concorrenti, generalmente suddivisi per Paese (Società), classe e divisione. Tuttavia, le regole non richiedono specificamente che l'atleta debba mostrare tutti i dispositivi che potrebbe utilizzare, ma è sua responsabilità utilizzare solo attrezzature consentite. E' utile, come di norma, effettuare il controllo materiali sul campo di gara, durante il giorno di prove ufficiali. Gli atleti dovrebbero essere chiamati alfabeticamente per Paese (Società) iniziando con "A" [o il nome che viene prima in base alla versione in lingua inglese per le competizioni Internazionali]. Di solito, per farlo viene chiesto al DDT di utilizzare il sistema di altoparlanti. È molto importante capire che le nostre regole sulle attrezzature dell'arco Ricurvo descrivono fondamentalmente ciò che **è permesso** utilizzare, di conseguenza ciò che non è menzionato non è permesso, mentre le regole sul Compound descrivono in certo qual modo ciò che **non è permesso**, poiché nel compound sono consentiti molti più dispositivi.

### 3.7.1 Procedure di controllo.

I giudici devono stabilire la propria procedura per il controllo materiali, ma invece di riunire tutti i giudici nell'area riservata agli archi, si raccomanda di utilizzare per questo scopo solo tre (3) giudici per ogni divisione e di assegnare gli altri giudici al controllo sul campo durante la pratica ufficiale (equipaggiamento, abbigliamento, sistema di cronometraggio, battifreccia, tecnica di tiro non consentita, ecc. - vedi

sotto).




*Figura 9. Controllo dei materiali*

Naturalmente, è necessario conoscere completamente le norme che regolano ogni divisione e disciplina (Targa, Campagna, ecc.) e le eventuali nuove interpretazioni che potrebbero essere state pubblicate al riguardo.

***È responsabilità dell'atleta utilizzare attrezzature conformi alle regole. È nostro dovere assicurarci che lo siano.***

Oggi è possibile trovare molti dispositivi sul mercato e questa è una complicazione per i giudici, poiché non tutti sono consentiti nelle competizioni World Archery. In generale, è necessario capire il motivo per cui una determinata attrezzatura è stata utilizzata, e quindi verificare se è conforme alle regole.
Per quanto riguarda le attrezzature devi anche essere aggiornato sulle interpretazioni (troverai le interpretazioni sul Sito GdG Fitarco, sotto Interpretazioni, scorrendo il menù a tendina), poiché molte di queste interpretazioni si riferiscono a foto che non trovi nei regolamenti e che sono difficili da descrivere altrimenti. [Troverai le ultime interpretazioni sul sito web della World Archery, ma fai attenzione perché non tutte sono recepite da Fitarco].

**Arco Ricurvo**

*Dovrete controllare l'aspetto generale dell'arco, per prendere nota di eventuali differenze nella struttura generale.*

*(a) Tenere l'arco per i flettenti nell'area più vicina al riser, con la corda rivolta verso l'alto. Non tenere mai l'arco per l'impugnatura. Le mani possono essere sudate o unte di olio solare, l'atleta non ne gradirebbe le tracce sull'impugnatura dell'arco.*

*(b) Oggi puoi trovare alcuni archi con una barra aggiuntiva sul riser. Assicurati che questa parte non sia in contatto costante con l'avambraccio o il polso dell'atleta (potrebbe essere utilizzata al fine di evitare torsioni). Questo è spesso molto difficile da osservare, da vicino e con precisione. Durante i tiri di prova si può verificare che la barra non venga utilizzata come supporto. Il Giudice dovrebbe poter osservare da dietro l'atleta per essere in grado di valutare dalla giusta angolazione.*

*(c) Controlla i dispositivi di mira; ricorda la regola dei pin, cappucci, tubi ecc. che ne limita la lunghezza a un massimo di 2 cm orizzontalmente verso il bersaglio. Questa limitazione delle dimensioni è al fine di evitare l'uso del mirino come dispositivo accessorio per il livellamento dell'arco.*
*Il pin in fibra ottica per illuminare il punto di vista, è un'unità separata in quanto non può essere praticamente utilizzato insieme al corpo del mirino. Il Comitato Tecnico ha rilasciato la seguente dichiarazione al riguardo:*
*"Per quanto riguarda la lunghezza complessiva del dispositivo di mira, il pin in fibra ottica è considerato come un'unità separata che può essere al massimo di 2 cm. in linea retta. L'alloggiamento che supporta il pin in fibra ottica può avere una lunghezza massima di 2 cm. L'alloggiamento e il mirino ottico sono misurati indipendentemente."*

*(d) Controllare il rest, il botton e il clicker assicurandosi che vi sia un solo dispositivo di avviso acustico; non toccare mai questi oggetti. Dobbiamo principalmente preoccuparci per la distanza del rest dal punto di pivot (la parte più profonda dell'impugnatura), che non deve essere superiore a quattro (4) cm, e che nessun dispositivo sia elettrico o elettronico.*

*(e) Controllare la corda e i suoi accessori; con particolare attenzione alla possibilità di trovare ulteriori aiuti alla mira. Ultimamente alcuni atleti si sono presentati con vari elementi sulla corda, palesemente di nessun aiuto per la mira (presumibilmente per una migliore messa a punto dell'arco). Tuttavia, elementi aggiuntivi diversi da quelli descritti nei Regolamenti non sono accettati.*

*(f) Controllare la pateletta o il guantino; se hai bisogno di toccare questi elementi, fai attenzione a non avere sudore o unto sulle dita. Non ci dovrebbe essere bisogno di toccare la superficie della pateletta, in quanto si dovrebbero eventualmente controllare solo gli strati inferiori. Fate attenzione alle patelette costruite per altri scopi oltre a quelli descritti nei Regolamenti. (Vedi le regole aggiornate per la protezione delle dita).*

**Arco Compound**

*A tutti gli effetti nell'arco compound gli accessori sono illimitati. Con le seguenti restrizioni:*

*(a) In tutte le classi, il peso massimo di trazione non deve superare le 60 libbre.*

*(b) Non ci devono essere dispositivi elettronici sull'arco, sul mirino, sul rest*

*o sullo sgancio.*

*(c) Il punto di appoggio del rest non deve essere arretrato più di 6 cm dietro il punto di pivot dell'arco (la parte più profonda dell'impugnatura).*

*(d) Ci può essere o una suzette o un riferimento per il naso posizionato sulla corda, ma non entrambi.*
*Quando si controlla il libraggio di un arco compound utilizziamo dinamometri a molla o elettronici che sono stati appositamente testati per permettere una tolleranza di non più di una libbra. Prima del controllo materiali, tutti i dinamometri devono essere misurati su di un arco e deve esserne utilizzato solo uno per controllare tutti gli archi dei concorrenti. Il libraggio di ogni atleta dovrebbe essere annotato durante l'ispezione. Durante la riunione dei capitani di squadra, le squadre dovrebbero essere informate di controlli a campione casuali che potrebbero essere effettuati per tutta la durata della competizione.*

Generalmente la maggior parte degli atleti porta al controllo un arco ben al di sotto del limite di libraggio per evitare problemi. Se un arco viene controllato e supera il peso di meno di una libbra, è consigliabile ricontrollarlo. Non caricare tu gli archi, ma fai sempre in modo che sia l'atleta a caricare il proprio arco. Controlla che l'atleta non stia ruotando il dinamometro quando carica, in quanto ciò può portare a indicazioni errate sulla scala. Sfortunatamente ci sono state occasioni in cui controlli a campione durante la competizione hanno dimostrato che gli archi Compound erano superiori al peso consentito. **Pertanto è della massima importanza che vengano effettuati controlli a campione, al fine di prevenire possibili imbrogli**. Senza eccezione, tutte le altre attrezzature degli atleti Compound, ad esempio le frecce, ecc., devono essere conformi alle normative World Archery.

Nel caso dell'arco Compound, la corda/i cavi non devono toccare in modo continuativo la mano, il polso e/o il braccio dell'arco dell'atleta: potrebbe essere utile cercare di verificarlo durante l'ispezione dell'attrezzatura e controllare il peso quando si è in piedi vicino all'atleta.

Il problema dell'appoggio del polso o dell'avambraccio è lo stesso per i Compound come per i Ricurvi. Potrebbe anche essere necessario usare del talco sul braccio dell'atleta o sul tutore dell'arco per tale controllo. Sarà necessario che l'atleta sia d'accordo prima di tentare di utilizzare il talco, al fine di evitare eventuali reclami.

Nel 2014 abbiamo tuttavia recepito un'interpretazione interessante riguardante l'arco Compound. La domanda riguardava una piastra o una copertura relativamente grande a fare da schermatura attorno alla diottra.
Per problemi di sicurezza (poiché rendeva impossibile notare altro tranne che quello visibile attraverso il foro della copertura in corrispondenza della diottra), tale piastra o copertura è stata ritenuta illegale per tutti i tipi di eventi Compound.

**Arco Nudo**
Ufficialmente la Divisione Arco Nudo è solo per il Tiro di Campagna, ma a livello nazionale troviamo anche questa divisione nei tornei Indoor e Targa. Le regole che lo caratterizzano sono specificate nel Libro relativo al Campagna.

**Frecce**
Controllate che le frecce riportino le iniziali dell'atleta e altri segni di identificazione, controllate il diametro delle aste, in quanto vi è il limite di 9,3 mm di diametro mentre la punta può essere maggiore di 0,1 mm (9,4 mm). Sono ora consentiti dei wrap sulla freccia che fanno sì che l'asta superi i 9,3 mm di diametro, purché non si estendano oltre i 22 cm verso la punta della freccia misurati dall'incavo della cocca.

**Divise**
Per i Campionati mondiali, gli eventi della Coppa del Mondo e le Olimpiadi siamo tenuti ad osservare le regole relative all'uniforme degli atleti, e in particolare quelle indicazioni che spesso sono state prese meno seriamente dai team.

Assicurati che tutti i membri della stessa squadra indossino lo stesso tipo di uniforme, il che significa che alla squadra sarà richiesto di avere lo stesso modello e colore di una maglietta, sia con maniche lunghe o corte, sia con pantaloni lunghi o corti. I tecnici possono indossare un modello diverso, ma devono indossare gli stessi colori e devono essere facilmente identificati come ufficiali di quella squadra. Siate consapevoli, tuttavia, che le diverse categorie di uno stesso team potrebbero indossare colori diversi. **Tuttavia, negli scontri di Mixed Team l'uniforme deve essere la medesima.**

Devi anche controllare che gli atleti abbiano il loro nome e il nome della loro associazione membro (o un acronimo) apposti sul retro della loro uniforme, e che non vengano indossate calzature aperte o aperte sul tallone. Ricorda che le regole si applicano anche ai tecnici (ad eccezione del loro nome sul retro che è facoltativo) e che queste regole sono valide anche durante i tiri di prova.

Quando si controllano i colori, è necessario tenere conto di piccole variazioni come lo sbiadimento dovuto a usura prolungata o differenze di produzione. Quello che è necessario ricordare è che l'intento principale è l'identificazione della squadra nel suo insieme. Per quanto riguarda i copricapo, le regole sono state modificate in modo che gli atleti usino copricapo vari in base allo stile e al colore personali, gli accessori scelti per coprire la testa dovrebbero essere appropriati per gli eventi più importanti.

## 3.8 Pubblicità/Sponsorizzazioni

### 3.8.1 Pubblicità sul campo
Non ci sono restrizioni sulla pubblicità per quanto riguarda l'allestimento del luogo di gara, esso viene lasciato alla discrezionalità degli Organizzatori, per rendere più facile ottenere sponsor per i tornei. Tuttavia, è stabilito che non ci siano cartelli pubblicitari sul campo di gioco tra l'arciere e il bersaglio. Tali cartelli sarebbero probabilmente un ostacolo per gli atleti mentre si cammina verso e da i bersagli e potrebbero causare incidenti. Quando sul campo vengono posizionate targhe o piccoli tabelloni segnapunti, come spesso accade nella fase Eliminatoria del Round Olimpico, la pubblicità può apparire su tali oggetti. L'unica preoccupazione dei giudici è che tali cartelli non devono riflettere il sole o altre luci che potrebbero

distrarre gli atleti.

### 3.8.2 Pubblicità sull'atleta.

Esistono ancora limitazioni, ad eccezione che sugli archi e sulle stabilizzazioni. Ricorda che i limiti sono indicati in centimetri quadrati per ogni articolo di abbigliamento/attrezzatura. Possono esserci uno o più marchi, ma la dimensione totale deve essere entro i limiti stabiliti.
Uno dei problemi che potresti incontrare è riconoscere le "pubblicità" o i "marchi". Cerca il piccolo ® o ©, il che significa che il marchio è registrato come tale. Questa è una buona indicazione, anche se potrebbero esserci eccezioni.
Ispeziona gli atleti prima dell'inizio dei tiri ogni giorno. Ricorda che il pettorale dell'atleta è area di competenza degli organizzatori e non è sottoposto alle limitazioni del regolamento per i concorrenti.

## 3.9 Altri requisiti per i tornei

Assicurati che siano disponibili sedie e ripari per i giudici sulla linea di attesa (o sulla linea dei media).
Tieni presente che alcuni elementi sono obbligatori solo per i campionati World Archery. Esamina i tabelloni delle classifiche, il tabellone generale e le cartelline degli score. Assicurati che lo stand del DDT abbia una buona visione della linea di tiro e del campo delle finali. Infine, assicurati che l'accesso alle strutture di emergenza sia noto a tutti i giudici e ai tecnici, e che siano facilmente raggiungibili.

## 3.10 Dispositivi di temporizzazione e acustici

Assicurati che i dispositivi di temporizzazione visiva e acustica siano adeguati, che funzionino correttamente per tutte le variazioni che possono verificarsi durante l'evento e che il dispositivo che regola l'ordine delle diverse procedure di tiro, qualora sia necessario, assolva alla sua funzione. Anche le apparecchiature di scorta per i segnali acustici e visivi devono essere controllate per verificare che siano presenti e funzionino correttamente.
È importante notare le modifiche alle regole riguardanti il tiro alternato, attualmente previste in base al conto alla rovescia. Tuttavia, dovrà comunque esserci un segnale acustico per indicare che il tempo di tiro è scaduto. Questo segnale dovrebbe preferibilmente essere un tono diverso dai segnali di inizio e di recupero frecce.

## 3.11 Sicurezza

La sicurezza del pubblico, di tutti i concorrenti e dei tecnici è fondamentale durante la competizione e deve essere mantenuta in ogni momento. Devono essere prese precauzioni per tenere gli spettatori lontani dal raggio di tiro e le distanze indicate nel regolamento di World Archery devono essere controllate per garantire la sicurezza.

## 3.12 Controllo del campo e della struttura

### 3.12.1 Tiro alla targa

**Marcature del campo**
Incominciate l'ispezione sul campo dando uno sguardo ampio dalla posizione del

DDT. Sono presenti barriere per impedire il passaggio sui lati del campo e dietro di esso? Due sono gli scopi per cui verifichiamo questo. In primo luogo, il campo è sicuro? E, in secondo luogo, è ragionevolmente privo di distrazioni per l'atleta? Verificate che siano indicate le linee di tiro, le linee di attesa, le linee dei media, la "linea della freccia valida" a 3 metri di fronte alla linea di tiro e che le distanze tra loro siano appropriate. È importante che il bordo della linea dei tre metri più lontano dall'atleta sia a 3 metri esatti, misurati dal centro della linea di tiro. È anche importante assicurarsi che la linea dei tre metri sia completamente visibile dalla linea di tiro.

Controlla che le distanze alla linea dei bersagli siano entro le tolleranze e che siano misurate fino alla perpendicolare del centro del bersaglio (non all'altezza delle gambe anteriori del supporto). Controlla anche che il campo sia "squadrato". Il metodo più semplice da utilizzare per il controllo della squadratura di un campo è il teorema di Pitagora. Si deve misurare da un angolo del campo a 40 metri lungo la linea di tiro e contrassegnare questo punto. Dallo stesso angolo, misurare lungo il bordo laterale del campo e segnare il punto ai 30 metri. La distanza tra i due punti segnati deve essere di 50 metri. Questo processo viene quindi ripetuto sull'angolo diagonale opposto del campo per garantire che sia squadrato. Assicurati che i numeri e i colori sulla linea di tiro coincidano con quelli sui bersagli e che le corsie siano adeguatamente contrassegnate.

I giudici devono verificare che i numeri dei bersagli e gli altri segni sul campo non riflettano il sole verso la linea di tiro, controllando in diversi momenti della giornata. Controlla anche che la posizione per ogni atleta sia ben segnata sulla linea di tiro, evitando così i problemi successivi con gli atleti che cercano di occupare il centro della piazzola e quindi causare conflitti. Assicurati che ogni atleta abbia uno spazio di almeno 80 cm e che venga prestata la dovuta attenzione agli atleti in sedia a rotelle affinché abbiano spazio sufficiente. È importante che la corsia dei media sia accessibile senza attraversare l'area riservata agli atleti e alle loro attrezzature.

**I battifreccia**

Controlla i battifreccia per vedere se sono in grado di fermare le frecce e che non siano eccessivamente consumati. Battifreccia di ricambio dovrebbero essere facilmente disponibili in caso di problemi. Le angolazioni e le dimensioni devono essere conformi alle specifiche.

Prendi in considerazione anche la posizione delle gambe dei cavalletti in modo che le frecce che penetrano parzialmente nel battifreccia non vengano danneggiate colpendo queste gambe: certamente non devono essere in corrispondenza dell'area gialla della visuale (dove si suppone che le frecce colpiranno). Verifica le targhe con i numeri e, per le competizioni all'aperto, i manicotti segnavento, se ce ne sono (obbligatori solo per i Campionati del Mondo, i Mondiali e le Olimpiadi), per verificare che soddisfino le specifiche (Figura 11). Devono esserci adeguate controventature per garantire che i battifreccia siano stabili in caso di vento e resistano al movimento causato dall'estrazione delle frecce (figura 12).

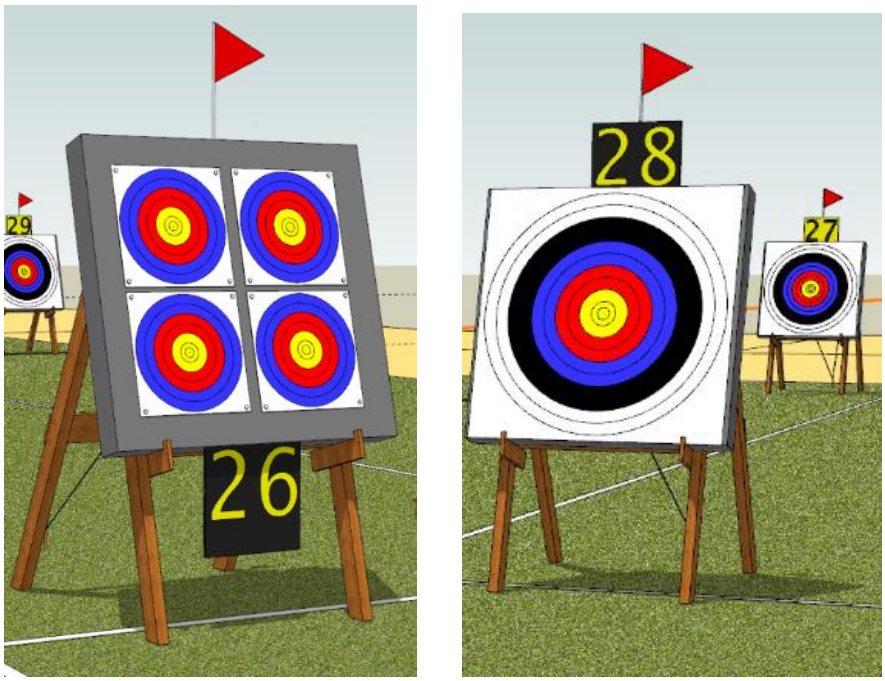



*Figura 10. Vista frontale dei battifreccia con adeguata configurazione delle visuali*

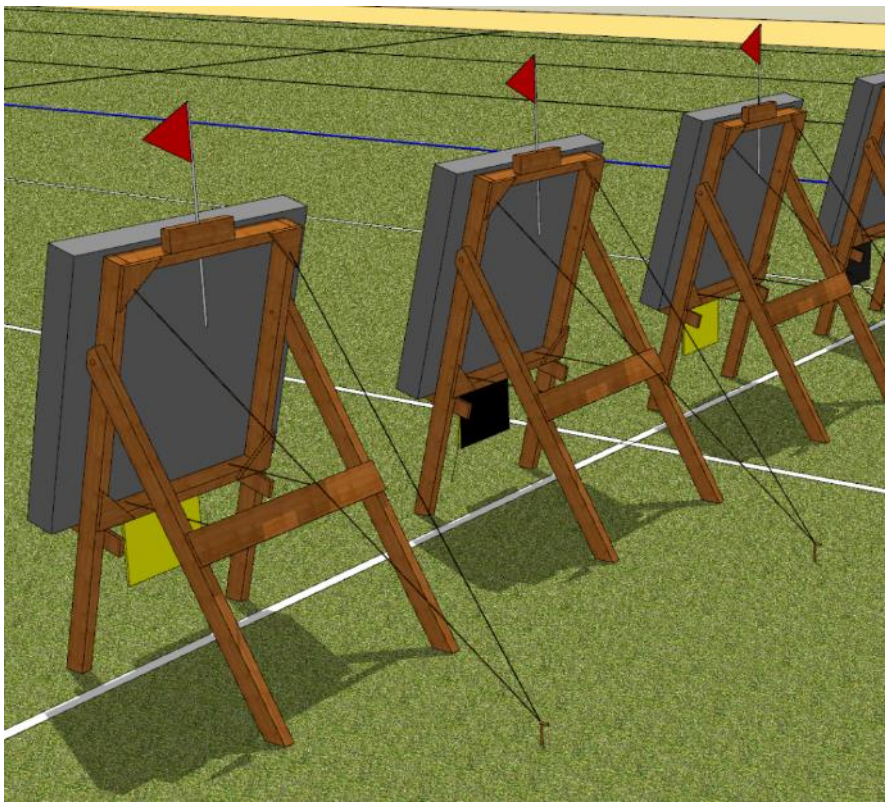


*Figura 11. Vista posteriore dei battifreccia con indicazione della controventatura*

Nei giorni dei tiri di prova precedenti al torneo, controllate che il materiale dei battifreccia non causi eccessive deviazioni delle frecce che colpiscono il bersaglio. Se si verifica questo problema e i Giudici possono identificarlo con largo anticipo, potrebbe essere possibile trovare alternative per risolverlo prima che inizi la competizione vera e propria.

**Visuali**
Dopo aver verificato che le visuali sono fornite da un licenziatario World Archery e che si adattano alla descrizione fornita dai regolamenti, è necessario misurare campioni rappresentativi delle visuali per assicurarsi che soddisfino le specifiche di tolleranza fornite.

Preleva campioni da diversi pacchi e varie posizioni nel lotto all'interno dello stesso pacco. Questo perché è possibile che il livello di umidità in alcuni pacchetti possa essere più alto che in altri e sarà necessario mettere alcune visuali ad asciugare al sole prima di poterle usare. Le visuali inumidite spesso subiscono variazioni di dimensione, specialmente se sono state bagnate dalla pioggia e poi asciugate di nuovo. Se questo accade durante la gara e c'è bisogno di cambiare una visuale, la devi cambiare per entrambi gli atleti. Assicurati che ci sia una fornitura adeguata di visuali di tutte le dimensioni necessarie.

Le visuali devono essere misurate su un tavolo piatto prima dell'inizio della gara, non quando sono già montate sul battifreccia.
I colori sono ora "standardizzati", ma potrebbero esserci delle leggere variazioni dovute al tipo di carta, all'esposizione al sole, ecc. E' importante che le visuali utilizzate siano di dimensioni e colore uniformi per tutte le classi.

Quando le visuali sul bersaglio sono fissate orizzontalmente ai battifreccia, il centro del 10 sarà a 130 cm dal suolo, con una tolleranza non superiore a +/- 5 cm. I bersagli centrali avranno un'altezza minima di 90 cm e un'altezza massima di 172 cm sull'oro.

Certamente anche tu ti sarai accorto che le visuali nei grandi eventi, hanno numeri visibili da 1 a 10 nelle zone di punteggio, per scopi televisivi. Non ne troverai menzione nei regolamenti, tuttavia questa particolarità è ben accetta.

### 3.12. 2 Tiro con l'arco Indoor

Tutti le linee segnate dietro e davanti a quella di tiro utilizzate durante gli eventi Indoor sono uguali a quelle utilizzate durante le competizioni all'aperto, ad eccezione della linea di attesa che deve trovarsi ad almeno 3 metri dietro la linea di tiro.
L'altezza dei centri delle visuali su ciascun bersaglio deve essere sempre quella stabilita.

Dobbiamo renderci conto a colpo d'occhio che la fonte di luce utilizzata negli eventi al coperto, sia naturale che artificiale, abbia lo stesso effetto sulla visibilità di tutti i bersagli e che l'intensità della luce sia la stessa per ogni bersaglio. È importante verificare, laddove possibile ed entro limiti pratici, che le ombre delle frecce non

vadano a cadere sulle visuali dei concorrenti vicini.

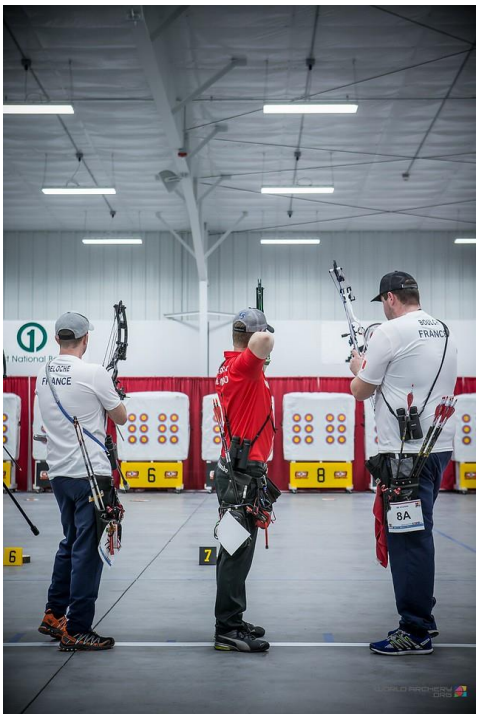


*Figura 12. Configurazione delle visuali in un Campionato indoor 18m*

Quando si controlla l'allestimento dei bersagli in un Indoor, è necessario essere consapevoli delle varie distanze tra le singole visuali, poiché variano in base al numero delle visuali in uso nelle varie fasi di gara e tipologie di eventi.





# 4.0 PROCEDURE DI GARA - PARTE I - TIRO ALLA TARGA
# ROUND DI QUALIFICA (AI FINI DELLA CLASSIFICA)

## 4.1 Posizionamento Visuali

Spesso lo staff dell'Organizzazione sul campo è composto da volontari che non sono necessariamente atleti e il fissaggio delle visuali al battifreccia può essere fatto senza curarsi di avere lo spazio prescritto al di fuori delle zone di punteggio: in diverse occasioni è stato osservato che le spille che fissano le visuali a battifreccia sono posizionate troppo radenti alle zone di punteggio, e talvolta persino all'interno della zona stessa. Controlla attentamente per evitare che ciò accada.

Quando l'allestimento prevede tre o quattro visuali, le regole danno l'altezza massima per il centro superiore e l'altezza minima per il centro inferiore, dando un certo grado di flessibilità per evitare di tirare in corrispondenza delle parti più usurate dei battifreccia. Fondamentalmente la stessa idea viene usata per l'Indoor, tranne quando è richiesto uno shoot-off di squadra. In questa situazione, verrà impostata orizzontalmente una visuale tripla con il centro misurato a 130 cm dal suolo.

## 4.2 Tiri di prova

Per i campionati targa e indoor, la durata dei tiri di prova andrà da un minimo di venti (20) minuti e un massimo di quarantacinque (45) minuti per tutti i giorni del turno di qualificazione. **I tiri di prova hanno termine con il recupero delle frecce dell'ultima volée di prova.**

I bersagli verranno posti alla prima distanza alla quale tirerà ciascuna classe. Quando si effettuano le eliminatorie e le finali, gli organizzatori possono decidere la durata dei tiri di prova tenendo conto del programma quotidiano. E' stato chiesto se durante i tiri di prova gli allenatori sono autorizzati a stare vicino agli atleti sulla linea di tiro o anche a risalire verso i bersagli. Questa è una procedura che è stata utilizzata per alcuni anni e non c'è mai stata alcuna protesta riguardante questo comportamento. Pertanto, i giudici dovranno ritenere che ciò sia consentito.

Tuttavia, la comunicazione tra l'allenatore e l'atleta (i) non deve essere considerata (dal Giudice) tale da disturbare gli altri atleti.

## 4.3 Secondo controllo dell'allestimento

Durante i tiri di prova prima della competizione, i giudici devono ricontrollare i bersagli loro assegnati ed essere certi che non si siano verificati cambiamenti durante la notte, sia per vandalismo che per incidente. Fai un rapido giro per essere sicuro che tutto sia a posto. Utilizzando il tempo dei tiri di prova per il secondo controllo, dobbiamo essere disponibili nel caso in cui sorgano domande o altre questioni che devono essere risolte prima dell'inizio della competizione. Durante questo periodo puoi anche controllare la qualità dei battifreccia, e sei in grado di controllare la qualità dei segnali di temporizzazione e come vengono utilizzati.
A seguito della regola che prevede la chiamata di un solo Giudice per valutare i valori di freccia, non è necessario avere lo stesso numero di Giudici sul campo come prima, ed è compito del Coordinatore assegnare i Giudici a questo tipo di controllo.

## 4.4 Secondo controllo dell'attrezzatura degli atleti.

È molto importante dare un'occhiata all'attrezzatura degli atleti mentre è in uso, per vedere se c'è qualcosa che potrebbe risultare illegale, come dispositivi che attutiscono i rumori, occhiali, occhiali da sole o bende per gli occhi che non siano conformi alle regole, possibile uso di sostegni per il polso, una distanza maggiore di quella prescritta del rest, ecc. E' essenziale anche verificare a campione il libraggio dei compound: tuttavia, tali test non dovrebbero interferire con l'efficiente svolgimento del torneo né deconcentrare gli atleti.

Inoltre, tale controllo offre anche l'opportunità di verificare l'adeguatezza della pubblicità, il numero degli ufficiali di squadra e il codice di abbigliamento, tutti aspetti ugualmente importanti.

***Se viene rilevato un elemento o un uso illegale dell'attrezzatura durante tale controllo in corso, il Giudice deve immediatamente intervenire per evitare che qualcuno abbia un indebito vantaggio sugli altri atleti.***

Quando questo accade e viene scoperto, il Giudice si rivolgerà al capitano di squadra (o direttamente all'atleta se questi non è disponibile) avvertendolo che l'atleta deve

correggere l'equipaggiamento o usare l'attrezzatura secondo le regole. Poiché l'atleta ha la responsabilità di utilizzare l'attrezzatura regolamentare, il Giudice dovrà decidere cosa fare con i punteggi da lui raggiunti fino al momento della correzione. I regolamenti non consigliano alcuna reazione prestabilita a tali situazioni, e se l'atleta non ha avuto alcun vantaggio dall'equipaggiamento illegale o dal suo utilizzo, sarà un'azione sufficiente rendere conforme l'attrezzatura rispettando le regole su consiglio del Giudice.

Se, d'altra parte, la considerazione del/i giudice/i è che l'atleta, usando l'attrezzatura illegale, abbia trovato un vantaggio significativo rispetto agli altri atleti, una soluzione equa potrebbe essere la cancellazione di quei punteggi.

***In altre parole, devi valutare coscienziosamente la situazione specifica considerando il tipo di equipaggiamento, le condizioni in cui è stato usato e quante frecce sono state tirate, prima di prendere una decisione. Consultarsi con il Coordinatore è essenziale, prima che possa essere presa in considerazione qualsiasi decisione di cancellare i punteggi***

## 4.5 Sulla linea di tiro

### 4.5.1 Posizioni di tiro

Devi controllare che la posizione dell'atleta sulla linea non crei disturbo.

### 4.5.2 High Draw (Carica dall'alto)

I giudici devono preoccuparsi degli aspetti di sicurezza in ogni momento della competizione. Se, secondo il Giudice, un atleta sta usando una tecnica di tiro che potrebbe consentire alla freccia, se accidentalmente rilasciata, di volare oltre una zona di sicurezza o una barriera di sicurezza (ad esempio la rete fermafreccia ecc.), quell'atleta deve essere avvisato di modificare la sua tecnica. Se un atleta persiste nell'utilizzarla dopo essere stato informato di questa irregolarità, allora nell'interesse della sicurezza l'atleta sarà invitato dal Coordinatore della Giuria arbitrale e/o dal DDT a interrompere immediatamente i tiri e lasciare il campo.
Tuttavia, non è sempre facile determinare cosa costituisca un high draw. Non è necessariamente tale quando un atleta sta alzando il braccio dell'arco sopra il livello della spalla. Il problema riguarda la sicurezza solo quando c'è una notevole trazione sulla corda (o oltre il punto di picco, il cosiddetto 'muro' di un arco compound).



*Figura 13. High Draw?*

Il Giudice deve pertanto considerare la posizione del braccio dell'arco e la direzione della freccia nel momento in cui la corda viene caricata. Inoltre, è un dato di fatto che ci sono più motivi per fare attenzione per gli atleti compound rispetto a quelli ricurvi, poiché questi ultimi hanno un maggiore controllo nei confronti di un rilascio non intenzionale. Un altro fattore da considerare è un eventuale problema di sicurezza nel luogo di svolgimento della gara. La zona dietro i bersagli può essere totalmente sicura, indipendentemente da come gli atleti stanno caricando l'ar
Negli ultimi anni abbiamo anche osservato che diversi atleti caricano l'arco lateralmente, il che soprattutto su un campo di Finale significa che il tiro è diretto verso gli spettatori. Questo ovviamente non è accettabile e deve essere corretto dai giudici il prima possibile.

Considerando questi parametri, sarà sempre saggio interessare più giudici per controllare l'atleta in questione, coinvolgendo anche il Coordinatore.

## 4.6 La linea dei 3 metri: frecce valide

La linea dei 3 metri davanti alla linea di tiro è pensata per creare maggiore equità per gli atleti che si trovino nella situazione in cui una freccia cade dall'arco o viene tirata malamente per qualche motivo. La regola si riferisce a una parte dell'asta della freccia che deve essere all'interno della zona dei 3mt per essere considerata come non tirata. Questo per indicare che non è sufficiente che una cocca o un'aletta cada al suo interno per poter tirare un'altra freccia. Se la sola cocca della freccia si trova all'interno della zona dei 3mt, basta che questa sia ancora attaccata all'asta per considerare la freccia non tirata.
Ricorda che la linea di 3mt è in realtà da considerare come bidimensionale, l'aerea valida è la proiezione verticale dalla linea dei 3mt, come si può vedere nella Figura 14.

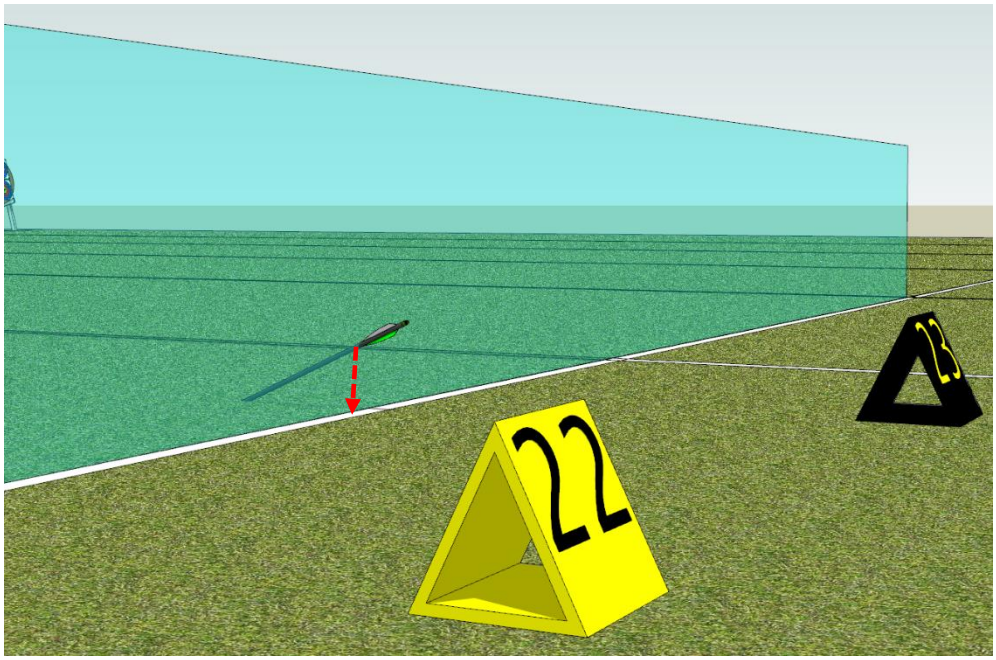


*Figura 14. Linea dei 3 Metri*

Il modo più semplice di gestire una freccia caduta è che l'atleta, vedendo che la freccia si trova entro la linea di 3mt, tiri un'altra freccia entro il limite di tempo. Tuttavia, sapendo che una tale caduta è spesso il risultato di un guasto all'attrezzatura (ad esempio, una cocca rotta), potrebbe essere trattata come tale, se l'atleta smette di tirare e chiama un Giudice. Quindi il Giudice può andare sulla linea dei 3m per controllare la posizione della freccia alla fine della volée, e gestire il recupero delle eventuali frecce che rimangono da tirare.

La procedura di cui sopra è applicabile per il turno di qualificazione, ma non per il turno degli scontri in quanto non è previsto il guasto tecnico. Nel caso in cui si verifichi una situazione simile in uno scontro, il giudice deve avvisare l'arciere di decidere da solo se la freccia è all'interno della linea dei 3mt o meno, e agire di conseguenza. Alla fine della volée, il giudice si sposterà sulla linea di tiro e tenterà di dedurre dalla posizione dell'atleta se la freccia sembra essere dentro o fuori. Così facendo bisogna considerare l'altezza dell'arciere, che dal suo angolo di visione potrebbe aver giudicato in modo non corretto. In condizioni non chiare va sempre concesso all'atleta il beneficio del dubbio. Se la freccia sembra essere all'interno della linea dei 3 metri, il giudice dichiara che la freccia non è stata tirata, ma nel caso in cui la freccia sembra essere al di fuori della linea dei 3mt, il giudice si sposta sulla linea e dà il suo verdetto finale, basato sulla reale posizione della freccia, per evitare qualsiasi errore.

***Questa situazione è una delle due possibili situazioni in cui all'atleta può essere permesso di ripetere una freccia.***

## 4.7 Comunicazioni atleta/tecnico sulla linea di tiro

Mentre un atleta è sulla linea di tiro, può ricevere indicazioni dal tecnico (non elettroniche), a condizione che ciò non disturbi gli altri atleti.
La domanda è: "in quale caso disturba gli altri atleti"? Ovviamente stiamo parlando di uno standard oggettivo, e l'esperienza ha dimostrato che la comunicazione a un normale livello di voce o, naturalmente, con i segni, è accettabile.

***La regola è di non consentire una 'conversazione' tra atleta e tecnico, l'atleta non deve parlare dalla linea di tiro. Ciò potrebbe facilmente causare disturbo agli altri atleti.***

## 4.8 Uso di cannocchiali/binocoli

I cannocchiali posizionati sulla linea di tiro devono essere regolati in modo che la loro parte superiore non sia più alta dell'ascella dell'atleta che la usa (fig. 15), affinché non intralcino il lavoro dei fotografi.
Quando tre atleti sono in linea contemporaneamente, non devono rimuovere i loro treppiedi quando lasciano la linea di tiro.

Quando **quattro atleti tirano sulla stessa piazzola in turni diversi (AB-CD)**, i cannocchiali devono essere rimossi, a meno che due atleti in turni diversi non acconsentano a usare lo stesso cannocchiale. **In questo caso l'altezza del cannocchiale non può essere superiore all'altezza dell'ascella dell'atleta più basso.**

Mentre i cannocchiali non sono consentiti sulla linea di tiro nel campo delle finali, gli arcieri hanno il permesso di avere il binocolo per il loro uso anche quando sono presenti i mega schermi.



*Figura 15. Cannocchiali sulla linea di tiro.*
*A sinistra la posizione consentita, mentre sulla destra il cannocchiale è posizionato troppo in alto.*

## 4.9 Atleti che lasciano la linea di tiro.

Le regole ci dicono che gli atleti devono lasciare la linea quando hanno finito i tiri. L'intenzione è quella di evitare ritardi inutili, quindi questa regola riguarda quegli atleti che rimangono per ultimi sulla linea.
Non preoccupiamoci per l'atleta che rimane sulla linea di tiro per cortesia verso un vicino ancora in mira.

**Ben altro problema sono gli atleti che lasciano la linea di tiro per poi tornare e continuare a tirare entro il limite di tempo ancora a disposizione. Prima di tutto deve essere chiaro che questo non è vietato, a meno che non venga fatto ripetutamente per disturbare gli avversari.**
**Tuttavia, è responsabilità dell'atleta se torna sulla linea di attesa prima che la volée sia finita.**

## 4.10 Comunicazioni elettroniche.

Da qualche tempo si è discusso se i tecnici possano utilizzare la comunicazione elettronica tra loro (ma non con gli atleti) dietro la linea di attesa. Si è anche sollevata la questione dell'uso dei telefoni cellulari dietro la linea di attesa. Tutto questo è ora accettato (eccetto che per le Olimpiadi, le Finali dei Campionati Mondiali e le Finali degli eventi della Coppa del Mondo - e principalmente per ragioni di immagine).

## 4.11 Anomalie al bersaglio.

### 4.11.1 Rimbalzi

Il Giudice, dopo essere stato informato del rimbalzo, procederà sulla linea di tiro per verificare quanto avvenuto per poi tornare dietro la linea di attesa. Mentre la linea di tiro si svuota, il Giudice si farà aventi e indicherà il problema al DDT tramite segnali visivi o comunicazioni radio (se disponibili).

Il segnale includerà il numero di frecce rimaste da tirare. Il DDT chiederà a tutti gli altri atleti di aspettare fino a quando la questione non sarà risolta. L'atleta del rimbalzo (o il tecnico della squadra o l'ufficiale designato) e il Giudice avanzeranno verso il bersaglio. Il Giudice prima localizzerà la freccia e, considerando la sua posizione sul terreno o altrove, deciderà se è possibile che sia stato effettivamente un rimbalzo. Tenterà quindi di localizzare sulla visuale il segno lasciato dal rimbalzo. Se lo trova, il Giudice registrerà il valore nel suo taccuino, smarcherà il foro e posizionerà la freccia in questione dietro il bersaglio. Prima di smarcare il foro, il Giudice dovrebbe assicurarsi che non ci siano frecce sul bersaglio il cui valore potrebbe essere messo in dubbio dagli atleti al momento della registrazione del punteggio. Se c'è una freccia vicino a una linea di punteggio, il Giudice dovrebbe seguire la procedura corretta per decidere il valore della freccia prima di smarcare il foro. In tali casi, il Giudice prenderà nota del punteggio.

***Se il Giudice trova più di un foro non smarcato sulla visuale, darà alla freccia il valore più basso tra i fori non smarcati.***

Se gli altri atleti di quel bersaglio hanno ancora frecce da tirare, dovranno completare la loro volée prima che venga autorizzata la registrazione di tutti gli atleti.

Il Giudice presente al rimbalzo durante la registrazione del punteggio confermerà il valore della freccia rimbalzata.

### 4.11.2 Pass-Through (Attraversamento)

La procedura per un pass-through è simile a quella per il rimbalzo, anche se l'attraversamento non viene sempre scoperto finché gli atleti non raggiungono il bersaglio per registrare il punteggio. Quando viene rilevato un attraversamento, tutti gli atleti che hanno tirato su quel bersaglio procederanno alla registrazione del punteggio nel caso in cui il battifreccia debba essere sostituito (per usura).

Quando viene segnalato un attraversamento, il Giudice dovrebbe prima cercare di localizzare la freccia che sarà sul terreno o infissa sul bersaglio in modo tale che non

sia possibile vedere la sua cocca. Una volta che il Giudice è certo che la freccia sia davvero un attraversamento, a giudicare dalla sua posizione sul terreno e/o da altre prove, egli dovrebbe cercare di identificarne il foro e il valore. A volte lo potrà fare grazie ai segni delle alette della freccia passata, o controllando i diversi fori non smarcati, anche se il passaggio potrebbe avvenire in un solo foro sull'area di punteggio. Solo se non è possibile identificare il foro, verrà considerato il foro non smarcato con il valore più basso.

Se la freccia è profondamente infissa nel battifreccia, il Giudice deve cercare di identificarne il valore prima di spingerla di nuovo da dietro verso il fronte del battifreccia. Questo può essere fatto misurando la distanza da altre frecce sul retro o dal bordo del battifreccia.

***La procedura di spingere in fuori la freccia può essere attuata solo qualora sia necessaria per identificare correttamente il valore della freccia e non va effettuata fino a quando tutte le altre frecce non siano state registrate.***

È necessario prestare estrema attenzione affinché la freccia venga spinta indietro tenendo conto dell'angolatura con cui è entrata nel battifreccia.

Se si verifica un attraversamento, allora il battifreccia dovrebbe essere sostituito o rinforzato con ogni mezzo appropriato per evitare ulteriori problemi.

### 4.11.3 Frecce penzolanti

Se una freccia rimane appesa sul bersaglio, ma non correttamente infissa nel battifreccia, tutti i tiri sul quel bersaglio devono cessare immediatamente, per ridurre il rischio che la freccia cada dal bersaglio o sia danneggiata da un'altra freccia. Quindi la procedura da seguire è la stessa del rimbalzo e dell'attraversamento.

***Il valore di una freccia penzolante è giudicato dal suo impatto sulla zona di punteggio in cui è appesa.***

A volte l'asta di una freccia penzolante tocca più zone di punteggio, ma questo non ha alcun significato ai fini del punteggio effettivo.

### 4.11.4 Punteggio indoor

Occasionalmente gli atleti commettono errori (o realizzano delle M) quando tirano su visuali multiple, ad esempio tirando due frecce in uno stesso centro; cioè con un 10 e 9 nella parte superiore, nessuna freccia al centro e 8 nella parte inferiore. La regola dice che se hai due frecce in un centro, il valore più alto diventerà un *miss*; quindi in questo caso avrai il punteggio di 9-8-M.
Può accadere che l'atleta pensi di compensare tirando un'ulteriore freccia nel centro libero; nel nostro esempio abbiamo quindi 10 e 9 in alto, 10 al centro e 8 in basso. Sappiamo che se tiri più frecce del dovuto dovresti segnare i tre punteggi più bassi, ma per trovare questi punteggi devi prima occuparti della situazione nel centro superiore; qui abbiamo 9-M-10-8 (organizzato a 10-9-8-M). I tre valori più bassi saranno quindi 9-8-M nel nostro esempio.
Più raramente potresti incorrere in un atleta che fa questi doppi errori e addirittura fa un terzo errore tirando una delle frecce fuori tempo. La procedura sarà quindi a) occuparsi delle due frecce in un centro, b) identificare i tre punteggi più bassi e c)

sbarrare e passare a M il più alto dei tre valori. Nel nostro esempio i risultati sarebbero 9 - M - 8 - M = 8 – M – M.

Se segui la procedura corretta non potrai sbagliare.

## 4.12 Guasti all'attrezzatura

Se un atleta dovesse subire un guasto al suo equipaggiamento durante una volée, dovrà richiamare immediatamente l'attenzione di un Giudice. Il Giudice si avvicinerà all'atleta, per assicurarsi che ci sia effettivamente un guasto all'attrezzatura. Il Giudice si ritirerà sulla linea di attesa dopo aver chiesto quante frecce sono rimaste da tirare e la stima dell'atleta del tempo necessario per effettuare le riparazioni. Il DDT deve essere informato al più presto possibile via radio oppure, appena prima che la linea di tiro si svuoti, il Giudice si sposterà sulla linea e segnalerà al DDT il guasto dell'attrezzatura. Questo è necessario per evitare che il DDT faccia procedere gli atleti alla registrazione dei punteggi. Se l'atleta è quindi in grado di recuperare le frecce restanti, il Giudice indicherà al DDT il loro numero. Se l'atleta non è in grado di continuare in quel momento, il Giudice darà il segnale affinché il DDT faccia procedere con la registrazione del punteggio degli altri atleti.

In tutti i casi le frecce restanti dovranno essere tirate il prima possibile. Per guasto all'attrezzatura si intende quello che costringe l'atleta a sostituire o riparare gli elementi per i quali non si poteva prevedere un problema. Sono considerati guasti alle attrezzature corde o cocche rotte, mirini allentati, patelette danneggiate, clicker scivolati e problemi simili. Non è pensato per consentire ad un atleta di rifare il serving a una corda, o impennare una freccia e così via, problemi per i quali le sostituzioni dovrebbero essere a portata di mano.

Le regole consentono un massimo di 15 minuti per ogni guasto per recuperare le frecce non tirate. Questo tempo è necessario per ovviare ai problemi più gravi, e sarà quindi più pratico recuperare le frecce dopo l'ultima parte della distanza (non appena la registrazione del punteggio dell'ultima volée è completato). Andrà sempre applicato il buon senso, difficilmente saranno necessari 15 minuti, ma all'atleta verrà assegnato un certo numero di volée da tirare, tante quante potrebbero avere luogo in circa 15 minuti seguendo il normale ritmo di gara.

Se il guasto dell'attrezzatura si verifica alla fine di una distanza, puoi dare all'atleta un po' di tempo per riparare l'attrezzatura prima di considerare delle frecce come non tirate.

***Si prega di notare che la regola si applica per "qualsiasi guasto all'attrezzatura", quindi se un atleta sfortunatamente subisce un secondo o più guasti, essi saranno gestiti allo stesso modo.***

NOTA BENE: l'atleta può impiegare tutto il tempo necessario per riparare l'attrezzatura. Tuttavia, potranno essere recuperate solo il numero di frecce che potrebbero essere tirate in non più di 15 minuti.

***Inoltre, agli atleti non sarà concesso tirare frecce di prova dopo aver rimediato ai guasti alle attrezzature.***

***Nella fase degli scontri non è previsto la concessione del tempo per risolvere guasti all'attrezzatura.***

Le pause per recarsi ai servizi igienici non sono considerate guasti, anche se le regole consentono agli atleti di incaricare altri atleti di registrare i punteggi per loro, o *di scambiare i posti nell'ordine di tiro con un altro atleta, al fine di avere il tempo per tali necessità*. Se il problema dovesse diventare troppo frequente, i giudici e il DDT dovranno trovare una soluzione di buon senso.

## 4.13 Problemi medici

Lo stress o le lesioni muscolari non sono considerati come guasti alle attrezzature. È responsabilità dell'atleta essere in forma per la competizione. Ma sappi che di recente sono state accettate regole riguardanti l'insorgenza di un problema medico imprevisto durante la competizione. Il personale medico dovrebbe determinare la gravità del problema e l'idoneità dell'atleta a continuare a gareggiare senza assistenza. La procedura di recupero delle frecce perse è simile a quella dei guasti dell'attrezzatura.

***Queste regole riguardanti i problemi medici non sono valide per le fasi degli scontri.***

## 4.14 Recupero di più frecce.

Quando ci sono più atleti nello stesso momento che devono recuperare più frecce in seguito a rimbalzi, guasti alle attrezzature, ecc., ci possono essere due opzioni per organizzare i tiri. Se ci sono pochi atleti, essi saranno chiamati contemporaneamente sulla linea di tiro. I tempi saranno considerati a partire dal numero più alto di frecce da recuperare, e un Giudice indicherà ai singoli atleti quando iniziare a tirare dando un comando a voce quando il tempo corrisponde al numero di frecce rimaste loro. Il giudice deve istruire gli atleti della procedura prima di iniziare i tiri. Se gli atleti coinvolti sono molti, saranno gestiti separatamente in base al numero di frecce da tirare.

**Il tempo assegnato per ogni freccia da tirare sarà di quaranta secondi.**

## 4.15 Rilascio prima e dopo il segnale

Dato che agli atleti non è permesso alzare il braccio dell'arco fino a quando non viene dato il segnale, è raro che capiti loro di tirare prima. Più spesso affronterai il problema del rilascio (o sgancio) di un atleta dopo che il limite di tempo è scaduto, nel caso abbia scoccato la freccia contemporaneamente o molto vicino al segnale (il primo avviso sonoro è quello che indica che il tempo è scaduto).

Prima di agire, **devi essere assolutamente sicuro che il limite di tempo sia scaduto**, e questo è spesso un giudizio difficile da dare. È necessario considerare che è possibile che tu abbia udito il segnale acustico prima del concorrente. Questo può essere vero se ti trovi più vicino alla sorgente sonora.

***È anche molto importante che tu ti posizioni in tempo per vedere il rilascio della freccia, che è il momento decisivo per il tuo giudizio.***
***È consigliato, se possibile, di consultare il DDT, poiché si suppone che egli abbia osservato attentamente la situazione.***

Se una freccia viene scoccata simultaneamente con l'inizio del segnale di stop, bisogna concedere all'atleta il beneficio del dubbio. Quando una freccia è stata tirata prima o dopo il segnale del cronometro, l'atleta perderà il punteggio più alto di quella volée. Lo indicherete mostrando in alto un cartellino rosso. Il valore di ciascuna delle frecce tirate (che siano 3 o 6) deve essere riportato sullo score. Il Giudice eseguirà quindi la correzione tirando una riga in rosso sul valore più alto, scrivendo M e firmando la correzione (Figura 16).

**Se una freccia viene scoccata sul campo di gara dopo la chiusura dei tiri di prova e prima dell'inizio della competizione, o durante le pause, l'atleta perderà la freccia con il punteggio più alto della successiva volée; dovrà comunque tirare TUTTE le 3 o 6 frecce, a seconda dei casi. Sarebbe consigliabile informare l'atleta di tirare l'intera volée, di registrare tutte le frecce e che poi il Giudice correggerà lo score. Se questa sarà la procedura, il Giudice dovrà mostrare il cartellino rosso alla fine della volée.**

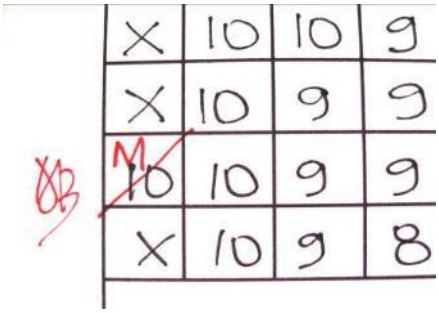



*Figura 16. Correzione dello score.*

## 4.16 Discrepanze tra i segnali sonori e cronometro.

**Segnali sonori**
Le regole dicono che il segnale sonoro è quello valido in caso di discrepanza tra esso e il segnale visivo. Quindi se la differenza tra i due è questione di circa un secondo, il suono deve essere considerato l'indicazione corretta. Se tuttavia il DDT, o chiunque debba dare il segnale acustico, a causa della mancanza di attenzione o di un'azione di disturbo (ad esempio qualcuno che gli rivolga la parola in quel momento) non riesce a farlo per diversi secondi, è necessario usare il buon senso. La tua azione in questo caso dovrebbe essere quella di scoprire quale dei due segnali fosse effettivamente preciso e prendere una decisione a vantaggio degli atleti, che non dovrebbero essere penalizzati a causa della distrazione di un ufficiale di gara. Ciò è ancora più importante se il segnale sonoro viene dato prima della fine del tempo

consentito.

### 4.16.1 Segnali di temporizzazione

Per molto tempo c'è stata discussione tra i giudici su come gestire le situazioni in cui si verifichi qualche errore nei segnali di indicazione del tempo (luci gialle, contasecondi, ecc.) che possa impedire agli atleti di tirare le loro ultime frecce prima del corretto segnale sonoro di interruzione dei tiri, o li costringa a tirare di fretta se il tempo sull'orologio è impostato in modo errato, inferiore al dovuto.

a) L'atleta ha il diritto di avere un segnale di avviso esatto 30 secondi prima della fine del tempo. Se vengono dati meno di 30 secondi, all'atleta saranno concessi 40 secondi a freccia per tirare le frecce rimanenti, anche se il tempo totale (di 2 o 4 minuti) è stato rispettato.

Tuttavia, agli atleti non sarà permesso di recuperare le frecce se ci sono altri mezzi di temporizzazione, in funzione e visibili - ad esempio se c'è un conto alla rovescia facilmente visibile anche se le luci non funzionano correttamente. Esprimi un giudizio equo sulla situazione e concedi il beneficio del dubbio a vantaggio dell'atleta coinvolto. Tuttavia, tieni presente che quando si recupera una singola freccia, potrebbe non essere possibile fornire un segnale di avviso [e quindi potresti dover dare il segnale manualmente con fischietto e cronometro]

Dovresti anche essere consapevole che se gli orologi o le luci si spengono improvvisamente, la volée non verrà interrotta. La maggior parte degli atleti ha un ritmo allenato e continuerà a tirare ampiamente nel tempo concesso, ma se smettono di tirare, seguiamo la procedura sopra menzionata.

b) Se per errore viene impostato un intervallo di tempo troppo breve sugli orologi, è consigliabile "oscurare" il contasecondi per evitare che gli atleti vengano stressati dal breve intervallo di tempo o che interrompano i tiri. Gli atleti potrebbero continuare a tirare o fermarsi, come menzionato sopra – e i giudici dovranno gestire la situazione nel migliore interesse degli atleti.

> ***Occasionalmente (soprattutto quando gli atleti devono recuperare frecce a causa di rimbalzi, guasti alle attrezzature, ecc.) i giudici potrebbero prendersi la responsabilità di cronometrare. Tuttavia, i giudici non sono preposti al cronometraggio - in realtà sono lì per controllare che i tempi vengano correttamente impostati.***
>
> *Pertanto, come procedura di base, saranno il DDT o i suoi vice a dirigere i tempi in tutte le situazioni in cui è necessario il cronometraggio*.

## 4.17 Posizione dei giudici durante la registrazione del punteggio

Dopo il segnale per procedere con la registrazione del punteggio, i giudici si sposteranno verso i bersagli tutti insieme, in linea. Rimarranno alle posizioni assegnate, circa 10 metri davanti ai bersagli di loro competenza. Se chiamati per assistenza, eseguiranno il compito e torneranno alla loro posizione di fronte ai bersagli.

Se un Giudice assegnato ai bersagli accanto ai tuoi è occupato e viene richiesta assistenza su un altro dei suoi bersagli, offri immediatamente il tuo aiuto e quando finisci ritorna nella tua posizione designata.
Quando tutti gli atleti hanno completato la registrazione del proprio punteggio e rientrando hanno oltrepassato la linea dei Giudici, questi si assicureranno che nessuno sia rimasto dietro i bersagli e che i loro bersagli assegnati siano liberi (che nessuna freccia sia infissa) e sicuri (ad esempio, che le visuali siano in buono stato). A quel punto i giudici lasceranno il campo tutti insieme, indicando al DDT che il campo è libero e sicuro. Rif. sezione 5.2 (Fase Eliminatoria dell'Olympic Round).

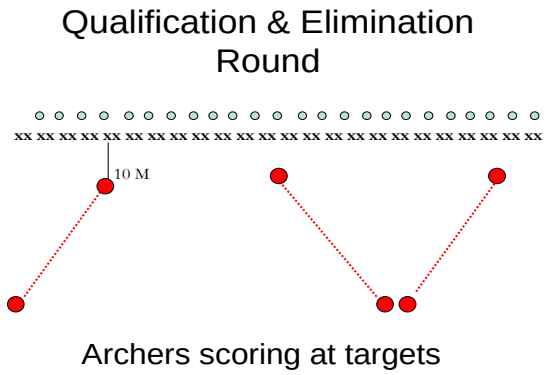



*Figura 17. Posizione dei giudici durante la registrazione punteggi*
*I giudici devono spostarsi dalla linea di tiro in un'unica linea che si ferma a 10 m dagli atleti in fase di registrazione.*

## 4.18 Valutazione delle frecce - Nessuna seconda chiamata

Giudicare il valore delle frecce a bersaglio è una delle responsabilità maggiori dei Giudici, soprattutto dal momento che la chiamata di un unico giudice è definitiva. Otterrai il rispetto e la fiducia degli atleti se farai questo importante compito in modo professionale.

È necessario seguire la procedura in modo corretto:

***(a) Usa sempre la lente d'ingrandimento***
***(b) Visualizza sempre la freccia da entrambi i lati - una volta sola***
***(c) Visualizza sempre la freccia da una posizione vicina ai 90°***
***(angolo retto) rispetto all'asta della freccia, parallelamente alla visuale.***
***(d) Cerca sempre di evitare di toccare la visuale, il battifreccia o le frecce.***
***(e) Dichiara sempre in modo chiaro il valore della freccia.***
***(f) Controlla sempre che il valore da te dichiarato sia effettivamente segnato.***

Non chiedere mai a chi appartiene la freccia in discussione e astieniti dal fare commenti su quanto sia difficile per te giudicare la freccia.

**Sii fermo nell'annuncio della decisione che hai preso, ad es.**
**"La freccia è un nove."**

Quando la linea di demarcazione non è presente, a volte potresti trovare necessario

guardare la freccia dalla posizione frontale al bersaglio, da dove sarai in grado di stimare meglio il probabile raggio della sezione mancante della linea. Fai questo solo dopo aver provato a giudicare la freccia con la lente di ingrandimento da entrambi i lati.

Ricorda sempre che non esiste una linea divisoria tra le aree di punteggio 2 e 3, e tra il 4 e il 5. Siamo spesso sorpresi dal numero di atleti in tutto il mondo che affermano che la loro freccia è un 5 perché tocca una linea più scura sul bordo interno del nero. In realtà si riferiscono alla zona in cui i due i colori si sovrappongono. Questa area appartiene alla zona di punteggio dei 4 punti.

Applica queste linee guida nella tua valutazione:

**(1). Se la linea di demarcazione non è intatta o se è spostata da una freccia nell'area in questione, per decidere prova a visualizzare la circonferenza immaginaria del cerchio originale.**
**(2). Non impiegare troppo tempo per prendere una decisione. Se non sei sicuro, dai il valore più alto. Ricorda che l'atleta deve ottenere il beneficio del dubbio.**

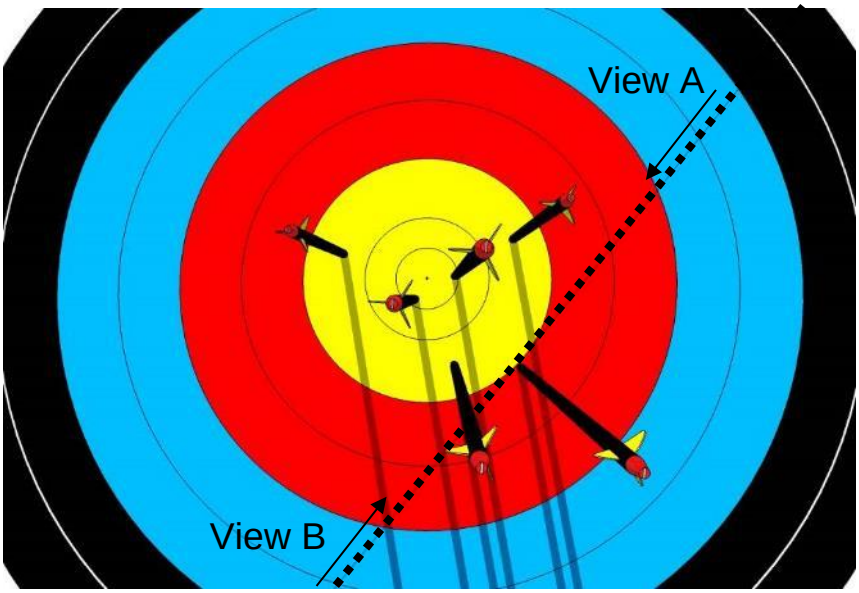



*Figura 18. Valutazione del punteggio di una freccia*

*La freccia in basso a destra della visuale sopra (figura 18) è molto vicina alla linea e richiede l'intervento di un Giudice per decidere il valore della freccia. Il valore che può sembrare corretto a prima vista da una posizione frontale in molti casi può essere fuorviante, e a causa di ciò la dichiarazione dei punteggi non dovrebbe essere determinata da questa posizione: è sempre necessario prendere un punto di vista tangenziale verso la linea del punteggio e il punto di impatto della freccia dall'angolo in alto a destra del bersaglio verso la freccia (vedi A) e da sotto di nuovo verso la freccia (vedi B). Potrebbe essere necessaria una valutazione frontale della visuale quando manca l'anello di punteggio.*



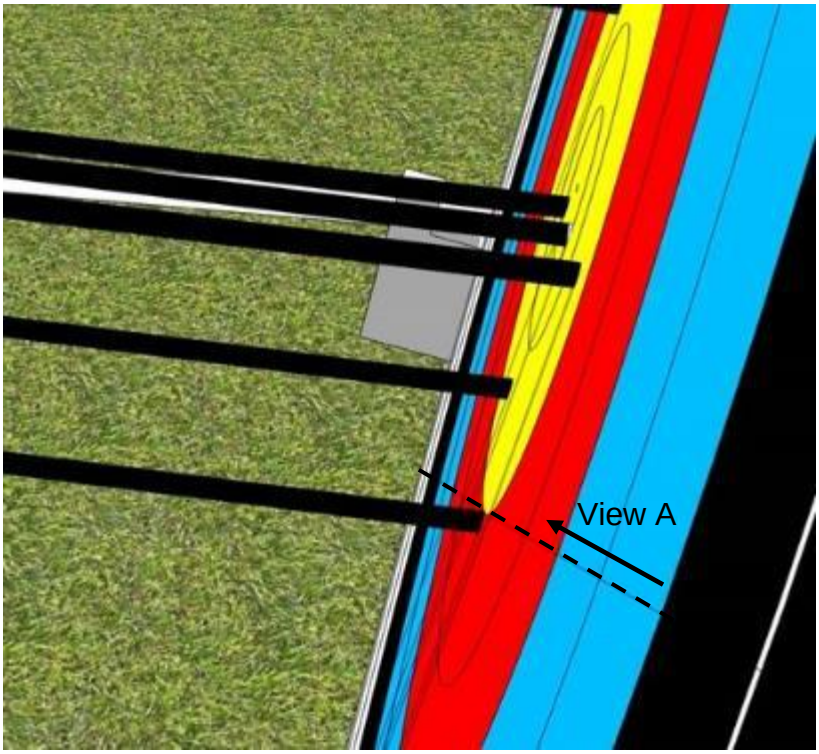
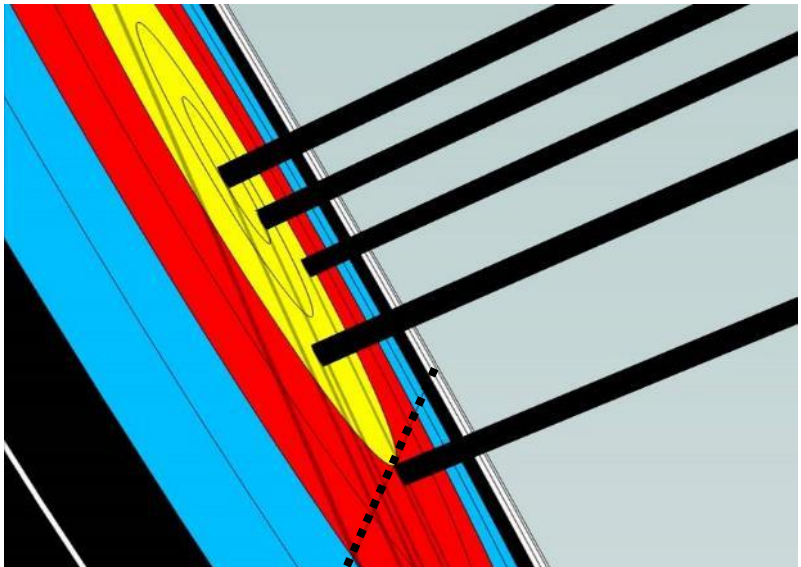



*Figura 19. (sopra) viste dall'alto e 20. (sotto) viste dal basso*
*Valutazione del punteggio di una freccia vista dal punto di vista A e dal punto di vista B.*

*La freccia da valutare deve essere vista tangenzialmente all'anello di punteggio, dall'alto e dal basso. In queste figure si ha una visione generale della freccia da valutare guardando da sotto e da sopra la linea tangenziale.*



**Quando un Giudice ha deciso il valore di una freccia ancora nel bersaglio, non può esserci nessun secondo parere o reclamo.**
Ci possono essere situazioni in cui ti viene chiesto di effettuare una valutazione riguardante una freccia che non è affatto discutibile, e dove sembrerebbe piuttosto ridicolo seguire la procedura sopra descritta. In tali situazioni può essere indicato chiedere agli atleti la loro opinione, sulla base della quale normalmente accerteranno il valore reale senza ulteriore assistenza da parte tua.

## 4.19 Numero di frecce scoccate – In Tempo / Fuori Tempo

A volte gli atleti possono, per varie ragioni, tirare più frecce di quelle consentite o persino tirare frecce prima dei segnali di inizio tiri o dopo i segnali di fine tiri. In quest'ultima situazione, al Giudice è richiesto di agire per correggere il punteggio sugli score. Se una freccia viene tirata fuori tempo massimo è tassativo che tu mostri il cartellino rosso. I punteggi originali devono essere debitamente annotati sugli score e solo successivamente corretti eliminando con una barra in rosso il punteggio più alto, poiché queste azioni potrebbero essere soggetto di ricorso.

### 4.19.1 Frecce scoccate in numero eccessivo.

Se un atleta tira più frecce di quelle consentite nel tempo assegnato a seconda della tipologia di gara, verranno riportate sullo score le sei frecce più basse oppure le tre frecce più basse. La stessa procedura va adottata per gli scontri a squadra e Mixed Team a tiri simultanei.

### 4.19.2 Violazioni multiple.

Se un atleta scocca una freccia fuori tempo e tira anche frecce in sovrannumero, è questo il caso di una violazione multipla. In questa situazione, le sei / tre frecce più basse saranno valutate in base ai loro valori nel bersaglio, e quindi il punteggio più alto (dei sei / tre) sarà barrato in rosso e corretto in '*Miss*'.

## 4.20 Tabelle per gli Score e loro Correzioni.

Nelle gare all'aperto e Indoor dove non ci sono marcatori ufficiali, gli atleti segnano spesso i punteggi autonomamente, usando due tabelle per gli score. In caso di discrepanza di punteggio tra i due score, sarà valido il valore più basso.
Tuttavia, un errore sullo score può essere corretto dagli atleti a patto che sia corretto prima che le frecce vengano estratte, e a condizione che tutti gli atleti sul bersaglio concordino sulla correzione e la siglino con le proprie iniziali. Se ti viene chiesto in qualità di Giudice di eseguire la correzione, fallo, ma allo stesso tempo informa gli atleti che devono affrontare la questione da soli. [Attualmente è richiesto che sia il Giudice a barrare il valore errato in rosso e scrivere di fianco il valore corretto, siglando sul lato]. Alla fine del round, gli atleti sono tenuti a firmare il punteggio.

Questa azione significa che gli atleti concordano con i valori delle frecce scritte, la somma totale indicata in fondo agli score, il numero di 10 e X e quindi anche il vincitore dello scontro.
Recentemente si sono verificati casi in cui entrambi gli arcieri in uno scontro non abbiano firmato gli score. In tal caso, entrambi gli arcieri sono squalificati dalla gara e l'arciere nella fase successiva della griglia di eliminazione ottiene un *bye*.

## 4.21 Smarcare i fori

Molti atleti pensano che sia necessario smarcare tutti i fori sulla visuale, sia all'interno che all'esterno delle zone di punteggio effettive. Alcuni smarcano tutti i fori sul battifreccia e persino i buchi nel legno del cavalletto.
Le regole indicano "Una freccia che colpisce il bersaglio e rimbalza, sarà valutata in base al suo impatto sulla visuale, a condizione che tutti i fori delle frecce siano stati contrassegnati e che sia possibile identificare un foro o un segno non smarcato". Le parole chiave sono "bersaglio": le zone di punteggio dei 40, 60, 80 o 122 cm. I fori al di fuori delle zone di punteggio non saranno presi in considerazione.

**Smarcare i fori non è responsabilità dei giudici.**



*Figura 21. Smarcatura dei fori delle frecce*

È solo in circostanze particolari chiaramente descritte nei regolamenti e in questa Guida che ci si aspetta che un Giudice provveda a smarcare i fori. Tuttavia, se stai controllando una visuale per valutare una possibile sostituzione o per valutare le condizioni delle linee divisorie e trovi un foro non segnato, smarcalo pure, ma fai in modo che gli atleti su quel bersaglio siano consapevoli che quella è loro responsabilità, e informa i tecnici dei loro Team di quello che hai fatto.

Molto spesso gli atleti su un bersaglio distribuiscono tra loro i compiti e nominano un atleta per smarcare i forii, un altro per estrarre le frecce, ecc. Il giudice evidenzierà agli atleti la necessità di smarcare i fori. Sarai sorpreso di quanto spesso anche gli atleti esperti non li segnino correttamente. Insegna agli atleti a smarcare i fori con linee corte, non più lunghe di 5 millimetri. Sono sufficienti due linee ad angolo retto.

Sii consapevole del fatto che alcuni atleti, per lo più in eventi al chiuso, usano marcare i fori in modo esagerato al fine di ottenere un punto di mira migliore al centro, o anche allargare alcuni fori per lo stesso scopo. Questo non è certamente

accettabile; procederai a cambiare la visuale e redarguirai gli atleti.

## 4.22 Frecce lasciate nel bersaglio.

Se le frecce vengono inavvertitamente lasciate nel bersaglio, i tiri non verranno interrotti [se un atleta lascia inavvertitamente le frecce sul bersaglio, è previsto dal Regolamento che lo stesso possa tirarne altre se ne ha a sufficienza oppure recupererà la volée al termine della distanza (Art. 14.3.1)]

## 4.23 Problemi al bersaglio

Non tutte le problematiche sul bersaglio vengono gestite dalla linea di tiro. In condizioni di vento forte, le visuali dei bersagli potrebbero allentarsi. Se una visuale si allenta per il vento e, ad esempio, un angolo va a cadere sulla zona di punteggio nel mezzo di una volée, gli atleti di quel bersaglio interromperanno i tiri fino a quando l'intera linea non avrà terminato. [Il Giudice segnalerà, oltre che al DDT affinché imposti di conseguenza la centralina, a tutti gli atleti che verrà effettuato un recupero, fermandoli sulla linea di tiro prima che procedano alla registrazione dei punteggi]. Il Giudice procederà quindi verso il bersaglio con gli atleti di quella piazzola quando tutti gli altri sul campo avranno terminato la loro volée, registrerà il valore delle frecce nel suo taccuino, smarcherà i fori, farà estrarre le frecce tirate e farà fissare la visuale.

Il Giudice tornerà alla linea di tiro con gli atleti e segnalerà al DDT il numero di frecce ancora da tirare da parte degli atleti in questione, che le tireranno prima che la registrazione dei punteggi generali abbia luogo. Il Giudice supervisionerà poi la registrazione del punteggio del bersaglio in questione.

## 4.24 Battifreccia caduto

Se la visuale o il battifreccia cadono a terra (nonostante siano stati fissati e ancorati come richiesto dal Giudice), il Giudice assegnato a tale bersaglio fermerà i tiri e prenderà tutte le misure ritenute necessarie, assicurando agli atleti un tempo sufficiente per tirare il numero rimanente di frecce, una volta debitamente risolto il problema.

Se è evidente che le frecce sono state rotte o deviate dalla posizione di impatto o se è impossibile determinare il punto di impatto preciso, e quindi il valore delle frecce, il Giudice assegnato deciderà quale azione intraprendere. Solo le frecce che sono impossibili da valutare saranno considerate come non tirate.

***Questa situazione è la seconda di due possibili situazioni, in cui all'atleta può essere permesso di tirare nuovamente le sue frecce.***

## 4.25 Procedure di spareggio – Fase di Qualifica

Se gli atleti sono pari in una posizione alla fine del turno di qualificazione, in cui tutti gli atleti coinvolti avanzano alla fase successiva della competizione all'interno delle griglie degli scontri, la parità viene risolta contando il numero di 10 (*inclusi sia i 10 che le X*), e poi il numero di X.
I giudici non devono necessariamente essere coinvolti in questa procedura, che viene

normalmente eseguita dal sistema dei risultati elettronici. Il tuo compito qui è controllare, prima che inizi la fase eliminatoria, che i computer possano effettivamente risolvere le parità seguendo questa procedura. Se gli atleti in questione hanno lo stesso numero di 10 e X, a quel punto il Giudice procederà al lancio della moneta, a meno che questo sorteggio non sia generato dal computer.
Fino a quando non verranno fornite le informazioni ufficiali sugli shoot-off, gli atleti dovranno rimanere sul campo di gara. Un atleta che non è presente per partecipare ad un match di spareggio annunciato dallo speaker sarà dichiarato il perdente di quel match.

Se gli atleti sono pari in una posizione in cui un atleta avanza alla fase successiva e l'altro viene eliminato, sarà necessario effettuare uno spareggio. Sii consapevole del fatto che quando 104 atleti si qualificano, gli 8 migliori atleti avranno due *bye*, quindi un pareggio per l'ottavo posto richiederà uno shoot-off.

Lo spareggio consisterà in una volée di una singola freccia all'ultima distanza a cui si è tirato nel turno di qualificazione. Gli organizzatori installeranno due bersagli al centro del campo (o altrove se più visibili al pubblico). Se l'ultima distanza è stata di 30 m tirati su visuali da 80 cm (con tre o quattro centri sul bersaglio), le stesse misure verranno utilizzate per i tiri e gli atleti tireranno nella stessa visuale loro assegnata durante la competizione (A, B, C o D). Gli atleti tireranno la loro freccia simultaneamente entro 40 secondi. A volte questi bersagli sono abbastanza lontani dal Direttore dei Tiri, ed è il Giudice sulla linea che deve segnalare al DDT quando gli atleti sono pronti per iniziare. Assicurati che nessuno tranne gli atleti coinvolti oltrepassino la linea di attesa.

Ogni atleta tirerà una singola freccia. Se il punteggio è lo stesso, l'atleta con la freccia più vicina al centro dopo la misurazione sarà dichiarato vincitore. **In caso di qualificazione individuale all'aperto, se entrambi gli arcieri realizzano un 10 nel Ricurvo o una X nel Compound**, procederanno a un secondo shoot-off. In base alla suddetta circostanza, **la procedura di misurazione più vicina al centro non avverrà nel caso del primo shoot-off**. Tireranno quindi una seconda freccia, dopo di che se il punteggio è lo stesso, a quel punto l'atleta con la freccia più vicina al centro sarà dichiarato vincitore. Se è di nuovo pareggio per punteggio e distanza dal centro, la procedura verrà ripetuta fino a quando non sarà possibile decretare il vincitore.

Quando si misura la distanza dal centro, è preferibile utilizzare un dispositivo di misurazione che può essere bloccato e trasposto da un bersaglio a un altro. Non utilizzare dispositivi digitali per misurare la distanza dal centro alla freccia. Se la distanza è molto vicina e sei in dubbio, dichiara che entrambi gli atleti sono ancora in parità e permetti loro di tirare un'altra freccia.

## 4.26 Comportamento antisportivo.

Il Regolamento, affrontando la questione del comportamento antisportivo, afferma che esso non deve essere tollerato. Tale condotta da parte di un atleta o di qualsiasi persona che assista un atleta comporterà la squalifica dell'atleta in questione e potrebbe ulteriormente comportare la sospensione dagli eventi futuri.

Questa è una delle zone “grigie” dell’arbitraggio. Quale comportamento può essere considerato antisportivo? L'interpretazione è molto soggettiva e potrebbe dipendere dalla sensibilità del Giudice.

Gli insulti verbali diretti a un Giudice da parte di un atleta o di un tecnico che rappresenta un atleta devono essere trattati con calma, a partire da un avvertimento al capitano di squadra, che chiarisca che l'atleta può essere squalificato se vengono rivolti al giudice o agli ufficiali di gara ulteriori insulti verbali.

In nessun caso le azioni fisiche dirette contro i giudici o gli ufficiali di gara devono essere tollerate, il contatto fisico o l'aggressione comporteranno una squalifica immediata.




# 5.0 PROCEDURE DI GARA - PARTE II - FASI ELIMINATORIE E FINALI

## 5.1 Introduzione – Eliminatorie e Finali

La seconda fase di un campionato è la Eliminatoria, che richiede che gli atleti siano abbinati secondo la Classifica per degli scontri testa a testa, come specificato nello Statuto e nei Regolamenti World Archery.

Le posizioni di ‘sbarramento’ per le varie competizioni sono le seguenti:

**104 atleti in un Campionato Mondiale Targa Outdoor. (I primi 8 atleti classificati avranno un *bye* nei primi due turni di scontri e parteciperanno alla competizione dai 1/16 di finale);**

**64 atleti in un evento di Coppa del Mondo (a meno che non ci siano più di 104 atleti - quindi come sopra);**

**32 atleti in un Campionato Mondiale indoor.**

Durante le Olimpiadi viene effettuata una gara di qualifica per stabilire le posizioni degli atleti per gli abbinamenti agli scontri. In questo caso i 64 atleti sono pre-qualificati per procedere al turno eliminatorio dei Giochi.

## 5.2 Fasi Eliminatorie

Nei Round delle Eliminatorie gli atleti effettueranno degli scontri, competizioni testa a testa. Con poche eccezioni, tutti gli scontri di una categoria si svolgono contemporaneamente. Gli atleti del Ricurvo tirano a set, 3 frecce ogni volée fino a un massimo di cinque set - mentre gli atleti del Compound tirano [tre frecce per] cinque volée a punteggio cumulativo.

### 5.2.1 Punteggio a Set (Arco Ricurvo)

Al vincitore del set vengono assegnati 2 punti; se il set è un pareggio, ad ogni atleta viene assegnato 1 punto; l'atleta che perde il set non ottiene punti. Il primo atleta che raggiunge sei (6) punti vince la partita. Se gli atleti sono in parità alla fine dell'incontro (5-5), lo shoot-off di una sola freccia determina il vincitore.

## 5.3 Fasi Finali

Nei quarti di finale, nelle semifinali e nelle finali per le medaglie della competizione, gli atleti tirano tre (3) frecce per ogni volée e devono tirare alternativamente ogni freccia, 20 secondi per freccia. **Tranne che per l'obbligo dei tiri alternati, per cui si effettua spesso uno scontro alla volta, le fasi Finali seguono lo stesso concetto della fase Eliminatoria.**

Tuttavia, per esigenze di programma, a volte i tiri si prevedono alternati solo nelle semifinali e/o negli scontri per le medaglie, ed è una decisione che viene presa dal Delegato Tecnico.

I guasti all'attrezzatura e le interruzioni per motivi medici non sono consentiti nelle Eliminatorie e nelle Finali della competizione.

## 5.4 Procedure per il Giudice di Linea

Il Giudice di Linea è incaricato dal Coordinatore della Giuria Arbitrale di seguire particolari procedure sulla linea di tiro. Diventa molto più coinvolto nella competizione ed è altamente visibile. Per fornire un più alto grado di visibilità ai giudici, ora saranno dotati di microfoni per captare le loro comunicazioni verbali con gli atleti.
I concorrenti, una volta presentati al pubblico, potrebbero desiderare di stringersi la mano l'uno con l'altro, ma il farlo è una loro decisione. Il Giudice di Linea non dovrebbe chiedere loro di farlo, né può essere il primo a stringere la mano ai concorrenti.
L'atleta di livello più alto nel turno di qualifica deciderà chi sarà il primo a iniziare lo scontro.

Per ottenere uniformità nelle nostre procedure di arbitraggio, i seguenti punti vogliono fornire indicazioni, ma a volte possono essere modificati per motivi logistici.
[E' buona regola che i Giudici di linea non indossino accessori non necessari appesi al collo o marsupi antiestetici, limitando se possibile anche l'uso degli occhiali da sole].

a) ***Il Giudice riceve gli atleti/le squadre, che sono accompagnati da un Marshal, all'ingresso del campo, quindi chiede all'atleta/squadra con la posizione più alta in ranking se vuole tirare per primo o per secondo. Una volta presa la decisione, starà al Giudice memorizzarlo, ad esempio mettendo qualcosa nella tasca destra (se tira per primo il bersaglio 2) o sinistra (se tira per primo il bersaglio 1), assicurandosi che la corretta informazione sia data al DDT e a chi si occupa della Sport Presentation che annuncia i punteggi non ufficiali.***

b) ***Dopo aver ricevuto un segnale dal Marshal, il giudice entra in campo seguito dai tecnici e dagli atleti. Procede fino alla linea di tiro, si gira per indicare agli atleti la posizione in cui posare i loro archi e le loro attrezzature.***

c) ***Il Giudice quindi chiama gli atleti alla linea di tiro dove tutti guardano nella direzione appropriata per la ripresa TV e vengono presentati. Quando il giudice viene presentato, si toglie eventualmente il cappello/berretto e fa un leggero inchino con la testa in direzione del pubblico e della tv.***




d) ***il Giudice dice poi "Atleti preparatevi", e quando gli atleti sono pronti dice: "Il bersaglio X tira per primo, il bersaglio Y tira per secondo" [indicando con le dita 'uno' e 'due' assicurandosi che gli atleti prestino attenzione al gesto]. Il giudice controlla poi i tabelloni e gli orologi contasecondi per controllare che tutte le indicazioni siano corrette [cioè che dalla parte***

*dell'atleta che tira per primo sia acceso il verde e pronto a partire il contasecondi con il tempo corretto]. Poi dice "linea libera, inizio match". A questo punto dà un segnale con la mano, guardando i bersagli per indicare chi inizia a tirare (che è anche un importante segnale di controllo per il DDT).*






e) *Il Giudice quindi dà un segnale puntando il braccio verso i bersagli mentre guarda il DDT, indicando che è il DDT ora a dover prendere il controllo, e raggiunge rapidamente la sua posizione - dietro la zona degli atleti, al centro per gli scontri a squadre e sul lato destro per gli scontri individuali. La posizione, tuttavia, può essere modificata a seconda delle esigenze televisive e delle postazioni delle telecamere [in modo da garantire però sempre che il Giudice sia in grado di seguire l'azione degli atleti].*

Per le volée successive, i punti (d ed (e verranno ripetuti; a questo punto il Giudice deve essere a conoscenza del punteggio più basso (nel Compound) o del set (nel Ricurvo) - poiché l'atleta/squadra con il punteggio inferiore sarà il primo a tirare nella volée successiva. (Se i punteggi/set sono in parità, l'atleta/squadra che ha tirato per primo all'inizio dello scontro, tirerà per primo – e lo stesso succederà per gli shoot-off).
Il punteggio/set sul tabellone viene confermato quando i singoli punteggi delle frecce scompaiono e viene mostrato solo il risultato totale. Una volta che i risultati sono confermati, il giudice dirà "Nazione/Arciere X conduce <punteggio> a <punteggio>, Nazione/Arciere X tira per primo". A seguire il Giudice dirà "linea libera" e ripeterà il punto (e) sopra descritto.
Durante gli scontri di squadra è essenziale che il Giudice sia sempre in grado di vedere chiaramente l'azione. Potrebbe essere necessario un passo di lato o un passo in avanti, e in effetti vedere un Giudice in movimento è più 'televisivo' che vedere un Giudice 'statua'. È anche tassativo che i cartellini gialli e rossi siano a portata di mano - non nel marsupio del giudice o nelle tasche, ma tenute in modo discreto nella mano dietro la schiena.
Sia per gli eventi individuali che per quelli di squadra, bisogna anche fare attenzione che il tecnico si trovi nell'area designata (o box). E ancora più importante: se vedi qualche atleta o squadra in procinto di commettere un errore, dovresti intervenire per prevenire l'errore e quindi mantenere la procedura di tiro entro le regole. In tal caso bisognerà rivolgersi sempre al tecnico.

L'arciere può decidere di non tirare la sua freccia finale, se il vincitore della partita è ormai evidente. In questi casi, egli può spostarsi direttamente nella zona dell'avversario, e stringere la sua mano sarà un'indicazione dell'accettazione dell'avversario come vincitore del match, oppure può rivolgersi al giudice di linea per informarlo della sua decisione. Il giudice di linea informerà il DDT e il Giudice ai bersagli della situazione e l'ultima freccia verrà registrata come una M – la stessa procedura di quando scade il tempo e l'ultima freccia non viene tirata.

## 5.5 Procedure per il Giudice ai bersagli

Quando viene utilizzato un *blind* per l'immediata rilevazione dei punteggi negli scontri finali (e in tutti i match alle Olimpiadi), per ogni scontro verrà nominato un giudice ai bersagli; la postazione del giudice dietro questi *blind* consente al pubblico degli spalti di avere una visione migliore della competizione, in quanto il campo non dà l'idea di essere affollato.
La costruzione dei *blind* non è responsabilità dei nostri Giudici, ma è importante che essi si assicurino che siano adeguati e sicuri, in quanto il Giudice ai bersagli sarà responsabile per i movimenti al loro interno, e sovrintenderà alla annotazione dei punteggi fatta dagli scoristi al momento dell'impatto.
Durante questa rilevazione anticipata è importante che gli agenti siano posizionati in modo che possano seguire l'impatto sui bersagli, in quanto ciò renderà più rapida la registrazione ufficiale dei punteggi.
Negli eventi di alto profilo, il *blind* può essere un'area al di fuori o dietro il campo di gara, e la registrazione avviene in base a ciò che si vede su schermi speciali predisposti. Ancora una volta, è importante che gli schermi siano posizionati piuttosto vicini, con gli scoristi seduti davanti e gli agenti degli atleti su ciascun lato,

in modo che possano osservare sia i bersagli che il punteggio rilevato.

Il Giudice ai bersagli sovrintenderà il tutto per essere aggiornato sull'andamento dello scontro, in modo da sapere in anticipo l'eventualità di avere uno spareggio dopo l'ultima volée.

Quando tutte le frecce vengono tirate e vengono dati tre segnali, il Giudice ai bersagli procede verso il bersaglio seguito dagli agenti e dallo scorista.

Normalmente il Giudice ai bersagli assegnato al match si piazzerà un paio di metri di fronte ai bersagli, nel mezzo. Lo scorista sarà posizionato al centro, dietro la linea dei bersagli. Ma con il recente posizionamento delle telecamere dirette sui bersagli, il Giudice si posizionerà sul lato esterno del bersaglio che si trova più lontano dal *blind*, fuori dall'angolo di ripresa.

Il Giudice valuterà le frecce e lo scorista segnerà di conseguenza il loro valore sulle tabelle del punteggio, dopo di che confermerà i punteggi via radio direttamente ai responsabili dei risultati, e i punteggi saranno così resi ufficiali.

Quando dichiara i punteggi, il Giudice potrebbe aver bisogno di fare un passo in avanti per valutare una freccia: può farlo e poi tornare alla posizione di base. Se non può decidere chiaramente un punto di linea, valuterà la freccia usando la procedura standard (lente d'ingrandimento, guardando da entrambi i lati ecc.). Se c'è bisogno di correggere lo score, questo deve essere fatto dal Giudice, che si avvicinerà allo scorista, effettuerà la correzione e apporrà la sua firma.

Quando la valutazione è conclusa e vengono assegnati i punteggi ufficiali, dopo che l'agente ha estratto le frecce e smarcato i fori delle frecce (cosa da fare il più rapidamente possibile), tutti lasceranno il campo in modo ordinato. Il Giudice sarà l'ultima persona a uscire (per garantire che nessuno venga lasciato indietro al momento dell'inizio della volée successiva).

Se c'è uno spareggio, che dovrebbe essere comunicato immediatamente prima di lasciare il campo, il Giudice si posizionerà tra i bersagli (un paio di metri in avanti per essere visto chiaramente) rivolto verso la linea di tiro per indicare lo shoot-off. Dopo che le frecce di spareggio sono state tirate, il Giudice ai bersagli si recherà sul campo e verificherà il risultato. Immediatamente quando il risultato è chiaro, egli indicherà con un segnale della mano appropriato chi è il vincitore (non aspettare che il punteggio venga scritto, perché spettatori e media stanno aspettando questo feedback ufficiale). Questo fa parte dello "spettacolo".

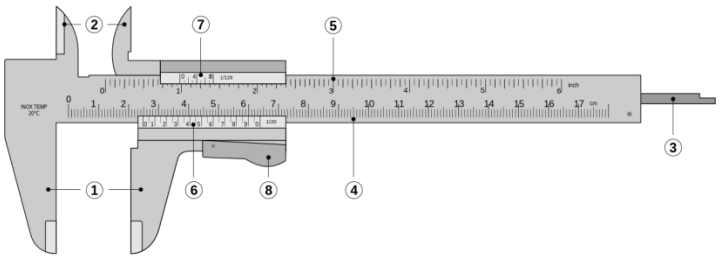
Se è necessario misurare la freccia più vicina al centro dopo uno spareggio (decisione che spetta al Giudice), mentre lo fai lascia che gli agenti stiano dietro di te di un paio di metri.

Poche cose importanti da ricordare:

**- Prima che inizi lo shoot-off, la crocetta nel centro della visuale deve essere intatta, nel caso in cui sia necessaria la misurazione della freccia più vicina al centro**

**- Il giudice ai bersagli deve indicare con il braccio il vincitore dell'incontro (anche quando non è uno spareggio). Si tratta di un'informazione ufficiale per tutti e dovrebbe essere fatto il prima possibile, anche se lo speaker ha già proclamato il vincitore (che a volte purtroppo potrebbe essere sbagliato). Quando si indica un vincitore, allontanarsi dagli agenti e dallo staff sul campo per essere chiaramente visibili e mantenere il segnale della mano per 5 secondi. In questo modo seguiremo in tutto il mondo le stesse procedure.**
**- Per gli scontri individuali all'aperto, se il 1° spareggio è in parità (entrambi "10" per il Ricurvo o entrambi "X" per il Compound), allora si andrà a un 2° shoot-off. In questo caso non si effettuerà la misurazione della distanza. Se i punteggi sono ancora pari alla fine del secondo shoot-off, a questo punto il vincitore verrà deciso misurando le distanze e determinando la freccia più vicina al centro.**

**- Se si utilizza un calibro per determinare la posizione della freccia, utilizzare sempre i cursori per la misura della distanza interna (contrassegnate con il numero 2 nella figura in basso), uno da posizionare**




**al centro della croce e l'altro per toccare il lato della freccia più vicino alla "X".**

## 5.6 Marcatori

I marcatori sono una parte importante dei maggiori tornei: quando si usano scoristi indipendenti, è importante che il Coordinatore della Giuria Arbitrale, o il suo vice, indica una breve riunione con i marcatori prima dell'inizio della gara.
I punti da trattare includeranno:

**I marcatori:**
**(a) non devono essere coinvolti nelle decisioni sul valore di una freccia.**
**(b) Non devono essere coinvolti in alcuna discussione su regole, interpretazioni, ecc.**
**(c) Devono assicurarsi di aver chiaramente ascoltato e registrato con precisione i valori delle frecce sulle tabelle di punteggio.**
**(d) Non possono apportare alcuna modifica ai punteggi delle frecce registrate: se sono necessarie modifiche del punteggio, allora tutti gli atleti sul bersaglio devono accettare la correzione o la questione deve essere riportata a un Giudice <u>prima</u> che le frecce vengano estratte dal battifreccia. Le modifiche ai totali possono essere apportate dai marcatori: uno dei loro compiti più importanti è quello di garantire che i totali siano corretti.**
**(e) Devono sapere che ciascuna freccia sarà chiamata singolarmente, dal punteggio più alto al più basso, in modo chiaro ed efficace. In caso di**

**dubbio il marcatore deve chiedere la ripetizione del valore.**
**(f) Dovrebbero chiamare gli atleti con i nomi scritti sulle tabelle di punteggio quando registrano i valori delle frecce sul bersaglio. Questo è estremamente importante in quanto vi sono stati molti casi di valori inseriti nelle schede punteggio errate.**
**(g) Devono essere ben al corrente di come si registra un dieci interno (X) e un *miss* (M).**

I marcatori devono essere in grado di registrare correttamente i valori delle frecce se dichiarati in inglese.

Durante i round finali quando si usano i *blind*, il marcatore designato, che può essere un Giudice internazionale, continentale, nazionale o qualsiasi altra persona debitamente nominata, è responsabile della registrazione dei punteggi su ciascun bersaglio. Non appena la freccia arriva a bersaglio, lo scorista deve dichiarare in modo chiaro il valore. Se le frecce sono vicine alle linee e non sono chiaramente valutabili, lo scorista dichiarerà il valore più basso. Molti sistemi particolarmente sofisticati (ad esempio alle Olimpiadi) consentono agli spettatori di identificare queste "frecce dubbie".

Se sarà necessario apportare una modifica durante la registrazione ufficiale al bersaglio, una modifica al "valore più alto" sarà maggiormente apprezzato dagli spettatori e dai concorrenti. Se il valore attribuito dai *blind* risulta errato al momento della valutazione effettiva sul bersaglio, la correzione verrà effettuata e firmata dal Giudice, e il responsabile dei risultati verrà avvisato il prima possibile.

L'incaricato del Comitato Organizzatore al controllo del punteggio mostrerà il punteggio corretto non appena il sistema lo consentirà. Chiaramente tutti i punteggi mostrati sul tabellone sotto il bersaglio e quelli mostrati sul tabellone più grande non sono ufficiali. Lo score firmato è l'unico punteggio ufficiale, come il DDT e lo speaker dovranno ricordare regolarmente agli spettatori e ai concorrenti.

Poiché l'intera azione che si svolge nei *blind* consiste nel presentare un punteggio non ufficiale il più rapidamente possibile (e ovviamente più esatto possibile) non è necessario menzionare le X. Che sia una X o una 10 è ininfluente per il match, e spesso confonde solo gli spettatori. Pertanto, si consiglia di dichiarare solo "10" (non X), ma sullo score si dovrà indicare "X", in quanto potrebbe servire a decretare i record al momento della registrazione ufficiale.

## 5.7 Agenti degli atleti

Durante i tiri gli Agenti degli atleti avranno avuto l'opportunità di osservare l'impatto delle frecce e saranno immediatamente a conoscenza dei valori delle frecce su ciascun bersaglio. Quando il Giudice ai bersagli al momento della registrazione inizia a dichiarare i punteggi ufficiali, gli agenti degli atleti controlleranno nuovamente i punteggi indicati.
Il marcatore confermerà che i valori dichiarati sono effettivamente registrati sullo score del concorrente ed effettivamente verificati. Il marcatore dirà quindi "confermato" *("confirmed").*
L'agente può quindi estrarre le frecce e smarcare i fori. Deve essere chiaro che questa

intera procedura deve essere eseguita il più rapidamente possibile senza influire sulla precisione. Si prega di tenere presente che l'agente ha tutti i diritti e le responsabilità dell'atleta che ha tirato le frecce. Assecondateli senza discutere, si stanno solo assicurando di dimostrare totale consapevolezza del loro compito al concorrente che rappresentano. L'agente dell'atleta deve controllare il punteggio finale, il numero di 10 e X e firmare lo score per conto dell'atleta.

## 5.8 I *Runner*

Il Coordinatore della Giuria arbitrale o il suo vice deve incontrarsi con i *runner* designati dal Comitato Organizzatore e istruirli sulle loro responsabilità e sulla sequenza di movimento da e verso i *blind*. Ci dovrebbero essere quattro *runner* per match, e solo due di loro alla volta possono trovarsi nel *blind*. Il Giudice ai bersagli deve assicurarsi che nessun *runner* vada verso la linea di tiro mentre gli atleti tirano. Le prime tre frecce (sei in caso di eventi della squadra) vengono restituite agli atleti mentre sono in corso i tiri della seconda volée. Mentre i *runner* A e B si dirigono verso la linea di tiro, i *runner* C e D vanno nella direzione opposta per ricevere le frecce della seconda volée e attendono nel *blind* per poi tornare verso la linea di tiro, mentre vengono registrati i punteggi della terza volée. In nessun momento se non quando si prendono le frecce o si fa ritorno, il *runner* deve trovarsi fuori dai *blind*.

## 5.9 *I Bye*

Occasionalmente ci saranno *bye* durante gli scontri a causa del numero di iscrizioni o del ritiro di un concorrente. Un *bye* non è uno scontro, ma una situazione in cui un atleta si trova a non avere avversario. **Tranne che ai Campionati del Mondo e alle Olimpiadi - e se la sistemazione del campo lo permette - gli atleti o le squadre con i *bye* possono esercitarsi sui propri bersagli assegnati.**

## 5.10 Scontri attribuiti per 'forfait'

Uno scontro attribuito per *forfait* è un match in cui uno degli avversari non si presenta per tirare, o smette di tirare durante lo scontro. Quando ciò accade, le linee guida prevedono che:

> **a) Se un atleta (o una squadra) non è presente al momento di determinare chi inizia a tirare quando i match sono a tiro alternato, allora l'atleta presente sarà dichiarato vincitore. Fatta eccezione per i Campionati del Mondo e le Olimpiadi, gli atleti con bye sono autorizzati a tirare sul campo di gara per fare pratica, ma non segneranno alcun punteggio.**
>
> **b) Se un atleta (o una squadra) non è presente quando iniziano i tiri nella fase eliminatoria della competizione, l'avversario sarà il vincitore dello scontro. Dato che il segnale di inizio tiri in questo caso sarà decisivo, l'atleta presente può tirare la prima volée/set, ma non segnerà alcun punteggio.**

## 5.11 Tiri alternati

La sequenza di tiro è inizialmente determinata dall'atleta più alto in classifica, che potrà scegliere se tirare per primo, o decidere che sia l'avversario a cominciare. Nelle volée seguenti l'atleta con il punteggio più basso (o in svantaggio nel sistema a set

del Ricurvo) tirerà per primo. Nel caso in cui i punteggi (o i set) siano pari, l'atleta che ha iniziato lo scontro tirerà per primo.

## 5.12 Parità e shoot-off negli scontri individuali

Se gli atleti sono in parità per punteggio cumulativo (o nei set nel Ricurvo) alla fine della fase eliminatoria, essi dovranno procedere ad uno spareggio per poter dichiarare il vincitore, in modo che possa passare alla fase successiva della competizione.
I giudici in questo caso saranno direttamente coinvolti nella procedura di tiro. Nonostante ciò, **è responsabilità dell'atleta controllare i punteggi, il nostro compito sarà verificare che i punteggi siano effettivamente pari e che nessun atleta abbia commesso errori di calcolo**. I Giudici dovranno mettersi di fronte ai bersagli e indicare al pubblico e al DDT che il punteggio è pari e quindi che sarà necessario uno shoot-off [alzando entrambe le braccia a croce].

Uno spareggio durante le fasi eliminatorie e finali consisterà in una o due frecce che verranno tirate sullo stesso bersaglio di gara. Ogni atleta avrà 40 secondi per tirare una freccia se si sta effettuando il tiro simultaneo. Nel tiro alternato, l'atleta che ha iniziato lo scontro inizierà i tiri e ogni atleta avrà 20 secondi per tirare la propria freccia.






# 6.0 EVENTI A SQUADRE

## 6.1 Fase di qualificazione a squadre

Il punteggio finale in qualifica dei tre atleti per la squadra e della migliore donna e miglior uomo per il Mixed Team saranno sommati e utilizzati allo scopo di stilare la classifica dopo la fase di qualificazione. Questi atleti costituiranno la squadra che parteciperà agli scontri. Tuttavia, in base a determinate procedure, i membri della squadra possono cambiare prima della fase eliminatoria, ma l'atleta sostituto deve aver comunque preso parte al turno di qualificazione. Se una squadra apporta un tale cambiamento senza seguire la procedura indicata, la squadra sarà squalificata.

Nel caso in cui le squadre siano in parità al termine del turno di qualificazione, la classifica sarà determinata contando il numero di 10 e X ottenuti. Se le squadre sono ancora pari, allora solo il numero di X. Se è ancora pari, la posizione in classifica sarà determinata mediante lancio di una moneta o sorteggio computerizzato. Un pareggio nel punteggio per l'ultimo posto a disposizione per il passaggio alla fase successiva sarà risolto da uno shoot-off.

## 6.2 Fasi Eliminatorie e Finali a squadre

Il turno eliminatorio a squadre, nel quale i migliori ventiquattro (24) team di tre (3) atleti stabiliti in base alle loro posizioni, come determinato dal punteggio totale nel

Round di qualificazione (vedi Tabella degli Scontri Appendice 10 e Book 2; Appendice 1.3), tirerà simultaneamente in una serie di scontri, in cui ciascun match sarà composto da quattro (4) volée di sei (6) frecce, due frecce (2) per atleta, mentre per le squadre miste sarà composto da quattro (4) volée di quattro (4) frecce, due (2) frecce per atleta. **Per la fase eliminatoria dei 1/12, le 8 squadre teste di serie avranno un *bye* e le squadre restanti verranno appaiate secondo la tabella degli scontri.**

I tiri simultanei si svolgeranno durante i 1/12, gli 1/8 e i 1/4, e gli atleti tireranno quattro volée di sei frecce entro 2 (due) minuti. Gli atleti tireranno le loro frecce una alla volta nell'ordine di loro scelta. Durante il tiro a squadre simultaneo gli atleti procedono sulla linea di tiro a turno; l'atleta successivo deve avanzare sulla linea di tiro solo quando il membro precedente della squadra è rientrato nella linea di attesa degli atleti.

Negli scontri del Compound ogni squadra avrà due visuali, e dovrebbe tirare 3 frecce in ognuna di esse, in un ordine di loro scelta. Tuttavia, se per errore, alla fine si trovassero con quattro frecce in una di esse, il valore più alto su quel bersaglio diventerà un *miss*. Il punteggio sarà conteggiato come il punteggio delle gare indoor sulle triple.

Se si verifica durante i tiri alternati che un atleta della squadra tiri più di una freccia nella prima volée, la squadra riceverà un cartellino rosso e perderà il punteggio più alto di quella volée.

Inoltre, negli eventi indoor, il match verrà interrotto dopo la prima sequenza di questa volée e la situazione verrà affrontata prima che si riprendano i tiri, poiché non ci sono più centri disponibili (C & R Committee 2012). [?]

Per gli scontri a squadre all'aperto la squadra può scegliere di tirare due o tre frecce sulla seconda rotazione. Se la squadra decide di tirare due frecce, l'arciere che ha tirato 2 frecce nella prima rotazione salterà i tiri nella seconda rotazione. In questo caso avranno tirato sei frecce in totale.

Tuttavia, in caso del Compound, potrebbero esserci quattro frecce su una visuale e due sull'altra. Qui dovrai valutare la freccia con il punteggio più alto sulla visuale con 4 frecce e considerarla un *miss*, quindi segnare i valori delle 6 frecce e detrarre il valore più alto di quella volée a causa del tiro fuori sequenza.

Se tre frecce sono tirate nella seconda sequenza come normalmente previsto, allora avrai "sette frecce". Quindi la sequenza di registrazione del punteggio sarà:

i) Considera prima il centro con 4 frecce
ii) Segna i 6 valori più bassi
iii) Cancella il valore più alto della volée per il tiro fuori sequenza

## 6.3 Penalità negli eventi a squadre

Gli eventi a squadre portano con sé la possibilità di violazioni che comportano penalità. È importante che ci sia un solo Giudice per gli scontri di squadra per garantire le stesse condizioni per entrambe le squadre di quel match.

### 6.3.1 Violazioni minori

Violazioni di minor importanza richiedono che il Giudice mostri il cartellino giallo e che la squadra riceva una penalità di tempo.

Le penalità di tempo sono date quando:

**(a) due atleti della stessa squadra attraversano l'area tra la linea del metro e la linea di tiro allo stesso tempo con un piede ciascuno sul terreno. Per coerenza nel giudicare, consideriamo che ciò avvenga quando entrambi gli atleti hanno un piede ciascuno sul terreno nell'area del metro.**

**(b) un atleta lascia la linea di attesa estraendo la sua freccia dalla faretra, e così facendo espone la punta della freccia prima di arrivare sulla linea di tiro.**

**(c) nel Compound un arciere attraversa la linea del metro con il suo sgancio agganciato sulla corda.**

**(d) un atleta supera la linea del metro prima che inizi il conto alla rovescia per la sua squadra.**

Se si verifica una violazione minore, il Giudice mostrerà immediatamente il cartellino giallo e chiamerà il nome della squadra. L'atleta dovrà quindi tornare dietro la linea del metro e ricominciare l'azione, o essere sostituito da un altro atleta pronto a tirare. Se la squadra non reagisce come dovuto, tieni il cartellino giallo alzato e chiama di nuovo il nome della squadra.

La decisione di mostrare un cartellino giallo o meno non è più soggetta ad appello.

### 6.3.2 Violazioni principali

Quando si verifica una violazione grave, il Giudice mostrerà il cartellino rosso indicando che la freccia con il punteggio più alto della squadra sarà annullata.

Il cartellino rosso può essere mostrato per le seguenti gravi violazioni;

**(a) Ignorare il cartellino giallo (l'atleta tira ugualmente senza tornare dietro la linea del metro per ripetere l'azione)**

**(b) Tirare una freccia prima o dopo il tempo**

**(c) Tirare fuori sequenza (tirare quando è il turno dell'altra squadra)**

**(d) Un membro della squadra tira più di una freccia in una delle due fasi della propria squadra nel tiro alternato.**

Mentre è in corso lo scontro, i cartellini non dovrebbero essere tenuti in una posizione "intimidatoria". Tienili in mano ma dietro la schiena. Se utilizzato, il cartellino deve essere mostrato al tecnico della squadra in questione: non tentate di rivolgervi

direttamente all'atleta.

Quando la volée in questione è finita, il Giudice di Linea deve partecipare alla registrazione del punteggio di quella volée o informare il Giudice al bersaglio che si troverà nel *blind* (nel caso siano previsti).

## 6.4 Shoot-off a squadre e Mixed Team - Fase di Qualificazione

Per risolvere le parità che decidono l'ingresso al Round di Eliminazione, verranno utilizzati gli shoot-off (non sarà considerato il numero di 10 e X):

> **(a) Per ogni squadra verrà utilizzato un bersaglio con una singola visuale o tre centri da 80 cm messi a triangolo. I singoli membri della squadra decideranno su quale centro tirare quando vengono utilizzati più centri, sempre una freccia in ogni centro.**
>
> **(b) Tutti gli atleti (entrambe le squadre) scoccano simultaneamente la loro freccia entro 40 secondi**.

Questo perché tecnicamente gli atleti stanno ancora tirando come individuali in questo momento, quindi vengono dati 40 secondi. Diventano “squadra" solo durante la fase eliminatoria.

## 6.5 Shoot-off a squadre e Mixed Team – Fase Eliminatoria

Se due squadre sono in parità durante le eliminatorie o le finali, allora ci sarà uno shoot-off di tre (3) frecce (una freccia per ogni atleta) per risolverla. Se i punteggi saranno pari, vincerà la squadra che ha la freccia più vicina al centro. Se entrambe avranno la stessa distanza dal centro, si misurerà la seconda ed eventualmente la terza freccia più vicina al centro.

Lo spareggio viene eseguito sui bersagli sui quali gli atleti stanno gareggiando al momento dello scontro. In caso di uno spareggio, l'impostazione delle visuali **per il Compound** sarà cambiata da 2 visuali per battifreccia a 1 visuale al centro di ciascun battifreccia. Il limite di tempo per uno spareggio di squadra sarà di un (1) minuto per le squadre e di 40 secondi per il Mixed Team, sia per tiro simultaneo che alternato.

Nel tiro alternato, la squadra che ha tirato per prima nello scontro inizierà lo spareggio, e poi le squadre si alterneranno dopo ogni freccia, fino a quando tutti e tre gli atleti di ogni squadra ne avranno tirata una.






# 7.0 ELLE COMPETIZIONI

## 7.1 Introduzione

Il Coordinatore della Giuria arbitrale presenterà una bozza di relazione ai Giudici per i loro commenti. Una volta esaminata e concordata, il Coordinatore invierà la versione finale del rapporto ai membri della Commissione dei Giudici World Archery e ai Giudici. Per evitare ritardi, è importante che tutti i giudici della giuria arbitrale forniscano commenti sulla bozza, anche se sostanzialmente d'accordo su di essa.

## 7.2 Verbale della Giuria arbitrale

Si raccomanda vivamente di fornire tutte le informazioni considerate importanti da includere nel rapporto del proprio Coordinatore, il prima possibile dopo la fine della competizione (vedi appendice A.12 - Rapporto giornaliero sulla gara).

Il verbale della Giuria arbitrale dovrebbe essere una relazione breve, compatta e concisa sui problemi tecnici che potrebbero essersi verificati durante la gara.

Lo scopo principale del Rapporto della Giuria è di dare a future Giurie, a World Archery e al Comitato Organizzatore osservazioni costruttive, purtroppo a volte critiche, su problemi verificatisi ma che si sarebbero potuti evitare con una migliore

preparazione, o semplicemente per annotare un incidente importante impossibile da prevedere, ma da tenere in considerazione per dare indicazioni su come un tale incidente potrebbe essere gestito in futuro:

> **Esempio n. 1 - La parte sulle statistiche del rapporto mostra 36 rimbalzi durante la gara. Ciò indicherebbe che c'era un problema preciso con il materiale utilizzato per i battifreccia. Le future Giurie arbitrali e i Comitati organizzatori ne dovrebbero quindi tenere conto.**
>
> **Esempio n. 2 - Tre battifreccia caduti. Ciò indicherebbe certamente che non erano adeguatamente protetti, o che erano fissati in un terreno che era troppo sabbioso per sostenerne i picchetti, o che i cavalletti erano costruiti male.**

In conclusione, non è necessario riferire su ciascuno dei normali compiti che ognuno di voi è tenuto a svolgere. Questo è il vostro lavoro e non dovete descriverlo. Ancora una volta, considerate che il rapporto che stilate è un documento che permetterà ai futuri organizzatori di preparare e realizzare una gara più efficiente e senza problemi.

## 7.3 Rapporto di valutazione dei giudici

Il rapporto sarà compilato dal Coordinatore della Giuria arbitrale in tutti i Campionati World Archery, Campionati Continentali e altri eventi importanti e sarà inviato alla Commissione dei Giudici World Archery. Sarà conservato in un file 'riservato'. Questo rapporto permetterà al Coordinatore di essere costruttivamente critico, se necessario, ma in ogni momento realistico nella valutazione delle prestazioni del Giudice. È molto importante rispondere alle domande onestamente, senza coinvolgere i fattori di personalità. La qualità futura del giudizio dipende dalla corretta analisi delle prestazioni dei nostri giudici. (Vedi appendice A.11 - Valutazione dei giudici)



# APPENDICI

## A.1 Tiro di Campagna

## Competizioni di tiro di Campagna - Ispezione del percorso

### A.1.1 Sicurezza

Assicurarsi che un percorso sia sicuro è lo scopo più importante di ogni ispezione. Qualsiasi incidente causato da una mancanza di precauzioni di sicurezza di base non può essere tollerato, e tutti i potenziali rischi devono essere annullati prima della gara. Per questo motivo, è importante che tutti i giudici partecipino all'ispezione come gruppo. Trovate qui di seguito le raccomandazioni per le ispezioni sulla sicurezza:

**• Assicuratevi che non ci siano percorsi da bersaglio a bersaglio o posizioni di tiro che potrebbero rappresentare un pericolo se una freccia andasse fuori bersaglio. Date un'occhiata al terreno reale: non fate affidamento sulla mappa del percorso.**

**• Assicuratevi che tutti i percorsi da bersaglio a bersaglio siano segnati correttamente in modo che nessuno cammini nella direzione sbagliata e che attraversi per errore una direzione di tiro. È una buona regola di base per la sicurezza che gli atleti che lasciano un bersaglio camminino per circa 10 metri in una direzione a novanta gradi dalla direzione di tiro su quel bersaglio, applicando questa regola con buonsenso. Assicuratevi di percorrere la direzione corretta e sicura tra i bersagli quando controllate le segnalazioni del percorso. È anche molto utile che alcuni giudici restino sulla linea di tiro mentre altri seguono i percorsi, per verificare che nessuno si trovi accidentalmente sotto tiro quando si sposta su altri bersagli.**

**• I percorsi solitamente utilizzati dal pubblico non devono attraversare la direzione di tiro, davanti ai bersagli o dietro i bersagli. Se questo non può essere evitato, devono essere presenti dei guardiani o i percorsi devono essere completamente transennati, oltre a riportare segnali di pericolo.**

**• Assicuratevi che lo sfondo di un bersaglio sia completamente visibile dall'atleta in posizione di tiro. In caso contrario, prendere le misure necessarie per rendere sicuri i tiri su quel bersaglio. Cosa c'è sopra la cresta della collina su cui è posizionato il bersaglio? Potrebbe essere necessaria una protezione. Siate consapevoli del fatto che le reti singole non fermeranno le frecce in carbonio che mancano il bersaglio, quindi potrebbero essere necessarie ulteriori precauzioni.**

**• Gli spettatori sono generalmente tenuti sotto controllo, conducendoli in**

**aree riservate del campo - tutto il percorso sarà segnato con corde o nastri. Normalmente si considera abbastanza sicura una corsia di tiro di circa 25 metri di larghezza, che fornisca una distanza di circa 10 metri dagli atleti agli spettatori su ciascun lato. Tuttavia, se gli atleti stanno tirando attraverso una stretta cortina di alberi, la larghezza deve essere aumentata. Una freccia che colpisce un albero potrebbe prendere una direzione inaspettata.**

**• Ricordatevi inoltre che gli organizzatori devono prendere in considerazione il fatto che potrebbe essere necessario accompagnare il personale di primo soccorso e/o portare attrezzature di riserva senza dover interrompere i tiri o mettere in pericolo lo staff che attraversa il percorso. Il Comitato Organizzatore dovrebbe avere a disposizione personale speciale per guidare le persone dentro e fuori dal campo di gara e fornire "corsie di pronto soccorso" in cui il personale medico o le attrezzature di ricambio possano essere introdotti senza interrompere lo svolgimento della gara. I giudici devono essere in grado di camminare in sicurezza tra i bersagli e quindi devono studiare a fondo l'area designata.**

## A.1.2 Disposizione dei bersagli

Assicuratevi che ogni singolo obiettivo sia adeguatamente preparato. Prima di iniziare un'ispezione, è necessario avere la mappa dell'organizzatore del percorso, e le dimensioni delle visuali e le distanze per ciascun bersaglio. Questo include le distanze sconosciute per l'Hunter. Prima di accedere al percorso, verificare rapidamente che sia pianificato il numero corretto di visuali per ciascuna dimensione e che tutte le distanze corrispondano alle dimensioni dei bersagli. Nota: ad eccezione dei giudici designati per controllare le distanze sconosciute, il resto dei giudici non ha bisogno di conoscere le distanze. Quindi il rischio che l'elenco con le distanze sconosciute venga accidentalmente diffuso è quasi eliminato. Dalla mappa potresti essere in grado di verificare che la variazione di altitudine e la distanza dal punto di ritrovo rientrino nelle specifiche. È consigliabile contrassegnare i tiri in salita o in discesa con semplici disegni. Considerate ciascun bersaglio dal punto di vista dell'atleta:

**• La visuale è chiaramente visibile da entrambe le posizioni di tiro? Non dimenticare che alcuni atleti potrebbero essere molto bassi - ad es. 150 cm**

**• Ogni posizione di tiro è comoda per gli atleti sia destri che mancini?**

**• Le posizioni di tiro sono adeguate sia per l'atleta a destra che a sinistra del picchetto, e la loro marcatura è sufficiente?**

**• Esistono sporgenze che potrebbero interferire con gli archi di peso leggero? Cerca di tenere conto delle variabili: la pioggia potrebbe far abbassare i rami sporgenti.**

**• Il bersaglio è alla distanza corretta dalla posizione di tiro? Anche se**

**potresti non avere il tempo di misurarli, prova a misurarne il maggior numero possibile. Ricordate che esiste una tolleranza di un metro nell'uso dei telemetri per effettuare il controllo delle distanze superiori a 15 metri.**

**• La posizione del bersaglio è almeno alla distanza minima dal suolo e il battifreccia è almeno della dimensione minima? Perché la visuale sia esposta completamente alla vista dell'atleta, assicuratevi che la posizione del bersaglio sia prossima all'angolo retto rispetto alla linea di visione.**

**• È una buona idea scrivere con un pennarello sulla parte posteriore del battifreccia la dimensione della visuale attribuita a quel bersaglio. La possibilità di un errore nella fretta di preparare il percorso al mattino dell'inizio della gara sarà molto ridotta. Questo è particolarmente importante per i percorsi a distanze sconosciute. Verificate inoltre che le visuali di scorta, solitamente posizionate dietro al battifreccia e possibilmente coperte da plastica per proteggerle dall'umidità, abbiano le dimensioni corrette. Per verificare le visuali, si applica la stessa procedura descritta nella sezione 3.12.1 di questa guida.**

**• Evitate di avere battifreccia appoggiati ad un albero, che possono causare danni alle frecce che passano in parte attraverso il battifreccia.**

## A.1.3 Tiri e registrazione punteggi

Secondo le ultime regole, gli atleti di un gruppo sono abbastanza liberi di decidere tra di loro le "posizioni di tiro". Ciò che è importante è che i primi due atleti del gruppo ad avvicinarsi al picchetto di tiro del bersaglio, qualunque sia, tireranno sulle visuali da 40 cm in alto, e nelle colonne 1 e 3 (rispettivamente l'atleta a destra e a sinistra) delle visuali da 20 cm. I due atleti successivi tireranno sulle visuali da 40 cm in basso, e nelle colonne 2 e 4 delle visuali da 20 cm. A meno che non siano fornite altre informazioni, questo deciderà se un atleta ha mancato o meno il suo bersaglio. Dove troviamo due (2) visuali da 60 cm affiancate, gli arcieri che tirano dal lato sinistro del picchetto, cioè gli arcieri A e C, tireranno sulla visuale di sinistra e gli arcieri B e D tireranno su quella di destra. [Gli atleti si alternano bersaglio dopo bersaglio a tirare per primi A/C e B/D]

Se - sui bersagli da 20 cm - trovi due frecce appartenenti allo stesso atleta in uno solo dei suoi centri, verranno conteggiati solo i valori più bassi delle sue frecce, mentre l'altra freccia diventerà un *miss* (segnata come M). Vedi il punteggio indoor.

## A.1.4 Assegnazione dei giudici alla propria zona

I giudici dovranno essere posizionati sul campo in modo che ogni piazzola sia accessibile. Cercate il modo per spostarvi tra i bersagli e le linee di tiro in sicurezza e per suddividere in modo efficiente i compiti assegnati. Il Coordinatore della Giuria arbitrale, o il suo vice, assegnerà i giudici a settori specifici. Con due o più percorsi diversi può essere consigliabile dividere i giudici in gruppi, uno per ogni percorso. Per consentire ai giudici di acquisire familiarità con la loro area di controllo, gli stessi gruppi dovrebbero essere assegnati allo stesso percorso durante i due giorni del turno di qualificazione.

## A.1.5 Procedure di controllo materiale

Per il tiro di campagna, prestare attenzione a qualsiasi dispositivo aggiuntivo eventualmente utilizzato al fine di stimare le distanze o gli elementi modificati esclusivamente a tale scopo (misurazione delle dimensioni o dell'angolazione delle visuali). Questo vale per tutte le divisioni. Controllare le stabilizzazioni per evitare che possano disturbare gli altri atleti: nel Campagna esse non devono offrire alcun aiuto nella stima delle distanze, delle visuali o dell'angolazione dei bersagli. Se viene usato il tipo di stabilizzatore a pendolo, non deve esserci alcuna scala di misurazione su di esso che possa fornire informazioni sull'angolazione.

## A.1.6 Applicazione del limite di tempo

In generale, la World Archery non prevede mai di conteggiare il tempo in modo ufficiale negli eventi di campagna, ad eccezione delle finali. Se lo facesse, dovrebbe prevedere un cronometrista ufficiale per accompagnare ogni gruppo, dato che i tiri avvengono in momenti diversi. Questa regola che lascia libero il controllo del tempo [a discrezione del Giudice] dovette essere imposta alcuni anni fa perché alcuni concorrenti molto lenti causavano un 'tappo', rallentando gli altri atleti. Non pensare che tu, come Giudice, debba fermarti a cronometrare ogni atleta che passa per la tua postazione assegnata. La regola serve per aiutarti a mantenere il controllo ed evitare che un concorrente o un gruppo lento ostacoli la competizione. Usa in modo incisivo la tua autorità in questa circostanza.

Se si ritiene sia necessario, in base all'articolo 24.8 (Libro 4) controllare il tempo di tiro a un atleta che supera il limite di 2 minuti, la procedura da utilizzare è la seguente: si scrive una nota di 'superamento tempo' sullo score, possibilmente sul retro (a discrezione della Giuria arbitrale dell'evento), indicando il numero di bersaglio e l'ora in cui è stata effettuata la nota, e apponendo la propria firma. Se si osserva che l'atleta supera il limite di tempo una seconda volta, il Giudice ammonirà verbalmente l'atleta e segnerà un'altra nota sul retro dello score: da quel momento ogni successiva violazione del tempo da parte di quell'atleta comporterà la perdita della freccia con il valore più alto su quella piazzola.
[NB: **per FITARCO** la procedura da utilizzare è la seguente: si avvisa l'atleta verbalmente mostrandogli il cronometro con il tempo impiegato e si scrive una nota di 'superamento tempo' sullo score, possibilmente sul retro, indicando il numero di bersaglio, l'ora in cui è stata effettuata la nota e di quanto l'atleta ha 'sforato' il tempo, quindi si firma. Se si osserva che l'atleta supera il limite di tempo una seconda volta, il Giudice segnerà un'altra nota sul retro dello score, e questa infrazione e ogni successiva violazione del tempo da parte di quell'atleta comporterà la perdita della freccia con il valore più alto su quella piazzola].
Il limite di tempo è conteggiato dal momento in cui l'atleta prende la sua posizione sul picchetto, cosa che dovrà fare non appena esso sarà libero. Il punto principale qui è che all'atleta non è permesso usare alcun tempo per giudicare le distanze o altre variazioni nel terreno prima di prendere la posizione al picchetto. In questi casi consiglierai all'atleta di andare alla postazione di tiro, dopo di che avvierai il controllo del tempo dal momento in cui la posizione sarà stata visibilmente occupata. Tuttavia, se, ad esempio, gli atleti si sono appena avvicinati al picchetto dopo avere affrontato una salita, puoi conceder loro un po' di tempo in più per riprendere fiato. Le note di superamento del tempo non vengono trasferiti da una fase della competizione a

quella successiva. La tempistica delle Finali degli eventi di Campagna è più simile alla tempistica del Tiro alla Targa, ed è descritta nel Libro 4.

## A.1.7 Calcolo delle distanze

L'atleta non è autorizzato a utilizzare la propria attrezzatura per stimare le distanze. Sarebbe indicato sottolineare questo punto durante la riunione dei Capitani di squadra. Il Comitato di tiro di Campagna World Archery ha dato qualche consiglio su cosa sia accettabile o meno.
Si prega di notare che un'interpretazione del 2012 afferma che l'utilizzo di parti del corpo (ad esempio la mano o le dita) come ausilio nella stima delle distanze è accettabile.

## A.1.8 Percorso delle Finali nel Tiro di Campagna

Probabilmente il percorso delle finali si troverà in una posizione centrale dell'area dei campionati, il che significa che il percorso è pianificato in modo che gli spettatori possano accedere facilmente al campo.
Per i giudici questo presenta due problematiche principali:

> ***1. La sicurezza è di nuovo un fattore importante. Utilizzare le stesse linee guida descritte sopra (A1.1). Per evitare problemi con le persone che attraversano le corsie di tiro e i percorsi a piedi dei concorrenti, è preferibile avere tutti gli spettatori su un lato delle transenne, e le direzioni di tiro lontane dalle transenne. Tuttavia, il terreno stesso può offrire precauzioni di sicurezza: usate quindi il buon senso.***
>
> ***2. A causa della posizione centrale del percorso delle finali, probabilmente scoprirai che la sua sistemazione non è stata completata fino a campionato iniziato. Poiché tutti i bersagli e le distanze sono stati pianificati, i giudici eseguiranno la maggior parte dei controlli ispezionando i percorsi in anticipo e torneranno al controllo del campo delle finali dopo che sarà terminata la fase eliminatoria. A causa dell'interesse dei media e degli spettatori, l'accesso agli bersagli per gli shoot-off deve essere reso molto semplice. L'ultimo bersaglio delle finali può anche essere usato come bersaglio per lo shoot-off se le distanze per quel bersaglio e per gli spareggi sono le stesse. Può anche essere usato un bersaglio a parte.***

## A.1.9 Svolgimento dei tiri

Lo svolgimento dei tiri segue le normali procedure per il tiro di Campagna, ma le regole non dicono nulla sugli intervalli di tempo tra i gruppi. L'ordine di partenza per le divisioni è: Arco Nudo - Ricurvo - Compound. All'interno di ogni divisione avrai due gruppi, maschile e femminile, di 4 atleti ciascuno, e l'intervallo di tempo è di circa 15 minuti. Si raccomanda agli organizzatori di fissare gli orari di inizio di ogni divisione. Per i media e gli spettatori, è essenziale che i gruppi non tirino nello stesso momento, soprattutto dobbiamo evitare la possibilità che gli uomini tirino al bersaglio nr. 4 (semifinali) nello stesso momento in cui le donne stanno finendo al bersaglio nr. 8. Si possono pertanto prevedere degli scaglioni a beneficio dei media e degli spettatori.

## A.1.10 Assegnazione dei Giudici ai gruppi

Si raccomanda quanto segue:

**1. Ci sarà un giudice che accompagna ciascun gruppo in caso di valutazione delle frecce.**

**2. Un giudice cronometrerà gli atleti, indicando inizio e fine del tempo con "vai" e "stop". Quando rimangono 30 secondi il Giudice mostrerà un cartellino giallo. Un altro giudice avrà un ulteriore controllo del tempo. Al bersaglio, un giudice controllerà immediatamente i punteggi e confermerà il risultato (e il vincitore dello scontro alla fine).**

**3. Il personale addetto ai media (o se necessario un Giudice) deve anche supervisionare la condotta dei media. Sul campo i fotografi e i cameramen sono spesso abbastanza vicini agli atleti per trovare una posizione corretta ed è importante che restino in quella posizione durante i tiri, per non creare inutili disturbi agli atleti o un problema di sicurezza.**

## A.1.11 Procedure per Eliminatorie e Finali dei Campionati Tiro di Campagna

### Procedure di tiro per le Eliminatorie individuali

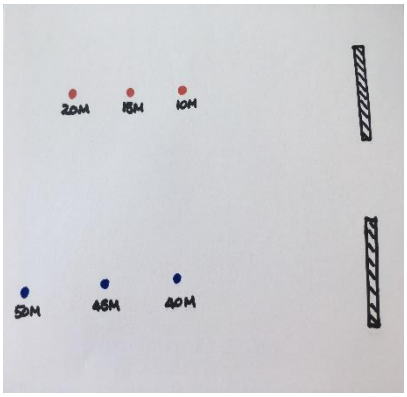
Per le Eliminatorie, dovrebbero esserci almeno due giudici per ogni percorso. Avere tre giudici per ogni percorso sarebbe l'ideale.

Un giudice deve accompagnare i due arcieri che devono scontrarsi per le Eliminatorie. Tale giudice dovrà, a ogni bersaglio nel Field: indicare agli arcieri da quale distanza conosciuta devono tirare su quel dato bersaglio (Figura 1); La tempistica e la procedura di registrazione dei punteggi devono essere conformi alle regole, come quando il giudice accompagna gli arcieri alle semifinali. Non appena il gruppo lascia il bersaglio nr. 2 (dopo che il punteggio è stato registrato), può iniziare il match la successiva coppia di arcieri accompagnata da un giudice. In caso di un percorso più ravvicinato, la successiva coppia di arcieri con il giudice dovrebbe iniziare non appena il posizionamento del percorso lo consente.

Nel caso in cui ci sia un solo percorso di Eliminatorie, è anche possibile avere un giudice che controlla due incontri alla volta (quattro arcieri in un gruppo – match Gruppo A e match Gruppo B), una volta che il gruppo raggiunge il bersaglio nr. 3, un altro giudice prende il gruppo formato dagli arcieri del gruppo C (un match) e dal gruppo D (un match). Quando il primo gruppo raggiunge l'ultimo bersaglio, gli arcieri che perdono gli scontri ritorneranno alla base, mentre i vincitori torneranno al bersaglio nr. 1 e inizieranno il successivo giro di eliminazione. Questa procedura viene ripetuta fino a quando le eliminatorie non sono ultimate e due arcieri accedono alle semifinali.

Gli shoot-off durante le eliminatorie, se ce ne sono, devono aver luogo sull'ultimo bersaglio sul quale si è tirato.

*Fig. 1*




Sul percorso delle Eliminatorie accessibile al pubblico (TV / Media), a seconda della conformazione, è necessario seguire le procedure sopra descritte, oppure i tempi possono essere controllati dal DDT, e sono necessari due giudici per ogni match: un giudice di linea e un giudice ai bersagli. Il ruolo del giudice di linea, in questo caso, è principalmente quello di indicare agli arcieri il picchetto da cui colpire ogni bersaglio, mentre il ruolo del giudice ai bersagli è di valutare le frecce e registrare il punteggio. Gli agenti degli arcieri sul bersaglio possono essere ammessi solo nel caso in cui la sistemazione del percorso ne permetta la presenza.

## Procedure di tiro per le Eliminatorie a Squadre

Le prime 8 (otto) squadre passano al turno delle Eliminatorie. La posizione delle squadre viene decisa sommando i punteggi ottenuti dai singoli in qualifica. Vengono quindi inseriti seguendo l'ordine dei punteggi totali nel tabellone delle griglie per l'assegnazione degli scontri. La posizione al bersaglio si basa sulla posizione indicata sullo score. La squadra più in alto in ranking deciderà chi inizierà a tirare nella prima volée, mentre nelle volée successive tirerà per prima la squadra con il punteggio cumulativo inferiore. L'ordine degli scontri prevede prima le Squadre femminili seguite dalle Squadre maschili. In questa fase tutti i match vengono disputati contemporaneamente, ciascuno accompagnato dal proprio Giudice e da uno scorista. Ogni componente della squadra tirerà una freccia dal picchetto di tiro appropriato, nell'ordine deciso dalla squadra. Cronometraggio: vedi sotto.

## A.1.12 Ordine di tiro per le Finali

**Scontri individuali e di squadra:**
I Regolamenti (2018) descrivono le procedure in dettaglio.

**Shoot-off**
Se si dovesse verificare uno spareggio nelle semifinali, questo sarà effettuato sull'ultimo bersaglio su cui si è tirato (bersaglio nr. 4). In caso di spareggi nelle medaglie d'oro e di bronzo, questi saranno effettuati su un bersaglio prestabilito per quella divisione (che potrebbe essere l'ultimo bersaglio su cui si è tirato o un bersaglio extra predisposto per lo spareggio). Si tirerà una singola freccia

nell'individuale e una per ogni membro della squadra, e se il punteggio è sempre lo stesso, la freccia più vicina al centro deciderà il vincitore.
Il riferimento è alle regole degli shoot-off nel Targa.

**A.1.12.1 Disposizione delle visuali**
Tutte le visuali saranno predisposte come nel turno di qualificazione, ma sui bersagli con visuali da 60 cm e 80 cm si avranno due visuali ciascuno, una per l'atleta di sinistra che tirerà sulla visuale a sinistra e una per l'atleta di destra che tirerà su quella di destra.

**A.1.12.2 Cronometraggio (individuale)**
2 (due) minuti è il tempo consentito per tirare 3 (tre) frecce. Il Giudice assegnato inizierà e interromperà i tiri con comandi vocali. Per i match finali possono essere disponibili i tempi digitali - nel qual caso i tempi saranno controllati dal DDT.

**A.1.12.3 Cronometraggio (a squadre)**
2 (due) minuti per 3 (tre) frecce, ogni atleta tira una freccia. Il tempo inizia quando gli arcieri raggiungono il picchetto rosso. Iniziano gli arcieri che tirano dal picchetto rosso, uno alla volta, seguiti dagli arcieri che tirano dagli altri picchetti.

**A.1.12.4 Segnalazione dei 30 secondi**
Durante le Finali è previsto un avviso, che viene segnalato dal Giudice alzando un cartellino giallo, quando rimangono solo 30 (trenta) secondi di tempo. Una freccia tirata dopo la scadenza del limite di tempo fa perdere all'atleta la freccia con il punteggio più alto della volée.

## A.1.13 Finali a squadre
Gli atleti inizieranno a tirare dal picchetto rosso, uno alla volta e poi tireranno dagli altri picchetti. Durante le finali non viene concesso alcun tempo extra per il guasto dell'attrezzatura. I tecnici della squadra o un'altra persona incaricata possono trasportare l'equipaggiamento di riserva seguendo il gruppo. Il primo gruppo inizierà al momento stabilito. I gruppi seguenti inizieranno a intervalli di circa 15 (quindici) minuti. Quando i gruppi si avvicinano alla fine dello scontro, i gruppi seguenti possono essere trattenuti per consentire ai media e agli spettatori di concentrarsi sul bersaglio finale. A ciascun gruppo sarà assegnato un giudice.

## A.1.14 Cosa è permesso o non permesso sui percorsi World Archery a distanze sconosciute?

Si prega di notare che in World Archery è possibile tirare su un percorso di sole distanze sconosciute, su un percorso di sole distanze conosciute o su una combinazione di entrambi. Ti ricordiamo inoltre che nelle competizioni nazionali si può anche tirare con 'sventagliate' e 'passeggiate'. Assicurati che se viene utilizzata la 'passeggiata', venga tirato il numero corretto di frecce alle distanze corrette per ogni dimensione di visuale, come indicato nel Regolamento.
Tuttavia, nei campionati World Archery ci saranno due fasi di Qualifica, uno con distanze conosciute e uno con distanze sconosciute, mentre nelle Eliminatorie e

Finali verranno utilizzate solo le distanze conosciute.

Sappiamo che in alcune parti del mondo alcune persone amano tirare come nei "bei vecchi tempi" con ‘passeggiate’ e ‘sventagliate’, mentre altrove preferiscono tirare su percorsi con le sole distanze conosciute. Dato che alla maggioranza piace tirare su distanze sconosciute, abbiamo bisogno di regole per mantenere le distanze effettivamente sconosciute, motivo per cui non permettiamo telemetri di qualsiasi tipo, per quanto semplici o artigianali possano sembrare. Il fatto è che se ne permetti uno, ce ne sarà presto un altro un po' più avanzato - e così via.

Dal Manuale del Campagna World Archery citiamo:

Quanto segue NON E’ CONSENTITO per le distanze sconosciute:

Avere più di una indicazione di distanze sul mirino, sul tuo arco o sui tuoi appunti: ciò indicherà che potresti usare il mirino come un dispositivo di rilevazione della distanza. Se si dispone di una scala sulla barra del mirino in un posto che non combacia con l'impostazione che si avrà in fase di tiro, si può essere accusati di avere un ulteriore aiuto alla mira. Giudici e avversari potrebbero accorgersene!

Se hai punti di riferimento usati per un diverso set-up sul tuo mirino, qualcosa che potrebbe servire per il futuro, copri semplicemente con un pezzo di nastro adesivo e sei al sicuro!

Nota:
una recente interpretazione afferma che è possibile avere una scala personale di punti di mira in aggiunta alla scala originale del produttore posizionata sul mirino o sulla vostra attrezzatura.
È anche un'ottima indicazione di distanza alzare l'arco e abbassarlo di nuovo più di una volta o due prima di tirare. Se lo fai, anche fuori dalla posizione di tiro, magari impiegando troppo tempo, sarai probabilmente un fastidio per gli avversari con cui stai tirando. Se hai aggiunto (incollato o avvitato) un pezzo di aletta in plastica o similare al tuo equipaggiamento, con il quale puoi confrontare le dimensioni della visuale con le dimensioni di quel pezzo aggiunto, ovviamente infrangi le regole - puoi invece usare qualche parte della tua attrezzatura standard.

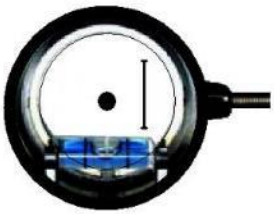
In generale non è possibile alterare l'attrezzatura con qualcosa che è destinato a essere utilizzato per la misurazione. Non è permesso usare una diottra con una croce e una o più linee su quella croce - oppure con più di un cerchio o più di una linea in entrambe le direzioni, o una combinazione di un cerchio e una croce in cui la croce passi attraverso il cerchio. Potresti non avere sul tuo mirino o nella finestra del tuo arco più linee o punti che non facciano parte della tua attrezzatura originale. Occasionalmente potresti incontrare atleti Compound con un mirino da caccia, una diottra con diversi pin. Questo non è consentito sulle distanze sconosciute, ma può essere utilizzato su quelle conosciute.

Ecco alcuni esempi di mirini / diottre **che non sono consentiti**:

*(a) Una croce attraverso un cerchio*



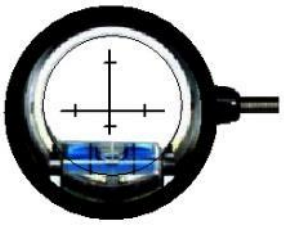
*(b) Un punto e una linea separata*



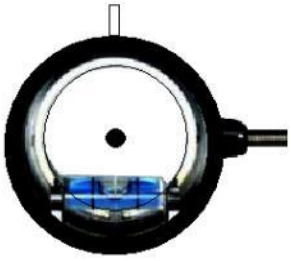
*(c) Una croce con linee di varie lunghezze che non arrivano al bordo.*



*(d) Una croce con trattini*



*(e) Un'alett* *te superiore della diottra.*



Non sono ammessi a] ıizzi che mostrino una correlazione tra la diottra o la frec arli in allenamento ma non portarli con te sul campo di eta Arco Nudo non può avere una foto o un disegno del egni personali, o un elenco di come i segni siano correlati alla scheda. Potresti averne in allenamento, ma non portarli sul campo di gara. Gli atleti Arco Nudo dovranno essere pronti ad apporre uno scotch sulla finestra dell'arco se vi sono segni al suo interno che potrebbero essere usati per mirare o parametrare, ad esempio segni chiari e ben distinti di qualsiasi tipo. Segni dai contorni sfumati come nei motivi mimetici non sono normalmente considerati un problema. Non è consentito avere appunti o misurazioni che indichino la relazione tra angolazioni in salita o in discesa e i propri mirini - né qualsiasi dispositivo per misurare quell'angolazione. Non è possibile utilizzare radio o telefoni cellulari sul campo di gara. Inoltre, il binocolo o altri dispositivi ottici non possono avere scale di alcun tipo o funzioni di misurazione integrate. È anche contrario alle regole disporre di dispositivi di archiviazione elettronici sul campo.

Cosa sarebbe **CONSENTITO** usare:

- Qualsiasi diottra con UN SOLO punto di mira, che sia anello o croce. Un punto con un cerchio è 'al limite' ma è stato considerato simile ad un normale

anello di mira con una barra o cerchietto, ed è stato permesso. Ecco alcuni esempi di mirini/diottre ammessi:

*(a) Un punto*



*(b) Un anello*



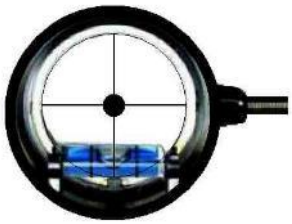
*(c) Un anello e un punto*



*(d) Un anello e una croce interrotta, linee fino al bordo*



*(e) Un punto e una croce, linee fino al bordo*



- Qualsiasi dispositivo di mira standard realizzato da un produttore accreditato, entro i limiti di cui sopra. Quindi, per onestà verso gli avversari e per risparmiare denaro, pensaci bene quando acquisti nuove attrezzature!

- Qualsiasi annotazione, che sia una copia o estratto dai Regolamenti, come le distanze per le varie visuali ecc.

- Qualsiasi nota che contenga riferimenti ai propri mirini, considerando le limitazioni menzionate sopra. Ad esempio:

  5m = 2,30
  10m = 2,10
  15m = 2,30
  20m = 2,55

  e così via….

In conclusione:

***Chi piega le regole a proprio vantaggio probabilmente sa bene quello sta***

***facendo o che potrebbe fare. A nostro parere non ci sono scuse per farlo - perché se sei in dubbio, puoi sempre chiedere. Al fine di mantenere i principi di lealtà nelle competizioni World Archery, gli atleti sono pregati di segnalare ai giudici le cose che osservano o sospettano non siano accettabili per quanto riguarda le attrezzature, i tempi e le regole. I Giudici sono lì per aiutare tutti noi ad affrontare una competizione nel modo migliore e più equo. Non è ostile, scortese o antisportivo segnalare ciò che vedi.***

## A.2 Tiro di Campagna 3D - Una breve introduzione

*(di Hannah Brown e Derrick Lovell) (dalla Commissione Campagna e 3D)*

Il tiro con l'arco 3D è una forma di tiro con l'arco che è ancora relativamente nuova per World Archery, ed è ancora in fase di sviluppo. Pertanto, è importante disporre di una copia aggiornata dei Regolamenti. Il 3D ha somiglianze con il tiro di campagna, ma ci sono differenze significative di cui i Giudici devono essere consapevoli.



*Figura A2.1 Sagoma per il tiro con l'arco 3D*

Il tiro con l'arco 3D simula la caccia, in quanto gli obiettivi sono sagome di animali di dimensioni reali, realizzati in un materiale che può fermare le frecce. Tali sagome sono collocate in modo tale che l'animale sembri essere nel suo ambiente naturale. Gli archi usati nel 3D rappresentano principalmente gli archi utilizzati per la caccia: essi sono suddivisi in Compound, Arco Nudo, Longbow e Instintivo. Tutte le distanze sono sconosciute. Alcuni dei concorrenti possono essere esperti a tirare alle sagome sotto l'egida di un'altra organizzazione *[vedi Fiarc]* e potrebbero non essere a conoscenza delle regole World Archery. Qui entra in gioco il tuo ruolo di tutor. Come per tutti gli eventi World Archery, le regole di tiro seguono uno schema uniforme con le sole variazioni a seconda della competizione.

## A.2.1 La Gara

Come in tutte le altre discipline del tiro con l'arco, l'evento è suddiviso in fasi di qualificazione, eliminazione, finali e medaglie.
La fase di qualificazione nel 3D consiste inizialmente in due *manche* di tiro di ventiquattro (24) piazzole, di solito suddivisi su due giorni.
La fase delle eliminatorie è nel formato "shoot-up", con ogni scontro composto da 6 sagome.

Gli scontri delle finali e per le medaglie sono composti da 4 sagome ciascuno. I picchetti per le eliminatorie e per le finali saranno piazzati dal Giudice che segue lo scontro come accompagnatore mentre il match procede da una piazzola a quella successiva.

Gli atleti tirano 2 frecce per sagoma durante la fase di qualificazione, ma in tutti le altre fasi è consentita solo una freccia per sagoma.

Finali - le finali si svolgono solitamente in un'area centrale dove gli spettatori possono vedere l'azione. L'idea del tiro con l'arco 3D è che veramente le distanze siano sconosciute agli atleti. Al fine di garantire ciò e che la competizione sia equa, negli ultimi eventi i picchetti sono stati spostati per ogni match disputato. Questo richiede una pianificazione per assicurarsi che ci siano giudici sufficienti per spostare i picchetti e giudici per arbitrare i match.

## A.2.2 Il Percorso

Mentre cammini per il percorso ci dovrebbero essere dei segnali che ti indichino la strada da percorrere. Il percorso principale tra le piazzole deve essere un percorso sicuro per tutti. Gli organizzatori possono prevedere di mettere un "percorso di sicurezza" utilizzato da giudici e membri dello staff, ecc. per rendere più rapido l'accesso alle sagome - assicurati di controllare che questo sia effettivamente sicuro.

Mentre continui il controllo campo, dovresti assicurarti che il numero della piazzola sia visibile dal percorso, che quando ti trovi in piedi vicino al numero tu possa vedere i picchetti di tiro, ma non l'animale stesso. Ciò impedisce agli atleti che seguono di

guadagnare vantaggio vedendo dove colpiscono le frecce del gruppo precedente.

Dalla tabella del numero dovrebbe essere possibile vedere l'immagine fotografica della sagoma dell'animale e i picchetti. Dalla foto dovresti essere in grado di vedere i picchetti e la sagoma - gli atleti possono quindi vedere che la piazzola è libera per procedere al tiro.

### A.2.2.1 Le Sagome

Le sagome sono realizzate in modo da sembrare animali selvaggi. Le regole distinguono quattro gruppi di sagome di animali a seconda della dimensione, e della gamma di distanze all'interno della quale posizionarle. Le sagome che verranno utilizzate per la competizione devono essere rese pubbliche, insieme all'indicazione del loro gruppo, prima dell'inizio dell'evento, in modo che gli atleti possano avere familiarità con ciò che si troveranno davanti. Dovrebbero anche esserci piazzole di riscaldamento con la stessa conformazione che si troverà sul percorso.

Le sagome avranno indicate sopra di esse una zona di punteggio "11" e una zona di punteggio "10". La zona di punteggio "8" è raramente esattamente circolare ed è spesso rappresentativa dell'area cuore/polmoni dell'animale. Qualsiasi punto di impatto al di fuori della zona "8" varrà 5 punti. Colpire zoccoli e corna comporterà un "*Miss*".
È pratica comune, quando le linee di demarcazione degli zoccoli e delle corna non sono chiare, che i Giudici evidenzino la linea con un pennarello per separarla dal corpo (la zona del "5"). Gli atleti potranno quindi applicare la normale regola del punto di linea.
Per gli animali del gruppo 4 (piccoli), l'Organizzatore deve posizionare 2 o 4 sagome identiche una accanto all'altra. Fai molta attenzione e assicurati che l'angolazione della zona da colpire sia la stessa per tutti gli animali.



Una foto di ogni animale deve essere posizionata a 5 - 10 m davanti al picchetto di tiro. Assicurati che l'immagine corrisponda esattamente alla sagoma presente!
L'impatto su code, ali e penne della coda hanno causato molte discussioni negli ultimi anni, tuttavia le interpretazioni prevedono che il punteggio attribuito sarà un "5", a meno che non si colpiscano gli zoccoli o le corna.

Gli animali più grandi possono avere un centro "sostituibile". Questo consiste di un inserto fissato nel corpo della sagoma. Fai attenzione che il bordo dell'inserto non possa essere scambiato per una zona di punteggio, facendo sì che gli atleti ti possano chiamare per chiarimenti durante l'evento.



### A.2.2.2 I Picchetti

Nel tiro 3D, i picchetti segnano le posizioni di tiro. Gli atleti Compound tirano dai picchetti rossi. Istintivo, Arco Nudo e Longbow tirano dai picchetti blu.

Di solito ci sono 2 picchetti per ogni colore su ciascuna piazzola. I picchetti devono essere distanti tra loro 1 mt. Gli atleti tirano in coppia, ognuno in piedi vicino ad ogni picchetto. Non devono toccare il picchetto con il piede, possono stare fino a 1 mt di distanza dal picchetto in qualsiasi direzione, tranne che davanti a esso. Gli atleti devono collaborare tra loro per garantire che entrambi possano tirare in sicurezza.
Dove non c'è spazio per mettere 2 picchetti (gli organizzatori avrebbero bisogno di uno spazio di almeno 3mt) potrà essere posizionato un singolo picchetto. In questo caso, gli atleti continuano a tirare in coppia, ma tireranno posizionati su entrambi i lati del picchetto entro 1 mt da esso (come nelle regole del Tiro di Campagna).

I picchetti rossi possono essere posizionati a qualsiasi distanza all'interno del range previsto per la dimensione della sagoma. La distanza massima per un atleta Compound è di 45 mt. I picchetti blu sono posizionati nel range in base alla taglia dell'animale, fino a un massimo di 30 mt.

### A.2.2.3 Sicurezza

La sicurezza è di fondamentale importanza. Una freccia che manca l'obiettivo è molto probabile che prosegua nelle aree oltre il bersaglio. Dobbiamo essere consapevoli di cosa si trovi in quelle zone, e quanto sono vicine le altre piazzole e il percorso. Pensa anche agli eventuali rimbalzi poiché la forma irregolare del bersaglio può far deviare le frecce in direzioni imprevedibili!

## A.2.3 Gli archi

Ci sono 4 divisioni di archi ammessi al 3D.
Compound e Arco Nudo sono gli stessi descritti nel Tiro di Campagna.
Longbow e Istintivo sono specifici del 3D e le loro regole sono riportate in dettaglio nei Regolamenti. Poiché la disciplina 3D si sta evolvendo rapidamente, ci sono numerose interpretazioni e modifiche al regolamento applicabili a questi archi, dobbiamo quindi assicurarci di essere aggiornati sulle regole attuali.

È importante esaminare attentamente tutti gli archi in fase di controllo per assicurarsi che non vi sia nulla di aggiunto per agevolare la misurazione delle distanze. Potrebbe trattarsi di segni, graffi, ulteriori dadi o bulloni ecc. Dovrete chiedere all'atleta a cosa servono e, in caso di dubbio, chiedere loro di rimuoverli o coprirli.

Nota bene: gli atleti non sono autorizzati a portare con sé immagini delle sagome. Non è consentito un elenco di quali animali si trovano in quale gruppo. Possono portare un estratto dei Regolamenti che indichino le distanze previste per ciascun gruppo, ma nulla di più è permesso per aiutarli nell'individuare la distanza.

Agli archi Arco Nudo, Istintivo e Longbow non sono permessi appunti scritti in relazione alle distanze. Agli archi Compound sì.

## A.2.4 Spareggi

Fase di Qualificazione: se è necessario uno shoot-off, esso può essere predisposto rapidamente in un'area del campo pratica.

Fase delle Eliminatorie: lo shoot-off avverrà in un'area centrale non appena possibile dopo la presentazione dei risultati.

E' buona norma predisporre questi shoot-off immediatamente prima della loro esecuzione. Ciò significa che gli atleti non hanno la possibilità di misurare preventivamente la distanza.

Semifinali e Finali: lo shoot-off si svolgerà su un 5° obiettivo predisposto.

*NOTA BENE: le parti in rosso del presente capitolo sono state superate dal RTT attualmente in vigore. Fare quindi riferimento a quest'ultimo.*




## A.3 Commissione di Garanzia

World Archery ha recentemente sviluppato una descrizione separata sull'organizzazione e il lavoro della Commissione di Garanzia.

È stato quindi rimosso da questa guida.

## A.4 Check-list del campo di Gara – Tiro alla Targa

Data:

Luogo:

Evento / Fase

- □ 1. Sicurezza
- □ 2. Distanze
- □ 3. Linea dei bersagli
- □ 4. Linea di tiro
- □ 5. Linea di attesa
- □ 6. Linea dei 3 metri
- □ 7. Linea dei Media
- □ 8. Corridoi
- □ 9. Battifreccia
- □ 10. Visuali
- □ 11. Montaggio delle visuali
- □ 12. Altezza dei centri
- □ 13. Pendenza dei battifreccia
- □ 14. Controventatura
- □ 15. Numeri dei bersagli: posizione
- □ 16. Bandierine: 40cm di altezza; lato di 25-30cm
- □ 17. Maniche a vento (altezza ecc.)
- □ 18. Numeri sulla linea di tiro
- □ 19. Posizioni di tiro indicate
- □ 20. Segnali - Visivi - Acustici
- □ 21. Sistema di Amplificazione (DDT)
- □ 22. Attrezzature di cronometraggio
- □ 23. Attrezzatura di cronometraggio di ricambio
- □ 24. Battifreccia di ricambio
- □ 25. Visuali di ricambio
- □ 26. Controllo del campo pratica
- □ 27. Tabelloni pubblicitari (possibilità del riflesso del sole)
- □ 28. Numeri telefonici di emergenza
- □ 29. Posizione per il controllo materiale
- □ 30. Sistema di rilevazione dei risultati
- □ 31. Posti a sedere e ripari per i Giudici
- □ 32. Sistema di comunicazione tra Giudici e DDT
- □ 33. Commissione di Garanzia (componenti, luogo di riunione)

Annotazioni:

## A.5 Check-list del Campo di Gara - Campagna e 3D

Data:
Luogo:
Evento/Fase:
□ 1. Sicurezza
□ 2. Animali; Stabilità; Taglie
□ 3. Animali, perpendicolari alla direzione di tiro
□ 4. Dimensioni delle zone di punteggio
□ 5. Indicazione di direzione; visibilità
□ 6. Numeri piazzola: posizione
□ 7. Picchetti di tiro e posizioni
□ 8. Campo pratica per il Campagna
□ 9. Campo pratica con le sagome
□ 10. Sagome di ricambio, facile accesso
□ 11. Area per gli shoot-off / Animali
□ 12. Punti di ritrovo
□ 13. Sistema di punteggio e tabelloni
□ 14. Apparecchiature per le comunicazioni
□ 15. Controllo media e pubblico
□ 16. Controllo campo
□ 17. Controllo materiali
□ 18. Personale medico, accessibilità ai percorsi
□ 19. Fornitura di acqua potabile
□ 20. Servizi igienici
□ 21. Commissione di garanzia
□ 22. Locale per i Giudici
□ 23. Tabelloni pubblicitari
□ 24. Numeri di pettorale
□ 25. Regole di abbigliamento
□ 26. Numeri telefonici di emergenza

Annotazioni:




## A.6 Atleti disabili

Già dall'inizio del nostro attuale insieme di regole, e persino prima, la partecipazione a eventi di tiro con l'arco da parte di atleti disabili era una realtà. Nel corso degli anni il numero di atleti disabili è aumentato, sia negli eventi World Archery che negli eventi organizzati dalle varie associazioni membro per le persone con disabilità. Le regole World Archery ora includono regole per disabili nel Capitolo 21 del Libro 3.

A livello nazionale trattare con persone con disabilità ha occasionalmente messo i nostri Giudici in situazioni non specificate nei regolamenti o in altre procedure, e qui proveremo a dare alcune raccomandazioni, che possono stabilire una certa coerenza nella gestione di tali situazioni da parte dei Giudici.

### A.6.1 Chi è disabile secondo i Regolamenti?

Prima di tutto, non ci si aspetta che i nostri Giudici sappiano nulla di condizioni mediche o di varie disabilità, ma l'intenzione delle regole è di consentire alle persone con disabilità di partecipare a competizioni di tiro con l'arco in condizioni particolari. Inoltre, il buon senso ci dice che bisogna essere attenti, in modo che l'atleta disabile abbia la possibilità di stare in piedi durante i tiri, o di avere persone che caricano l'arco per suo conto, oppure che l'atleta stesso venga assicurato a una sedia a rotelle.

Dal 2012 c'è stata una maggiore coerenza nell'attribuzione di cartellini di classificazione agli atleti disabili, e questi attestati descrivono quale tipo di aiuto specifico è permesso all'atleta durante le gare, perché possa partecipare in modo equo a livello agonistico. Dal 1 ° aprile 2014 sono stati applicati nuovi criteri che hanno imposto la riclassificazione di tutti gli atleti. **I Giudici dovranno verificare che la scheda di classificazione sia datata a partire dal Novembre 2013.**

## A.6.2 Quanto spazio sarà consentito sulla linea di tiro per le sedie a rotelle?

È importante capire che lo spazio di 80 cm indicato per gli atleti si intende come spazio 'minimo'. La finalità della regola è di impedire agli atleti di urtarsi l'un l'altro durante i tiri. Una sedia a rotelle avrà bisogno di uno spazio di 100-120 cm, ma poiché l'atleta di fronte a quello su sedia a rotelle non avrà bisogno di 80 cm di spazio per stare a cavallo della linea, sono sufficienti minimi aggiustamenti per risolvere eventuali problemi di spazio, perché la parte superiore del corpo dell'atleta su sedia a rotelle sarà lontano dall'atleta più vicino. Alcuni organizzatori si prendono spesso cura della situazione lasciando a lato spazi liberi o posizionando gli atleti su sedia a rotelle alle estremità del campo di tiro. Per evitare malintesi all'inizio della competizione, le posizioni di tiro dovrebbero essere contrassegnate secondo la situazione. Ogni posizione di tiro dovrebbe essere indicata verticalmente sulla linea di tiro e il centro del sedile della sedia posizionata sopra di essa.
Gli organizzatori dovrebbero evitare di cercare di posizionare un atleta normodotato nello stesso bersaglio di due atleti su sedia a rotelle. Tuttavia, due atleti normodotati possono condividere la linea con un atleta su sedia a rotelle. Quegli atleti che usano uno sgabello non prendono più spazio degli atleti normodotati, perché le specifiche degli sgabelli prevedono che non misurino più di 80 cm lungo la linea di tiro e di 60 cm verso il bersaglio.

## A.6.3 Possono gli atleti disabili negli eventi World Archery rimanere sulla linea di tiro?

Sulla base delle procedure utilizzate per diversi anni, e persino nei Giochi olimpici, la risposta è 'sì'. Un'altra possibile domanda riguarderà gli eventi in cui i tiri saranno effettuati in due sequenze. Di nuovo gli aggiustamenti potranno essere fatti secondo il punto 2 sopra menzionato. Come verrà notificato al DDT che un atleta sulla linea ha terminato la sua volée? La procedura maggiormente utilizzata attualmente è che l'atleta seduto ponga il suo arco orizzontalmente sulle ginocchia o sul terreno di fianco alla sedia, sul lato verso la linea di attesa.

## A.6.4 Può un atleta - se necessario - avere un assistente sulla linea di tiro vicino e dietro di lui) per incoccare la freccia?

Avere un assistente è permesso solo se la scheda di classificazione specifica che tale assistenza è necessaria, per consentire all'atleta di tirare con arco e freccia. L'assistente deve indossare la stessa uniforme dell'atleta.

Presumendo che tale aiuto non crei rumore inaccettabile che possa disturbare gli altri atleti vicini, non ci dovrebbero essere motivi per negare tale assistenza. In pratica, una procedura del genere può rallentare l'azione e non darà alcun vantaggio a questo atleta rispetto agli avversari. Inoltre, World Archery ora consente lo scambio di informazioni tra tecnico e atleta, ulteriore motivo per non negare tale assistenza. Questo è particolarmente importante per gli atleti con disabilità visiva (VI) - vedere le regole separate per gli atleti VI nel capitolo 21.

## A.6.5 Registrazione punteggi /Estrazione frecce

A volte è sorta la domanda se gli altri atleti sul bersaglio - o l'organizzazione - siano obbligati a prendersi cura della registrazione dei punteggi, o estrarre le frecce ecc.

per conto dell'atleta. A questa domanda la risposta deve essere "no". Deve essere responsabilità dell'atleta disabile o del suo team fare in modo che un agente (o il tecnico di squadra) svolga queste mansioni al posto dell'atleta. Nei tornei di grandi dimensioni è importante che ci sia un agente per ogni atleta con disabilità altrimenti il torneo potrebbe subire significativi ritardi nel caso l'agente fosse obbligato a passare da un bersaglio all'altro per segnare i punti ed estrarre le frecce.

## A.6.6 Corda tesa in appoggio alla sedia

Occasionalmente potresti vedere un atleta disabile che sta tendendo la corda appoggiandosi contro la sedia (o la ruota della sedia a rotelle) e sorge la domanda se questo supporto sia permesso. Si potrebbe discutere se questo sia un vantaggio o uno svantaggio, ma le organizzazioni per gli atleti con disabilità oggi non impongono il divieto di tale supporto, rendendosi conto che è quasi impossibile giudicare la situazione. Di conseguenza, non dovremmo preoccuparci di questo aspetto. Ma che dire del tendere la corda sul ginocchio o sulla coscia dell'atleta quando è seduto? Dato che questo non è un supporto fisso, dobbiamo considerare questo come per gli atleti in piedi che tendono la corda contro il petto (paraseno) - e quindi accettarlo.

## A.6.7 Atleti disabili negli scontri a squadre

Ancora una volta l'atleta, se necessario, può rimanere seduto sulla linea. Dato che questo atleta non attraversa la linea di un metro, come funziona l'avvicendamento al tiro con gli altri atleti? La procedura è che come segnale l'atleta disabile alzi la mano sopra la sua testa quando ha finito di tirare le sue frecce, dicendo 'cambio!'. Portare l'arco da una posizione "sul ginocchio" a una posizione di tiro richiede all'incirca lo stesso tempo che passa dalla linea di un metro alla linea di tiro, e in aggiunta al fatto che la squadra dei disabili deve usare una frazione di secondo in più per verificare la corretta posizione, questa procedura è stata considerata tale da essere "equa" nei confronti degli avversari. Si prega di notare che la mano deve essere chiaramente sollevata sopra la testa. Alcuni atleti si limitano a terminare l'azione di rilascio, ma questo non è sufficiente a indicare il cambio.

Anche qui si applica la regola della freccia che non va estratta dalla faretra prima che l'atleta precedente abbia dato il segnale del cambio.

## A.6.8 Atleti amputati

Un'altra sfida per quanto riguarda le disabilità si è dovuta affrontare negli ultimi anni, poiché alcuni amputati del braccio dell'arco hanno sviluppato un sistema di fissaggio dell'arco al loro braccio, sia tramite un sistema a scatto che con dito o braccio artificiale a batteria. Il "problema" rispetto alle nostre regole è che questo fornisce una connessione totalmente fissa tra l'arco e ciò che potrebbe essere considerata come la mano dell'arco. E secondo le nostre regole l'arco non può essere fissato in alcun modo alla mano. Gli atleti possono usare un arco anche strettamente fissato, ma ci dovrà essere sempre una certa flessibilità, che non è data negli esempi sopra menzionati. Il sistema di fissaggio può costituire un vantaggio importante nei confronti di altri atleti e al momento non può essere accettato all'interno delle regole World Archery. Nota che tutte le competizioni di Tiro con l'Arco si svolgono secondo le regole World Archery dal 2009. Le competizioni IWAS (World Wheelchair

Games) utilizzano ancora le regole World Archery riguardo al materiale, sebbene altri requisiti non siano soddisfatti.

## A.6.9 Cannocchiali

Le regole generali sui cannocchiali devono essere applicate con un certo buon senso. Esse sono pensate per incontrare le esigenze dei media, e così se accade che alcuni disabili non sono in grado di piegarsi per usare un cannocchiale secondo le intenzioni delle regole, permettiamo loro un po' di "libertà" per usarlo secondo le loro possibilità. Il regolamento approvato da World Archery prima del Congresso del 2013 avrebbe dovuto includere la regola che consente al cannocchiale di arrivare alla spalla di chi sta in piedi o sugli sgabelli. I cannocchiali fissati alle sedie a rotelle non ostacolano la visione dei bersagli, quindi non rappresentano un problema. Per tutte le Finali dei principali eventi Para vengono utilizzati grandi schermi come in tutte le altre competizioni.

## A.6.10 Sostegno della sedia

Uno dei problemi più comuni da affrontare è se gli atleti durante i tiri sono appoggiati allo schienale della sedia. Ci deve essere una certa distanza (110mm) dall'ascella [misurata con il braccio in posizione di tiro] e in nessuna circostanza il braccio dell'arco dovrebbe appoggiarsi a questo supporto.
Gli atleti che utilizzano uno sgabello (nella divisione Standing) non devono appoggiarsi allo schienale, se presente.

A livello internazionale le Federazioni di alcuni sport per disabili sono riunite sotto l'egida del CIP (Comitato Paralimpico Internazionale), ma il Tiro con l'Arco è gestito da World Archery. Questo fa sì i giudici World Archery possono essere designati per competizioni di alto livello come le Paralimpiadi, i campionati mondiali e continentali Para, ecc.

## A.6.11 Cronometraggio durante gli scontri

A partire dal 1° aprile 2018, a un atleta para saranno concessi 30 secondi per tirare una freccia durante uno scontro a turno alternato.
Alcuni atleti hanno difficoltà fisiche nel caricare le frecce a causa della perdita di un braccio o una mano o perché hanno problemi significativi nel controllare le dita o le mani. A causa di ciò spesso hanno un tempo ridotto per tirare effettivamente la freccia. È stato osservato che un certo numero di atleti sono stati opposti ad avversari che tirano molto velocemente, riducendo il tempo a disposizione per caricare la freccia prima che inizino i 20 secondi.
Permettendo a tutti gli atleti Para di avere 30 secondi per tirare la propria freccia, questo svantaggio viene superato. La maggior parte degli atleti continua nel suo solito schema di tiro e quindi la maggior parte degli scontri a tiro alternato non avranno una durata maggiore di adesso. I 30 secondi a disposizione renderanno gli scontri più equi per gli atleti che attualmente sono significativamente svantaggiati.

**Le regole per gli eventi Para sono ora diventate parte del nostro Libro 3 e quindi maggiori responsabilità sul controllo dei dispositivi (precedentemente gestito dai classificatori) sono stati dati ai nostri Giudici. E' consigliabile che tutti i Giudici facciano questo tipo di esperienza, in quanto queste competizioni**

**seguono le regole World Archery e permettono un valido addestramento. Diamo così anche il nostro contributo a un più alto livello di queste competizioni.**



# A.7 Elenco delle visuali autorizzate World Archery

*Produttori con licenza Target Face (sito web World Archery Giugno 2016):*

JVD Distribution (NED)

Maple Leaf Press Inc. (USA)

Geologic (FRA)

Arrowhead (GBR) (anche venduto come Temple Faces)

Krueger Targets (GER)

FIVICS Archery (KOR) (precedentemente SOMA)

Decut Creation Invention Archery solution (CHN)

Avalon Archery (BEL)



# A.8 Direttore dei Tiri (DDT)

## A.8.1 Uno sguardo sul Direttore dei Tiri

La qualità di una competizione è direttamente proporzionale a come il direttore dei tiri (DDT) affronta i suoi doveri e le sue responsabilità. Il torneo seguirà il proprio ritmo e fluirà in modo omogeneo fino alla sua conclusione, solo con quelle interruzioni causate da guasti occasionali delle attrezzature, rimbalzi, ecc., oppure sarà costellato di ritardi e interruzioni inutili perché il DDT non è stato preparato correttamente ad assumere le responsabilità necessarie per assicurare una competizione di qualità? Sfortunatamente, quest'ultimo scenario sembra accadere troppo spesso. Francamente, gli organizzatori del torneo e soprattutto gli atleti meritano di meglio. Si spera che le osservazioni e i suggerimenti contenuti nel presente documento forniscano le basi per la standardizzazione in merito ai compiti e alle responsabilità del DDT.

I compiti del DDT sono molteplici e includono, ma non solo, il controllo dei tempi della competizione, l'ordine in cui i concorrenti occuperanno la linea di tiro, il controllo delle apparecchiature audio e tutti gli annunci (nel caso nessun altro personale qualificato sia stato nominato a tal fine), assicurando che tutte le misure di sicurezza siano rispettate per quanto riguarda i concorrenti, lo staff sul campo e gli spettatori, più il controllo dei movimenti della stampa, dello staff sul campo e degli spettatori. Il DDT **DEVE** lavorare a stretto contatto con il responsabile dell'Organizzazione, il Delegato Tecnico, il team di Sport Presentation, la regia TV, i Giudici e lo staff sul campo per garantire che la competizione funzioni senza intoppi. Affinché ciò possa diventare una realtà, portata a termine in modo professionale e puntuale, sono state sviluppate le seguenti indicazioni come linee guida per coloro che accettano la posizione molto impegnativa del DDT, per assolvere ai compiti e alle responsabilità in modo esemplare da un DDT - DT – Speaker o commentatore, dal momento della designazione alla conclusione dell'evento.

## A.8.2 Preparazione prima della competizione

La fase di preparazione a questa posizione inizia il giorno in cui il Giudice viene designato DDT di un evento. Egli dovrà:

> ***(a) Iniziare un dialogo con il Presidente del Comitato Organizzatore, il Coordinatore della Commissione Giudici e il Delegato Tecnico per conoscere e iniziare il processo di assimilazione delle informazioni che possono essere pertinenti all'esecuzione delle sue funzioni.***
> ***(b) Ottenere una copia dell'agenda del torneo e uno schema dello schema del campo.***
> ***(c) Decidere con il Responsabile dell'Organizzazione chi coprirà il ruolo di Vice DDT. Questa posizione è vitale per il successo dell'evento, specialmente quando sono previsti gli scontri. Una sola persona non può controllare in modo corretto e sicuro un campo di tiro con le caratteristiche***

***attuali delle competizioni.***
***(d) Discutere con il Responsabile dell'Organizzazione, il Delegato Tecnico e il Coordinatore le dimensioni, il design e il posizionamento dello stand DDT.***
***(e) Informarsi con il Responsabile dell'Organizzazione su quale sistema di cronometraggio verrà utilizzato e quale sarà il sistema di backup.***
***(f) Controllare se ci sarà il gruppo della Sport Presentation e una produzione TV e quando andrà in onda, in modo che le responsabilità siano chiare per tutti.***
***(g) Acquisire familiarità con le regole e le interpretazioni correnti che possono essere applicate. Le fonti includono i Regolamenti Tecnici di Tiro World Archery, la newsletter dei Giudici, le circolari informative World Archery, le linee guida per i Giudici e la Commissione Ufficiali di Gara.***
***(h) Avere con sé gli strumenti del mestiere che possono includere strumenti di scrittura, schede per il controllo del tempo, calcolatrice, fischietto, cronometro, binocolo, attrezzi in caso di pioggia, regolamenti e qualsiasi altra cosa che possa aiutare il DDT e l'assistente nell'esecuzione dei loro doveri.***

Nota: è necessario utilizzare le schede di controllo del tempo. È impossibile monitorare correttamente i progressi della competizione senza di loro. Molti di coloro che hanno esperienza in questo lavoro preferiscono crearne di propri che sono specifici per l'evento stesso poiché i formati possono variare a seconda della portata dell'evento.

## A.8.3 All'arrivo sul campo di gara

Il DDT dovrà:
(a) Organizzare incontri con gli Organizzatori del Torneo, i Giudici, il Delegato Tecnico e il Responsabile del Campo per discutere i protocolli relativi a questo evento. Cogli l'opportunità durante questo incontro per avvisare che durante la competizione, lo stand DDT è OFF LIMITS a tutto il personale a meno che non si verifichi un'emergenza. Dovrebbe essere organizzato un incontro con la squadra di Sport Presentation per stabilire i protocolli di comunicazione e dove sarà la loro postazione. La comunicazione con il DDT può essere fatta quando gli atleti stanno registrando i punteggi ai bersagli. Questo è una procedura molto importante da stabilire immediatamente poiché il DDT e l'assistente devono concentrarsi totalmente sul controllo della competizione, e andrà ribadita durante la riunione dei Capitani di squadra.

(b) Acquisire familiarità con eventuali cambiamenti nel programma che potrebbero verificarsi, e gestirli di conseguenza.

(c) Organizzare un'ispezione sul campo di tiro e familiarizzare con le disposizioni di sicurezza, prestando particolare attenzione a tutti i punti di accesso alla struttura che potrebbero rivelarsi pericolosi per il personale e gli spettatori una volta avviata la competizione. Predisporre di conseguenza ulteriore sicurezza. Discutere le modalità di monitoraggio delle attività dei media.

(d) Ispezionare la postazione DDT e il suo posizionamento sul campo. Lo stand deve

essere posizionato in modo tale che DDT e l'assistente abbiano una visuale libera su entrambi i lati del campo. Può essere posto in posizione centrale, o a una delle due estremità del campo, 2-3 metri dietro la linea di tiro. La postazione dovrebbe essere elevata e abbastanza grande da ospitare comodamente il DDT, il vice, la centralina e le apparecchiature di comunicazione. Dovrebbe avere un tetto con sufficiente sporgenza per offrire riparo dal sole, dal vento e dalla pioggia. I commentatori e il personale tecnico non dovrebbero operare vicino lo stand del DDT, a meno che per motivi tecnici non sia possibile fare diversamente. La postazione del DDT deve essere ad "accesso limitato", scoraggiando il personale non autorizzato dal tentativo di accedervi. Una recinzione perimetrale di circa un metro di distanza è molto utile per tenere gli atleti e gli osservatori lontani dallo stand DDT.

(e) Organizzare le check-list usate dal Coordinatore della Giuria arbitrale e dal Delegato Tecnico. Le responsabilità di queste due persone sono elencate in questi moduli e, anche se non è responsabilità del DDT svolgere i compiti del Coordinatore o del Delegato Tecnico, una volta iniziato il torneo, la condotta e il controllo dell'evento diventano responsabilità del DDT. Il DDT dovrebbe fare un controllo preliminare per assicurarsi che le attrezzature e il personale siano disponibili e al loro posto.

(f) Ottenere un elenco di concorrenti per Paese in ordine alfabetico. Questo non deve essere dettagliato, ma deve solo elencare il numero totale di concorrenti di ciascun Paese. Questo elenco verrà utilizzato dal DDT durante l'ispezione delle attrezzature degli atleti. Il DDT può essere di grande utilità per i Giudici, chiamando i Paesi al controllo materiale tramite il microfono, e tale elenco consente al DDT di controllare correttamente il flusso degli atleti.

**Esempio di annuncio**:
*Posso avere la vostra attenzione per favore. I giudici sono pronti a procedere con il controllo materiale. Gli atleti e i team manager di Albania, Azerbaigian e Bielorussia per favore dirigersi verso la postazione dei giudici a sinistra della linea di tiro. La Repubblica Ceca e la Repubblica Popolare Cinese rimangano in attesa, verranno chiamati subito dopo.*

Prevedi del tempo per esercitarti con tutte le attrezzature da utilizzare: il sistema di altoparlanti, le apparecchiature di cronometraggio e anche i sistemi di scorta. Assicurati di conoscere le procedure di passaggio dai sistemi primari a quelli di scorta. Il tempo speso per familiarizzare con tutti i sistemi ti consentirà di avere la certezza di procedere attraverso l'evento e superare tutti i problemi che potrebbero sorgere. Assicurati che anche i tuoi assistenti siano in grado di esercitarsi.

Ad esempio: il sistema di cronometraggio, attualmente utilizzato in eventi a livello mondiale, è controllato tramite sequenze di tasti. Alcune funzioni potrebbero richiedere più sequenze di tasti. Un certo ritardo è congenito nel sistema e quindi potresti essere così veloce da non completare la sequenza di un cambio di funzione. Questo può generare un arresto dell'orologio o luci sbagliate. Devi essere pronto a scoprire tali imperfezioni dei sistemi in uso.

Controlla tutti i campi di tiro controllando che i sistemi di cronometraggio e i segnali sonori siano visibili e udibili in tutti i punti della linea di tiro (atleti sia destri che

mancini). Assicurati che il sistema di altoparlanti sia udibile in tutte le aree della competizione.

## A.8.4 Durante la competizione

Il DDT dovrà:
(a) Prendersi del tempo durante il giorno di prove ufficiali per familiarizzare nuovamente con l'apparecchiatura di controllo del tempo, e iniziare a stabilire quali annunci dovranno essere fatti. Organizzarsi in modo da essere messo in copia su tutti i documenti del torneo da questo giorno in avanti, fino alla conclusione della competizione.

(b) Collaborare con il Coordinatore e il personale sul campo per riconoscere le aree problematiche nella disposizione e nel controllo del campo e apportare le modifiche di conseguenza.

(c) Arrivare sul campo almeno una mezz'ora prima dell'inizio in modo da poter effettuare un controllo visivo del luogo e del sistema di controllo del cronometraggio. Restare in contatto con il Coordinatore prima dell'inizio di ogni sessione.

(d) Essere ben curato ma non vestito con lo stesso abbigliamento dei giudici. E' una possibilità indossare la maglietta con la seconda versione di colori fornita da World Archery, alternativa a quella indossata dai Giudici. Verificare con il Coordinatore i compiti del DDT e dell'assistente sono molto diversi da quelli dei giudici e non dovrebbero esserci confusione agli occhi dei concorrenti o degli spettatori. Ci saranno occasioni in cui gli organizzatori forniranno divise per DDT e vice. [Non vale per eventi Fitarco]

(e) Il DDT dovrebbe sempre prendersi il tempo per raccogliere i propri pensieri prima di usare il microfono. L'unica eccezione potrebbe essere in caso di emergenza. È consigliabile che il DDT abbia uno schema preparato che copra annunci standard riguardanti il conto alla rovescia per la competizione, un guasto dell'attrezzatura, un rimbalzo, ecc. Ci saranno anche molti annunci che devono essere fatti ogni giorno come accordi di trasporto, pause pranzo, variazioni nel programma, ecc. che deve essere fatto di volta in volta in base alla loro importanza. È meglio non parlare troppo rapidamente quando si utilizza il microfono. Ciò può causare errori di pronuncia e / o omissione di informazioni importanti che devono essere comunicate allo stesso modo sia ai concorrenti che agli spettatori. Parlare sempre con un tono di voce fermo ma piacevole poiché molti concorrenti e allenatori potrebbero avere una comprensione limitata della lingua in cui stai comunicando. Esercitati ad ascoltare i tuoi annunci mentre li fai, per regolare la tua velocità per adattarli all'acustica del luogo, all'eco, ecc.
[Gli annunci sotto riportati negli eventi Fitarco sono in genere gestiti dalla Sport Presentation]
**Esempio di annuncio**:
*Capitani di squadra posso avere la vostra attenzione per favore. Il Coordinatore ha chiesto di riunirsi immediatamente sul retro della postazione DDT per discutere di un possibile cambiamento nell'agenda di questo pomeriggio.*

(f) È importante che prima dell'inizio di ciascuna sessione venga dato un conto alla rovescia ai concorrenti e agli spettatori. Questo garantirà che tutti gli interessati sappiano quando inizierà la competizione. Il conto alla rovescia deve essere dato ad intervalli che iniziano a 15 minuti prima dell'inizio di ogni sessione e a intervalli successivi di 10 minuti, 5 minuti e 1 minuto.

**Esempio di annuncio**:
*Buon giorno / pomeriggio signore e signori. Benvenuti al (nome dell'evento). La competizione inizierà tra 15 minuti.*
*La competizione inizierà tra 10 minuti.*
*La competizione inizierà tra 5 minuti.*
*La competizione inizierà tra 1 minuto.*
*I giudici prendano le loro posizioni sul campo.*

(g) Immediatamente prima della chiusura della sessione mattutina, devono essere comunicati gli annunci relativi alla durata della pausa pranzo, all'ora in cui si svolge la sessione pomeridiana e l'ora ufficiale. Eventuali ulteriori annunci possono essere forniti (anche alla fine della sessione pomeridiana) riguardano un invito ai media a fare fotografie presso i bersagli. Al termine della competizione della giornata, annunciare il momento in cui inizierà il programma del giorno successivo e chiudere il campo alla competizione.

**Esempi di annuncio: (**Dato prima di mandare gli atleti al recupero verso i bersagli).
*Un momento per favore. Questo conclude la gara per questa mattina. Ora ci fermeremo a pranzo e ricominceremo la gara alle 13:00 (usa sempre il tempo militare). I fotografi accreditati che desiderano scattare fotografie ai bersagli sono invitati a farlo. L'orario ufficiale è 11:43.*
*Un momento per favore. Questo conclude la competizione per oggi. Il campo di tiro è ora chiuso fino a domani, quando continueremo la competizione alle 09:00. I fotografi accreditati che desiderano scattare fotografie ai bersagli sono invitati a farlo.*

(i) Ogni torneo seguirà il proprio ritmo o flusso che è generalmente stabilito dal DDT. È importante che il DDT non interrompa questo flusso in modo arbitrario. È importante che tutti i segnali sonori siano dati in modo coerente. In questo modo gli atleti possono familiarizzare con il ritmo del torneo e regolare il loro approccio all'evento. Ci saranno sempre interruzioni che vanno oltre il controllo del DDT, ma è auspicabile mantenere un ritmo costante. Gli atleti lo apprezzeranno. Per quanto riguarda la questione se questo ritmo debba essere lento o veloce, è preferibile che la maggior parte degli atleti abbia un ritmo veloce e costante. Eliminare a ogni costo i ritardi e le interruzioni del torneo. Comunicare sempre come verrà condotta la fase successiva del programma.

**Esempio di annuncio**:
*Questo conclude l'Eliminatoria ai 1/16. Non appena i giudici stabiliranno se avremo shoot-off per le parità, il campo sarà riconfigurato per il round di eliminazione 1/8. Si prega di essere pronti ad iniziare con un preavviso di 2 minuti.*

*Signore e signori, siamo pronti per il nostro primo match individuale per il bronzo. Questa sarà la Divisione Compound tra gli atleti italiani e russi. Gli atleti e il*

*Giudice che arbitra la partita procedano alla linea di tiro per la presentazione.*

(j) Ci saranno occasioni in cui la competizione dovrà essere interrotta a causa di un guasto dell'attrezzatura, rimbalzo, passaggio, problemi sul campo, ecc. Una volta che tutti gli atleti si sono ritirati dalla linea di tiro, deve essere fatto un annuncio che descriva la natura del problema e la sua risoluzione pianificata. Può presentarsi l'eccezione quando si verifica un'emergenza, come un battifreccia caduto o una violazione della sicurezza che potrebbe causare danni a un concorrente o a uno spettatore. In queste circostanze i tiri devono essere immediatamente interrotti da 5 o più segnali sonori, dopo i quali il personale preposto sistemerà il problema. In tutti i casi in cui vi è un'interruzione della competizione, il Coordinatore o il giudice sul posto devono informare il DDT sulla natura del problema e sul tempo previsto per la sua risoluzione.

**Siate attenti, essendo gli atleti abituati a una certa sequenza dei segnali per il ritmo di tiro, essi potrebbero provare ad avanzare verso i bersagli al primo segnale sonoro udito.**

**Esempio di annuncio**:
*Un momento per favore. Ci sarà una breve pausa nella competizione a causa di un guasto dell'attrezzatura sul bersaglio n. 23. L'atleta ha ancora 2 frecce da tirare.*

*Un momento per favore. Ci sarà una breve pausa nella competizione a causa di un rimbalzo sul bersaglio numero 6. Il giudice e l'atleta coinvolti procederanno verso il bersaglio.*

*Un momento per favore. Ci sarà una breve pausa nella competizione perché un battifreccia deve essere assicurato al bersaglio numero 52. Il giudice e tutti gli atleti che hanno frecce da registrare su quel bersaglio procedano verso il bersaglio.*

*Signore e signori, abbiamo dovuto interrompere i tiri perché uno spettatore si è introdotto sul lato ovest del campo. Per favore, fate un passo indietro dietro la linea di attesa. Continueremo con la competizione non appena i giudici libereranno il campo. Ci sono 71 secondi rimasti sull'orologio.*

Nota: lo script di cui sopra è un esempio di come un DDT capace può comunicare in modo calmo e conciso. Ogni individuo può adattare questi annunci di esempio per riflettere la propria personalità e il modo di parlare. Questo script di esempio non era destinato a coprire tutte le possibili situazioni che potrebbero verificarsi durante la gestione di una competizione. L'intento è quello di illustrare uno stile di comunicazione calmo e allo stesso tempo autorevole nelle situazioni più frequenti che si verificano durante i tiri di un giorno.

(k) I giudici controllano il comportamento dei concorrenti. Non è responsabilità del DDT 'fare il poliziotto' sul comportamento degli atleti o dei giudici. Un'eccezione a questa procedura può essere se il DDT è anche il Coordinatore. Va detto che questo non può accadere in occasione di eventi internazionali. La posizione dello stand dà al DDT la migliore visione del campo di gara e potrebbe permettergli di osservare le infrazioni che passano inosservate ai giudici. Vi sono occasioni in cui un tecnico di squadra o un concorrente può presentare reclamo al DDT in merito alla condotta di

un concorrente o di un giudice. In circostanze come queste, il DDT non deve intervenire per risolvere direttamente il reclamo. Il DDT passerà il reclamo al Coordinatore, la cui responsabilità è di fare ciò che è necessario per risolvere la situazione.

(l) Se restano meno di 10 secondi sull'apparecchio di cronometraggio e la linea di tiro è libera da tutti i concorrenti, è meglio lasciare che la sequenza temporale si completi automaticamente piuttosto che reimpostare l'orologio. Ciò manterrà il regolare flusso della competizione che è stato stabilito e non comprometterà in alcun modo la durata complessiva della competizione.

È diventata pratica comune, in occasione di eventi per atleti con disabilità, esaurire il tempo completamente alla fine di ogni volée. Ciò garantisce che gli atleti che tirano non siano interrotti, in quanto potrebbero essere non visibili tra gli atleti su sedia a rotelle o gli *standing* che hanno il permesso di rimanere sulla linea e che hanno terminato i tiri.

È molto importante che DDT e assistente si astengano dal fare fotografie dallo stand DDT durante la competizione, e inoltre essi non dovrebbero usare il binocolo per osservare le frecce.

È anche molto importante che il DDT e l'assistente controllino la linea dei bersagli [o attendano il segnale manuale dal giudice più esterno sul campo] prima di dare il segnale sonoro per occupare la linea di tiro, in modo che si possa determinare che nessuna freccia sia stata lasciata in un bersaglio e che non ci sono atleti dietro e intorno ai battifreccia.

## A.8.5 Grandi eventi (Campionati del Mondo, Coppe del Mondo, Giochi Olimpici e Paraolimpici, Altre gare)

In questi eventi viene nominato sempre più regolarmente un gruppo di Sport Presentation, che potrebbe intervenire già dalle qualifiche.
In tali casi i doveri del DDT cambiano. In questi casi la responsabilità ricade sullo Show Director (o Sport Presentation Manager) che è il collegamento tra il campo di tiro e i media. La tabella di marcia può essere decisa dalla programmazione televisiva e non dal programma di gara pubblicato.

Altro personale coinvolto può essere:
• Commentatore e presentatore: possono essere più persone per la gestione di lingue diverse.
• L'operatore audio e / o DJ.
• The Floor Manager (TV-Broadcasting): il collegamento tra il produttore televisivo e la regia della trasmissione.
• il Marshal: per coordinare il flusso di atleti e giudici sul campo di gioco.

È fondamentale che tutte queste persone lavorino in squadra con il DDT.

Il DDT deve essere preparato per garantire che il contatto sia mantenuto in ogni momento con il regista della trasmissione. Il controllo dei tiri rimane al DDT, anche se l'inizio di ogni fase sarà responsabilità del regista.

Se è presente un commentatore, gli annunci saranno fatti da lui. Il DDT potrebbe richiedere comunque annunci sulla tempistica, ma questi saranno fatti dal commentatore, per coerenza. Tuttavia, se il commentatore non è affidabile e / o ha un inglese molto scarso, potrebbe essere necessario che il DDT continui a fare gli annunci in modo che concorrenti e tecnici sappiano chiaramente cosa sta succedendo.

Durante le finali, il gruppo della Sport Presentation baserà tutto sul tempo zero, che sarà il momento in cui le riprese televisive annunciano l'inizio dell'evento.

Il DDT deve essere in grado di escludere il commentatore in ogni momento in modo che possano essere diffusi annunci sulla sicurezza.

La posizione DDT sarà ora inserita nella disposizione del campo delle Finali, ed è fondamentale che sia vicina al regista e al Responsabile di campo.

Il DDT non avrà sempre una visione completa o libera del campo di tiro, e la supervisione della sicurezza potrà quindi essere condivisa con il Giudice di linea, che in tali casi potrebbe avere una visione migliore.

Le fasi eliminatorie avranno probabilmente luogo sul campo delle Finali, due match alla volta. Nel caso in cui due scontri vengano disputati contemporaneamente, i tempi verranno eseguiti da ufficiali di gara preposti al cronometraggio, sotto il controllo del DDT.

Il DDT indicherà l'inizio e la fine di ciascuna volée. Gli addetti al cronometraggio controlleranno i tempi dell'alternanza in ogni scontro. È essenziale che il DDT abbia contatti con questi funzionari, poiché deve sapere quando in entrambi i match hanno completato i tiri. Si consiglia di utilizzare gli assistenti che diano aiuto in questo compito.

Le Finali saranno controllate dal DDT. Un assistente può essere impiegato nel conteggio delle frecce come doppio controllo sul tempo. Questo consiglio vale sia per i match individuali che di squadra.

## A.8.6 Riepilogo

Il DDT è uno dei più alti ufficiali in grado sul campo una volta iniziata la competizione. Si può dire che è il 'coreografo' dell'evento nei casi in cui non ci sia lo Show Director. Nessuno sul campo ha un impatto maggiore sul successo o il fallimento della competizione una volta che i tiri sono iniziati. Per questo motivo il DDT deve essere preparato e ben informato sulle regole di tiro come i Giudici, e sulla gestione del campo tanto quanto lo staff sul campo.

Il DDT non dovrebbe fare distinzione se una gara è una competizione locale o il Campionato del Mondo. Tutti le competizioni devono essere condotte nello stesso modo affinché gli atleti possano aspettarsi gli stessi standard ovunque essi gareggino, anche se il ruolo del DDT può differire da una gara all'altra.

Il DDT deve affrontare ogni incarico con un livello uguale di preparazione e abilità.

Il DDT è responsabile per gli organizzatori della competizione e per i concorrenti, quindi il DDT deve conoscere le regole del tiro, del comportamento e della condotta.

Il DDT deve essere preparato a comportarsi in modo competente, professionale e dignitoso e così facendo creare un clima in cui l'unica cosa di cui i concorrenti devono preoccuparsi è tirare le loro frecce al meglio delle loro possibilità.

La cosa più importante che il DDT deve tenere sempre presente è che egli è al servizio dei concorrenti e della competizione. I concorrenti sono sul palco e sono le stelle. Il DDT è solo un direttore di scena, ma deve fare del suo meglio ed essere attento nei confronti dei concorrenti, se si vuole che l'intero evento sia un successo. È anche importante affermare che è fondamentale che il DDT designato sia molto ben addestrato in tutti gli aspetti della gara e della gestione del campo.

*Skip Phillips e Neil Dimmock*
*Guidici Emeriti*

## A.9 Riunione dei Capitani di squadra - Ordine del giorno

L'incontro con i Capitani di squadra si tiene un giorno prima della pratica ufficiale, preferibilmente la sera, quando si spera che tutte le squadre siano arrivate, oppure più spesso durante il giorno di prove ufficiali. Questo incontro permette a World Archery e/o al Comitato Organizzatore di dettagliare tutte le informazioni importanti che riguardano la competizione. L'incontro sarà presieduto dal Delegato Tecnico coadiuvato dal Coordinatore della Giuria arbitrale e dal Rappresentante del Comitato Organizzatore.

Dopo la logistica, la prima e più impattante impressione data dall'Organizzatore e dai funzionari tecnici della World Archery è la prima riunione dei Capitani di squadra. Per dare la migliore impressione, gli organizzatori, il comitato di coordinamento, il Delegato Tecnico e il Coordinatore dei Giudici devono concentrarsi sulla pianificazione e preparazione delle riunioni dei Capitani di squadra. La maggior parte di tali riunioni non ben gestite risentono del fatto che le persone chiave coinvolte non sono ben preparate. I seguenti articoli devono essere sempre rispettati per poter gestire con successo una riunione dei Capitani:

***• siate preparati, è necessario un incontro preparatorio delle persone sopra elencate;***
***• un documento scritto o un diagramma è molto più chiaro e migliore di una parola. Ricordate che non tutti parlano e capiscono l'inglese;***
***• un documento scritto con tutte le informazioni chiave dovrebbe essere distribuito almeno 12 ore prima dell'inizio della riunione;***
***• l'obiettivo dell'incontro è quello di chiarire le questioni aperte, e le informazioni che dovrebbero essere fornite prima e non durante l'incontro. L'incontro è per spiegare le informazioni, non per distribuire le informazioni.***
***• tutte le parti coinvolte dovrebbero essere presenti, ma solo le persone designate in questo documento dovrebbero gestire la riunione.***
***• se le problematiche non possono essere risolte, fissate una scadenza e informate***

***i Capitani della soluzione presa.***
***• non tirate a indovinare per dare una risposta, è meglio dare una risposta corretta in un secondo momento piuttosto che tirare a indovinare e commettere errori.***
***• fatelo in modo corretto al primo colpo.***
***• non è un problema organizzare una seconda riunione, anche informale, se è necessario discutere altre questioni.***
***• l'incontro dovrebbe essere breve. Ricordate, i Capitani di squadra sono lì per aiutare i loro team, non per perdere tempo nelle riunioni.***

**Possibile agenda per la riunione dei dirigenti di squadra**
Apertura
Ordine del Giorno dichiarato dal Delegato Tecnico e introduzione del Presidente World Archery o del suo rappresentante per l'accoglienza ufficiale:

**1**. Appello di tutte le squadre da parte del Delegato Tecnico.
In caso di assenza di rappresentanti di una squadra iscritta, il DT dovrebbe richiedere di avere un rappresentante della squadra che riporti tutte le informazioni pertinenti al responsabile della squadra mancante.

**2**. Presentazione dei funzionari (DT)
• *Presidente World Archery o suo delegato*
• *Comitato di coordinamento*
• *Presidente della Federazione Nazionale*
• *presidente del Comitato organizzativo*
• *Rappresentante medico World Archery*
• *Giuria arbitrale (presentata dal Coordinatore)*
• *Direttore dei tiri (presentato dal Coordinatore)*
• *Commissione di Garanzia*

**3**. Aspetti tecnici della competizione (DT + Coordinatore della Giuria arbitrale)
• *Programma della competizione.*
• *Tiri di Prova: quando / dove?*
• *Numeri dei partecipanti per classe*
• *Controllo materiale; quando / dove?*
• *Fase di qualificazione con informazioni sul punteggio.*
• *Fase di eliminazione*
• *Fasi Finali*
• *Fase di eliminazione a squadra*
• *Fasi Finali a squadre*
• *Regole sull'abbigliamento*

**4**. Aspetti logistici (CO)
• *Trasporti, sede, aeroporto ecc.*
• *I pasti, durante gli allenamenti, costo e chi paga.*
• *Banchetti e altre funzioni sociali.*

**5**. Protocollo e cerimonie (CO)

**6**. Questioni mediche correlate (rappresentante medico)

**7**. Questioni tecniche: (DT + Coordinatore della Giuria arbitrale)
• *Sistema di cronometraggio*
• *Sistema dei risultati*
• *Procedure per le parità.*
• *Eventuale chiarimento delle regole che hanno causato confusione nelle precedenti competizioni*

**8**. Modifiche recenti ai regolamenti e interpretazioni ufficiali del Comitato World Archery. (Coordinatore dei Giudici)

**9**. Altre questioni di importanza. Dare la parola per le domande dei Capitani. (DT)

**10**. Conclusione (DT)

**Traduzione** di Patrizia Gervasi (Giudice di Gara Nazionale FITARCO e membro della Commissione Ufficiali di Gara 2017-2021)

**Ringraziamenti**: ai miei Colleghi della CUG Emilio Fanti, Graziano Musolesi, Luciano Spera e al Presidente FITARCO Mario Scarzella per il supporto; a Séverine Deriaz e Indranil Datta (WORLD ARCHERY) per il materiale originale e l'incoraggiamento; a tutti coloro che hanno contribuito a vario titolo, compresa mia figlia Anna Giulia per la revisione delle bozze.