

MATCH ROUND OLIMPICO
MATCH ROUND COMPOUND
MATCH ROUND ARCO NUDO
SQUADRE
SPAREGGI

Aprile 2024

MATCH ROUND OLIMPICO
MATCH ROUND ARCO NUDO

SET SYSTEM

INDIVIDUALE & TEAM

MATCH ROUND COMPOUND

PUNTEGGIO CUMULATIVO

INDIVIDUALE & TEAM

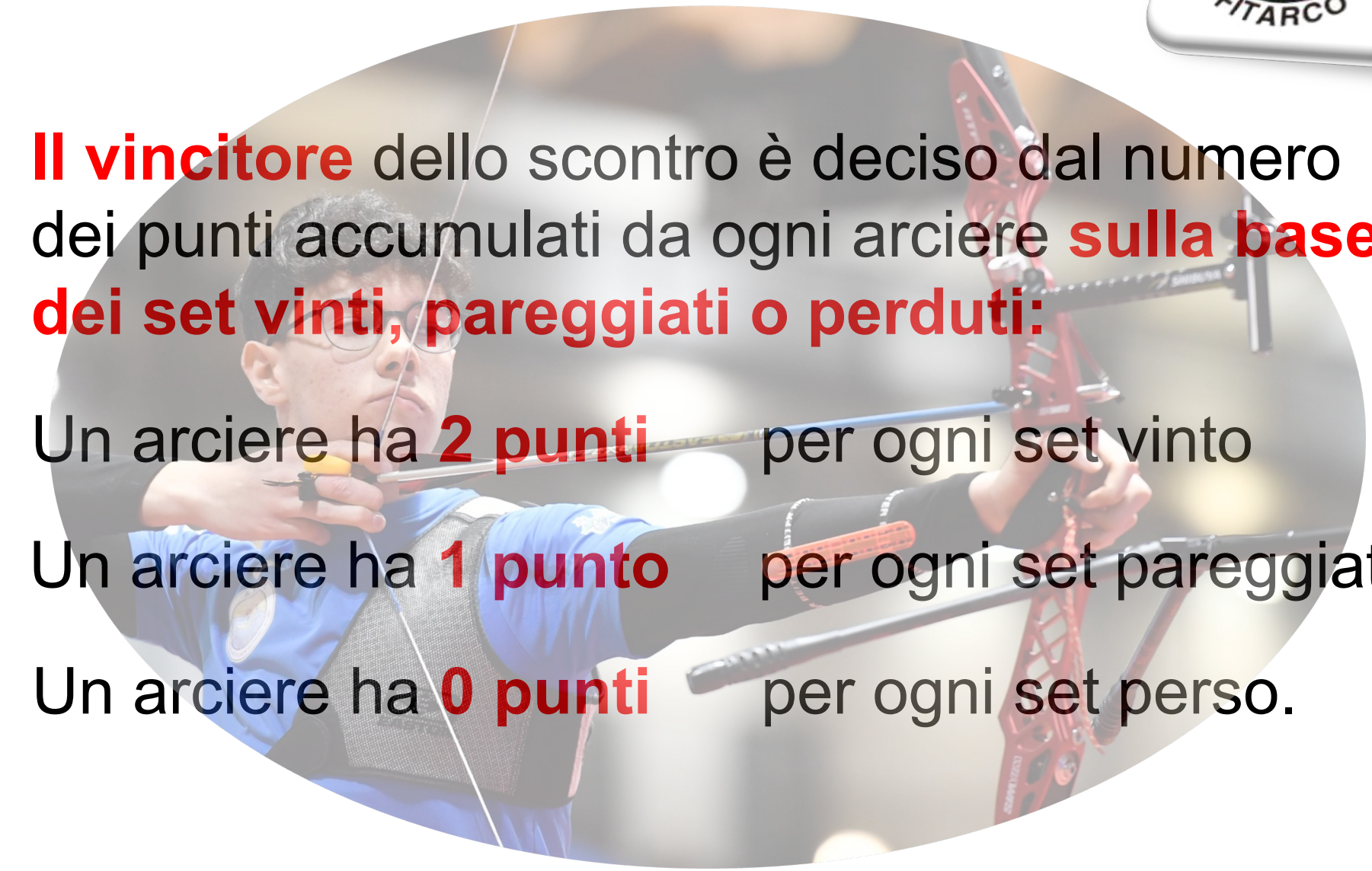
Differenze tra divisioni:

Olimpico e Nudo: **un set** è vinto sulla base del totale dei punti ottenuti su di una visuale da 40, tripla verticale (Olimpico), Intera (Nudo).

Compound: si continua ad utilizzare il **sistema cumulativo**. Uno scontro è vinto sulla base del totale dei punti a segno su di una visuale tripla verticale.

SET SYSTEM

MATCH ROUND



Il vincitore dello scontro è deciso dal numero dei punti accumulati da ogni arciere **sulla base dei set vinti, pareggiati o perduti:**

Un arciere ha **2 punti** per ogni set vinto

Un arciere ha **1 punto** per ogni set pareggiato

Un arciere ha **0 punti** per ogni set perso.

SET SYSTEM

MATCH ROUND

Un solo tipo di scontro a set:

Ogni set consiste di **tre (3) frecce** per arciere;

Ogni scontro può giungere fino a **cinque (5) set**

Sono necessari 6 set points per vincere uno scontro. Il primo arciere che raggiunge 6 punti vince;

Lo scontro **finisce al terzo o quarto set se uno degli arcieri raggiunge 6 o 7 punti**

SET SYSTEM

MATCH ROUND

Io scontro continua al 5° set se nessun arciere ha raggiunto 6 punti dopo il 4 set.

BYE:

Arcieri con bye o senza avversario possono essere ammessi a tirare **(senza registrare il punteggio) sul proprio bersaglio,** ma solamente per 3 set (come se vincessero 6-0).

SET SYSTEM

MATCH ROUND

Tiro alternato

Negli scontri singoli a **tiro alternato**, il concorrente meglio posizionato nella gara di qualificazione deciderà l'ordine di tiro della prima serie/set.

Il concorrente con il **punteggio più basso** ottenuto nel set (Match round Olimpico e Match round Arco Nudo) o nello scontro (Match round Compound) tirerà per primo la serie di frecce/set successiva/o.

Nel caso in cui i due atleti siano a **pari merito**, l'arciere che ha tirato per primo la prima serie di frecce, tirerà per primo anche la serie successiva o lo spareggio.

SET SYSTEM

MATCH ROUND



SPAREGGIO
Olimpico e Arco Nudo:

Nell'individuale lo spareggio sarà disputato sulle stesse visuali (A, B, C o D) e modello (40 cm triple verticali, 40 cm triple triangolari, 60 cm) sulle quali i concorrenti in questione hanno disputato la fase di qualificazione. Nel caso in cui questo non sia possibile, saranno disposti uno o più supporti battifreccia con un massimo di due visuali ognuno, per un massimo di due concorrenti per battifreccia(Art. 14.5.2.1.2)

Nell'individuale quando si utilizzano visuali triple, il concorrente dovrà tirare sul bersaglio di mezzo

Spareggio su una singola freccia con valutazione del punteggio

Se persiste la parità di punteggio, la freccia più vicina al centro risolverà la parità

Se persiste parità nella distanza dal centro, si procederà ad ulteriori spareggi fino alla risoluzione

Se entrambi gli atleti non colpiscono le zone di punteggio, tireranno una ulteriore freccia ciascuno

SET SYSTEM

MATCH ROUND

SCONTRO A SQUADRE

La squadra è composta da **tre (3) atleti** selezionati in base ai punteggi totali ottenuti nella fase di qualificazione

Si disputeranno al massimo **quattro (4) set**
Si vince con 5 punti

Si disputeranno al massimo **quattro (4) set**
Si vince con 5 punti

SET SYSTEM

MATCH ROUND



SPAREGGIO a squadre

Per le squadre ci sarà un battifreccia per squadra. Se sono state usate visuali triple triangolari, la squadra avrà a disposizione una visuale, i cui bersagli inferiori saranno a 130 cm dal terreno. Se viene usata una visuale tripla verticale, la stessa sarà posizionata in orizzontale. I componenti la squadra decideranno su quale bersaglio (centro) tirare (una freccia ogni centro).(Art. 14.5.2.1.2)

Spareggio su una serie di tre (3) frecce, due (2) nel caso di Squadre Miste, **una freccia ogni concorrente**, con valutazione del punteggio

Se persiste la parità di punteggio, la squadra con la freccia più vicina al centro vincerà

Se ancora in parità, la seconda freccia (o la terza) più vicina al centro risolverà la parità

SET SYSTEM



Ci saranno molti spareggi in cui sarà necessario misurare la distanza dal centro. Assicurarsi di avere sempre l'idoneo strumento di misura, sempre uguale durante tutta la gara.

PUNTEGGI POSSIBILI MATCH ROUND

DOPO IL SECONDO SET:

	ARCIERE A	ARCIERE B
CASO 1	4 PUNTI - SET	0 PUNTI - SET
CASO 2	3 PUNTI - SET	1 PUNTO - SET
CASO 3	2 PUNTI - SET	2 PUNTI - SET

DOPO IL TERZO SET:

	ARCIERE A	ARCIERE B
CASO 1	6 PUNTI - SET	0 PUNTI - SET
CASO 2	5 PUNTI - SET	1 PUNTO - SET
CASO 3	4 PUNTI - SET	2 PUNTI - SET
CASO 4	3 PUNTI - SET	3 PUNTI - SET

PUNTEGGI POSSIBILI

MATCH ROUND

DOPO IL QUARTO SET:		
	ARCIERE A	ARCIERE B
CASO 1	7 PUNTI - SET	1 PUNTI - SET
CASO 2	6 PUNTI - SET	2 PUNTO - SET
CASO 3	5 PUNTI - SET	3 PUNTI - SET
CASO 4	4 PUNTI - SET	4 PUNTI - SET

DOPO IL QUINTO SET:		
SPAREGGIO (*)	ARCIERE A	ARCIERE B
CASO 1	7 PUNTI - SET	3 PUNTI - SET
CASO 2	6 PUNTI - SET	4 PUNTO - SET
CASO 3	5 PUNTI - SET (*)	5 PUNTI – SET (*)

MATCH ROUND COMPOUND



Punteggio Cumulativo

Qualificazioni: 30 frecce su una visuale tripla verticale;

Eliminatorie individuali: ogni scontro composto da 5 serie di 3 frecce su visuale tripla verticale;

Vincitore: chi avrà il punteggio totale maggiore dopo le 5 serie.

NON SI APPLICA IL SET SYSTEM

MATCH ROUND COMPOUND

Visuali Triple per tutte le fasi della gara;

Sia per gli scontri individuali che per quelli a squadre;

BYE: Arcieri con bye o senza avversario possono essere ammessi a tirare **(senza registrare il punteggio) sul proprio bersaglio, per le 5 serie di 3 frecce**

SPAREGGIO Compound:

MATCH ROUND COMPOUND

Individuale:

Ci sarà un concorrente per battifreccia su battifreccia “neutri” posti al centro del campo, per il Compound la visuale tripla verticale sarà posizionata al centro del battifreccia (Art. 14.5.2.1.2);

Si utilizzano visuali triple, il concorrente dovrà tirare sul bersaglio di mezzo;

Spareggio su una singola freccia con valutazione del punteggio;

Se persiste la parità di punteggio, la freccia più vicina al centro risolverà la parità;

Se persiste parità nella distanza dal centro, si procederà ad ulteriori spareggi fino alla risoluzione.

Se entrambi gli atleti non colpiscono le zone di punteggio, tireranno una ulteriore freccia ciascuno.

Tempo a disposizione (O.R. e Compoud round):

40 secondi

20 secondi se tiro alternato.

MATCH ROUND COMPOUND



Scontri a squadre a punteggio:

Tipo di serie: totale 6 frecce
2 frecce per arciere
2 minuti di tempo;

Numero delle serie: quattro (4);

Visuali: due visuali Triple ad almeno 25 cm l'una dall'altra, una freccia per bersaglio.

Non si utilizza il set system

SPAREGGIO Compound:

COMPOUND ROUND

Squadre:

Per le squadre ci sarà un battifreccia per squadra. Visuali triple verticali, la squadra avrà a disposizione una visuale, i cui bersagli inferiori saranno a 130 cm dal terreno. Se viene usata una visuale tripla verticale verticale, la stessa sarà posizionata in orizzontale. I componenti la squadra decideranno su quale bersaglio (centro) tirare (una freccia ogni centro). (Art. 14.5.2.1.2)

Spareggio su una serie di tre (3) frecce, **una freccia ogni concorrente**, con valutazione del punteggio;

Se persiste la parità di punteggio, la squadra con la freccia più vicina al centro vincerà;

Se ancora in parità, la seconda freccia (o la terza) più vicina al centro risolverà la parità.

Tempo a disposizione:

60 secondi

60 secondi a cascata se tiro alternato.

MATCH ROUND COMPOUND

BYE: Squadre con un bye o senza avversario possono essere ammesse a tirare **(senza registrare il punteggio) sui propri bersagli**

SPAREGGI

VALIDI PER MATCH ROUND

A squadre:

1 freccia per ogni atleta.

Vince lo spareggio la squadra che ha totalizzato il punteggio più alto;

in caso di parità, verrà misurata la freccia più vicina al centro per ogni squadra; in caso di ulteriore parità, la seconda più vicina al centro e così via;

in caso di rispettiva equidistanza di tutte le frecce delle due squadre dal centro, si ripeterà la procedura fino alla risoluzione della parità.

SPAREGGI

VALIDI PER MATCH ROUND

a squadre:

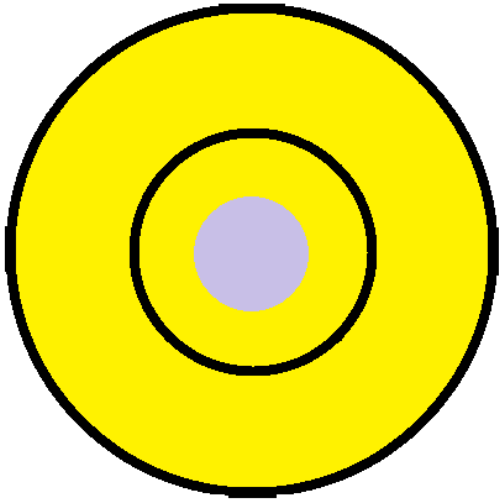
TEMPI: **Squadra** **60 secondi** (per 3 frecce, anche in tiro alternato);

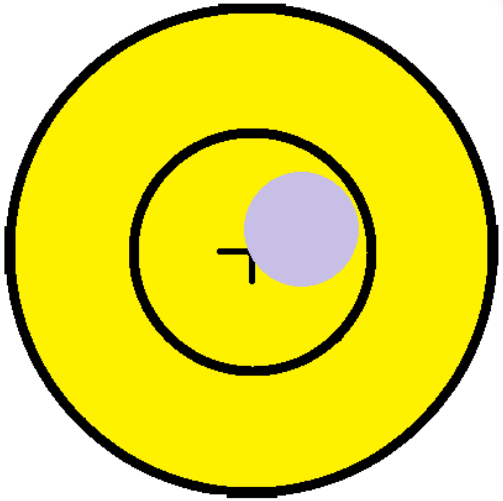
Esempi:

Scontro a squadre: Squadra A (composta da A1,A2,A3) contro Squadra B (composta da B1,B2,B3) - **ordine di tiro:** A1,B1,A2,B2,A3,B3

SPAREGGI

LINEA GUIDA CUG





Va considerato come "centro" l'intersezione del crocino, che entrambe le frecce tangono, sebbene una appaia più vicina perché ha centrato il crocino mentre l'altra lo tocca solamente. Vanno considerate entrambe al centro, per cui nell'ottica di un allineamento di giudizio, andrebbe dichiarata la parità e si procederebbe a un ulteriore spareggio per dirimere la parità.

SPAREGGI

PER ACCEDERE ALLE ELIMINATORIE
VALIDI PER MATCH ROUND

POSIZIONE DI TIRO: ogni atleta tirerà nella stessa posizione che aveva durante la fase di qualificazione

INDIVIDUALE: procedura simile a quella degli spareggi in eliminatoria, cambia il tempo: **40 secondi**; tiro simultaneo di tutti gli atleti.

A SQUADRE: procedura simile a quella per gli spareggi durante l'eliminatoria, cambia il tempo di tiro: **40 secondi**; tiro simultaneo di tutti gli atleti.

RICORDA

PER SQUADRA: OL, AN E CO

Entrambe le squadre inizieranno ciascuna serie del loro scontro con gli arcieri dietro la “linea del metro”. Solo quando il Direttore dei Tiri darà il segnale di inizio dello scontro il primo arciere attraverserà la “linea del metro”.

- I componenti della squadra tireranno due (2) frecce ciascuno nell'ordine da essi scelto.
- Un arciere occuperà la linea di tiro, mentre gli altri due rimarranno dietro la linea del metro. Non più di un arciere alla volta dovrà trovarsi davanti alla “linea del metro”
- Concorrenti su sedia a rotelle, possono sempre rimanere sulla linea di tiro. Indicheranno il termine dei loro tiri alzando una mano al di sopra della testa.
- Quando un concorrente avanza per tirare, non dovrà estrarre le frecce dalla faretra prima di aver preso posizione sulla linea di tiro.
- Nel Match Round Compound a squadre, gli arcieri potranno posizionare lo sgancio sulla corda solo quando si trovano sulla linea di tiro e quando viene dato il segnale per l’inizio dei tiri.

Quando l’arciere si trova sulla linea di tiro ed è stato dato il segnale di inizio tiri lo sgancio può essere posizionato sia prima che dopo aver incoccato la freccia.

RICORDA

PER SQUADRA: OL, AN E CO

Se un membro di una squadra attraversa la “linea del metro” troppo presto, l’Arbitro (Giudice di Gara) mostrerà un cartellino giallo. Questo indicherà che tale concorrente dovrà tornare dietro la “linea del metro” per ricominciare o per essere rimpiazzato da un altro arciere che deve ancora tirare il quale dovrà partire da dietro la “linea del metro”.

Se la squadra non rispetta il cartellino giallo ed il concorrente scocca la sua freccia, sarà annullata la freccia della squadra di quella serie con il valore più alto.

Sarà applicata la stessa procedura nel caso in cui un membro di una squadra estragga dalla faretra una freccia o (nel match round a squadre Compound) posizioni lo sgancio sulla corda prima di essere in posizione sulla linea di tiro.



FINE