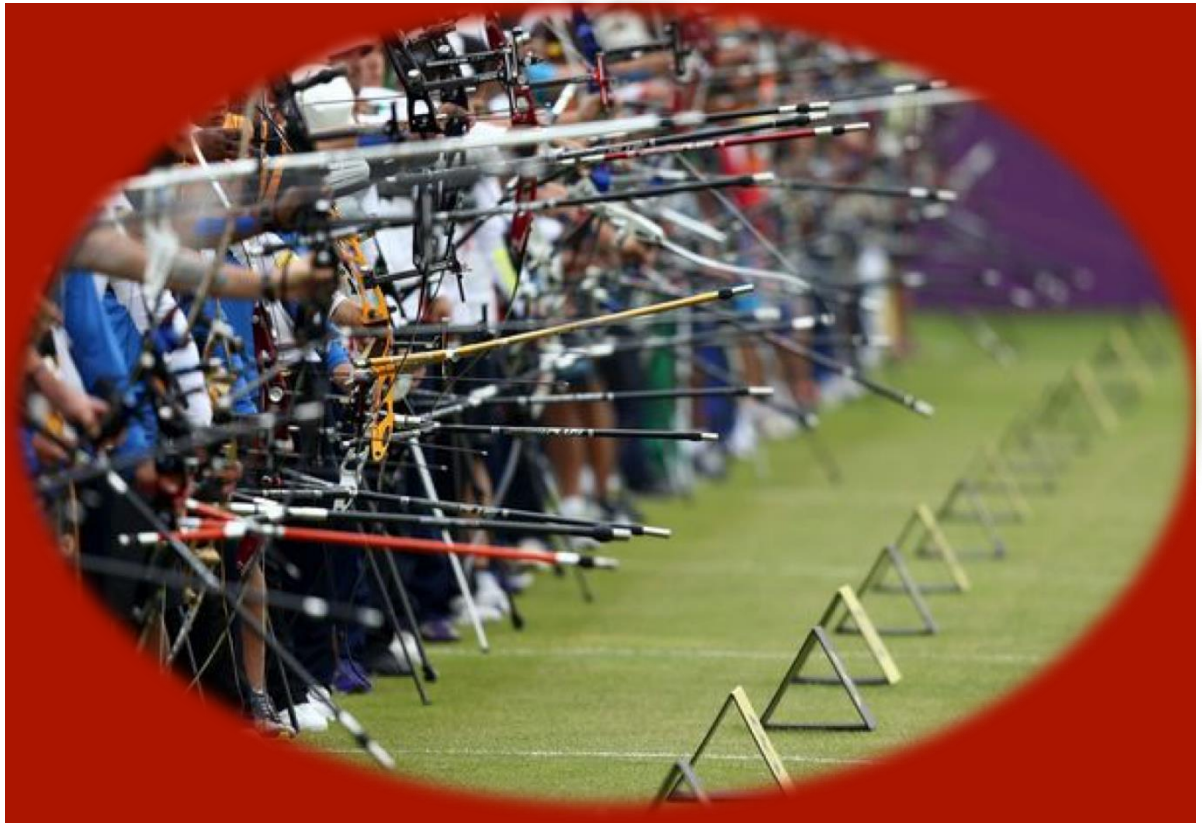


OLIYMPIC ROUND
COMPOUND MATCH ROUND
MACTH ROUND ARCO NUDO
SQUADRE & MIXED TEAM
SPAREGGI

GENNAIO 2023

OLYMPIC ROUND
MATCH ROUND ARCO NUDO

SET SYSTEM

INDIVIDUALE & TEAM

COMPOUND MATCH ROUND

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 122 cm a 70 mt (Olimpico), 50 mt (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 ridotta a 50 mt.

SET SYSTEM

OLYMPIC 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

OLYMPIC 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

OLYMPIC ROUND

lo 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

OLYMPIC 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 (Olympic Round e Match round Arco Nudo) o nello scontro (Compound match round) 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

OLYMPIC ROUND



SPAREGGIO
Olimpico e Arco Nudo:

Nell'individuale ci sarà un concorrente per battifreccia su battifreccia "neutri" posti al centro del campo, sarà posizionata al centro del battifreccia una **visuale 122 cm** (Art. 14.5.2.1.1)

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

OLYMPIC 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

OLYMPIC ROUND



SPAREGGIO a squadre

Per le squadre si utilizzerà un battifreccia per squadra posti al centro del campo, con una **visuale da 122 cm**.. (Art. 14.5.2.1.1)

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 *OLYMPIC 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 *OLYMPIC 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 (*)***

IL COMPOUND ROUND

Punteggio Cumulativo

Qualificazioni: 72 frecce a 50 metri su di un bersaglio ridotto da 80 cm di diametro con 6 zone a punto

Eliminatorie individuali: ogni scontro composto da 5 serie di 3 frecce a 50 metri su una visuale di diametro da 80 cm con 6 zone a punteggio;

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

NON SI APPLICA IL SET SYSTEM

COMPOUND ROUND

Visuali ridotte da 80 cm con 6 zone di punteggio per tutte le fasi della gara, da usare a 50 metri;

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:

COMPOUND ROUND

Individuale:

nell'individuale ci sarà un concorrente per battifreccia su battifreccia "neutri" posti al centro del campo; per il Compound la visuale da 80cm/6 zone di punteggio sarà posizionata al centro del battifreccia; (circ. 57/2023)

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.

COMPOUND ROUND

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 in disposizione orizzontale
tre (3) frecce ciascuna;

Non si utilizza il set system

SPAREGGIO Compound:

COMPOUND ROUND

Squadre:

Per le squadre si utilizzerà un battifreccia per squadra posti al centro del campo, con una visuale singola o tre centri da 80 cm con disposizione triangolare. I singoli componenti la squadra, qualora vengano usate visuali multiple, decideranno su quale centro tirare. (Art. 14.5.2.1.1)

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

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

60 secondi

60 secondi a cascata se tiro alternato.

COMPOUND ROUND

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

MIXED TEAM



MIXED TEAM

VALIDI PER OLYMPIC - COMPOUND ROUND

Composizione del team:

un uomo e **una donna** della stessa divisione (ricurvo o compound o nudo)

Frecce totali: **16** frecce

Serie:
Quattro serie
Quattro frecce per serie
Due frecce per arciere

Tempo: **80** secondi per serie

Le regole sono identiche allo scontro a squadre ordinario.

SPAREGGI

VALIDI PER OLYMPIC –COMPOUND ROUND

A squadre (valido anche per i mixed team):

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 OLYMPIC - COMPOUND ROUND

a squadre e mixed team:

TEMPI:

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

Squadra Mista: **40 secondi** (per 2 frecce);

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

Mixed team: Squadra C (composta da C1,C2) contro Squadra D (composta da D1,D2) – **ordine di tiro:** C1,D1,C2,D2

SPAREGGI

PER ACCEDERE ALLE ELIMINATORIE

VALIDI PER OLYMPIC - COMPOUND ROUND

ogni atleta tirerà nella stessa

POSIZIONE DI TIRO: 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 E MIXED TEAM: 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 E MIXED TEAM: 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 Compound Match Round 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.

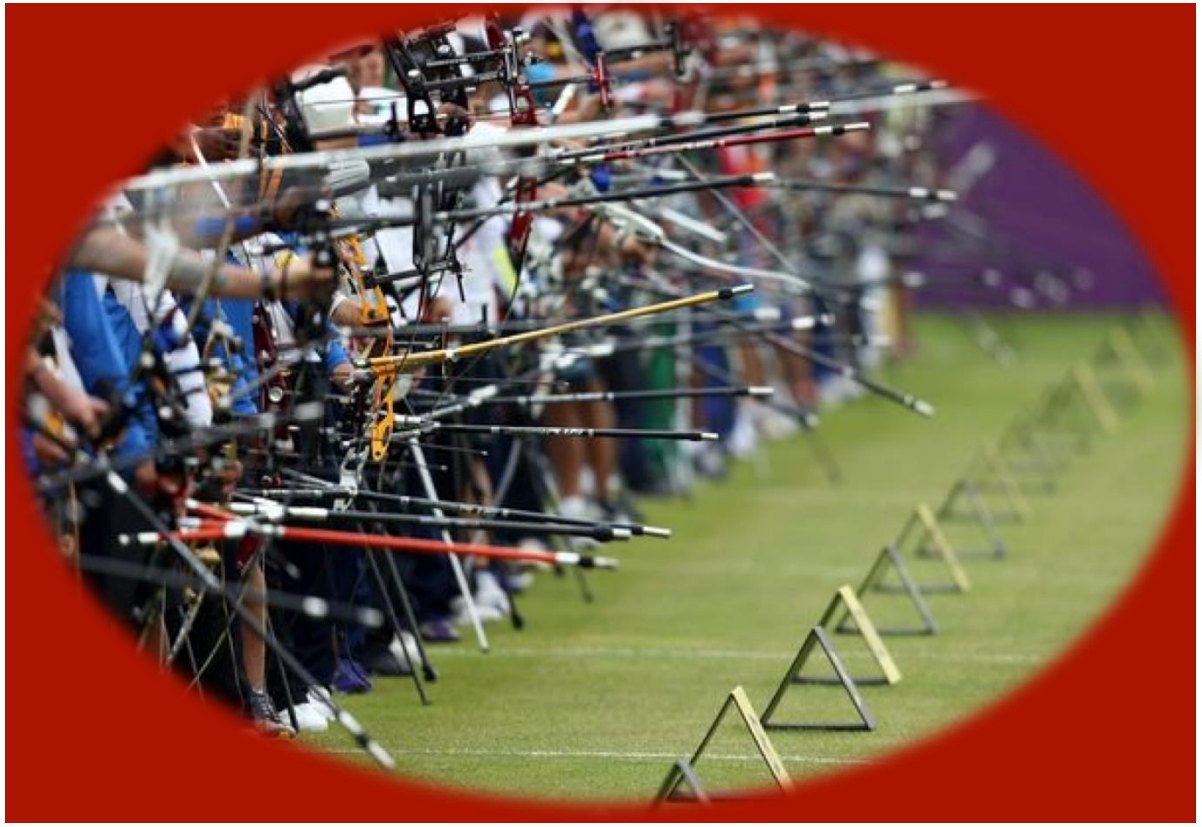
RICORDA

PER SQUADRA E MIXED TEAM: 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