

GARE 3D

REGOLAMENTO TECNICO 3D

Rev. III Maggio 2026

SOMMARIO

- Chiarimenti
- Sagome
- Distanza di Tiro
- Tiri
- Ordine di tiro e controllo del tempo
- Guasti all’attrezzatura
- Registrazione dei punteggi
- Controllo dei tiri e sicurezza
- Penalità
- Tiri di prova
- Quesiti e controversie
- Abbigliamento

SOMMARIO

- **Chiarimenti**
- Sagome
- Distanza di Tiro
- Tiri
- Gara
- Ordine di tiro e controllo del tempo
- Guasti all’attrezzatura
- Registrazione dei punteggi
- Controllo dei tiri e sicurezza
- Penalità
- Tiri di prova
- Quesiti e controversie
- Abbigliamento

CHIARIMENTI

RTT Libro 2 Cap. 4

La gara 3D si svolge in contesti naturali (boschi, prati) con bersagli tridimensionali in un percorso di 24 sagome poste a distanze sconosciute . Libro 2 art.4.5.6

È responsabilità esclusiva dell'atleta usare attrezzatura a norma. L'uso di materiali non regolamentari comporta l'annullamento del punteggio.



A circa 5-10m di distanza dal picchetto di tiro, è posizionato un picchetto con la fotografia dell'animale indicando le zone di punteggio e un picchetto con il numero di quella piazzola

Sui percorsi, non è ammessa la presenza di cani anche se al guinzaglio (Circ.Fed.n.79/2014)

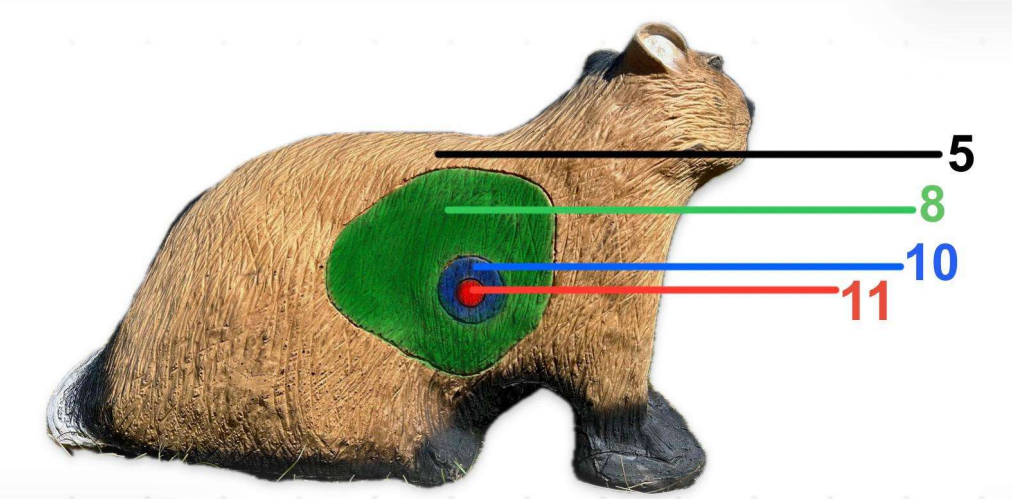
SOMMARIO

- Chiarimenti
- **Sagome**
- Distanza di Tiro
- Tiri
- Gara
- Ordine di tiro e controllo del tempo
- Guasti all’attrezzatura
- Registrazione dei punteggi
- Controllo dei tiri e sicurezza
- Penalità
- Tiri di prova
- Quesiti e controversie
- Abbigliamento

SAGOME

RTT Libro 2 Cap.9

Si utilizzano sagome tridimensionali di diverse forme di animali di varie grandezze con quattro zone di punteggio (11, 10, 8, 5). Il colore del corpo della sagoma varia in base al tipo di animale scelto



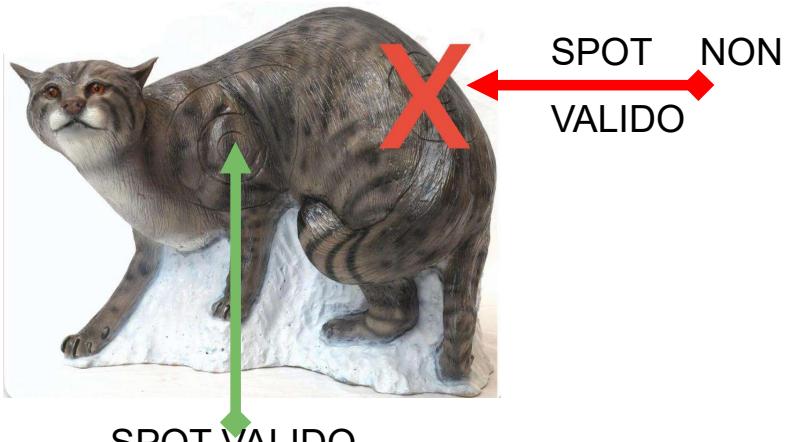
Le linee che dividono le zone di punteggio fanno parte della zona di punteggio più alto

Per le sagome di piccoli animali è facoltà degli organizzatori posizionare due o quattro sagome l'una accanto all'altra (GARE FITARCO) Libro 2 art. 9.1.15

FOCUS SAGOME

Spot non valido

Sulle fotografie degli animali ove presente un secondo spot, bisogna cancellare lo spot non valido





Zone

Sulle sagome bisogna individuare l'esatta zona delle corna e degli zoccoli e tracciare manualmente se non presenti, le linee che definiscano le diverse zone

SOMMARIO

- Chiarimenti
- Sagome
- **Distanza di Tiro**
- Tiri
- Gara
- Ordine di tiro e controllo del tempo
- Guasti all’attrezzatura
- Registrazione dei punteggi
- Controllo dei tiri e sicurezza
- Penalità
- Tiri di prova
- Quesiti e controversie
- Abbigliamento

DISTANZA DI TIRO

RTT Libro 2 Cap.9

PICCHETTO ROSSO: Distanza Min 5 mt – Max 45mt

Arco Compound Uomini e Donne

PICCHETTO BLU : Distanza Min 5 mt – Max 30 mt

Arco Nudo Uomini e Donne

Longbow Uomini e Donne

Arco tradizionale (Istintivo) Uomini e donne

Libro 2 Art. 9.1.1.7

SOMMARIO

- Chiarimenti
- Sagome
- Distanza di Tiro
- **Tiri**
- Gara
- Ordine di tiro e controllo del tempo
- Guasti all’attrezzatura
- Registrazione dei punteggi
- Controllo dei tiri e sicurezza
- Penalità
- Tiri di prova
- Quesiti e controversie
- Abbigliamento

I TIRI

RTT Libro 4 Cap- 23

- Gli organizzatori stabiliscono il bersaglio di partenza per ogni gruppo.
  Pattuglia formata da min. 3 a max. 6 arcieri (nelle gare Fitarco) Negli **Eventi Federali**, il numero dei gruppi addizionali (“piazzole bis”) potrà essere superiore a 6 (sei) Libro 2 art. 4.5.6.1
- Gli arcieri devono indossare sempre e ben visibili i numeri di registrazione
- **Posizionamento al picchetto**: In piedi o in ginocchio, ma sempre in sicurezza Libro 4 art.23.1.2
- Tiro entro 1 metro circa dal picchetto (di fianco o dietro) - **Mai oltrepassare** il picchetto verso il bersaglio.

  Libro 4 art.23.1.2

Eccezioni: Il Giudice di Gara può autorizzare tiri fuori dall'area definita solo in circostanze eccezionali. Libro 4 art.23.1.2

TIRI

RTT Libro 4 Cap- 23



Numero di frecce

Gara Individuale: 2 frecce per ogni sagoma.

Gara a Squadre (4 atleti over 20):4 frecce totali (1 per ogni componente). **Gare Fitarco**: in vigore dal 1° gennaio 2026 per la classe Over 20; in vigore dal 1° gennaio 2027 per la classe Under 20.

Art.4.5.6.2.7

Numero di frecce

Gara a Squadre Miste (1 atleta maschile e uno femminile stessa divisione): 4 frecce totali (2 per ogni componente). Entrambe le squadre tirano **simultaneamente**, al picchetto è ammesso un atleta alla volta Art. 23.3.3 -**Gare Fitarco** lo svolgimento prova a squadre e Squadre Miste è facoltativo



Al primo bersaglio sceglie la squadra meglio classificata; dal secondo inizia chi ha il punteggio cumulativo più basso se c'è parità tira chi ha iniziato i tiri

TIRI

RTT libro 4 Cap- 24

Qualifica: 120 secondi per gruppo/coppia.

Scontri Eliminatori (Individuali): 90 secondi.

Scontri a Squadre: 120 secondi.

Squadre Miste: 160 secondi.

Sanzione ritardo: Gare Fitarco

1. **Richiamo verbale** e nota su scheda punteggio con data e orario
2. **Annullamento** freccia più alta sul bersaglio Libro 4 art. 24.8

Le ammonizioni per infrazione di tempo non sono riportate da una fase di gara alla successiva

Sanzione Ritardo Gare WA: 1. Richiamo verbale. 2. Nota su scheda punteggio con data e orario 3. Annullamento freccia più alta.

SOMMARIO

- Chiarimenti
- Sagome
- Distanza di Tiro
- Tiri
- **Gara**
- Ordine di tiro e controllo del tempo
- Guasti all’attrezzatura
- Registrazione dei punteggi
- Controllo dei tiri e sicurezza
- Penalità
- Tiri di prova
- Quesiti e controversie
- Abbigliamento

GARA

RTTLibro 4 Cap- 23

Qualifica individuale : 1 gare 3D su sagome 3D (Campionati Italiani e Campionati Regionali)

2 gare 3D su sagome 3D (per i mondiali)

Bersagli: 24 bersagli per ogni gara a distanze rigorosamente sconosciute ; la classifica determina l'accesso alle fasi successive e la composizione della ranking successiva

Eliminatorie individuali (i migliori 16)

Scontri: Testa-a-testa

Percorso: 6 bersagli a distanze sconosciute.

Tiro simultaneo; lo scontro dell'atleta con ranking migliore si disputa per primo.

Finali (i Migliori 4)

Semifinali e Finali (Bronzo e Oro).

Percorso: 4 bersagli per ogni scontro.

Ordine di tiro: Nelle finali, il match per il Bronzo precede sempre quello per l'Oro.

Nelle Fasi Eliminatorie individuali delle gare 3D gli arcieri si posizioneranno al picchetto in base alla posizione (sinistra/destra) riportata sulla tabella di punteggio. Libro 4 art. 23.1.4

GARA

RTTLibro 2 Cap-4

Eliminatoria squadre (migliori 8 squadre per ogni classe) qualificate in base ai risultati ottenuti nelle due fasi di Qualificazione, scontri stabiliti attraverso la classifica redatta in base ai risultati individuali di ciascuna classe e divisione, dopo lo svolgimento della seconda fase di Qualificazione

Composizione squadre: 1 Compound + 1 Longbow + 1 Tradizionale + 1 Arco Nudo. (*) Gare Fitarco: in vigore dal 1° gennaio 2026 per la classe Over 20; in vigore dal 1° gennaio 2027 per la classe Under 20.

Fase Eliminatoria (Quarti): Le migliori **8 squadre** su 4 bersagli. Ciascun atleta componente la squadra tirerà una freccia dal picchetto della propria divisione

Fase Finale (Semifinali/Finali): Le migliori **4 squadre** su 4 bersagli.

Scontri: Ogni atleta tira **1 freccia** per bersaglio.

Chi ha il ranking migliore sceglie chi inizia al 1° bersaglio.

Dal 2° bersaglio, inizia chi ha il punteggio inferiore.

Le Fasi Finali a Squadre dovranno essere disputate su percorsi diversi da quelli utilizzati per le gare individuali.

.

GARA

RTT Libro 2 Cap-4

Squadre Miste 3D (Mixed Team)

Composizione: 1 Atleta Maschile + 1 Atleta Femminile della **stessa classe e divisione**.

Regola di tiro: Ogni arciere tira **2 frecce** per bersaglio.

Svolgimento:

Quarti di Finale: Migliori 8 squadre (4 bersagli).

Finali: Migliori 4 squadre (4 bersagli).

Distanze: Sempre sconosciute.

Nelle finali individuali, l'ordine ufficiale di tiro segue questo schema (salvo diversa disposizione):

Longbow (D / U)

Arco Tradizionale (D / U)

Arco Nudo (D / U)

Compound (D / U)

Nota: Le finali a squadre usano percorsi dedicati, diversi da quelli individuali.

GARA

RTT Libro 4 Art. 23,5

- **Vietato avvicinarsi al bersaglio** finché l'intera pattuglia non ha terminato i tiri. Eccezione: solo con permesso esplicito del Giudice di Gara.
- **Nessuna freccia può essere tirata** una seconda volta (divieto di recupero).
- **ECCEZIONI** (Freccia considerata "non tirata"):
- **Caduta accidentale**: Se l'arciere può toccarla con l'arco senza spostare i piedi dalla posizione di tiro o in caso di pendenza riuscisse a toccarla nel primo punto di impatto (senza spostare i piedi).
- **Condizione vincolante**: La freccia non deve essere rimbalzata.
- **PROBLEMI AL BERSAGLIO**: Se la sagoma 3D si rovesciano: l'Arbitro concede tempo e tiri supplementari per tirare il relativo numero di frecce
- Se la sagoma scivola senza cadere: l'Arbitro valuta l'azione caso per caso.

GARA

RTT Libro 4 Art. 23,6

- **DIVIETO DI COMUNICAZIONE E DISTANZE :**Vietato discutere distanze, angoli o informazioni tecniche con chiunque fino al termine della giornata di gara.
- **IN PATTUGLIA** (Individuale): Nessuna discussione sulle distanze tra i membri del gruppo finché il punteggio non è stato registrato.
- **GARA A SQUADRE**: Discussione ammessa tra i componenti della squadra e l'allenatore presente.
- Gli atleti e l'allenatore devono restare dietro l'atleta che tira al picchetto.
- Ufficiali di Squadra: Non possono comunicare distanze dall'esterno.
- **RUOLO E LIMITI DEGLI ALLENATORI**
- **COMPORTAMENTO SUL CAMPO**: L'allenatore può dare suggerimenti stando al picchetto (dietro l'atleta).
- **Divieto al bersaglio**: L'allenatore NON può andare alla sagoma per la registrazione dei punti.

GARA

RTT Libro 4 Art. 23,7

- **Area Allenatori:** Se prevista, l'allenatore deve rimanere obbligatoriamente al suo interno durante i tiri.
- Un allenatore di una squadra (es. maschile) non può assistere un'altra squadra (es. femminile o giovanile) della stessa società. Vietata ogni comunicazione tra allenatori di squadre diverse (Maschile/Femminile) della stessa società.
- Ammesso personale per il trasporto di archi di ricambio. Devono restare dietro l'area di tiro e non possono dare suggerimenti.
- **QUALIFICAZIONI ED ELIMINATORIE**: Gli allenatori non possono entrare sui percorsi devono restare nelle zone definite dal Delegato Tecnico.
- **FASI FINALI**: Accesso ammesso: Gli allenatori possono entrare nel campo delle finali, ma solo nella zona riservata.
- **ECCEZIONE** "OMBRA": Il Presidente di Giuria può autorizzare l'allenatore ad accedere alla zona tiri esclusivamente per fare ombra all'atleta

SOMMARIO

- Chiarimenti
- Sagome
- Distanza di Tiro
- Tiri
- Gara
- **Ordine di tiro e controllo del tempo**
- Guasti all’attrezzatura
- Registrazione dei punteggi
- Controllo dei tiri e sicurezza
- Penalità
- Tiri di prova
- Quesiti e controversie
- Abbigliamento

ORDINE DI TIRO E CONTROLLO DEL TEMPO

RTT Libro 4 Cap- 23

- Tiro simultaneo: due atleti alla volta (se possibile)

  Posizione Sinistra: Arcieri A e C. (in presenza di piazzole bis anche l'arciere E)

  Posizione Destra: Arcieri B e D. (in presenza di piazzole bis anche l'arcieri F)

  La prima coppia tira per prima al primo bersaglio.

  Si inverte l'ordine ad ogni bersaglio successivo. **(a-b/c-d/e-f) – (c/d –e/f-a/b) – (e/f-a/b-c/d)** Libro 4 Art. 24.2

  .

- Gli atleti che non tirano devono rimanere in posizione arretrata rispetto agli arcieri in posizione di tiro

Eccezione: Possono avvicinarsi per aiutare a individuare frecce fuori bersaglio o per fare ombra (ombra non ammessa nelle Finali, salvo decisione arbitrale).

ORDINE DI TIRO E CONTROLLO DEL TEMPO

RTTlibro 4 Art.24,10

Quando un Giudice di Gara accompagna un gruppo il suo compito è indicare agli atleti il picchetto ed il bersaglio al quale tirare

Controllo Manuale del tempo (Giudice di Gara):

Segnali verbali ("Via" / "Stop")- Il tempo parte da quando gli atleti si trovano sul picchetto di tiro

Cartellino Giallo: Mostrato quando mancano 30 secondi alla fine.

Controllo Elettronico (Direttore dei Tiri):

Fase Iniziale: 10 secondi per raggiungere il picchetto (Luce Rossa).

Fase di Tiro: Inizio al segnale acustico e Luce Verde.

Sanzione Post-Tempo: Se scoccata dopo lo "Stop", viene annullata la freccia più alta di quella serie.

ORDINE DI TIRO E CONTROLLO DEL TEMPO

RT Libro 4 Art.24,10

GARA A SQUADRE MISTE (Art. 24.13)

Scontri controllati da un Giudice di Gara

Regole Generali: Tiro contemporaneo delle due squadre (Mixed Team A vs Mixed Team B) entrambi le squadre iniziano l'incontro dietro il picchetto di tiro

Primo atleta si posiziona quando il Giudice di Gara da il Via

Alternanza obbligatoria dopo ogni singola freccia scoccata.

Scontri con Contasecondi Elettronico (Finali):

Componenti squadra si alternano dopo ogni tiro, in ogni fase tirano una sola freccia

Il tempo di una squadra si ferma quando l'atleta esce dal picchetto e la prima squadra ha terminato di tirare le due frecce.

Parte immediatamente il tempo della squadra avversaria.

Procedura ripetuta fino a 4 frecce totali o esaurimento tempo.

FOCUS

Forfeit Art. 24.13.3

Assenza di un concorrente/squadra all'inizio dell'incontro (dopo le istruzioni arbitrali).

L'atleta o la squadra presente viene dichiarata vincitrice per forfait.

Interruzione Art. 24.12

Se il tiro viene sospeso durante una prova a squadre, il cronometro viene fermato e ripartirà dal tempo rimanente.

Sanzioni

Freccia oltre il tempo: Annullamento valore massimo della freccia.

Abbandono percorso: Esclusione dalle fasi successive.

SOMMARIO

- Chiarimenti
- Sagome
- Distanza di Tiro
- Tiri
- Gara
- Ordine di tiro e controllo del tempo
- **Guasti all’attrezzatura**
- Registrazione dei punteggi
- Controllo dei tiri e sicurezza
- Penalità
- Tiri di prova
- Quesiti e controversie
- Abbigliamento

GUASTI ALL'ATTREZZATURA

RTT Libro 4 Cap- 24

GUASTI TECNICI E PROBLEMI MEDICI (Art. 24.5 - 24.7)

Gestione degli imprevisti durante le fasi di gara.

Fase di Qualificazione: Tempo Limite: **Massimo 30 minuti** per riparazioni.

Gli atleti del gruppo continuano a tirare e registrare i punti prima di consentire il sorpasso a gruppi seguenti (previa comunicazione al Giudice di Gara)

Recupero Frecce: Se la riparazione avviene entro il limite di tempo, il concorrente può tirare le frecce che gli mancano su quel bersaglio. Se la riparazione avviene oltre il tempo limite, l'arciere può raggiungere il suo gruppo ma perderà il numero di frecce che il gruppo nel frattempo ha tirato.

Fasi Eliminatorie e Finali:

Nessun tempo supplementare concesso.

Nella gara a Squadre gli altri componenti della squadra nel frattempo possono tirare. .

Divieto Assoluto: In nessuna fase di gara non sono ammessi tiri di prova durante la gara, né all'interno né all'esterno del percorso.

GUASTI ALL'ATTREZZATURA

RTT Libro 4 Cap- 24

Accorpamento pattuglie

• Nel caso di **ritiro di un concorrente** in una pattuglia di tre; in tal caso la pattuglia continua a gareggiare al completo fino a quando non viene a contatto con un Giudice di Gara che provvederà ad aggregare i rimanenti arcieri ad altre pattuglie o a integrare quella pattuglia.

• Nel caso di **malessere di un concorrente** in una pattuglia di tre; un Giudice di Gara provvederà ad aggregare i rimanenti arcieri ad altre pattuglie o a integrare quella pattuglia, prima che i concorrenti coinvolti possano continuare la gara.

SOMMARIO

- Chiarimenti
- Sagome
- Distanza di Tiro
- Tiri
- Gara
- Ordine di tiro e controllo del tempo
- Guasti all’attrezzatura
- **Registrazione dei punteggi**
- Controllo dei tiri e sicurezza
- Penalità
- Tiri di prova
- Quesiti e controversie
- Abbigliamento

REGISTRAZIONE DEI PUNTEGGI

RTT Libro 4 Cap- 21

La registrazione avviene solo dopo che tutti gli atleti del gruppo hanno tirato.

ARCIERE A (Capo Pattuglia): Responsabile della condotta, della sicurezza e del ritmo di gara (evitare ritardi). Deve chiamare il Giudice di Gara per violazioni.

ARCIERI B e C: Addetti alla registrazione (marcapunti).

ARCIERE D: Marca i fori delle frecce (**laddove applicabile**).

GRUPPI DA 3: Il Capo Pattuglia assume anche il compito di marcare i fori (laddove applicabile)

FASI FINALI: Presenza obbligatoria di un Arbitro e di tabelloni portatili per il pubblico.

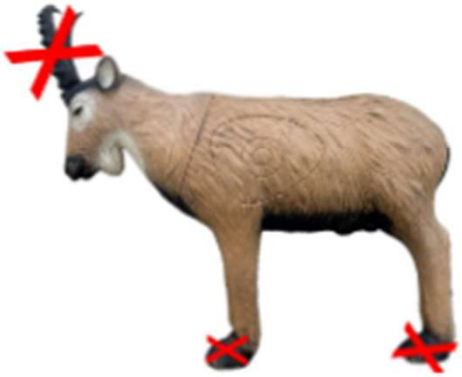
Qualora il capo pattuglia ravveda violazioni ai regolamenti, con particolare riguardo alle norme di sicurezza, o comportamenti che causino indebito ritardo, con particolare riguardo al superamento del tempo di tiro, è tenuto a chiedere l'intervento del Giudice di Gara. *Libro 4 Art. 25.1.1*

REGISTRAZIONE DEI PUNTEGGI

Regolamento Tecnico Libro 2 Cap- 9

SITUAZIONE D'IMPATTO	DETTAGLIO DELLA TRAIETTORIA	PUNTEGGIO REGISTRATO
CORNA O ZOCCOLI	La freccia colpisce solo queste parti senza toccare il corpo	M (MISS)
PARTI SENZA VALORE	La freccia colpisce parti della sagoma non colorate/non a punto	M (MISS)
CODA O ALI (Uccelli)	La freccia colpisce la coda dell'animale o le ali di un uccello	5 PUNTI
ATTRAVERSAMENTO (In)	Colpisce corna/zoccoli e IMPATTA toccando una zona di punteggio	VALORE DELLA ZONA (11, 10, 8, 5)
ATTRAVERSAMENTO (Out)	Colpisce corna/zoccoli e IMPATTA senza toccare zone di punteggio	M (MISS)
DEVIAZIONE	La freccia devia dopo aver toccato parti non a punto e manca il corpo	M (MISS)
SAGOMA MANCATA	La freccia manca completamente la sagoma	M (MISS)

Libro 2 Art. 9.2.2





REGISTRAZIONE DEI PUNTEGGI



RTT Libro 4 Cap- 25.2

REGOLE DI ASSEGNAZIONE PUNTI (Art. 25.2)

- Il punto è determinato dalla posizione dell'asta nel bersaglio. -- Se l'asta tocca la linea di separazione tra due zone o tocca due zone ,si assegna sempre il **valore più elevato**.
- I valori vanno scritti sulla scheda in ordine decrescente (es. 11-8)
- Vietato toccare frecce, bersaglio o sagome prima della registrazione e del controllo.
- Se la freccia conficcata in un'altra = stesso valore della prima.
- **Rimbalzi**:Qualora una freccia rimbalzi, attraversi il bersaglio o vi rimanga conficcata senza essere visibile sul fronte:
  - **In caso di accordo del gruppo:**Se tutti gli arcieri concordano sul fatto che la freccia sia rimbalzata/abbia attraversato il bersaglio, si procede all'assegnazione del **valore concordato**.
  - **In caso di disaccordo del gruppo:** se non sono d'accordo la freccia sarà registrata con cinque (5) punti
- **Deviazioni:M (Miss):** Se una freccia tocca la sagoma ma non si infigge, cambia direzione e atterra oltre o lateralmente alla sagoma stessa, viene registrata come **mancata (0 punti)**.

REGISTRAZIONE DEI PUNTEGGI

RTT Libro 4 Cap- 23

REGOLE DI ASSEGNAZIONE PUNTI (Art. 25.2)

- **Sagoma Sbagliata / Fuori sagoma**: Registrati come "M" (Miss).
- Se un atleta tira più frecce del limite (es. 3 invece di 2 nel 3D) o vengano trovate sul bersaglio o nel terreno delle corsie di tiro : Si registrano solo le frecce con il punteggio inferiore. La ripetizione di questo errore può portare alla SQUALIFICA.
- **CORREZIONI sullo score**: Possibili solo prima che le frecce vengano estratte dal bersaglio
- La scheda deve essere firmata dall'atleta e dal marcapunti (di società diversa) squalifica immediata dell'atleta se la scheda viene consegnata incompleta.

Gare Fitarco: è permesso l'utilizzo di una calcolatrice comune (strumento per eseguire calcoli matematici/operazioni aritmetiche). Libro 4 art. 26.6.2

Gare Fitarco: è vietato l'utilizzo di telefoni cellulari.

REGISTRAZIONE DEI PUNTEGGI

RTTlibro 4 Art. 25,3

Risoluzione delle parità in tutte le fasi

- **Per la posizione in Classifica - Senza Spareggio**
- Si usa per determinare le posizioni nel tabellone dopo la Qualifica:
- MAGGIOR NUMERO DI 11
- MAGGIOR NUMERO DI 10
- in caso di ulteriore parità, i concorrenti saranno dichiarati "pari merito" ma ai fini della classifica (ad es. posizione nello schema degli incontri per le fasi Finali) sarà effettuato un sorteggio con il lancio della moneta per determinare la posizione dei "pari merito".

REGISTRAZIONE DEI PUNTEGGI

RTT Libro 4 Art. 25,3

- **Risoluzione delle parità per ingresso fasi Eliminatorie - Spareggio (Shoot-off)**
- Si svolge in un'area centrale dedicata. La distanza è stabilita dall'Arbitro.
- **INDIVIDUALI**: 1 freccia (valutazione punteggio).
- Se ancora pari: Freccia più vicina al centro fino alla risoluzione
- **TEMPO LIMITE**: 60 secondi
- **SQUADRE (4 atleti over 20)**: 4 frecce totali (una per atleta). Area centrale e bisogna predisporre bersagli per il picchetto rosso e blu
- Tiro Simultaneo e valutazione punteggio
- **TEMPO LIMITE** : 60 SECONDI
- Se ancora pari: Freccia più vicina al centro (confronto tra le migliori, poi le seconde, ecc.)
- **SQUADRE MISTE** (2 atleti): 2 frecce (una per atleta) con valutazione punteggio
- Se ancora pari: Freccia più vicina al centro.
- **TEMPO LIMITE** : 60 SECONDI

REGISTRAZIONE DEI PUNTEGGI

RTT Libro 4 Art. 25,3

Risoluzione delle parità per l'accesso da fase di gara a quella successiva o nelle finali per assegnazione Medaglia di bronzo o Medaglia oro

- **Spareggio nelle Fasi Finali (Scontri Diretti)**
- Si svolge su un'area centrale
- **INDIVIDUALI**: 1 freccia con valutazione punteggio (60 secondi).Se ancora pari: Freccia più vicina al centro fino alla risoluzione
- **TEMPO LIMITE** : 60 SECONDI
- **SQUADRE**: 4 frecce (atleti della stessa squadra tirano in modo ALTERNATO). Se persiste la parità la squadra che ha tirato la freccia più vicina al centro sarà vincitrice, se ancora in parità valutazione della seconda,eventualmente della terza se ancora in pari della quarta. I tiri si svolgono sul percorso nella quale è avvenuta la parità. Art. 25.3.3.2
- **TEMPO LIMITE**: 120 SECONDI

REGISTRAZIONE DEI PUNTEGGI

RTT Libro 4 Art. 25,3

Risoluzione delle parità per l'accesso da fase di gara a quella successiva o nelle finali per assegnazione Medaglia di bronzo o Medaglia oro

- **Spareggio nelle Fasi Finali (Scontri Diretti)**
- Si svolge su un'area centrale
- **SQUADRE MISTE**: 2 frecce una per atleta con valutazione punteggio (atleti della stessa squadra tirano in modo ALTERNATO). Se persiste la parità la squadra che ha tirato la freccia più vicina al centro sarà vincitrice, se ancora in parità valutazione della seconda. Art. 25.3.3.3
- **TEMPO LIMITE**: 80 secondi.

SOMMARIO

- Chiarimenti
- Sagome
- Distanza di Tiro
- Tiri
- Gara
- Ordine di tiro e controllo del tempo
- Guasti all’attrezzatura
- Registrazione dei punteggi
- **Controllo dei tiri e sicurezza**
- Penalità
- Tiri di prova
- Quesiti e controversie
- Abbigliamento

CONTROLLO DEI TIRI E SICUREZZA

RTT Libro 4 Cap.26

CONTROLLO DELLA GARA : Il Presidente della Commissione Arbitrale (Giuria di Gara). Controlla l'allestimento e le misure di sicurezza supplementari. Informa atleti e ufficiali sulle norme specifiche del campo.

INTERRUZIONE GARA: Decisione collettiva tra Responsabile Organizzazione, Presidente Arbitri e Delegato Tecnico.

Cause: Maltempo, mancanza di luce, pericoli sul percorso.

Segnali: Acustici (devono essere udibili su tutto il percorso).

Classifiche parziali: Se interrotta in Qualifica, si usano i bersagli completati da tutti per quella categoria (Classe + Divisione).

SICUREZZA:

Trazione Alta (High Draw): Se la tecnica di tiro permette alla freccia di superare le protezioni in caso di rilascio accidentale, l'atleta può essere squalificato.

Fumo: Divieto assoluto (incluse e-cig, pipe e sigari spenti) nell'area atleti e sul percorso.

Si tende l'arco solo al picchetto e verso il bersaglio.

SOMMARIO

- Chiarimenti
- Sagome
- Distanza di Tiro
- Tiri
- Gara
- Ordine di tiro e controllo del tempo
- Guasti all’attrezzatura
- Registrazione dei punteggi
- Controllo dei tiri e sicurezza
- **Penalità**
- Tiri di prova
- Quesiti e controversie
- Abbigliamento

PENALITA’

RTT Libro 4 Cap.27

Squalifica con annullamento posizione ottenuta

- **Eleggibilità**: Mancanza dei requisiti di appartenenza o classe di età/attrezzatura.
- **Doping**: Secondo le normative del Libro 6.
- **Comportamento Antisportivo**: Atteggiamenti gravi o alterazione/falsificazione dolosa dei punteggi.
- **Sicurezza**: Persistenza nella "trazione alta".
- Uso di dispositivi mobili per comunicare o stimare distanze/pendenze.
- Consegna della scheda non firmata o senza somma totale.

Perdita di Punteggio:

- ✓ Guasto Tecnico: Se non riparato in 30 min, si perdono le frecce dei bersagli saltati.
- ✓ Tempo Limite: Alla 2ª infrazione (procedura Fitarco) o 3ª (WA), annullamento della freccia più alta del bersaglio.
- ✓ Frecce in Eccesso: Si contano solo le più basse.
- ✓ Sagoma sbagliata: Registrato come "M" (Miss).
- ✓ Squalifica se l'atleta estrae ripetutamente le frecce prima della registrazione.

SOMMARIO

- Chiarimenti
- Sagome
- Distanza di Tiro
- Tiri
- Gara
- Ordine di tiro e controllo del tempo
- Guasti all’attrezzatura
- Registrazione dei punteggi
- Controllo dei tiri e sicurezza
- Penalità
- **Tiri di prova**
- Quesiti e controversie
- Abbigliamento

TIRI DI PROVA

RTT Libro 4 Cap.28

DISPONIBILITÀ: Campo prova aperto almeno 3 giorni prima del Campionato.

GIORNO DI GARA: Bersagli di riscaldamento (1 ogni 10 concorrenti) vicino al ritrovo.

ALLESTIMENTO: Numero di bersagli pari a 1/8 dei partecipanti, posti alle diverse distanze di gara.

DIVIETO: Mai effettuare tiri di prova sui percorsi di gara.

SOMMARIO

- Chiarimenti
- Sagome
- Distanza di Tiro
- Tiri
- Gara
- Ordine di tiro e controllo del tempo
- Guasti all’attrezzatura
- Registrazione dei punteggi
- Controllo dei tiri e sicurezza
- Penalità
- Tiri di prova
- **Quesiti e controversie**
- Abbigliamento

QUESITI E CONTROVERSIE

RTT Libro 4 Cap.29

- **VALORE DELLE FRECCE**:

  Qualifica: Decide la maggioranza del gruppo. Se parità (50/50), si assegna il punto superiore.

  Finali/Eliminatorie: Decide l'Arbitro e la decisione è definitiva.

  ERRORI SCHEDA: Correzione ammessa solo prima dell'estrazione, con accordo e sigle di tutto il gruppo.

- **PROBLEMI TECNICI AL CAMPO**:

  Se un picchetto viene spostato o un bersaglio diventa inaccessibile dopo l'inizio, il bersaglio viene eliminato per tutte le categorie coinvolte.

- **GIURIA D'APPELLO**:

  Interviene se l'atleta non accetta la decisione arbitrale (salvo sul valore freccia).

  Se non costituita (gare minori), il giudizio dell'Arbitro è finale.

SOMMARIO

- Chiarimenti
- Sagome
- Distanza di Tiro
- Tiri
- Gara
- Ordine di tiro e controllo del tempo
- Guasti all’attrezzatura
- Registrazione dei punteggi
- Controllo dei tiri e sicurezza
- Penalità
- Tiri di prova
- Quesiti e controversie
- **Abbigliamento**

ABBIGLIAMENTO

RTT Libro 4 Cap.31

- Scarpe chiuse obbligatorie (copertura totale del piede). Nome e Nazione sulla maglia.
- **QUALIFICAZIONI**: Ammessi pantaloni a scelta (anche denim/jeans), ma devono essere appropriati.
- **SQUADRE E FINALI**:
- Gli atleti della stessa società devono indossare la medesima maglia/giubbino, pantaloni a propria singola scelta per tutta la gara (individuale e a squadre) in occasione della premiazione e sul podio qualora premiati
- FFAA gli atleti dovranno indossare la maglia/giubbino della società secondaria esclusivamente nella competizione a squadre e sul podio, qualora premiati a squadre
- DIVIETI ASSOLUTI:
- MIMETICO (Camouflage): Vietato in Italia per abbigliamento e materiali tecnici.
- TAGLIE: Vietati pantaloni fuori misura o "baggy".

GRAZIE PER L'ATTENZIONE!

FINE