



CONSIGLIO FEDERALE

## Consiglio Federale

*Delibera N.° 045/2017/D del 31/08/2017*

### Regolamento Sportivo 2018

Inviata alle Compagnie e Comitati Regionali, ai Responsabili Regionali, ai Capicaccia ed Istruttori federali

Il Consiglio Federale, vista la necessità di intervenire su alcune parti di testo della delibera di modifica del Regolamento Sportivo N.° 039/2017 del 16 luglio, in occasione della riunione del 31 agosto 2017, ne ha deliberato la modifica. Il Regolamento Sportivo, nella sua forma attuale, entrerà in vigore dall'1 gennaio 2018, di seguito si riporta il testo definitivo:

#### ART. 1 - L'ATTIVITÀ SPORTIVA

##### Art. 1.1 - Le gare

a) Nell'ambito del Tiro con l'arco di campagna, la FIARC riconosce le seguenti specialità:

- Tiro alla sagoma fissa e mobile;
- Tiro al volo;
- Pesca con l'arco.

b) A parte alcune specificità del Tiro al volo e della Pesca con l'arco, regolate da una apposita normativa, l'attività sportiva si svolge attraverso gare in cui si utilizzano come bersagli visuali o sagome tridimensionali raffiguranti animali e si articola in:

- gare amichevoli;
- gare dei Campionati Regionali valide per la qualificazione al Campionato Italiano e alle altre gare a carattere nazionale;
- gare del Campionato Italiano;
- altre gare a carattere nazionale.

c) Le gare si sviluppano in percorsi all'aperto o al chiuso, caratterizzati da un numero variabile di postazioni di tiro, dette "piazzole".

d) Per ogni gara viene stilata a cura degli organizzatori una classifica distinta per classe e categoria, ad esclusione della categoria "Ospiti" e della "Training Class".





CONSIGLIO FEDERALE

e) La partecipazione alle gare, sia regionali, sia nazionali, sia internazionali, è subordinata all'osservanza delle norme contenute nello Statuto, nel Codice Etico e nei Regolamenti federali, ed è specificamente regolata dalle norme contenute nel presente Regolamento.

f) Considerando il notevole numero di variabili che la disciplina sportiva praticata in FIARC implica e per evitare interpretazioni difformi delle regole è indispensabile consultare le Commissioni competenti. È bandito il concetto che tutto ciò che non è scritto sia lecito.

g) L'anno sportivo inizia l'1 gennaio e termina il 31 dicembre di ogni anno. Le gare valide per la qualificazione al Campionato Italiano e alle altre gare a carattere nazionale si svolgono nell'anno sportivo precedente.

### **Art. 1.2 - Gli arcieri**

a) Sono ammessi a partecipare alle gare FIARC:

- gli arcieri in possesso di FIARC PASS rosso, valido per l'anno in corso;
- gli arcieri in possesso di FIARC PASS verde contenente l'indicazione della data di inizio gare;
- gli allievi arcieri in possesso di FIARC PASS con la dicitura "Training class".

b) Il numero massimo di arcieri ammissibili in gara è determinato dal numero delle piazzole della gara e dai componenti di una squadra, così come specificato nel presente Regolamento.

c) I cittadini stranieri iscritti alla FIARC godono degli stessi diritti sportivi dei cittadini italiani e ne hanno gli stessi doveri. Nelle gare internazionali è loro facoltà scegliere di partecipare in qualità di iscritti a FIARC o di iscritti alla loro Federazione Nazionale.

### **Art. 1.3 - La Squadra Nazionale**

a) Per ogni anno sportivo il Consiglio Federale nomina i componenti della squadra nazionale, individuando arcieri che si sono particolarmente distinti per capacità tecniche e sportive.

b) I componenti della squadra nazionale, su loro richiesta e con le modalità stabilite dal Consiglio Federale, saranno iscritti gratuitamente al Campionato Italiano, ai Campionati Internazionali IFAA, e a qualsiasi altro evento a discrezione del Consiglio Federale stesso.

## **ART. 2 - LE CLASSI E LE CATEGORIE DI TIRO**

### **Art. 2.1 - Le Classi**

a) Sono previste le seguenti classi:

- Cuccioli: dal compimento dei 7 anni fino al compimento del 10° anno di età;





CONSIGLIO FEDERALE

- Juniores: dal compimento dei 10 anni fino al compimento del 14° anno di età;
  - Scout: dal compimento dei 14 anni fino al compimento del 18° anno di età;
  - Cacciatori: dal compimento dei 18 anni fino al compimento del 60° anno di età;
  - Seniores: dal compimento dei 60 anni in poi.
- b) Tutte le classi sono divise in maschile e femminile, ad eccezione della classe Cuccioli.
- c) In ogni gara è obbligatorio istituire una classe/categoria, maschile e femminile, se vi sono partecipanti.
- d) Per la classe Cuccioli è obbligatorio l'uso dell'arco scuola, cioè un arco con un libbraggio massimo di 20 libbre all'allungo fisiologico dell'arciere, con geometria riconducibile ad arco ricurvo (vedi immagine), costituito da un corpo centrale (riser) e da due flettenti, anche smontabili. L'unico accessorio ammesso è il poggiafreccia (rest).
- e) Per la classe Juniores è imposto al carico dell'arco il limite di 30 libbre misurate all'allungo fisiologico per gli archi tradizionali o al punto di picco per i compound.
- f) Per la classe Scout è imposto al carico dell'arco il limite di 40 libbre misurate all'allungo fisiologico per gli archi tradizionali o al punto di picco per i compound.
- g) Se un Cucciolo, uno Junior, uno Scout o un Cacciatore, durante l'anno sportivo, raggiunge il limite d'età previsto per la sua classe, completerà l'anno nella classe superiore con il libbraggio ammesso in tale classe.
- h) Per le classi Juniores, Scout, Cacciatori e Seniores, sono ritenute valide ai fini della qualificazione al Campionato Italiano e alle altre competizioni a carattere nazionale anche le gare effettuate nella classe inferiore.
- i) L'arciere minorenni deve essere accompagnato in gara o da un genitore o da un maggiorenne. Se il genitore o il maggiorenne, che se ne assume la responsabilità, è un arciera partecipante alla gara, questi deve indicare obbligatoriamente l'abbinamento all'atto dell'iscrizione, o al più tardi all'atto della conferma in gara.

## Art. 2.2 - Le Categorie

a) Sono previste le seguenti categorie:

- Arco Storico (AS)
- Longbow (LB)
- Ricurvo Tradizionale (RI)
- Ricurvo Moderno (RM)
- Arco Nudo (AN)
- Compound (CO)
- Stile Libero (SL)





CONSIGLIO FEDERALE

- Stile Libero Illimitato (SI)
- Freestyle (FS)
- Ospiti

### **Art. 2.3 - Categoria “Arco Storico”**

#### a) L'arco.

1. È inteso come un arco con caratteristiche e foggia storica, in originale o riproduzione, ovvero d'ogni altra tipologia purché realizzato con materiali simili a quelli impiegati nelle relative epoche storiche, comunque antecedenti l'anno 1900, o con l'impiego esclusivo di materiali naturali. È in ogni caso vietato il ricorso a materiali sintetici in qualsiasi componente dell'arco stesso, fatta eccezione per le colle eventualmente utilizzate.
2. Non è consentita alcuna mascheratura o rivestimento dei flettenti con materiali che non partecipano direttamente alla dinamica dell'arco.
3. È ammesso un restringimento sull'impugnatura purché presente su entrambi i lati dell'arco.
4. Per il supporto della freccia, sul fianco dell'arco, è consentita una zeppa rigida.
5. È consentito l'uso di corde realizzate con fibre naturali o sintetiche.
6. Fregi e decori non devono costituire un riferimento per la mira. Sono vietate le tacche di mira.

#### b) Le frecce.

1. Sono ammesse esclusivamente frecce aventi le caratteristiche descritte all'articolo 2.14, costruite con materiali naturali, ad eccezione delle colle utilizzate per il fissaggio di punte ed impennaggi.
2. La cocca deve essere costruita con materiali naturali o ricavata direttamente nell'asta.

#### c) Gli accessori.

Sono ammessi esclusivamente i seguenti accessori:

1. La faretra.
2. Una protezione per le dita, che non possa costituire ausilio per la mira.
3. Uno spessore laterale alla freccia privo di funzione ammortizzante regolabile.
4. L'accorciatore d'allungo.
5. Lo sgancio meccanico storico.

#### d) Il tiro.

- 1) L'aggancio e il punto di rilascio sono liberi ma non devono mai essere variati durante lo svolgimento di una gara.





CONSIGLIO FEDERALE

2) Tutte le fasi di tiro devono avvenire con entrambi gli occhi aperti.

## Art. 2.4 - Categoria "Longbow"

a) L'arco.

1. È ammesso l'uso del longbow, inteso come un arco lungo in legno. È consentito l'uso di laminazioni in materiale sintetico. Ad arco carico i flettenti devono presentare un unico raggio di curvatura, con una tolleranza massima di 5 mm di contro curvatura dalla fine del puntale. Lo spessore del puntale, misurato dall'incavo dell'alloggiamento della corda alla faccia esterna del flettente, non deve superare i 20 mm. La lunghezza massima del puntale, misurata dall'incavo dall'alloggiamento della corda verso l'impugnatura, non deve superare i 50 mm (fig. 1).

2. La finestra, quando esistente, non deve superare la mezzeria dell'arco.

3. La corda deve avere un unico punto di incocco formato da uno o due riferimenti per fissare la cocca.

4. Sull'arco e sulla corda non devono in nessun caso essere evidenti segni, fregi od accorgimenti tali da costituire un riferimento per la mira.

5. L'arco take down è ammesso unicamente se formato da due parti, con innesto all'altezza dell'impugnatura.

b) Le frecce.

Sono ammesse esclusivamente frecce aventi le caratteristiche descritte all'articolo 2.14, con asta in legno ed impennatura in penna naturale.

c) Gli accessori.

Sono ammessi esclusivamente i seguenti accessori:

1. La faretra. Se è montata sull'arco deve essere installata dal lato opposto alla finestra, all'interno della quale non deve esserne visibile alcuna parte.

2. Una protezione per le dita, che non possa costituire ausilio per la mira.

3. Una protezione per lo scorrimento della freccia sulla base e sul lato della finestra il cui spessore non deve superare 4 mm.

4. Uno o più silenziatori fissati sulla corda, che non possano costituire ausilio per la mira, montati ad almeno 30 cm dal punto d'incocco.

d) Il tiro.

1. L'aggancio deve essere eseguito tenendo la cocca tra il dito indice e il medio o utilizzando la presa di tipo "mediterraneo"; in questo secondo caso tre dita devono essere a contatto della corda e tutte devono concorrere alla trazione della corda. L'aggancio non può essere variato nel corso della gara.





CONSIGLIO FEDERALE

2. Il punto di ancoraggio è libero ma non deve mai essere variato durante lo svolgimento di una gara.
3. Tutte le fasi di tiro devono avvenire con entrambi gli occhi aperti.
4. Qualsiasi violazione ai punti precedenti comporterà l'annullamento del punteggio della freccia irregolarmente scoccata.

### **Art. 2.5 - Categoria "Ricurvo Tradizionale"**

#### a) L'arco.

1. È ammesso l'uso dell'arco ricurvo tradizionale, inteso come un arco in legno costituito da un'impugnatura rigida centrale, due flettenti a doppia curvatura e una corda. È consentito l'uso di laminazioni in materiale sintetico.
2. La corda deve avere un unico punto di incocco formato da uno o due riferimenti per fissare la cocca.
3. Sull'arco e sulla corda non devono in nessun caso essere evidenti segni, fregi od accorgimenti tali da costituire un riferimento per la mira.
4. La lunghezza massima ammessa dell'arco ricurvo tradizionale è di 64" misurati sulla faccia posteriore, partendo dall'alloggiamento della corda su un puntale, proseguendo attraverso il pivot point dell'arco fino all'alloggiamento sull'altro puntale. Tale misura viene effettuata ad arco scarico (fig. 2).

#### b) Le frecce.

Sono ammesse esclusivamente frecce aventi le caratteristiche descritte all'articolo 2.14, con impennatura in penna naturale.

#### c) Gli accessori.

Sono ammessi esclusivamente i seguenti accessori:

1. La faretra. Se è montata sull'arco deve essere installata dal lato opposto alla finestra, all'interno della quale non deve esserne visibile alcuna parte.
2. Una protezione per le dita, che non possa costituire ausilio per la mira.
3. Una protezione per lo scorrimento della freccia sulla base e sul lato della finestra il cui spessore non deve superare 4 mm.
4. Uno spessore laterale alla freccia privo di funzione ammortizzante regolabile. In nessun caso tale spessore potrà essere usato come supporto per la freccia.
5. Uno o più silenziatori fissati sulla corda, che non possano costituire ausilio per la mira, montati ad almeno 30 cm dal punto d'incocco.

#### d) Il tiro.





CONSIGLIO FEDERALE

1. L'aggancio deve essere eseguito tenendo la cocca tra il dito indice e il medio o utilizzando la presa di tipo "mediterraneo"; in questo secondo caso tre dita devono essere a contatto della corda e tutte devono concorrere alla trazione della corda. L'aggancio non può essere variato nel corso della gara.
2. Il punto di ancoraggio è libero ma non deve mai essere variato durante lo svolgimento di una gara.
3. Tutte le fasi di tiro devono avvenire con entrambi gli occhi aperti.
4. Qualsiasi violazione ai punti precedenti comporterà l'annullamento del punteggio della freccia irregolarmente scoccata.

### **Art. 2.6 - Categoria "Ricurvo Moderno"**

#### a) L'arco.

1. È ammesso l'uso di un arco ricurvo, costituito da un'impugnatura rigida centrale, due flettenti a doppia curvatura e una corda.
2. La corda deve avere un unico punto di incocco formato da uno o due riferimenti per fissare la cocca.
3. Sull'arco e sulla corda non devono in nessun caso essere evidenti segni, fregi od accorgimenti tali da costituire un riferimento per la mira.

#### b) Le frecce.

Sono ammesse esclusivamente le frecce di cui all'articolo 2.14.

#### c) Gli accessori.

Sono ammessi esclusivamente i seguenti accessori:

1. La faretra. Se è montata sull'arco deve essere installata dal lato opposto alla finestra, all'interno della quale non deve esserne visibile alcuna parte.
2. Una protezione per le dita, che non possa costituire ausilio per la mira.
3. Una protezione per lo scorrimento della freccia sulla base e sul lato della finestra, priva di funzione ammortizzante.
4. Un supporto per appoggiare la freccia (rest), alloggiato sulla parte interna della finestra non facente parte della base della finestra stessa. Parti di esso non devono stare sopra la freccia ed il supporto non deve costituire ausilio per la mira. Non è ammesso un supporto per la freccia ad ammortizzazione verticale.
5. Uno o più silenziatori fissati sulla corda, che non possano costituire un ausilio per la mira, montati ad almeno 30 cm dal punto d'incocco.





CONSIGLIO FEDERALE

d) Il tiro.

1. L'aggancio può essere eseguito tenendo la cocca tra il dito indice ed il medio oppure con tre dita unite posizionate sotto la cocca. In quest'ultimo caso le dita devono essere sempre a contatto con la cocca.
2. Il punto di ancoraggio è libero ma non deve mai essere variato durante lo svolgimento di una gara.
3. Tutte le fasi di tiro devono avvenire con entrambi gli occhi aperti.
4. Qualsiasi violazione ai punti precedenti comporterà l'annullamento del punteggio della freccia irregolarmente scoccata.

**Art. 2.7 - Categoria "Arco Nudo"**

a) L'arco.

1. È inteso come un arco costituito da un'impugnatura rigida centrale, due flettenti a doppia curvatura e una corda.
2. La corda deve avere un unico punto di incocco formato da uno o due riferimenti per fissare la cocca.
3. Sull'arco e sulla corda non devono in nessun caso essere evidenti segni, fregi od accorgimenti tali da costituire un riferimento per la mira.

b) Le frecce.

Sono ammesse esclusivamente frecce aventi le caratteristiche descritte all'articolo 2.14.

c) Gli accessori.

Sono ammessi esclusivamente i seguenti accessori:

1. La faretra. Se è montata sull'arco deve essere installata dal lato opposto alla finestra, all'interno della quale non deve esserne visibile alcuna parte.
2. Una protezione per le dita, che non possa costituire ausilio per la mira.
3. Una dragona.
4. Un supporto per appoggiare la freccia (rest) alloggiato sulla parete laterale interna della finestra, non facente parte della base della finestra stessa. Parti di esso non devono stare sopra la freccia e il supporto non deve costituire ausilio per la mira.
5. Un regolatore laterale di pressione della freccia (plunger button).
6. Uno stabilizzatore, formato da uno o più pezzi, che, incluso il dispositivo di aggancio, non superi 12" di lunghezza misurati dalla faccia posteriore dell'arco e 2" di larghezza misurati sulla perpendicolare dell'asse passante per il foro di fissaggio. Non è ammessa alcuna stabilizzazione laterale o qualsiasi contro-bilanciamento.







CONSIGLIO FEDERALE

7. Uno o più pesi nella parte sottostante l'impugnatura (grip), montati direttamente sulla faccia anteriore e/o posteriore del riser, senza prolunghe, estensioni, connessioni angolari, compresi eventuali pesi già inseriti dall'azienda produttrice all'interno del riser, simmetricamente, purché non eccedano lateralmente il  $\frac{1}{2}$ ".

8. Uno o più smorzatori di vibrazioni, consistenti nel solo materiale assorbente, sul riser e/o sui flettenti, che non costituiscano ausilio per la mira, compresi eventuali smorzatori muniti di peso aggiuntivo, già inseriti simmetricamente dall'azienda produttrice all'interno del riser, che non eccedano lateralmente il  $\frac{1}{2}$ ".

9. Uno o più silenziatori fissati sulla corda, che non possano costituire ausilio per la mira, montati ad almeno 30 cm dal punto d'incocco.

d) Il tiro.

L'aggancio e il rilascio sono liberi e possono essere variati in senso verticale durante lo svolgimento di una gara.

### Art. 2.8 - Categoria "Compound"

a) L'arco.

1. È ammesso l'uso dell'arco compound, inteso come un arco costituito da un'impugnatura rigida centrale, due o più flettenti, un sistema di cavi e corda, eccentrici e leve.

2. La corda deve avere un unico punto di incocco formato da uno o due riferimenti per fissare la cocca.

3. Sull'arco e sulla corda non devono in nessun caso essere evidenti segni, fregi od accorgimenti tali da costituire un riferimento per la mira.

b) Le frecce.

Sono ammesse esclusivamente frecce aventi le caratteristiche descritte all'articolo 2.14.

c) Gli accessori.

Sono ammessi esclusivamente i seguenti accessori:

1. La faretra. Se è montata sull'arco deve essere installata dal lato opposto alla finestra, all'interno della quale non deve esserne visibile alcuna parte.

2. Una protezione per le dita, che non possa costituire ausilio per la mira.

3. Degli acceleratori per corda.

4. Degli string stopper, che non possano costituire ausilio per la mira.

5. Uno o più silenziatori fissati sulla corda, che non possano costituire ausilio per la mira.

6. Un supporto per appoggiare la freccia (rest) alloggiato sulla parte interna della finestra non facente parte della base della finestra stessa. Parti di esso non devono stare sopra la freccia ed il supporto non deve costituire ausilio per la mira.





CONSIGLIO FEDERALE

7. Un regolatore laterale di pressione della freccia.
8. Una dragona.
9. Massimo due distanziatori per i cavi, solidali con l'arco, dotati di scorricavo.
10. Uno stabilizzatore formato da uno o più pezzi, che, incluso il dispositivo di aggancio, non superi 12" di lunghezza misurati dalla faccia posteriore dell'arco e 2" di larghezza misurati sulla perpendicolare dell'asse passante per il foro di fissaggio. Non è ammessa alcuna stabilizzazione laterale o qualsiasi contro-bilanciamento.
11. Un accorciatore d'allungo (overdraw), costruito in modo che non costituisca ausilio per la mira né causi pericolo per l'arciere e per altre persone.
12. Uno o più smorzatori di vibrazioni, applicati all'arco, che non costituiscano ausilio per la mira.

d) Il tiro.

L'aggancio e il punto di rilascio sono liberi ma non devono mai essere variati durante lo svolgimento di una gara.

### **Art. 2.9 - Categoria "Stile Libero"**

a) L'arco.

È ammesso esclusivamente l'arco compound, come descritto all'articolo 2.8.

b) Le frecce.

Sono ammesse esclusivamente frecce aventi le caratteristiche descritte all'articolo 2.14.

c) Gli accessori.

Sono ammessi gli accessori previsti per la categoria Arco Compound, con l'aggiunta di:

1. Un mirino da caccia con massimo cinque punti fissi di mira, il più lontano dei quali non deve superare la distanza di 5" dalla faccia posteriore dell'arco. I punti di mira non devono mai essere spostati durante una gara, tranne nel caso in cui si renda necessario ripristinare parti danneggiate o che abbiamo perso la taratura iniziale. Il mirino non deve incorporare prismi, lenti, livelle, apparecchi elettrici od elettronici.

2. Un riferimento per le labbra o per il naso (sousette o kisserbotton), fissato sulla corda, di diametro non superiore a cm 1,5.

3. Un dispositivo (peep sight o visette) da installare sulla corda per traguardare il mirino.

d) Il tiro.

L'aggancio e il rilascio sono liberi ma non devono mai essere variati durante lo svolgimento di una gara.





CONSIGLIO FEDERALE

### **Art. 2.10 - Categoria "Stile Libero Illimitato"**

a) L'arco.

È ammesso esclusivamente l'arco compound, come descritto all'articolo 2.8.

b) Le frecce.

Sono ammesse esclusivamente frecce aventi le caratteristiche descritte all'articolo 2.14.

c) Gli accessori.

Sono ammessi gli accessori previsti per la categoria Compound, con l'aggiunta di:

1. Un mirino da caccia con massimo cinque punti fissi di mira, il più lontano dei quali non deve superare la distanza di 5" dalla faccia posteriore dell'arco. I punti di mira non devono mai essere spostati durante una gara, tranne nel caso in cui si renda necessario ripristinare parti danneggiate o che abbiamo perso la taratura iniziale. Il mirino non deve incorporare prismi, lenti, livelle, apparecchi elettrici od elettronici.

2. Un riferimento per le labbra o per il naso (sousette o kisserbotton), fissato sulla corda, di diametro non superiore a cm 1,5.

3. Un dispositivo (peep sight o visette) da installare sulla corda per traguardare il mirino.

4. Un dispositivo di sgancio meccanico.

5. Un D-loop posto sulla corda, al quale si aggancia lo sgancio meccanico.

d) Il tiro.

1. L'aggancio e il rilascio sono liberi ma non devono mai essere variati durante lo svolgimento di una gara.

2. In una stessa gara tutte le frecce devono essere tirate mediante lo sgancio meccanico.

### **Art. 2.11 - Categoria "Freestyle"**

a) L'arco.

È ammesso esclusivamente l'arco compound, come descritto all'articolo 2.8.

b) Le frecce.

Sono ammesse esclusivamente frecce aventi le caratteristiche descritte all'articolo 2.14.

c) Gli accessori.

Sono ammessi tutti gli accessori, ad esclusione di quelli che incorporano sistemi elettrici od elettronici.

d) Il tiro.

1. L'aggancio e il rilascio sono liberi.

2. Sono ammessi tutti i sistemi di mira.





CONSIGLIO FEDERALE

3. In una stessa gara tutte le frecce devono essere tirate mediante lo sgancio meccanico.

### **Art. 2.12 - Categoria “Ospiti”**

a) Gli arcieri che utilizzano attrezzature e modalità di tiro previste dal presente Regolamento, ma vietate nella categoria cui appartiene l'arco utilizzato, saranno inseriti nella categoria “Ospiti”, e saranno esclusi dalla classifica di gara.

### **Art. 2.13 - Training Class**

a) Gli allievi arcieri in possesso di FIARC PASS con la dicitura Training Class, potranno gareggiare in numero non superiore a cinque per squadra, e solo se accompagnati da un Istruttore iscritto alla gara, che potrà essere inserito nella classifica di gara solo se la squadra sarà composta da almeno tre arcieri non iscritti in Training Class.

b) Gli allievi arcieri non saranno inseriti nella classifica di gara.

### **Art. 2.14 - Le frecce**

a) La freccia deve essere costituita da un'asta, una cocca, una punta ed un'impennatura. Tutte le frecce, in ogni singolo componente, portate in gara da un arciere, dovranno avere uguale materiale, forma, lunghezza, diametro, spessore, marca e modello. Non importano la colorazione e lo stato di usura dell'impennaggio, e la colorazione delle cocche. Per le aste in alluminio e/o carbonio farà fede la serigrafia apposta dal costruttore sull'asta stessa. Per la lunghezza delle frecce con asta di legno è permessa una tolleranza massima di 1” dalla più corta alla più lunga.

b) Sull'asta, in prossimità dell'impennaggio, deve essere riportato il numero di tessera FIARC dell'arciere. L'inosservanza della presente norma implica la squalifica dell'arciere.

c) Le frecce tirate in gara devono riportare sull'asta una numerazione progressiva indicata esclusivamente con anelli ben definiti e visibili apposti in prossimità dell'impennaggio, verso la punta. L'arciere, durante tutta la gara, dovrà essere dotato di almeno una serie completa di frecce, pena l'annullamento dei punteggi eventualmente conseguiti nelle piazzole precedenti che necessitavano di frecce numerate. Conseguentemente l'arciere dovrà immediatamente provvedere ad apporre la numerazione o verrà squalificato. Unica eccezione, nelle piazzole che non siano a tempo limitato, è il caso dell'arciere che, durante la gara, abbia rotto o smarrito le proprie frecce. Non sono tollerati altri metodi di numerazione.

d) Sono ammesse punte di qualsiasi peso e dimensione. La sezione trasversale della punta deve essere circolare. Nelle gare amichevoli possono essere usate punte con sezione diversa.

e) La freccia va incoccata sulla corda sempre alla stessa altezza, contrassegnata da uno o due riferimenti.





CONSIGLIO FEDERALE

g) La velocità massima consentita in uscita delle frecce è di 300 fps (piedi al secondo). Il rilevamento della velocità potrà avvenire, a discrezione dei Capicaccia, prima durante e dopo la gara, tutte le volte e per il numero di frecce considerato necessario dagli stessi.

## ART. 3 - LE GARE

### Art. 3.1 - Norme comportamentali generali

- a) Il comportamento degli arcieri deve essere uniformato ai principi della correttezza e della lealtà sportiva, e alle prescrizioni della normativa federale.
- b) Gli arcieri sono tenuti a conoscere i contenuti del presente Regolamento.
- c) Gli arcieri devono presentarsi in gara muniti del FIARC PASS e dell'attrezzatura ammessa per la categoria alla quale sono iscritti. In qualsiasi momento, se espressamente richiesto da uno dei Capicaccia in servizio, gli arcieri devono essere pronti ad esibire il FIARC PASS, che può essere presentato anche in formato digitale, e a sottoporre a controllo la loro attrezzatura.
- d) Gli arcieri devono seguire prontamente e senza discussioni le indicazioni dei Capicaccia e dei Capisquadra.
- e) Eventuali aggressioni verbali nei confronti dei Capicaccia e Capisquadra iscritti all'Albo non saranno tollerate e saranno sanzionate con l'immediata squalifica dell'arciere. Oltre a questa, in base a quanto relazionato dalle Commissioni Tecniche Regionali, potrà essere inflitta dall'Organo di disciplina la sospensione dall'attività sportiva, la cui durata sarà dipendente dalla gravità del fatto secondo quanto previsto dal Regolamento di Giustizia.
- f) Gli arcieri possono avanzare segnalazioni di irregolarità, relative al percorso di gara o all'attribuzione del punteggio, esclusivamente al Capocaccia nei modi dovuti a tale figura istituzionale.

### Art. 3.2 - I Capicaccia

- a) Per ogni gara sono nominati dalla Commissione Tecnica Regionale almeno due Capicaccia iscritti all'Albo.
- b) I Capicaccia hanno il dovere di porre in essere tutte le misure in loro potere per assicurare il regolare svolgimento delle gare. Prima, durante e dopo la gara è loro compito:
  - controllare le tessere e l'attrezzatura degli arcieri;
  - vietare la partecipazione alla gara di arcieri con attrezzatura non ammessa dal presente Regolamento.
  - accertarsi dell'esistenza dei requisiti richiesti ai Capisquadra e controllare il loro operato;





CONSIGLIO FEDERALE

- risolvere le controversie verificatesi in gara;
- controllare l'avvenuta consegna delle tabelle segnapunti da parte di tutti i Capisquadra;
- controllare la corretta compilazione delle classifiche e lo svolgimento delle premiazioni;
- infliggere provvedimenti disciplinari, dall'ammonizione alla squalifica;
- sospendere temporaneamente o definitivamente la gara utilizzando segnali acustici: tre suoni indicano la sospensione temporanea dei tiri; successivamente un suono indica la ripresa dei tiri o tre suoni indicano la sospensione definitiva della gara.

### Art. 3.3 - La squadra

a) Gli arcieri sono ripartiti in squadre il cui responsabile è un Caposquadra iscritto all'Albo. Nella squadra vanno altresì individuati due marcatori, iscritti a Compagnie diverse, e un cronometrista. Compito dei marcatori è la compilazione delle tabelle segnapunti. Compito del cronometrista è controllare il rispetto dei limiti di tempo concessi nelle piazzole a tempo limitato.

b) Compiti del Caposquadra sono:

- far rispettare il presente Regolamento agli arcieri della propria squadra;
- eseguire il controllo materiali agli arcieri della propria squadra;
- verificare la presenza dei due marcatori e del cronometrista;
- stabilire l'ordine di tiro all'interno della propria squadra;
- attribuire i punteggi alle frecce, tranne per quanto riguarda le proprie che verranno valutate dal primo marcatore; nell'eventualità di contestazioni riguardanti il punteggio del Caposquadra potrà essere interpellato uno dei Capocaccia in servizio;
- annullare le frecce tirate in maniera scorretta;
- allertare i Capicaccia in caso di gravi infrazioni degli arcieri della propria squadra e per problemi o anomalie nella conformazione delle piazzole;
- ritirare le tabelle segnapunti e, al termine della gara, riconsegnarle all'organizzazione controllando che siano state correttamente compilate.

c) Nel caso in cui fra i partecipanti ad una gara non vi sia un numero sufficiente di Capisquadra iscritti all'Albo, la Compagnia organizzatrice, in accordo con i Capicaccia, può investire della qualifica temporanea di Caposquadra l'arciere maggiorenne col numero di tessera più basso. Il Caposquadra così designato deve obbligatoriamente richiedere l'intervento di un Capocaccia in caso di contestazioni sull'applicazione del presente Regolamento, e segnalare ai Capicaccia eventuali irregolarità e/o proposte per interventi sanzionatori.





CONSIGLIO FEDERALE

d) Salvo gravi motivi, il Caposquadra non può abbandonare la squadra se non dopo aver avvertito un Capocaccia, pena la squalifica ed ulteriori sanzioni, inflitte dall' Organo di disciplina su proposta della Commissione Tecnica Regionale.

e) Le squadre sono composte da un minimo di tre arcieri maggiorenni ad un massimo di sei. Una squadra non può essere integralmente formata da arcieri della stessa Compagnia. Nella formazione delle squadre, gli organizzatori possono ammettere al massimo tre arcieri della stessa Compagnia.

f) Una squadra non può avvicinarsi a quella che la precede mentre questa sta effettuando i tiri. Gli arcieri, prima di eseguire i tiri, devono assicurarsi che tutti gli altri componenti della squadra siano alle loro spalle. Devono inoltre accertarsi che dietro al bersaglio non vi sia nessuno e che la traiettoria dei tiri sia completamente sgombra da persone o animali.

g) Dopo aver effettuato i tiri e registrato il punteggio, la squadra deve subito allontanarsi seguendo il percorso indicato, lasciando la piazzola dopo aver ripristinato, se necessario, le condizioni iniziali. Una squadra non può ostacolare lo svolgimento della gara utilizzando un tempo eccessivo sia nella determinazione del punteggio sia nella ricerca di frecce perdute. Le frecce devono essere cercate dopo il termine della gara.

h) Eventuali accompagnatori, autorizzati dal Presidente della Compagnia organizzatrice in accordo con i Capicaccia, e nel numero massimo di quattro per ogni squadra, potranno seguire i percorsi di gara a condizione che non arrechino disturbo ed intralcio agli arcieri. Gli animali domestici devono essere tenuti al guinzaglio.

### Art. 3.4 - Il percorso di gara

a) Il percorso di gara è indicato da apposite segnalazioni e deve essere seguito da tutti nella direzione prestabilita.

b) Ogni piazzola di tiro è segnalata con una tabella (fig. 3), riportante le seguenti indicazioni:

- il numero progressivo di piazzola;
- il numero dei picchetti di tiro;
- il numero dei bersagli;
- il tempo a disposizione in caso di tiri a tempo limitato;
- l'esistenza del picchetto di partenza (esclusivamente nel Round 3D);
- il numero di frecce da tirare in ginocchio, con l'indicazione dei rispettivi picchetti;
- la corretta sequenza dei tiri;
- l'indicazione dello spot valido sul bersaglio eventualmente dotato di più spot visibili;
- la direzione d'uscita dalla piazzola;
- qualsiasi altra indicazione utile.





CONSIGLIO FEDERALE

- c) Tra le tabelle di piazzola e i bersagli sono posizionati appositi picchetti di tiro di colore giallo, contrassegnati da una numerazione ad anelli. Le distanze massime tra il primo picchetto di tiro ed il relativo bersaglio sono quelle previste dal presente Regolamento nelle varie tipologie di gara.
- d) Nel caso di piazzole con due o tre picchetti, la sequenza di tiro deve essere in avvicinamento. Il superamento di uno o più picchetti prima di aver tirato implica l'annullamento dei relativi punteggi.
- e) Nelle piazzole a tempo limitato del Round 3D è posizionato un apposito picchetto di partenza individuato da diversa colorazione o contrassegnato dalla lettera "P".
- f) Dalla tabella di piazzola, se possibile, devono essere visibili tutti i bersagli e il primo picchetto di tiro o il picchetto di partenza.
- g) Nessun arciere iscritto alla gara può preventivamente visionare il percorso. La violazione di tale norma comporta l'immediata squalifica e l'inibizione a svolgere attività sportiva da un minimo di sei mesi a un massimo di un anno.
- h) L'organizzazione deve allestire uno spazio con appositi bersagli d'allenamento (campo pratica o practice range), sui quali è possibile tirare prima dell'inizio della gara.

### Art. 3.5 - I bersagli

- a) Nelle gare di Campionato Regionale, Campionato Italiano ed altre gare a carattere nazionale, salvo le specificità del Tiro al volo e della Pesca con l'arco, sono usati esclusivamente bersagli approvati dalla Commissione Tecnica Nazionale secondo le procedure previste dal Regolamento Tecnico.
- b) I bersagli sono divisi in quattro gruppi: gruppo 1, gruppo 2, gruppo 3 e gruppo 4 in base alle caratteristiche dimensionali dello spot. L'elenco dei bersagli approvati è disponibile sul sito web della FIARC.
- c) Sono ammessi visuali in carta o altro materiale applicate su adeguati battifreccia, uno per ciascun bersaglio, e bersagli tridimensionali.
- d) Le visuali raffigurano sagome di animali con diverse zone di punteggio: una prima linea chiusa delimita la sagoma dell'animale; una seconda linea chiusa, interna alla prima, delimita lo spot; una terza linea di forma circolare, interna alla seconda, delimita il super spot.
- e) I bersagli tridimensionali raffigurano sagome di animali con diverse zone di punteggio. La zona di punteggio valida è rappresentata da tutta la sagoma, escluse le corna con i loro eventuali supporti interni; una prima linea chiusa interna alla sagoma delimita lo spot; una seconda linea di forma circolare, interna alla prima, delimita il super spot. La base del bersaglio tridimensionale ed eventuali altri supporti o figure che esulano dalla sagoma dell'animale non sono considerati zona di punteggio e devono essere delimitati da una riga ben definita.







CONSIGLIO FEDERALE

- f) Le linee che delimitano le zone di punteggio non devono necessariamente essere visibili dalla posizione di tiro. L'area dello spot deve essere sempre completamente visibile e libera da qualsiasi ostacolo.
- g) Nelle piazzole con un picchetto e più bersagli, il più lontano dal picchetto di tiro determina il gruppo di appartenenza della piazzola. Quelli più vicini possono appartenere ad altro gruppo, purché nel rispetto delle distanze previste.
- h) Nelle piazzole con un picchetto e più bersagli, questi devono essere disposti a distanze diverse e non sovrapposti otticamente.
- i) Nelle piazzole con un picchetto e più bersagli, la sequenza di tiro sarà tassativamente da sinistra a destra (indicata ABC, ovvero AB nel Round 3D) o da destra a sinistra (indicata CBA, ovvero BA nel Round 3D).

### Art. 3.6 - Il tiro

- a) All'interno della squadra, l'ordine di tiro sulla prima piazzola è stabilito dal Caposquadra. Nelle piazzole successive, gli arcieri si alterneranno in modo che l'ultimo della piazzola precedente diventi il primo, il primo diventi il secondo, e così via.
- b) Fuori dal proprio turno di tiro gli arcieri non possono oltrepassare la tabella di piazzola. In caso di inadempienza, al primo richiamo si procederà con l'ammonizione, al secondo si procederà con l'annullamento dell'intera serie di frecce.
- c) Nelle piazzole con sagome mobili gli arcieri potranno preventivamente visionare la corsa del bersaglio posizionandosi sul primo picchetto di tiro, dopo di che dovranno tornare dietro la tabella di piazzola.
- d) Tutte le frecce di una stessa serie devono essere tenute in faretra, in tasca o in mano. È vietato scoccare più frecce di quelle previste. In caso di inadempienza all'arciere verrà annullato il punteggio dell'intera serie di frecce.
- e) Un arciere, al di fuori del proprio turno di tiro durante lo svolgimento di una gara, non può per nessun motivo tendere l'arco con una freccia incoccata né tanto meno scoccarla. In caso di inadempienza l'arciere verrà squalificato. Solo nel caso di rottura dell'arco, della corda, del supporto per la freccia, del regolatore di pressione o del mirino l'arciere potrà provare il materiale sostituito tirando al massimo tre frecce su un bersaglio, sul quale ha già concluso il proprio turno di tiro, previa autorizzazione del proprio Caposquadra.
- f) Ogni serie di frecce deve essere scoccata in un determinato tempo, che viene calcolato da quando l'arciere supera la tabella di piazzola. Nelle piazzole in cui si tira una sola freccia il tempo massimo è di 1 minuto, in quelle in cui si tirano due o tre frecce il tempo massimo è di 2 minuti. Il tempo massimo è comprensivo del tempo impiegato per l'eventuale utilizzo del binocolo o cannocchiale. Un tempo superiore comporta l'annullamento del punteggio della freccia scoccata fuori tempo massimo.
- g) L'arco deve essere posto in trazione sempre in direzione del bersaglio. È ammesso il caricamento verso il basso. Non è ammesso il caricamento verso l'alto o lateralmente. In





## CONSIGLIO FEDERALE

caso di inadempienza, al primo richiamo l'arciere verrà diffidato, al secondo richiamo verrà squalificato.

h) La trazione può essere ripetuta una sola volta per ogni freccia salvo il caso in cui debba essere ripetuta per evidenti motivi di sicurezza.

i) A trazione iniziata, se una freccia cade dal supporto può essere ripetuta la trazione; se cade una seconda volta la freccia è annullata. A trazione iniziata, se una freccia cade a terra è da considerarsi scoccata se l'arciere non riesce a toccarla con una mano senza superare il picchetto di tiro con i piedi. Se una freccia cade dal supporto o a terra prima che sia avvenuta la trazione, e sia irraggiungibile senza oltrepassare il picchetto di tiro, l'arciere può utilizzarne un'altra.

j) È vietato scoccare una freccia non correttamente posizionata sul supporto. In caso di inadempienza, all'arciere sarà annullato il punteggio dell'intera serie di frecce.

k) Tutti i tiri sono a distanza sconosciuta, di conseguenza è vietato tirare più di una freccia dallo stesso picchetto sullo stesso bersaglio.

l) Qualora si debba tirare a un solo bersaglio da più picchetti, in caso di errore saranno annullati i punteggi delle frecce erroneamente scoccate, salvo quanto previsto per le piazzole a tempo limitato.

m) Qualora si debba tirare a più bersagli da un solo picchetto saranno annullati sia il punteggio della freccia tirata sul bersaglio sbagliato sia il punteggio del bersaglio sul quale si sarebbe dovuto tirare. Se l'errore viene commesso tirando ad una sagoma già correttamente colpita, il punteggio precedentemente ottenuto sarà considerato valido, salvo quanto previsto per le piazzole a tempo limitato.

n) Quando in una stessa piazzola si devono eseguire due o tre tiri, è fatto obbligo di scoccare le frecce in progressione numerica. In caso di inadempienza sarà annullato il punteggio dell'intera serie di frecce. Nel caso in cui un arciere si accorga di aver sbagliato la progressione, può comunicare l'errore al Caposquadra e continuare validamente la serie purché tale comunicazione sia immediatamente successiva all'errore.

o) Il tiro deve essere effettuato con entrambi i piedi (e le ginocchia, se a contatto col terreno) dietro la linea di tiro.

p) Durante il tiro è obbligatorio il contatto con il picchetto. In caso di inadempienza, all'arciere sarà annullato il punteggio della freccia scoccata in maniera irregolare.

q) I tiri in ginocchio devono essere eseguiti con uno o due ginocchi a terra. In caso di inadempienza all'arciere sarà annullato il punteggio della freccia scoccata in maniera irregolare. Gli arcieri che vengano a trovarsi in una condizione di limitazione funzionale dell'articolazione di ginocchio e/o anca, possono avanzare alla Segreteria Generale richiesta di esenzione, allegando certificato medico specialistico di inabilità motoria temporanea o permanente. Nel caso in cui la richiesta fosse accolta, la relativa indicazione dovrà essere presente sul FIARC PASS.





CONSIGLIO FEDERALE

r) Per tutte le categorie, è ammesso l'uso del binocolo o del cannocchiale per visionare il bersaglio prima di iniziare la propria sequenza di tiro o dopo averla completata, tornando dietro la tabella di piazzola anche fuori dal proprio turno di tiro. L'utilizzo di tali strumenti ottici tra i tiri della stessa sequenza comporta l'annullamento del punteggio di tutta la serie di frecce.

s) Qualsiasi strumento in grado di rilevare una distanza non può essere portato in gara. È ammesso l'uso di apparecchi fotografici, telefoni cellulari, tablet, purché privi di scale graduate o di applicazioni utili alla rilevazione delle distanze. Non è consentito prendere alcun tipo di appunto che possa servire a stimare le distanze o a migliorare il punteggio, né trasmettere o comunicare informazioni su distanze e caratteristiche dei tiri. In caso di inadempienza, saranno squalificati sia l'arciere in gara che l'autore del suggerimento; qualora si trattasse di un accompagnatore sarà immediatamente allontanato dal campo.

t) Un arciere, per un valido motivo di salute o guasto tecnico, può abbandonare temporaneamente e per una sola volta la gara, dopo averne avuto il permesso dal Capocaccia, che stabilirà un tempo ragionevole, e comunque non superiore ai 60 minuti, per il ritorno in squadra dell'arciere. La squadra attenderà il ritorno dell'arciere, lasciando passare avanti le altre squadre, fino al termine stabilito. Se entro tale termine l'arciere non dovesse essere ritornato, la squadra riprenderà i tiri e l'abbandono diventerà definitivo.

u) Non è consentito modificare il carico dell'arco durante lo svolgimento di una gara né effettuare alcuna modifica alla taratura dell'arco e dei suoi accessori. Solo nel caso in cui l'arco perda la taratura iniziale o si renda necessario intervenire per la manutenzione di parti danneggiate, è possibile ripristinare arco e accessori ai valori corretti, previa autorizzazione del Caposquadra.

v) Un arco rotto durante la gara può essere sostituito anche con quello di un altro arciere presente in piazzola, purché sia compatibile con la categoria in cui si sta gareggiando, previa autorizzazione del Caposquadra.

### **Art. 3.7 - Piazzole di tiro da palchetto o tree-stand**

a) Alcune piazzole possono consistere in postazioni sopraelevate. In tal caso il picchetto può essere omesso e la postazione di tiro consisterà in una piattaforma balaustrata appositamente costruita o in piattaforme da applicare ad alberi (tree-stand), concepite appositamente per quest'uso.

### **Art. 3.8 - Piazzole di tiro a tempo limitato**

a) Nelle piazzole di tiro a tempo limitato, il tempo a disposizione per scoccare le frecce previste in ogni tipologia di gara è indicato in tabella. Nel caso di un unico picchetto di tiro, il tempo a disposizione è di 25" e, nel caso di due o tre picchetti di tiro, è di 30". In caso di piazzola con più picchetti di tiro o con picchetto di partenza, valutate le condizioni del tiro, è facoltà dei Capicaccia aumentare il tempo fino ad un massimo di 10".





CONSIGLIO FEDERALE

- b) Nel Round 3D è obbligatoria la presenza di un inconfondibile picchetto supplementare che indica il punto di partenza da cui va conteggiato il tempo. Da questo picchetto non va scoccata alcuna freccia. Il picchetto di partenza non deve essere oltrepassato prima del "Via" del Cronometrista pena l'annullamento della piazzola.
- c) Nelle piazzole a tempo limitato l'arciere deve dare il "Pronto" sul picchetto di tiro o sul picchetto di partenza, con la freccia incoccata e l'arco non teso. Il cronometrista controlla il tempo e dà il "Via"; l'arciere può allora iniziare la sequenza di tiro. Nessun picchetto deve essere oltrepassato prima del "Via" del Cronometrista pena l'annullamento del punteggio dell'intera serie di frecce. Allo scadere del tempo a disposizione, il cronometrista dà lo "Stop". Non sono ammessi segnali intermedi tra il "Via" e lo "Stop".
- d) Per l'intera serie di frecce, la trazione deve essere completa, arrivando sempre allo stesso punto di rilascio. L'irregolarità nella trazione comporta l'annullamento del punteggio dell'intera serie di frecce.
- e) Qualsiasi errore od irregolarità compiuta in una piazzola a tempo limitato, annulla il punteggio dell'intera serie di frecce.
- f) L'interruzione della sequenza di tiro, causata da responsabilità dell'arciere e/o da elementi fortuiti, che impedisca l'esecuzione corretta della serie entro il tempo massimo, comporta l'annullamento del punteggio di tutta la serie. Se l'interruzione avviene per motivi di sicurezza o comunque non imputabili all'arciere, il cronometraggio si interrompe all'insorgenza del problema e riprende con il tempo residuo per le rimanenti frecce ancora da tirare.
- g) Nelle piazzole a tempo limitato non possono essere imposti tiri in ginocchio.
- h) Gli arcieri che gareggiano nelle Categorie Arco Nudo, Compound, Stile Libero, Stile Libero Illimitato, Freestyle, sono esentati dall'effettuare i tiri a tempo. Pertanto nelle piazzole a tempo limitato tireranno con le usuali modalità.

### **Art. 3.9 - Piazzole di tiro con bersagli mobili**

- a) Nelle piazzole con bersagli mobili un arciere della squadra svolgerà, a turno, il compito di manovratore. A discrezione dell'organizzazione, potrà essere fornito apposito personale addetto.
- b) Il Caposquadra non dovrà impegnarsi nelle operazioni di manovra del carrello mobile. Al Caposquadra inadempiente sarà annullato il punteggio dell'intera serie di frecce.
- c) Lo specchio di tiro, cioè la zona entro cui il bersaglio mobile può essere colpito, è indicato con segnali ben visibili e inequivocabili. Lo specchio di tiro deve essere privo di ostacoli naturali e/o artificiali. La corsa del bersaglio all'interno dello specchio di tiro deve essere ben visibile dalla tabella di piazzola, che sarà inderogabilmente posizionata alle spalle dell'arciere al tiro.
- d) Nelle piazzole con bersagli mobili l'arciere deve posizionarsi sul primo picchetto, con la freccia incoccata e l'arco non teso, e dare il "Pronto". Al "Via" del manovratore, cui dovrà





CONSIGLIO FEDERALE

immediatamente seguire il movimento del bersaglio, l'arciere può tendere l'arco e scoccare. Gli arcieri che gareggiano nelle categorie Arco Nudo, Compound, Stile Libero, Stile Libero Illimitato e Freestyle, possono tendere l'arco con la freccia incoccata e quindi dare il "Pronto".

e) L'arco deve essere direzionato esclusivamente all'interno dello specchio di tiro. In caso di inadempienza, al primo richiamo dovrà essere annullato il punteggio dell'intera serie di frecce, al secondo richiamo l'arciere verrà squalificato.

f) Per ogni freccia a disposizione, la possibilità di tiro si esaurisce quando il bersaglio supera lo spazio dello specchio di tiro. È vietato cercare di colpire il bersaglio nel caso in cui a fine corsa dovesse ritornare ad essere visibile nello specchio di tiro. In caso di inadempienza sarà annullato il punteggio dell'intera serie di frecce.

g) La manovra del carrello mobile non potrà essere ripetuta nel caso in cui l'arciere non riesca ad eseguire il tiro a causa di proprie responsabilità e/o di elementi fortuiti. La manovra del carrello mobile potrà invece essere ripetuta nel caso in cui l'arciere non riesca ad eseguire il tiro per motivi di sicurezza o comunque non dipendenti dalla sua responsabilità.

### Art. 3.10 - Registrazione del punteggio

a) Per ogni tipologia di gara sono previste apposite tabelle segnapunti predisposte dalla Commissione Tecnica Nazionale. Esse devono riportare il nome dell'arciere, il suo numero di tessera, il codice della Compagnia di appartenenza, la classe, la categoria e l'eventuale numero di pettorale. Dati omissi o non veritieri comportano l'esclusione dalla classifica. La registrazione dei dati sulla tabella segnapunti è a cura dell'arciere che si assume la totale responsabilità di quanto scritto.

b) Il Caposquadra è responsabile del ritiro e della consegna delle tabelle segnapunti di tutti i componenti della squadra, all'inizio e alla fine della gara. Il punteggio viene registrato dai due marcatori nel modo previsto per ogni tipologia. Per la registrazione del punteggio devono essere impiegate solo penne indelebili pena l'esclusione dalla classifica.

c) Conclusa la gara, le tabelle devono essere firmate dai marcatori e dall'arciere che, in tal modo, conferma il proprio punteggio. Le tabelle dei marcatori devono essere firmate dal Caposquadra. Nessun reclamo sul proprio punteggio può essere avanzato dopo la firma.

d) Le frecce devono sempre rimanere impiantate nei bersagli, penetrandovi con la punta. Le frecce che trapassano il bersaglio senza rimanere impiantate non sono valide. In questo caso, sarà cura del Caposquadra informare immediatamente i Capicaccia.

e) Una freccia che colpisce il bersaglio, deviata da un ostacolo qualsiasi od in seguito ad un rimbalzo sul terreno, è considerata valida. Una freccia che penetra nella cocca di un'altra rimanendovi infissa ha lo stesso punteggio di quella colpita.





CONSIGLIO FEDERALE

f) Nei bersagli tridimensionali, per determinare il punteggio, si considera il primo punto di attraversamento della sagoma o di eventuali porzioni non valide facenti parte del bersaglio stesso.

g) I punteggi differiscono in relazione alle varie tipologie e alla parte colpita (sagoma, spot o superspot). Nel caso in cui venga colpita la linea di delimitazione fra due zone di differente punteggio, affinché venga assegnato il punteggio superiore, l'asta della freccia deve almeno interrompere la continuità della linea interna denotando un contatto con la stessa. Non è sufficiente che il bersaglio presenti rotture o fori più larghi dell'asta (fig. 4).

h) Il punteggio viene registrato dopo che tutti gli arcieri hanno effettuato i tiri. Nei bersagli di gruppo 3 e 4, a discrezione del Caposquadra, si può eseguire la registrazione dopo il tiro di tre arcieri. Solo gli arcieri che hanno già effettuato i tiri, previa autorizzazione del Caposquadra, possono avvicinarsi al bersaglio per controllare il punteggio e recuperare le frecce. Nessun altro è autorizzato a superare i picchetti di tiro e avvicinarsi ai bersagli, pena l'annullamento dell'intera serie di frecce.

i) Né il bersaglio né le frecce devono essere toccati fino a che tutti i punti siano stati registrati. L'inosservanza di tale norma implica l'annullamento del punteggio dell'intera serie dell'arciere inadempiente. I marcatori devono controllare le loro tabelle prima dell'estrazione delle frecce dal bersaglio.

j) Nel caso che una freccia impatti al di sotto della sagoma, si potrà muovere leggermente quest'ultima per verificarne il punteggio. Tale operazione avverrà comunque dopo la registrazione del punteggio di tutte le altre frecce.

k) L'arciere che dovesse abbandonare la gara prima del termine dovrà firmare le proprie tabelle segnapunti lasciandole in custodia al Caposquadra. Sarà ritenuto valido il punteggio ottenuto fino a quel momento. Non saranno ritenute valide le tabelle segnapunti non firmate; di conseguenza sarà annullato l'intero punteggio eventualmente conseguito e l'arciere non sarà inserito in classifica.

l) Per ciascuna classe e categoria, il vincitore è l'arciere che totalizza il maggior punteggio. A parità di punteggio il vincitore è così determinato:

- l'arciere con il più alto numero di spot, sommando spot e super spot;
- se sussiste ancora parità, l'arciere con il più alto numero di super spot;
- se sussiste ancora parità, l'arciere con più frecce a punto;
- se sussiste ancora parità, è decretato l'ex aequo.

### **Art. 3.11 - Peculiarità delle classi Cuccioli, Juniores e Scout**

a) Per le classi Cuccioli e Juniores è predisposto un apposito picchetto di colore rosso, ad una distanza inferiore o uguale a quella del picchetto Cacciatori e, ad ogni modo, non superiore alla metà della distanza massima permessa per il gruppo della piazzola.

b) Cuccioli e Juniores effettueranno tutti i tiri dallo stesso picchetto.





CONSIGLIO FEDERALE

- c) Cuccioli e Juniores, in ogni singola piazzola di tiro, potranno scegliere se tirare dal loro picchetto, dal picchetto Scout o dai picchetti Cacciatori. Il risultato ottenuto sarà in ogni modo considerato valido e comunque non potranno rivalersi contro Cuccioli e Juniores che abbiano optato per una diversa scelta.
- d) Cuccioli e Juniores non seguono la normale rotazione ma tirano sempre per ultimi.
- e) Cuccioli e Juniores sono esentati dai tiri in ginocchio, dai tiri da postazioni sopraelevate e dai tiri a tempo limitato. Pertanto non dovranno utilizzare il picchetto di partenza, quando presente, ma recarsi direttamente al loro picchetto.
- f) In casi assolutamente eccezionali, nelle piazzole con più sagome, è possibile che i Capicaccia decidano che Cuccioli e Juniores debbano tirare su un'unica sagoma. Tale eventualità deve essere chiaramente indicata sulla tabella di piazzola.
- g) In casi assolutamente eccezionali, per motivi di sicurezza, è possibile che i Capicaccia decidano che Cuccioli e Juniores debbano tirare da distanze superiori a quelle previste dal presente Regolamento.
- h) Per gli Scout, nelle piazzole con bersagli di gruppo 1, è predisposto un apposito picchetto di colore blu, posizionato ad una distanza compresa tra il picchetto Cuccioli ed il picchetto Cacciatori più vicino al bersaglio. In queste piazzole gli Scout effettueranno tutti i tiri dallo stesso picchetto. In casi eccezionali, il picchetto Scout potrà essere affiancato al picchetto Cacciatori più vicino al bersaglio.
- i) Gli Scout, nelle piazzole in cui è presente, potranno scegliere di tirare dall'apposito picchetto Scout o dai picchetti Cacciatori. Il risultato ottenuto sarà in ogni modo considerato valido e comunque non potranno rivalersi contro Scout che hanno optato per una diversa scelta.

### **Art. 3.12 - Provvedimenti disciplinari e ricorsi**

- a) Durante lo svolgimento di una gara, i titolari dell'azione disciplinare sono i Capisquadra e i Capicaccia.
- b) Agli arcieri che incorrano in violazioni o che assumano comportamenti non conformi alle prescrizioni del presente Regolamento e agli obblighi sanciti nella normativa federale, possono essere comminate a discrezione dei Capisquadra e/o dei Capicaccia le seguenti sanzioni, in flagranza o a seguito di indagine-accertamento:
- Ammonizione;
  - Diffida;
  - Squalifica.
- c) Le suddette sanzioni sono immediatamente esecutive, devono essere segnalate nella relazione dei Capicaccia e non interferiscono con eventuali ulteriori sanzioni successivamente inflitte dagli Organi preposti.





CONSIGLIO FEDERALE

- d) L'ammonizione comporta l'invito a rimuovere immediatamente la causa dell'infrazione. Se non ottemperato, si procede alla sanzione successiva.
- e) La diffida comporta l'obbligo a rimuovere immediatamente la causa dell'infrazione, e viene rinforzata dall'annullamento del punteggio già acquisito o potenzialmente acquisibile nella piazzola su cui viene rilevata l'infrazione, o nella successiva, o nella precedente se l'infrazione avviene nell'ultima piazzola. Se non ottemperato, si procede alla sanzione successiva.
- f) La squalifica comporta l'annullamento della gara, con conseguente perdita dell'intero punteggio già conseguito, e l'obbligo di allontanarsi immediatamente dal campo di gara, senza alcun diritto al rimborso totale o parziale della quota di partecipazione. Se non ottemperato, saranno prese le opportune decisioni a cura degli Organi preposti, con una sanzione in ogni caso non inferiore all'inibizione a svolgere attività sportiva per un anno.
- g) L'ammonizione e la diffida possono essere inflitte sia dal Caposquadra che da uno o da entrambi i Capicaccia.
- h) La squalifica deve essere inflitta in accordo da entrambi i Capicaccia, anche su segnalazione del Caposquadra.
- i) Resta salva la facoltà dell'arciere sanzionato di ricorrere avverso le sanzioni subite, secondo le prescrizioni del Regolamento di Giustizia.
- j) È altresì possibile, alla fine della gara e prima della pubblicazione della classifica, avanzare ricorso scritto ai Capicaccia avverso comportamenti considerati irregolari, sia di altri arcieri, sia di componenti dell'organizzazione. Il ricorso deve essere accompagnato dal versamento della quota stabilita dal Consiglio Federale. Gli eventuali interessati devono essere informati e avere la possibilità di esporre le loro motivazioni, in forma riservata. Sentite le parti, i Capicaccia emetteranno una decisione inappellabile. In caso di accoglimento del ricorso, la quota sarà restituita.

## **Art. 4 - TIPOLOGIE DI GARA: LA BATTUTA.**

### **Art. 4.1 - Percorso**

- a) La Battuta è composta da 48 bersagli e 28 piazzole.
- b) I 48 bersagli sono così ripartiti:
- 14 bersagli singoli cui corrispondono 14 piazzole indicate da altrettanti picchetti.
  - 4 bersagli mobili cui corrispondono 4 piazzole indicate da altrettanti picchetti.
  - 18 bersagli in 6 gruppi di 3 (simulazione di "branco") cui corrispondono 6 piazzole indicate da altrettanti picchetti di tiro. In ogni "branco" i bersagli devono rappresentare animali della stessa specie ma non necessariamente dello stesso gruppo. Il bersaglio più lontano qualifica la piazzola.
  - La sequenza di tiro è obbligatoriamente dal bersaglio più vicino al più lontano. Durante la registrazione del punteggio, la sommatoria progressiva si interrompe al primo bersaglio non colpito. Per ogni "branco" deve essere indicato sulla tabella di







## CONSIGLIO FEDERALE

piazzola il posizionamento dei bersagli con le lettere A, B e C. Le frecce vanno tirate secondo l'ordine progressivo alfabetico.

- 12 bersagli in 4 gruppi di 3 cui corrispondono 4 piazzole a tempo limitato indicate da altrettanti picchetti di tiro. In ogni gruppo i bersagli non devono necessariamente rappresentare animali della stessa specie né dello stesso gruppo. Sulla tabella di piazzola deve essere indicato il posizionamento dei bersagli con le lettere A, B e C. Le frecce vanno tirate secondo l'ordine progressivo alfabetico.

d) Nelle piazzole a tempo limitato si somma il punteggio delle tre frecce, anche se vi sono frecce non a punto.

e) I bersagli devono essere obbligatoriamente così suddivisi, secondo le rispettive distanze di tiro:

|   |                       |          |            |   |          |
|---|-----------------------|----------|------------|---|----------|
| Gruppo 1  | distanza massima 40 m | 1 branco | 1 gruppo a | 4 |          |
| Gruppo 2  | distanza massima 40 m | 1 branco | 1 gruppo a | 3 | 2 mobili |
| Gruppo 3  | distanza massima 30 m | 1 branco | 1 gruppo a | 3 | 2 mobili |
| Gruppo 4  | distanza massima 20 m | 1 branco | 1 gruppo a | 4 |          |
| 1 branco di Gruppo 1 o 2 (a discrezione della Compagnia organizzatrice) |                       |          |            |   |          |
| 1 branco di Gruppo 3 o 4 (a discrezione della Compagnia organizzatrice) |                       |          |            |   |          |

f) Su tutto il percorso almeno 14 bersagli devono essere parzialmente nascosti o mimetizzati.

g) Ogni arciera, su ogni bersaglio, deve scoccare una sola freccia.

h) 10 frecce devono obbligatoriamente essere scoccate in ginocchio.

i) Si tirano in totale 48 frecce.

### Art. 4.2 – Punteggio

|            |          |
|------------|----------|
| Super spot | 14 punti |
| Spot       | 12 punti |
| Sagoma     | 8 punti  |

## ART. 5 - TIPOLOGIE DI GARA: IL PERCORSO

### Art. 5.1 - Percorso

a) Il Percorso è composto da 24 piazzole.

b) I bersagli devono essere obbligatoriamente così suddivisi, secondo le rispettive distanze di tiro:





CONSIGLIO FEDERALE

|          |                       |            |
|----------|-----------------------|------------|
| Gruppo 1 | distanza massima 40 m | 6 piazzole |
| Gruppo 2 | distanza massima 40 m | 6 piazzole |
| Gruppo 3 | distanza massima 30 m | 6 piazzole |
| Gruppo 4 | distanza massima 20 m | 6 piazzole |

- c) 10 piazzole devono essere a tempo limitato.
- d) Da ogni piazzola si scoccano tre frecce da tre differenti distanze, sia da un unico picchetto su tre bersagli diversi, sia da tre picchetti diversi sullo stesso bersaglio. Nel primo caso sulla tabella di piazzola deve essere indicato il posizionamento dei bersagli con le lettere A, B e C. Le frecce vanno tirate secondo l'ordine progressivo alfabetico. Nel secondo caso la progressione di tiro è indicata su ciascuno dei tre picchetti mediante una numerazione ad anelli.
- e) 10 frecce devono obbligatoriamente essere scoccate in ginocchio.
- f) Si tirano in totale 72 frecce.
- g) Per ogni piazzola si sommano i punti delle tre frecce.

#### Art. 5.2 – Punteggio

|            |            |          |
|------------|------------|----------|
| Super spot | 1a freccia | 12 punti |
|            | 2a freccia | 10 punti |
|            | 3a freccia | 6 punti  |
| Spot       | 1a freccia | 10 punti |
|            | 2a freccia | 8 punti  |
|            | 3a freccia | 4 punti  |
| Sagoma     | 1a freccia | 6 punti  |
|            | 2a freccia | 4 punti  |
|            | 3a freccia | 2 punti  |

### ART. 6 - TIPOLOGIE DI GARA: IL TRACCIATO

#### Art. 6.1 - Percorso

- a) Il Tracciato è composto da 24 piazzole.
- b) I bersagli devono essere obbligatoriamente così suddivisi, secondo le rispettive distanze di tiro:

|          |                     |            |
|----------|---------------------|------------|
| gruppo 1 | distanza massima 55 | 6 piazzole |
| gruppo 2 | distanza massima 40 | 6 piazzole |
| gruppo 3 | distanza massima 30 | 6 piazzole |
| gruppo 4 | distanza massima 20 | 6 piazzole |





CONSIGLIO FEDERALE

- c) Da ogni piazzola si scoccano al massimo tre frecce da tre differenti distanze, sia da un unico picchetto su tre bersagli diversi, sia da tre picchetti diversi sullo stesso bersaglio. Nel primo caso sulla tabella di piazzola deve essere indicato il posizionamento dei bersagli con le lettere A, B e C. Le frecce vanno tirate secondo l'ordine progressivo alfabetico. Nel secondo caso la progressione di tiro è indicata su ciascuno dei tre picchetti mediante una numerazione ad anelli.
- d) 10 frecce devono essere scoccate in ginocchio, obbligatoriamente dal primo picchetto.
- e) Si tirano al massimo 72 frecce.
- f) Per ogni piazzola è valido il solo punteggio della prima freccia a punto.

### Art. 6.2 – Punteggio

|            |            |          |
|------------|------------|----------|
| Super spot | 1a freccia | 22 punti |
|            | 2a freccia | 16 punti |
|            | 3a freccia | 10 punti |
| Spot       | 1a freccia | 20 punti |
|            | 2a freccia | 14 punti |
|            | 3a freccia | 8 punti  |
| Sagoma     | 1a freccia | 16 punti |
|            | 2a freccia | 10 punti |
|            | 3a freccia | 4 punti  |

## ART. 7 - TIPOLOGIE DI GARA: IL ROUND 3D

### Art. 7.1 - Percorso

- a) Il Round 3D è composto da 24 piazzole.
- b) Tutti i bersagli devono essere obbligatoriamente del tipo tridimensionale.
- c) I bersagli devono essere obbligatoriamente così suddivisi:

|          |                       |            |                 |
|----------|-----------------------|------------|-----------------|
| Gruppo 1 | distanza massima 45 m | 6 piazzole |                 |
| Gruppo 2 | distanza massima 35 m | 6 piazzole | di cui 2 mobili |
| Gruppo 3 | distanza massima 25 m | 6 piazzole | di cui 2 mobili |
| Gruppo 4 | distanza massima 25 m | 6 piazzole |                 |

- d) 8 piazzole, di cui 4 di Gruppo 1 o 2 e 4 di Gruppo 3 o 4, sono a tempo limitato ed hanno un inconfondibile picchetto supplementare di partenza.
- e) Non possono essere imposti tiri in ginocchio.
- f) Da ogni piazzola si scoccano due frecce da due differenti distanze, sia da un unico picchetto su due bersagli diversi, sia da due picchetti diversi sullo stesso bersaglio. Nel primo caso sulla tabella di piazzola deve essere indicato il posizionamento dei bersagli





CONSIGLIO FEDERALE

con le lettere A e B. Le frecce vanno tirate secondo l'ordine progressivo alfabetico. Nel secondo caso la progressione di tiro è indicata su ognuno dei due picchetti mediante una numerazione ad anelli.

g) Si tirano in totale 48 frecce.

h) Per ogni piazzola si sommano i punti delle due frecce.

### Art. 7.2 – Punteggio

|            |                        |          |
|------------|------------------------|----------|
| Super spot | 1 <sup>a</sup> freccia | 16 punti |
|            | 2 <sup>a</sup> freccia | 10 punti |
| Spot       | 1 <sup>a</sup> freccia | 14 punti |
|            | 2 <sup>a</sup> freccia | 8 punti  |
| Sagoma     | 1 <sup>a</sup> freccia | 10 punti |
|            | 2 <sup>a</sup> freccia | 4 punti  |

### GLOSSARIO

**ACCELERATORI PER CORDA.** Pesi montati in una determinata posizione sulla corda.

**AGGANCIO.** Posizionamento delle dita sulla corda.

**ALLUNGO FISIOLOGICO.** Misura della distanza intercorrente, a trazione completa, tra l'incavo della cocca ed il punto di perno dell'arco.

**ALLUNGO A.T.A. (Archery Trade Association).** Per l'arco compound si intende come la distanza rettilinea, misurata alla apertura completa dell'arco, fra la corda al punto di incocco ed il punto di perno (*pivot point*) dell'impugnatura + 1 $\frac{3}{4}$ ", con una tolleranza ammessa di 1/4". In molte specifiche tecniche degli archi questo viene comunemente misurato fra la corda al punto di incocco ed il foro filettato dove verrà montato il *plunger button* + 1 $\frac{3}{4}$  pollici, con una tolleranza ammessa di 1/4". Per l'arco ricurvo e per il longbow si intende come la distanza rettilinea, misurata alla completa apertura dell'arco, fra la corda al punto di incocco ed il punto di perno (*pivot point*) dell'impugnatura + 1 $\frac{3}{4}$ ", con una tolleranza ammessa di 1/16".

**ARCO SCUOLA.** Arco con un libbraggio massimo nella posizione di massimo allungo dell'arciere di 20#, con geometria riconducibile ad arco ricurvo (vedi immagine). È costituito da un corpo centrale (*riser*) e due flettenti anche smontabili. L'unico accessorio ammesso è il poggiafreccia (*rest*).

**BRACE HEIGHT.** È la distanza misurata perpendicolarmente alla corda, con l'arco





CONSIGLIO FEDERALE

carico ma non teso, fra il punto di perno dell'impugnatura (pivot point) e la corda stessa. L'unità di misura comunemente utilizzata è il pollice.

**CARICO EFFETTIVO (Libbraggio effettivo).** Peso effettivo di trazione dell'arco, misurato all'allungo effettivo dell'arciere o, nel caso del compound, al punto di picco.

**CARICO NOMINALE (Libbraggio nominale o *drawweight*).** Indica il valore di forza dell'arco. Negli archi compound è un valore modificabile raggiunto nella posizione di picco sulla curva che rappresenta il grafico di trazione dell'arco. Negli archi ricurvi, convenzionalmente, è il valore indicato nella tabella tecnica e generalmente riportato sul flettente, e viene misurato nel punto in cui l'arco raggiunge un allungo ATA di 28".

**CENTER SHOT.** Distanza fra asse della freccia e piano di scorrimento della corda.

**DISTANZIATORE (Separacavi).** Dispositivo che mantiene distanziati dalla corda i cavi in un arco compound per una corretta uscita della freccia senza problemi di *clearance*.

**DRAGONA.** Cinghietta che serve ad impedire che l'arco sfugga dalla mano dopo il rilascio.

**FACCIA ANTERIORE.** Parte dell'arco che si trova rivolta verso l'arciere.

**FACCIA POSTERIORE.** Parte dell'arco che si trova dalla parte opposta all'arciere.

**FARETRA (Quiver).** Accessorio che viene utilizzato dall'arciere per contenere le frecce durante la fase di tiro e/o di trasferimento ad altra piazzola. Può essere agganciata alla cintura, a tracolla o, per alcuni tipi di arco, fissata direttamente allo stesso.

**FINESTRA DELL'ARCO.** Spazio ricavato nella parte centrale o impugnatura dell'arco (*riser*), per avere una più agevole visione del bersaglio e per avere la freccia passante nella mezzeria dell'arco.

**GRANO.** Misura di peso anglosassone corrispondente a 0,064 grammi.

**GRIP.** Punto in cui l'arco viene impugnato. Può essere realizzato in materiali diversi e avere forme diverse in funzione dell'aderenza scelta dall'arciere.

**GUANTINO (Glove).** Un guanto a 3 dita (indice/medio/anulare) opportunamente costruito per il tiro con l'arco. Come la patelletta viene utilizzato per proteggere le dita e migliorare la fase di rilascio della corda.

**LIBBRA.** Misura anglosassone indicata con il simbolo #. Corrisponde a 453,6 grammi.

**LIMB SAVER.** Smorzatore di vibrazioni, in genere di gomma, applicato sui flettenti o sull'arco.

**LINEA DI TIRO.** Linea retta immaginaria perpendicolare all'asse arciere/sagoma, passante per il picchetto di tiro.

**PARABRACCIO.** Accessorio atto a proteggere il braccio che impugna l'arco dai possibili colpi della corda dopo il rilascio.



CONSIGLIO FEDERALE

**PATELLETTA.** Accessorio di pelle o vinile che viene indossato per proteggere le dita della corda durante il tiro, usato anche per evitare che la corda dell'arco venga trattenuta durante la fase di rilascio.

**POLLICE.** Misura anglosassone indicata con il simbolo ". Corrisponde a 2,54 cm.

**PRACTICE RANGE (Campo pratica).** Area specificatamente allestita per l'allenamento ed il riscaldamento dell'arciere prima di una gara.

**PRESA MEDITERRANEA.** Tipologia di aggancio della corda che prevede l'uso di tre dita (indice sopra, medio e anulare sotto la cocca); il pollice e il mignolo restano ripiegati all'interno della mano.

**PUNTO D'INCOCCO.** Il punto o i punti dove incoccare la freccia; può essere in materiale metallico o in filato e viene applicato sulla corda ad un'altezza prestabilita.

**PUNTO DI PERNO (*Pivot point*).** Il punto più interno della cavità formata dall'impugnatura dell'arco, a contatto con la mano.

**PUNTO DI RILASCIO.** Posizione della mano che effettua l'aggancio, a trazione completa, rispetto al volto o al corpo.

**REGOLATORE DI PRESSIONE.** Dispositivo di regolazione del *center shot* atto a modificare il comportamento sul piano orizzontale della freccia in uscita, grazie all'effetto di ammortizzazione laterale.

**REST o ARROW REST.** Accessorio da montare sugli archi per sostenere la freccia prima e durante lo scocco della stessa con lo scopo di ridurre l'interferenza (*clearance*) con la finestra dell'arco.

**RILASCIO.** Azione del rilasciare la corda, da non confondere con "sgancio".

**RISER.** Parte centrale rigida centrale dell'arco.

**SEPARATORE.** Nell'arco compound, dispositivo di varia foggia atto ad impedire l'attrito e lo sbattimento dei cavi tra loro.

**SERIE COMPLETA DI FRECCIE.** Numero di frecce adeguatamente contrassegnate con la prescritta numerazione ad anelli e con l'indicazione del numero di tessera, a disposizione per il tiro per ogni piazzola, specificamente previsto dal Regolamento di gara

**SERVING.** Filo avvolto sulla corda, che serve a proteggere la stessa da contatti o sfregamenti che potrebbero danneggiarla. Generalmente viene utilizzato nella parte centrale della corda e nelle estremità di fissaggio sui flettenti (*loop*). Negli archi compound viene utilizzato anche nella zona di scorrimento della corda sulle carrucole (*cams*) e nei punti di contatto con lo *string stopper*.

**SGANCIO MECCANICO.** Dispositivo meccanico atto ad agganciare e, dopo la trazione, rilasciare la corda, senza contatto diretto delle dita con la stessa.





CONSIGLIO FEDERALE

**SILENZIATORE.** Dispositivo di varia foggia, montato solitamente in coppia sulla corda, il cui scopo è diminuire il rumore prodotto dalla stessa diminuendone le oscillazioni.

**SOUCETTE o KISSERBUTTON.** Anellino di plastica posizionato sulla corda vicino al punto d'incocco. Ad arco completamente aperto questo si appoggia normalmente all'angolo della bocca o tra le labbra ma comunque sempre sullo stesso punto. Costituisce un ulteriore riferimento per il miglioramento della precisione e della costanza del gesto nell'uso del mirino.

**STABILIZZATORE.** Dispositivo composto da un peso che si estende ad una certa distanza dall'arco con una barra relativamente leggera con la funzione di aumentare la stabilità dell'arco e di ridurre il momento torcente. Viene spesso associato a dispositivi atti ad assorbire le vibrazioni.

**STRING STOPPER.** Accessorio che serve per fermare la corsa della corda fino ad una posizione prestabilita.

**TAKE DOWN.** Arco composito smontabile.

**VISETTE o PEEP SIGHT.** Anellino di plastica o di metallo provvisto di un piccolo foro centrale, che si fissa tra i fili della corda ad una altezza opportuna in modo che ad arco carico giunga davanti all'occhio dell'arciere, che attraverso di essa traguarda il mirino. Al suo interno può essere alloggiata una piccola lente di mira per rendere più chiara la visione del bersaglio durante la collimazione con il mirino.

Milano, 13/09/2017.

Il Presidente  
Enrico Rossi

