

1 ° Trofeo Campania ASC Archery

Premessa

Con lo scopo di divulgare l'attività del tiro con l'Arco ASC nonché quello di promuovere i territori nei quali si svolgeranno le manifestazioni, Associazione Sportiva Dilettantistica **Arcieri Roberto il Guiscardo** in collaborazione con il Settore **ASC ARCHERY** e con il patrocinio del **Comitato Provinciale ASC**, vogliono offrire un serie di eventi secondo le modalità dei regolamenti del Settore ASC Archery.

Regolamento del Torneo

Potranno essere considerati validi, al fine della classifica del **"1° Trofeo Campania ASC Archery"** solo e soltanto quegli eventi riportati nel calendario ufficiale ASC Archery e che rispettano il Regolamento Sportivo della Specialità Tiro Dinamico con l'Arco e il Codice della Sicurezza del Settore ASC.

a) Invito all'Evento: l'invito dovrà essere reso pubblico con almeno 3 settimane di anticipo della data dell'evento stesso, dopo averne fatta opportuna comunicazione al Delegato Regionale di Settore (se esistente) e al Responsabile Nazionale di Specialità almeno 4 settimane prima della data dell'evento per le opportune verifiche.

Nell'Invito dovranno essere indicati:

- programma della giornata con indicazione del punto di ritrovo e dei parcheggi (se possibile localizzazione GPS)
- l'orario di apertura delle iscrizioni
- l'orario di inizio dell'evento
- l'orario previsto per la/le premiazioni
- il numero massimo di arcieri ed accompagnatori
- Quote di partecipazione
- Quota per il pranzo, specificando il tipo di pranzo e/o menù previsto e/o eventuali alternative
- Indirizzo di Posta elettronica per l'invio delle preiscrizioni e recapito telef. del responsabile l'organizzazione.

b) Iscrizioni agli eventi: le preiscrizioni devono essere inviate via e-mail entro e non oltre 7 giorni precedenti all'evento, all'indirizzo di posta elettronica della A.S.D. organizzatrice presente nell'invito, indicando, per ogni aspirante partecipante, Nome, Cognome, Età, Tipologia di Arco e numero di tessera ASC o appartenenza ad altra realtà arcieristica.

In caso di posti disponibili le iscrizioni potranno essere effettuate in presenza il giorno della gara, prima del suo inizio.

In caso di raggiungimento del numero massimo di presenze consentite per l'evento, la prelaione sarà data in base alla data ed all'orario della e-mail di iscrizione.

c) Quote di partecipazione: le quote di partecipazione potranno essere corrisposte in anticipo al momento della preiscrizione (con modalità di versamento eventualmente indicate nell'invito) o in presenza il giorno dell'evento e prima del suo inizio.

d) Iscrizione arcieri appartenenti ad altre federazioni: per facilitare la divulgazione delle Specialità proposte da ASC, si è scelta la formula che vede gli organizzatori di ogni singolo evento responsabili a fornire la copertura assicurativa ASC valida per tutti gli arcieri provenienti da altre federazioni.

f) Idoneità alla partecipazione al singolo evento e al torneo: gli organizzatori devono poter verificare l'idoneità al tiro con l'arco degli arcieri iscritti tramite la presa visione del Tesserino ASC per i tesserati ASC o di una tessera valida di appartenenza ad una qualunque compagnia o federazione di arcieri, in tal caso può essere richiesta una prova di tiro in piazzola dedicata, l'ammissione o meno alla gara è ad insindacabile giudizio di almeno un Giudice (tale decisione deve essere annotata sul verbale della manifestazione).

g) Il regolamento sportivo di riferimento è quello della tipologia, di seguito integralmente riportato.

h) Classifica del "1° Trofeo Campania ASC Archery"

Nella stesura della classifica finale del "1° Trofeo Campania ASC Archery" si assegneranno i sotto elencati punti a secondo della posizione che ogni singolo arciere ha ottenuto nell'evento valido.

Per poter partecipare alla classifica finale è obbligatorio aver partecipato ad almeno 3 eventi validi.

1° classificato	30 punti
2° classificato	28 punti
3° classificato	26 punti
4° classificato	24 punti
5° classificato	22 punti
6° classificato	20 punti
7° classificato	18 punti
8° classificato	16 punti
9° classificato	14 punti
10° classificato	12 punti
Dall' 11° al 20° classificato	08 punti
Dal 21° al 40° classificato	06 punti
Dal 41° al 60° classificato	04 punti

f) In caso di maltempo:

gli organizzatori avranno facoltà di decidere se effettuare l'evento o meno. L'eventuale rimborso della quota versata all'iscrizione, sarà effettuato solo in caso di annullamento della gara prima del suo inizio.

Gli arcieri che al momento dell'iscrizione decideranno di pagare l'eventuale quota di iscrizione e di partecipare al Torneo si assumono il rischio di interruzione anticipata dell'evento rinunciando così al rimborso dell'eventuale quota versata, salvo decisione diversa da parte degli organizzatori.

Per essere ritenuta valida ai fini della Classifica del Torneo Regionale, in caso di forzata interruzione dell'evento in corso, deve essere stato compiuto almeno il 50% delle piazzole previste al momento della partenza.

Regolamento Sportivo

Art. 1 – Partecipazione

La partecipazione a questa Tipologia della Specialità del Tiro Dinamico con l'Arco, da parte degli arcieri iscritti ad ASC Archery e tramite apposita assicurazione da arcieri di altre realtà (a discrezione della compagnia organizzatrice), implica l'osservazione del Regolamento Sportivo stesso e del Codice della Sicurezza del Settore.

Art. 2 - Classi

- 1) sono previste le seguenti classi:
 - a) Giovanissimi (GI) da 6 a 12 anni, categoria unica
 - b) Ragazzi, da 13 a 16 anni, suddivisa in Femminile (RF) e Maschile (RM)
 - c) Master, oltre i 17 anni, suddivisa in Femminile (MF) e Maschile (MM)
- 2) La classe Giovanissimi fino al compimento dell'età di 8 anni può utilizzare archi con un libbraggio massimo di 15 lb misurato all'allungo effettivo o al punto di picco per gli archi compound e dai 9 anni in poi archi con libbraggio massimo di 25 lb misurato come sopra.
Per la classe Ragazzi è imposto il limite massimo di libbraggio di 40 lb misurato all'allungo effettivo o al punto di picco per gli archi compound.
- 3) I Giovanissimi tirano da un apposito picchetto loro dedicato, salvo diverse specifiche di gara, i Ragazzi tirano dal picchetto dei Master.

Art. 3 - Categorie

Le categorie sono due, in base al materiale che compone l'asta della freccia

- a) Freccie Naturali (legno)
- b) Hi-tech (altri materiali)

Art. 4 – l'Arciere

Art. 4.1 - Norme Comportamentali

- a) Il comportamento dell'arciere deve essere uniformato ai principi della correttezza e della lealtà sportiva.
- b) L'arciere è tenuto a conoscere le normative che regolano il Settore ASC Archery e in particolar modo i Regolamenti Sportivi e il Codice della Sicurezza
- c) L'arciere accetta disciplinatamente le disposizioni e le decisioni dei Giudici durante la manifestazione/evento a cui partecipa.
- d) L'arciere accetta disciplinatamente il tiro proposto adattandosi alle condizioni imposte dal picchetto, sia per eventuali ostacoli naturali situati sulla traiettoria di tiro, sia per la particolare postura cui può essere costretto, alla luce delle direttive del Tiro Dinamico.
- e) Tutte le fasi di tiro, dall'inizio della trazione allo scocco della freccia devono avvenire inderogabilmente in direzione del bersaglio o, in caso di bersagli mobili o di tiro al volo, in direzione della zona specificatamente delimitata. Gli inadempienti, al secondo richiamo, verranno squalificati.
- f) In nessun caso, al di fuori del proprio turno di tiro, si può tendere l'arco con la freccia incoccata. Gli inadempienti al secondo richiamo da parte del Capopattuglia verranno squalificati.

- g) L'arciere componente una Pattuglia deve rigorosamente seguire le segnalazioni indicanti il percorso senza mai procedere in senso contrario né in altra direzione, Gli inadempienti saranno soggetti a squalifica.
- h) L'arciere deve seguire le indicazioni riportate sul Totem di piazzola (modello qui allegato) dove sono riportati, salvo diverse e/o generalizzabili regole di gara:
- 1) Il numero progressivo di piazzola
 - 2) Il numero dei bersagli presenti
 - 3) Il numero di picchetti o tipo di zone di tiro adottate
 - 4) le sequenze dei tiri
 - 5) I tempi di tiro espressi in secondi
 - 6) Tipologia e applicabilità dei Bonus
 - 7) L'eventuale presenza del picchetto Giovanissimi
 - 8) La direzione cui dirigersi dopo il recupero frecce indicata esclusivamente con le sigle:
 - RR = Recupero e Ritorno
 - RS = Recupero e dirigersi a Sinistra
 - RD = Recupero e dirigersi a Destra
 - 9) Il Cellulare dell'organizzazione e di almeno un giudice per le emergenze o per comunicazioni inerenti lo svolgimento dell'evento.
- i) Nelle piazzole definite "a ricerca", l'arciere deve rigorosamente attenersi alla zona di tiro segnalata pena l'annullamento della piazzola.
- j) L'arciere può iniziare la propria sequenza di tiro solo dopo essersi accertato che gli altri arcieri siano tutti alle sue spalle. Deve inoltre controllare che nel cono visivo guardando il bersaglio non vi siano persone od animali.
- k) Concluse le sequenze di tiro, marcati i punteggi e recuperate le frecce a bersaglio, la pattuglia deve sgombrare nel più breve tempo possibile la piazzola, al massimo al sopraggiungere della pattuglia che segue, dirigendosi verso la piazzola successiva, nella direzione segnalata. Eventuali frecce disperse potranno essere cercate dopo il termine della gara.
- l) La piazzola deve essere lasciata nelle condizioni in cui si è trovata, nel caso si osservassero delle anomalie rivolgersi al/ai Giudici.
- m) Gli arcieri che raggiungono una piazzola ancora occupata dalla squadra che li precede, sono tenuti a non arrecare alcun disturbo.

Art. 4.2 – L'arciere in gara

- a) I partecipanti vengono distribuiti in "Pattuglie" composte da un minimo di tre ad un massimo di sei arcieri.
- b) Per ogni squadra vengono designati un responsabile, un marcatore, di ASD diverse, che segneranno i punteggi di ogni arciere della propria squadra sul relativo score (modello allegato alla presente) e un cronometrista (nel caso di pattuglie composte da soli tre arcieri il ruolo può essere svolto da un Marcatore o dal responsabile).
- c) Conclusa la gara e completati i conteggi, ogni score deve essere firmato dall'arciere interessato, che accetta eventuali correzioni o cancellature presenti sullo score stesso, e da un Marcatore e consegnati definitivamente all'Organizzazione che stilerà la Classifica finale.
- d) L'ordine di tiro, all'interno di una Pattuglia, non deve essere necessariamente codificato. In caso di disaccordo si procede in ordine alfabetico.
- e) Se presenti picchetti di tiro, l'arciere in tutte fasi, dalla trazione allo scocco della freccia, deve mantenere con una parte del corpo a contatto con il picchetto, pena l'annullamento della piazzola.
- f) Se presente, invece dei picchetti di cui al punto precedente, un'area di tiro appositamente delimitata, l'arciere deve mantenersi all'interno della stessa senza contatti con ciò che costituisce la delimitazione, se l'arciere dovesse toccare o uscire dall'area delimitata in qualsiasi fase del tiro subirà l'annullamento della piazzola.
- g) È vietato scoccare una freccia non correttamente posizionata. Se ciò avvenisse, all'arciere deve essere annullata la piazzola.
- h) Il tempo per scoccare la/e freccia/e e da dove inizia il conteggio di detto tempo è sul Totem di piazzola, il superamento del tempo costa l'annullamento della piazzola.
- i) Nelle piazzole con più bersagli, la sequenza, in genere, non è imposta.
- j) In caso di bersagli mobili, la manovra di mobilità del bersaglio potrà essere ripetuta solo nel caso in cui l'arciere debba interrompere la propria azione per motivazioni esterne alla propria responsabilità (es. per motivi di sicurezza, alterazioni del regolare movimento del bersaglio, ecc.).
- k) I Giovanissimi, nell'ordine di tiro all'interno della Pattuglia, tirano sempre per ultimi.
- l) I Giovanissimi, per ogni singola piazzola, salvo diverse specifiche di gara, tirano dall'apposito picchetto opportunamente posizionato ad una distanza inferiore di quella del picchetto Master e comunque a non meno di 5 metri dal bersaglio. Nel caso di piazzole con più sagome, è possibile che essi debbano tirare sull'unica sagoma indicata sul Totem di piazzola. Deve essere indicata sul Totem di piazzola l'eventuale presenza del picchetto Giovanissimi.
- m) È possibile avvicinarsi alla sagoma solo dopo la conclusione di tutti i tiri di ogni singola squadra, pena l'annullamento della piazzola, a prescindere se l'inadempiente ha tirato o meno su quella piazzola.
- n) È vietato portare in gara qualsiasi strumento utilizzabile per la valutazione delle distanze. Gli inadempienti saranno passibili di squalifica.
- o) Le frecce utilizzate devono riportare sull'asta, in prossimità dell'impennaggio, il Cognome e in numero di Tessera A.S.C. dell'arciere, non necessariamente una numerazione progressiva indicata con anelli.
- p) Nei casi di Tiro al Volo o se espressamente richiesto sul Totem di piazzola, è obbligatorio l'utilizzo di frecce *Flu-flu* (frecce munite di particolare impennatura causa la quale possono percorrere 80 metri al massimo della loro gittata).

Art. 5 – I bersagli

Art. 5.1 - Tipologie e caratteristiche

- a) I Bersagli sono a libera fantasia dell'organizzazione, tridimensionali e/o bidimensionali, tenendo sempre presente che dovranno essere costruiti con materiali che non danneggino le frecce.
- b) Nei bersagli tridimensionali raffiguranti sagome di animali la zona di punteggio valida è rappresentata da tutta la figura dell'animale (sagoma), una linea chiusa delimita lo spot all'interno della quale è presente un'ulteriore area delimitata chiamata superspot. Le eventuali basi del bersaglio, corna e/o altri supporti o figure che eccedono la sagoma dell'animale non sono considerati validi.
- c) I Bersagli bidimensionali (targhe), raffiguranti cose/animali reali o fantasia, se non diversamente specificato, presentano zone di differente punteggio chiaramente delimitate da una linea. Nel caso vengano colpite le linee di delimitazione fra le varie zone, è sufficiente che l'asta tagli la linea di delimitazione per assegnare il punteggio maggiore.
- d) I Bersagli tridimensionali di varie forme geometriche (sferiche, poliedriche, non riferibili a precise figure geometriche, discoidali, ecc.). Nel caso in cui siano caratterizzati da diverse zone di punteggio, riportano una linea di demarcazione.
- e) In caso di bersagli ad abbattimento, l'organizzazione deve tenere presente le notevoli differenze delle forze di impatto solitamente ottenibili da arcieri appartenenti alla classe MM rispetto alle altre classi (v. art. 2). Pertanto può essere necessario allestire la/le piazzola/e con uno o più bersagli dedicati che offrano differenti resistenze in modo da permettere la possibilità di abbattimento anche alle classi meno forti fisicamente senza, per questo, rendere eccessivamente semplice la performance dei MM.
- f) Nei Bersagli Tridimensionali raffiguranti sagome di animali, La zona di punteggio valida è rappresentata da delimitazioni ben evidenti, che prevedano più aree di punteggio, devono
- g) Devono essere posizionati sempre a distanze sconosciute, possono essere fissi, ad abbattimento o in movimento.

Art. 5.2 - Validità del punteggio:

- a) Un punteggio è valido se al termine del proprio turno la freccia è rimasta conficcata con la punta nel bersaglio. Nel caso del tiro al volo, oltre i punteggi determinati dalla freccia conficcata, viene assegnato il punteggio inferiore in caso di bersaglio visibilmente "toccato" ma non penetrato.
- b) Se, causa impatto delle frecce successive, una freccia precedentemente conficcata, si stacca dal bersaglio e cade, il punteggio rimane valido solo se si può risalire all'esatto punto di penetrazione, in caso contrario si assegna il punteggio inferiore.
- c) Il punteggio di una freccia che, in seguito a rimbalzi sul terreno o in seguito a qualsiasi deviazione, si conficca nel bersaglio, è valido.
- d) Nel caso in cui una freccia si conficchi in un'altra precedentemente scoccata, verrà considerato valido il punteggio di quest'ultima.
- e) Nel caso vengano colpite le linee di delimitazione fra le varie zone, è sufficiente che l'asta spezzi la continuità della linea interna per assegnare il punteggio maggiore, nel caso di sagome bidimensionali per assegnare il punteggio maggiore è sufficiente che la freccia spezzi chiaramente la linea di demarcazione delle varie aree.

- f) I punteggi dubbi vengono assegnati a maggioranza dai componenti della Pattuglia stessa. In caso di parità prevale l'opinione del responsabile.
- g) In caso di punteggi dubbi del responsabile, saranno gli arcieri della pattuglia, a decidere.
- h) Le frecce potranno comunque essere tolte o toccate solo dopo avere conteggiato tutti i punteggi da entrambi i marcatori.

Art. 6 – Provvedimenti disciplinari

Durante lo svolgimento di un evento/manifestazione i titolari di azioni disciplinari sono i Capopattuglia e i Giudici.

- a) Agli arcieri che violino le prescrizioni del presente Regolamento, possono essere comminate le seguenti sanzioni:
 - 1) Ammonizione, corrisponde ad un richiamo verbale ufficiale.
 - 2) Diffida: tramite comunicazione verbale implica l'annullamento immediato della piazzola.
 - 3) Squalifica: tramite comunicazione verbale implica l'immediato allontanamento dal campo di gara e, nei casi più gravi, ulteriori sanzioni potranno essere comminate successivamente dalla Commissione Disciplinare di Settore.
- b) Le suddette sanzioni devono possono essere comminate, da parte dei Capopattuglia o dei Giudici, senza rispettarne la sequenza (esempio all'ammonizione segue la diffida e poi la squalifica), con riferimento all'Art. 4 del presente Regolamento, le sanzioni possono essere dirette.
- c) L'ammonizione e la diffida possono essere comminate dal Capopattuglia e/o dai/dal Giudice
- d) La squalifica deve essere comminata dal Giudice se singolo e dai Giudici, in accordo, se più di uno, anche su segnalazione dei Capopattuglia
- e) L'arciere ha comunque la possibilità di ricorrere alla Commissione Disciplinare di settore.

Art. 7 – La gara

(QUESTA SEZIONE DEL REGOLAMENTO POTRÀ ESSERE RIPIORTATA SUL RETRO DEGLI SCORE COME PROMEMORIA)

- 1) - **Piazzole:** il numero di piazzole dovranno essere 12 oppure 6 ripetute due volte.

Nella disposizione delle Piazzole si deve tener conto che:

- a. 4 PIAZZOLE devono essere dedicate all'Arkàn di POTENZA
- b. 4 PIAZZOLE devono essere dedicate all'Arkàn di DESTREZZA
- c. 4 PIAZZOLE devono essere dedicate all'Arkàn di MOBILITÀ
- d. Si dovranno tirare 40 Frecce in totale, da distribuire liberamente sulle 12 piazzole
- e. Si potranno distribuire massimo 12 bonus.

- 2) - **Pattuglie/squadre:** le Pattuglie dovranno essere composte da massimo 6 arcieri, con un responsabile nominato dall'organizzazione , un marcatore e un cronometrista di diverse Asd

3) – Punteggi e Score

- a) Freccia Fuori Bersaglio = 0 Punti
- b) Sagoma = 5 punti
- c) Spot = 10 punti

- d) Superspot = 15 punti
 - e) Bonus = 10 punti
 - f) Bersaglio al volo o rotolante: Toccato = Spot = 10 punti
 - g) Colpito (freccia impiantata) = Spot + Bonus = 10 + 10
- Verranno consegnati Due Score, alla fine dell'evento uno rimarrà all'arciere

- 4) **Categorie** : le categorie sono due (i) Freccie Naturali (legno)
(ii) Hi-tech (altri materiali)

- 5) **Classi** : le classi sono tre
- i. Giovanissimi (GI) da 6 a 12 anni, categoria unica
 - ii. Ragazzi, da 13 a 16 anni, suddivisa in Femminile (RF) e Maschile (RM)
 - iii. Master, oltre i 17 anni, suddivisa in Femminile (MF) e Maschile (MM)
 - La sequenza dei tiri è libera
 - Il posizionamento e la quantità dei Picchetti, delle aree di tiro, delle mobili, delle altane o degli handicap è libero
 - I bersagli possono essere di diversi materiali
 - Lo spot e il superspot possono essere di diverse geometrie

Al termine dell'evento, se possibile, è fortemente consigliato organizzare degli eventi ludico-ricreativi per gli arcieri e gli accompagnatori.

Dove è possibile è consigliato consentire il flusso del pubblico per visionare i tiri, tenendo conto delle distanze di sicurezza.