

TIRO CON ARCO STORICO

Il settore dedicato al Tiro con l'arco storico ha lo scopo di promuovere e coordinare il tiro di tipo storico in costume medioevale e di regolamentare il modo con cui si svolgono le varie attività sportive.

Regolamento ARCO STORICO ASC

La sezione di tiro con l'arco ASC ha lo scopo di promuovere e coordinare il tiro di tipo storico in costume medioevale ed il presente regolamento determina il modo con cui si svolgono tutte le attività sportive.

Il tiro utilizza sagome di animali in carta o bersagli tridimensionali e sviluppa nell'arciere la dinamicità del tiro e la velocità d'esecuzione.

IL TIRO ISTINTIVO DI TIPO STORICO

La cocca va tenuta tra il dito indice e il dito medio.

E' ammesso anche il tiro con le tre dita (escluso mignolo e pollice) sotto la cocca.

L'aggancio e il punto di rilascio devono essere fissi.

Tutte le fasi del tiro devono avvenire in un'unica progressione.

La freccia va scoccata dopo aver raggiunto il punto di ancoraggio

Il libraggio dell'arco deve essere proporzionato alla muscolatura dell'arciere.

Il tiro istintivo praticato con archi tradizionali, è il punto di partenza su cui il settore si basa per sviluppare la pratica arcieristica dilettantistica in Italia.

Il tiro con l'arco è di per se sinonimo di tradizioni appartenute a tempi ormai lontani e dimenticati con il passare dei secoli.

Il nostro settore vuole recuperare questo patrimonio culturale.

Questa filosofia di tiro ha come obiettivo lo sviluppo delle capacità dell'uomo di armonizzare le proprie doti psichiche, fisiche e spirituali, di concentrarle nell'esecuzione di un gesto che porti la propria freccia a cogliere il centro del bersaglio.

L'ATTREZZATURA

Gli archi utilizzati nel tiro possono essere classificati in: archi tradizionali, longbow, arco storico o di foggia storica, tutti i modelli non ricompresi in queste categorie possono partecipare alle gare nella categoria ospiti ma non al campionato.

CLASSI E CATEGORIE DI TIRO

Sono previste le seguenti categorie:

da 6 a 8 anni piccoli amici classe unica

da 8 a 14 cuccioli classe unica

da 14 a 17 giovanile

dai 17 anni in su adulti

Ogni classe è suddivisa in maschile e femminile.

In ogni gara è obbligatorio istituire una classe maschile e femminile se vi sono almeno 3 partecipanti scritti.

Se un giovanile durante l'anno federale, raggiunge il limite d'età deve completare l'anno nella classe in cui ha iniziato

Per le classi giovanili fino ai 17 anni che riguardano bambini e bambine con una struttura fisica in via di sviluppo, sono imposti dei limiti di libraggio compresi tra 11 kg (25 libbre) e 16 kg (36 libbre), misurate all'allungo effettivo per gli archi tradizionali.

Va comunque considerato che un'attività continua a carico sbilanciato come il tiro con l'arco può provocare deviazioni alla spina dorsale. Il peso dell'arco dovrà entro i limiti del regolamento essere proporzionato alla struttura della persona e ancor meglio se abbinato ad esercizi che tonifichino la parte del corpo meno sollecitata.

Per la classe adulti non è prevista alcuna limitazione nel carico dell'arco.

CATEGORIE ED EQUIPAGGIAMENTO DELL'ARCIERE

Sono previste 4 categorie:

Arco storico

Longobow

Arco di foggia storica (tutti senza piatto di finestra, tartarici etc)

Ospiti

In ogni manifestazione è obbligatorio istituire una categoria se vi sono almeno 4 partecipanti iscritti.

CATEGORIA LONG BOW

L'arco è un attrezzo costituito da un'impugnatura rigida centrale, 2 flettenti e da una corda. Ad arco carico la corda non deve appoggiarsi sul dorso dei flettenti

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

La corda è fissata a due alloggiamenti posti alle estremità dei due flettenti tramite due anelli.

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

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

Per il longbow non è prevista alcuna limitazione nella lunghezza.

Qualsiasi arco che differisca dalla definizione longbow non è ammesso nella categoria.

LE FRECCHE

Sono ammesse esclusivamente frecce con obbligo di asta di legno o bambù ed impennaggio in penna naturale.

Le cocche possono essere intagliate nell'asta, riportate in materiale naturale o in plastica.

Nel caso si scelgano le cocche in plastica queste devono essere rigorosamente bianche o nere.

Le penne devono essere in materiale naturale e non possono essere in colori fluorescenti.

Tutte le frecce devono essere marcate sull'asta con il nome dell'arciere.

ACCESSORI

Sono ammessi esclusivamente i seguenti accessori:

La faretra: in pelle o materiali naturali assimilabili al periodo storico medioevale

La protezione per le dita, che non costituisca ausilio per la mira (guantino o patella).

La protezione per lo scorrimento della freccia sulla base della finestra (tappetino).

Il parabraccio (non mimetico).

IL TIRO

L'aggancio ed il rilascio devono essere eseguiti tenendo la cocca tra il dito indice ed il medio, oppure con 3 dita sotto.

Il punto di rilascio è all'ancoraggio tra bocca e naso

CATEGORIA ARCO STORICO O DI FOGGIA STORICA

L'ARCO

E' ammesso qualsiasi arco storico in originale, riproduzione o d'ogni altra tipologia, purché realizzato con materiali simili a quelli impiegati nelle relative epoche storiche o con l'impiego esclusivo di materiali naturali.

Nella costruzione non è consentito l'impiego di materiali sintetici, quali lamime plastiche o fibre sintetiche in nessuna componente dell'arco stesso.

Non è consentita alcuna mascheratura o rivestimento dei flettenti, con materiali che non partecipano direttamente alla dinamica dell'arco.

E' ammesso un restringimento sull'impugnatura purché presente su entrambi i lati dell'arco.

Per il supporto della freccia, sul fianco dell'arco è consentita una zeppa rigida.

Per motivi legati alla sicurezza sono permesse corde in filato sintetico denominato dacron e colle moderne per l'assemblaggio delle parti componenti l'arco stesso.

LE FRECCIE

Sono ammesse solo frecce costruite con materiali naturali, compreso l'impennaggio.

Sono consentite punte con sezione tonda per non danneggiare i bersagli. Per lo stesso motivo sono vietate quelle con barbe che possono arrecare danni.

La cocca deve essere costruita con materiali naturali o rivacata direttamente nell'asta.

Tutte le frecce devono essere marcate sull'asta con il nome dell'arciere.

ACCESSORI

Sono ammessi esclusivamente i seguenti accessori:

la faretra

la protezione per le dita

un parabraccio.

IL TIRO

L'aggancio e il punto di rilascio sono liberi

CATEGORIA OSPITI

Tutti gli arcieri che utilizzano attrezzatura ammessa (quindi assolutamente esclusi copound e archi ricurvi moderni oltre ad ogni organo di tiro) ma vietata dalla categoria d'appartenenza devono essere inseriti nella categoria ospiti e fanno classifica da soli, non possono partecipare al campionato.

In questa categoria sono inseriti i ricurvi finestrati e i take down.

LE FRECCIE

Tutte le frecce devono essere costituite da un'asta, una cocca, una punta ed un'impennatura, è assolutamente vietato l'alluminio come pure il carbonio.

Tutte le frecce usate da un arciere ad eccezione delle flu flu devono essere uguali per quanto riguarda materiale, peso, impennatura, diametro e spessore. Le frecce possono avere una tolleranza massima di 1 pollice dalla più corta alla più lunga.

Le flu flu di una stessa serie devono essere uguali tra loro.

Sono ammesse punte di qualsiasi peso e dimensione. La sezione trasversale della punta deve essere tonda, in ogni caso, la forma della punta deve essere tale da non arrecare danno ai bersagli o ai battifreccia.

Tutte le frecce devono essere marcate sull'asta con il nome dell'arciere.

La denominazione flu flu è riferita ad una freccia munita di particolare impennaggio perciò se scoccata con un'inclinazione di 45 gradi non percorre più di 80 metri.

Dove espressamente richiesto l'uso delle flu flu è obbligatorio.

ARCIERI AMMESSI ALLE MANIFESTAZIONI

La partecipazione alle manifestazioni è subordinata a quanto indicato nel presente regolamento organico emesso a carico del settore.

Sono ammessi a partecipare alla manifestazione tutti gli arcieri regolarmente tesserati per l'anno in corso.

Ogni arciera deve essere munito di speciale patentino emesso dal presidente della compagnia di appartenenza attestante l'abilitazione a partecipare alle gare.

I responsabili della compagnia organizzatrice ed i giudici di gara possono chiedere di visionare la tessera associativa e il patentino.

E' vietato partecipare ad una gara o manifestazioni se si è sprovvisti di tessera o patentino.

Nelle manifestazioni la compagnia organizzatrice può consentire l'iscrizione di allievi arcieri (cioè coloro che non hanno ancora ottenuto l'abilitazione alla gara dal presidente di compagnia) nel numero non superiore a 2 per ogni piazzola di tiro, solo se accompagnati da un istruttore.

Gli allievi potranno gareggiare con attrezzature didattiche e quindi fuori regolamento solo se iscritti alla UISP; non saranno inseriti nella classifica di gara mentre l'istruttore sarà regolarmente iscritto in classifica.

TIRO ALLA SAGOMA FISSA E MOBILE

Percorsi di gara

Il percorso deve essere chiaramente indicato mediante apposite segnalazioni. In ogni caso non deve mai essere messa a repentaglio la sicurezza degli arcieri e di eventuali estranei.

In un ideale percorso ad anello le piazzole di tiro devono essere predisposte preferibilmente nella direzione interno/esterno.

Il percorso dovrà essere ben visibile sul sentiero o camminamento, non dovrà presentare ostacoli di difficile superamento, dovrà essere ben segnalato con bindella bianco-rossa, con cartelli indicatori, etc e dovrà inoltre essere seguito da tutti nella direzione prestabilita.

Una tabellazione ben visibile dovrà essere messa nei punti di maggior passaggio ed ingresso campo con indicato **ATTENZIONE GARA DI TIRO CON L'ARCO IN CORSO**.

Pur tenendo conto della morfologia del luogo ove si svolge la gara le piazzole devono essere dislocate in modo tale che tra una e l'altra ci siano almeno 20 metri di distanza oppure condizioni di indiscussa sicurezza.

I campi di gara dovranno essere assolutamente rispondenti alle più elementari norme di sicurezza. In particolar modo non dovranno esseri tiri che si incrociano tra una piazzola e l'altra o tiri che attraversano strade o sentieri aperti al pubblico.

Ogni piazzola deve esser segnalata o posta in modo ben visibile anche da lontano, riportante le seguenti indicazioni

Il numero progressivo di piazzola

Il numero di picchetti di tiro

Il numero di bersagli

Il tempo a disposizione nei tiri a tempo limitato

L'esistenza del picchetto in partenza

Il numero di frecce da tirare in ginocchio con l'indicazione dei rispettivi picchetti

La corretta sequenza dei tiri

Qualsiasi altra indicazione utile per la corretta esecuzione dei tiri

Nel caso siano visibili più spot è obbligatorio indicare lo spot valido sul cartello di piazzola.

La tabella della piazzola deve essere posta in modo da creare uno spazio d'attesa.

Dalla tabella di piazzola si devono vedere tutti i bersagli e il primo picchetto.

Per la classe giovanile dovrà essere predisposto un apposito picchetto ad una distanza non superiore alla metà della distanza massima della piazzola. I picchetti devono essere di colore rosso. I giovanili effettueranno tutti i tiri dallo stesso picchetto.

I picchetti non devono costituire ostacolo per il tiro.

In caso di cattivo tempo o per qualsiasi altro giustificato motivo è il giudice di gara l'unico a poter decidere l'eventuale sospensione della gara.

Eventuali accompagnatori nel numero massimo di quattro per ogni squadra possono seguire i percorsi di gara su autorizzazione del capopiazzola a condizione che non arrechino disturbo ed intralcio agli altri arcieri, in particolare per quanto riguarda bambini ed animali che devono essere tenuti sotto stretto controllo.

Prima della gara nessun arciere può esercitarsi sul campo di gara, l'organizzazione può allestire appositi bersagli d'allenamento sui quali però non si può tirare durante la gara, tranne che nel caso di una pausa ufficiale.

POSIZIONAMENTO DEI BERSAGLI

I bersagli dovranno essere collocati in modo tale che non siano in linea con la piazzola successiva o con strade o abitazioni. Si dovrà impedire che le frecce che non colpiscono i battifreccia si perdano in luoghi inaccessibili o non sia possibile vederne la traiettoria. In ogni caso solo il giudice di gara potrà dare l'autorizzazione allo svolgimento della manifestazione dopo averne constatato la sicurezza.

I battifreccia e le sagome 3D devono essere costituiti da materiali che non rechino danno alle frecce, ma che offrano abbastanza resistenza da trattenere le frecce evitando il completo attraversamento.

Se il giudice di gara anche durante lo svolgimento di una gara ritiene che tale caratteristica non sussiste su uno o più bersagli può, a sua discrezione, decidere l'annullamento del punteggio totalizzato da tutti gli arcieri sui bersagli irregolari.

Si deve verificare che nelle immediate vicinanze del battifreccia ma soprattutto davanti e dietro non ci siano oggetti che possano danneggiare le frecce o che impartiscano alle stesse traiettorie non controllate. Nell'impossibilità di rimuovere i suddetti oggetti si pongono adeguate protezioni.

Verificare altresì che le eventuali frecce che non colpissero il bersaglio si fermino nelle vicinanze dello stesso.

Nel predisporre la piazzola e nel caso in cui il bersaglio sia volutamente posizionato in modo che il tiro risulti ostacolato, è obbligatorio fare in modo che quegli oggetti che occultano il bersaglio siano in prossimità del bersaglio stesso e non dei picchetti di tiro onde evitare che possibili interferenze di detti oggetti con arco e freccia creino situazioni di pericolo. Lo Spot non deve mai essere coperto in alcun modo. Particolare attenzione deve essere posta nel rispettare le diverse caratteristiche degli arcieri in quanto ad altezza, destri e mancini, nonché le loro attrezzature che possano esprimere parabole molto diverse.

Non si possono sistemare bersagli sulla cima di dossi o in prossimità di una recinzione se non protetti da battifreccia compatti di larghezza pari a m 1 per parte oltre la visuale e con un'altezza da terra di almeno m 2 oltre la visuale stessa.

Le misure di cui al precedente punto dovranno essere raddoppiate nel caso di piazzole con tiri basso/alto a sfondo cielo.

Le piazzole di tiro alto/basso dovranno essere posizionate in modo che eventuali frecce sfuggite alte sul bersaglio non interferiscano con altre piazzole o strade o sentieri di comunicazione.

Le piazzole con tiro basso/alto dovranno avere il bersaglio posto ad almeno m. 5 misurati sulla verticale, sotto l'eventuale crinale.

Nelle piazzole con un picchetto e più bersagli, la sequenza di tiro sarà da destra a sinistra o da sinistra o destra è vietato alternare la sequenza in altro modo.

BERSAGLI

Sono ammessi:

Bersagli in carta applicati su battifreccia omologati

Bersagli in carta omologati, applicati su battifreccia di almeno cm 9 di spessore

Bersagli tridimensionali raffiguranti animali, omologati

In tutti i tipi di gara sono ammessi sia bersagli di carta sia tridimensionali salvo particolari specifiche.

Il bersaglio deve essere posizionato in modo tale che l'estrazione delle frecce sia agevole, stabile e per nessun motivo pericoloso.

I battifreccia devono essere costituiti da un materiale che renda agevole il recupero delle frecce.

RECUPERO FRECCIE

Si deve porre attenzione una volta posizionato il bersaglio, all'accesso dello stesso ed alla direzione che gli arcieri dovranno rispettare per recuperare le frecce già tirate.

Il bersaglio deve essere facilmente raggiungibile, la direzione da prendere dopo il recupero deve essere bene indicata.

Gli arcieri devono raggiungere la piazzola successiva prendendo direzione destra o sinistra a 90 gradi rispetto al bersaglio, oppure ripercorrendo la direzione d'accesso.

E' vietato far proseguire gli arcieri nella direzione uguale a quella della linea di tiro.

Ogni situazione particolare, (come i tiri a tempo limitato, i tiri in ginocchio, bersagli mimetizzati) deve tener conto di tutte le misure di sicurezza, senza mai mettere a repentaglio l'incolumità degli arcieri, valutando capacità, sesso ed età di tutti i partecipanti alla manifestazione.

Una squadra non può ostacolare un'altra nella ricerca di frecce perdute.

Le frecce devono essere cercate dopo il termine della gara.

PIAZZOLE DI TIRO DA PALCHETTO O TREE-STAND

Alcune piazzole su richiesta dell'organizzazione, possono consistere in postazioni sopraelevate.

In tal caso il picchetto può essere omesso e la postazione di tiro consisterà in una piattaforma balastrata appositamente costruita.

In ogni caso dovranno rispondere alle norme di sicurezza.

Le categorie giovanili sono esentate dai tiri da postazioni sopraelevate.

Appositi picchetti di tiro dovranno essere posizionati a terra.

Questa struttura deve essere ben costruita e ben concepita, evitando grandi altezze e rimanendo nel limite dei m.2.

Nel caso si sfruttino situazioni naturali, assicurarsi che le stesse siano stabili e di facile accesso.

Se necessario prevedere delle balaustre che non siano di intralcio ai tiri ed eventualmente anche aiuti per accedere alla postazione di tiro.

Si fa notare che nella brutta stagione, con la pioggia e l'umidità, questo tipo di piazzola può rendersi molto pericolosa.

Con l'utilizzo dei palchetti artificiali (tree-stand) assicurarsi che i sistemi e i materiali di costruzione siano di buona concezione e qualità. Prestare molta attenzione nel posizionamento degli stessi.

PIAZZOLE DI TIRO A TEMPO LIMITATO

IL tempo limite deve essere proporzionale alle difficoltà del tiro.

Nelle piazzole a tempo limitato deve essere chiaramente indicato in tabella il tempo a disposizione per il tiro.

Il tempo è compreso fra 20 e 30 secondi.

E' comunque facoltà del giudice di gara aumentare il tempo di 10 secondi qualora le condizioni climatiche o logistiche lo richiedano. Può esservi un picchetto supplementare dal quale è visibile il bersaglio che indica il punto di partenza da cui va conteggiato il tempo, da questo picchetto non va scoccata nessuna freccia e non deve essere oltrepassato da nessun arciere che non abbia già tirato.

Nelle piazzole a tempo limitato non devono essere imposti tiri in ginocchio.

Nelle piazzole a tempo limitato l'arciere deve dare il "Pronto" sul primo picchetto o sul picchetto di partenza quando previsto con la freccia incoccata e l'arco non teso. Il cronometrista controlla il tempo e da il via, l'arciere può allora iniziare la sequenza di tiro.

Nelle piazzole a tempo limitato, per l'intera serie di frecce la trazione deve essere completa arrivando sempre allo stesso punto di rilascio per tutte le categorie di tiro.

PIAZZOLE DI TIRO CON SAGOME MOBILI

Le apparecchiature di movimento dei bersagli mobili devono essere a norma di sicurezza. Accanto ad ogni piazzola con bersaglio mobile deve esserci una tabella con le istruzioni per il tiro. La zona entro cui il bersaglio mobile può essere colpito, peculiare di ogni situazione deve sempre essere indicata con due picchetti o altri segnali ben visibili ed inequivocabili. Le piazzole mobili devono essere predisposte secondo le seguenti normative:

L'angolazione del bersaglio mobile non deve essere eccessiva rispetto alla linea di tiro.

Nelle piazzole con bersagli mobili l'arciere deve dare il pronto sul primo picchetto, con la freccia incoccata e l'arco non teso, mentre il manovratore dà il via l'arciere può allora tendere l'arco e scoccare.

L'apertura dell'arco per tutte le categorie che eseguono il tiro mobile deve avvenire esclusivamente all'interno della zona di tiro appositamente delimitato.

Dovranno essere rispettate le massime norme di sicurezza in particolar modo per quanto riguarda l'incolumità del manovratore.

Il manovratore dovrà essere fornito dall'organizzazione.

In queste piazzole, nel caso in cui il tiro non sia effettuato dall'alto verso il basso accertarsi della presenza di un terrapieno alle spalle del bersaglio per tutta la corsa dello stesso.

Individuare la zona entro la quale è ammesso il tiro utile, nella suddetta zona non ci devono essere ostacoli di nessun tipo, naturali o artificiali.

Nelle piazzole per il lancio di piattelli o palloni assicurarsi che esista lo spazio sufficiente per l'arresto delle frecce ed il loro recupero.

Evitare quelle zone oltre le quali ci siano strapiombi, boschi scoscesi, edifici etc.

IL TIRO

Gli arcieri devono essere ripartiti in squadre, le squadre sono composte da un minimo di tre arcieri ad un massimo di dodici.

Un arciere prima di eseguire i tiri deve assicurarsi che gli altri arcieri siano tutti alle sue spalle. Deve inoltre assicurarsi che dietro al bersaglio non vi sia nessuno e che la traiettoria del tiro sia completamente sgombra da persone od animali.

L'arco non deve mai essere posto in trazione lateralmente ma sempre in direzione del bersaglio. È ammesso il caricamento verso il basso. Non è mai ammesso il caricamento verso l'alto.

Le frecce la cui trazione è stata eseguita in modo scorretto sono annullate. Ripetute azioni di evidente pericolo da parte di uno stesso arciere devono essere segnalate al giudice di gara che prenderà gli adeguati provvedimenti.

Se una freccia cade dal suo supporto (rest) può essere ripetuta la trazione. Stessa procedura se la freccia cade a terra. È vietato scoccare una freccia non correttamente posizionata sul supporto.

Tutte le frecce di una stessa serie devono essere tenute in faretra.

Il tiro deve essere effettuato con entrambi i piedi o le ginocchia dietro la linea di tiro, retta immaginaria parallela al bersaglio e passante per il picchetto. Un piede o un ginocchio devono essere a contatto con il picchetto di tiro.

I tiri in ginocchio devono essere eseguiti con una o 2 ginocchia a terra. Un ginocchio o un piede deve essere a contatto con il picchetto di tiro.

I giovanili sono esentati dall'effettuare i tiri in ginocchio.

La squadra non deve oltrepassare la tabella di piazzola, tranne che nelle piazzole mobili per visionare la traiettoria del bersaglio dal picchetto di tiro, dopo di che ritorna dietro la tabella di piazzola.

Una squadra non deve avvicinarsi a quella che la precede mentre sta effettuando i tiri per non arrecare disturbo.

Non è ammesso l'uso del binocolo o del cannocchiale per visionare il bersaglio né l'uso di altri strumenti ottici.

Se un arciere scocca un numero di frecce superiore a quello consentito è annullato il punteggio di tutta la serie.

Un arciere, al di fuori del suo turno di tiro durante lo svolgimento di una gara non può per nessun motivo tendere l'arco con una freccia incoccata né tanto modo scoccarla.

Il giudice di gara può decidere l'eventuale squalifica dell'arciere. L'unica eccezione sussiste nel caso di rottura di un arco, della corda, del supporto per la freccia: l'arciere può allora provare il materiale sostituendo tirando 3 frecce su un bersaglio, su cui ha già tirato una serie completa di frecce, previa autorizzazione del giudice di gara.

Un arciere per un valido motivo, può abbandonare temporaneamente la gara, dopo averne avuto il permesso dal giudice di gara che stabilisce un lasso di tempo ragionevole e comunque non superiore ai 60 minuti, entro cui l'arciere deve tornare.

La squadra attende il ritorno dell'arciere lasciando passare avanti le altre squadre fino al termine stabilito. Se entro tale termine l'arciere non ritorna sarà considerato abbandono e la squadra riprenderà i tiri.

Un arco rotto durante la gara può essere sostituito purché sia compatibile con la categoria in cui si sta gareggiando.

Non è consentito modificare il carico dell'arco durante lo svolgimento di una gara né effettuare alcuna modifica alla taratura.

Solo nel caso l'arco perda la taratura iniziale o si renda necessario intervenire per la manutenzione di parti danneggiate, è possibile ripristinare l'arco ai valori corretti.

Se un arciere si trova con un numero insufficiente di frecce, a causa di smarrimenti o rotture, può usarne altre prese a prestito, purché tutte uguali tra loro e compatibili con la categoria di tiro, previa autorizzazione del giudice di gara.

Non è consentito prendere alcun tipo di appunto che possa servire a stimare le distanze o a migliorare il punteggio.

REGISTRAZIONE DEL PUNTEGGIO

Le tabelle segnapunti devono riportare il nome dell'arciere, il suo numero di tessera, il nome della compagnia, la classe, la categoria.

Le tabelle vanno firmate da un marcatore fornito dall'organizzazione e dall'arciere a fine gara che, in tal modo, conferma il punteggio.

Nessun reclamo sul proprio punteggio può essere avanzato dopo la firma. Le tabelle dei marcatori, qualora partecipino alla gara, devono essere controfirmate da un arciere del gruppo. Devono essere impiegate solo penne indelebili pena la squalifica.

Perché il punteggio superiore sia valido l'asta della freccia deve tagliare il bordo interno della linea di delimitazione. Non è sufficiente che il bersaglio presenti rotture o fori più larghi dell'asta.

Non è consentito avvicinarsi ad un bersaglio e superare i picchetti fino a che tutti gli arcieri della propria squadra abbiano eseguito i tiri. Ai trasgressori è annullato il punteggio di quella piazzola.

La registrazione del punteggio deve avvenire dopo che tutti gli arcieri hanno effettuato i tiri.

I marcatori confrontano le loro tabelle prima di togliere le frecce dal bersaglio.

Né il bersaglio né le frecce devono essere toccate fino a che tutti i punti siano stati registrati.

Le frecce devono sempre rimanere impiantate nei bersagli, penetrando con la punta che siano 3D o in carta. Le frecce che rimbalzano e trapassano il bersaglio non sono valide.

Nei bersagli mobili il punto è valido solo se la freccia vi rimane impiantata.

Una freccia che colpisce il bersaglio deviata da un ostacolo qualsiasi è considerata valida.

Una freccia che penetra nella cocca di un'altra rimanendovi infissa ha lo stesso punteggio di quella colpita.

Nei bersagli a tempo limitato se l'ultima freccia non è scoccata entro il tempo indicato, è annullato il punteggio di tutta la serie.

Se un arciere non rispetta il tiro in ginocchio è annullata solo la freccia scoccata in posizione scorretta.

Nei bersagli 3d vale il primo punto d'impatto della freccia, per determinare il punteggio.

Nelle piazzole a tempo limitato invece se non si tirano le frecce dai rispettivi picchetti o se si colpisce un bersaglio sbagliato è annullata tutta la serie.

Qualsiasi errore od irregolarità compiute in una piazzola a tempo limitato annulla tutta la serie di frecce.

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

Se sussiste ancora parità l'arciere con più frecce a punto,
se sussiste ancora parità è decretato l'ex-aequo.

Ogni contestazione riguardante qualsiasi irregolarità riscontrata durante lo svolgimento di una gara, deve essere rivolta ai giudici di gara prima della premiazione, accompagnata dal versamento di 30 euro.

Gli interessati devono essere informati ed avere la possibilità di esporre le loro motivazioni, possibilmente in forma riservata. Sentite le parti il giudice di gara emetterà una decisione inappellabile.

Un arciere che abbandona la gara prima del termine ufficiale dovrà consegnare le sue tabelle segnepunti, debitamente firmate, al giudice di gara.