

REGOLAMENTO 2023/2024

CAMPIONATO ITALIANO INVERNALE 3D F.IT.A.ST. a.s.d.



IMPORTANTE

E' fatto obbligo a tutte le Compagnie e a tutti gli arcieri iscritti alla F.IT.A.ST. a.s.d. di uniformarsi al presente regolamento di gara e allo Statuto.

Il Direttivo della F.IT.A.ST. a.s.d. si riserva di apportare modifiche e integrazioni allo stesso prima dell'inizio di ogni campionato.

Qualora una Compagnia organizzatrice di un Torneo valido per il Campionato, riscontri problemi nell'organizzazione della stessa è pregata di contattare immediatamente il Consiglio Direttivo della F.IT.A.ST. a.s.d.

INDICE

1. PRINCIPI GENERALI DELLA F.IT.A.ST. a.s.d.	2
2. ABBIGLIAMENTO	2
3. DIVISIONE ED ACCESSORI	2
4. CATEGORIE	4
5. IL TIRO.....	5
6. LA GARA	5
7. BERSAGLI	6
8. REGISTRAZIONE DEL PUNTEGGIO.....	6
9. RUOLO E MANSIONI DEL CAPOGRUPPO.....	7
10. RUOLO E MANSIONI DEL MARCATORE	8
11. RUOLO E MANSIONI DEL GIUDICE DI GARA	9
12. TABELLA SEGNA PUNTI.....	14
13. CONTESTAZIONI	14
14. ORGANIZZAZIONE GARA DI CAMPIONATO DA PARTE DI UNA COMPAGNIA.....	14
15. LE PREMIAZIONI NELLE GARE a.s.d. FITAST.....	15
16. IL CAMPIONATO NAZIONALE F.IT.A.ST. a.s.d.....	15

REGOLAMENTO 2023/2024

CAMPIONATO ITALIANO INVERNALE 3D F.IT.A.ST. a.s.d.



1. PRINCIPI GENERALI DELLA F.IT.A.ST. a.s.d.

La Formazione Italiana Arcieri Storici Associazione Sportiva Dilettantistica (F.IT.A.ST. a.s.d.) ha il compito fondamentale di:

1. Promuovere e coordinare tra i propri iscritti gare di tiro con l'arco in costume storico nei borghi storici di città, castelli, paesi, parchi od aree limitrofe facilmente percorribili in costume storico, eccetto per il campionato invernale nei boschi , parchi pubblici o privati , nei quali ogni uno può usare un abbigliamento tecnico adatto all'ambiente esterno e condizioni atmosferiche .
2. Organizzare annualmente un campionato nazionale di tiro con l'arco storico e tradizionale in costume storico e non per il campionato invernale, attraverso la partecipazione dei propri iscritti ad una serie di gare F.IT.A.ST. a . s . d . .
3. Tutelare e diffondere sul territorio nazionale l'arcieria storica e tradizionale in abito storico.
4. Promuovere e valorizzare il tiro con l'arco attraverso le antiche ed autentiche tradizioni e nel rispetto delle regole tramandate.
5. Dar luogo a manifestazioni a sfondo culturale e propagandistico e in forma dilettantistica anche al di fuori delle gare di tiro con l'arco.
6. Promuovere e gestire attività culturali, ricreative, turistiche, motorio-sportive e ambientalistiche.
7. Svolgere attività di scambio di informazioni con associazioni nazionali o internazionali che praticino l'esercizio del tiro con l'arco da parte dei propri iscritti.
8. Promuovere ogni possibile iniziativa d'assistenza a vantaggio dei propri iscritti e delle loro famiglie.

2. ABBIGLIAMENTO

Dal momento che le gare si svolgeranno su di un percorso naturalistico che potrà comprendere boschi, prati, parchi, si consiglia l'utilizzo di un abbigliamento tecnico adatto all'ambiente esterno.

3. DIVISIONE ED ACCESSORI

La F.IT.A.ST. a.s.d. prevede tre divisioni Arco Storico, Arco Tradizionale e Arco a Foggia Storica.

ARCO STORICO

Per arco storico si intendono tutti gli archi ricavati da un unico legno (monoxilo legno e corda).

Nella costruzione di questo arco non è consentito l'impiego di materiali moderni, quali lamine plastiche, fibre sintetiche in nessuna componente dell'arco, è consentito l'uso di colle epossidiche.

L'arco non deve possedere la finestra, è data tuttavia libertà all'arciere di utilizzare o meno un supporto per la freccia ("zeppa") la quale deve avere uno spessore massimo comprensivo del rivestimento per l'impugnatura di 1/2 centimetro.

REGOLAMENTO 2023/2024

CAMPIONATO ITALIANO INVERNALE 3D F.IT.A.ST. a.s.d.



ARCO TRADIZIONALE

Long Bow

L'arco tradizionale Long Bow è composto da più strati di legno e materiali moderni incollati tra loro: ad arco carico i flettenti devono presentare un unico raggio di curvatura. Tutto l'arco può essere ricoperto da fibra e deve possedere un incavo che funga da poggia freccia, non è ammesso l'utilizzo di rest.

Ricurvo

L'arco tradizionale Ricurvo è composto da più strati di legno e materiali moderni incollati tra loro: ad arco carico i due flettenti devono presentare una doppia curvatura. Tutto l'arco può essere ricoperto da fibra e deve possedere un incavo che funga da poggia freccia, non è ammesso l'utilizzo di rest.

ARCO A FOGGIA STORICA

L'arco di foggia medievale europea od orientale è composto da materiali moderni, incollati tra loro, evidenti o celati da materiali naturali (legno o pelle) ed archi laminati (vedi verbale Assemblea ordinaria Soci del 26/02/2020).

L'arco non deve possedere la finestra, è data tuttavia libertà all'arciere di utilizzare o meno un supporto per la freccia ("zeppa") la quale deve avere uno spessore massimo comprensivo del rivestimento per l'impugnatura di 1/2 centimetro.

LA CORDA

E' consentito l'utilizzo sia di corde in fibra naturale che sintetica (canapa, cotone, seta, lino etc., dacron – fast flight).

E' consentito il rinforzo della corda (serving) agli estremi e centralmente.

È consentito un unico punto d'incocco formato da uno o due riferimenti per fissare la cocca.

Non è consentito l'utilizzo di silenziatori.

LE FRECCIE

Aste

Le aste devono essere in legno; le stesse devono essere siglate, per un più facile riconoscimento nella zona destinata al cresting, o **con il nome dell'arciere** o **con il numero di tessera a.s.d. FITAST, oppure entrambi.**

Cocche

Le cocche devono essere ricavate sull'asta stessa o innestate a questa purché realizzate in legno, corno od osso. Non sono ammesse cocche realizzate con materiali diversi da quelli indicati.

Impennaggio

L'impennaggio deve essere fatto con penne naturali siano esse barrate/striate/ o a tinta unita, non ci sono limitazioni alle tinte a patto che non siano fluorescenti.

Punte Arco storico e Foggia Storica

Le punte ammesse sono il modello italico, il quadrello, l'ogiva e ogni altro tipo di punta storica purché in ferro e di diametro adeguato a quello dell'asta che si utilizza, non sono ammesse punte moderne, lame da caccia.

Punte Arco Tradizionale

Può essere usato qualsiasi tipo di punta purché di diametro adeguato a quello dell'asta che si utilizza, non sono ammesse lame da caccia.

Araldica

E' ammessa l'araldica (cresting) per la colorazione delle aste.

REGOLAMENTO 2023/2024

CAMPIONATO ITALIANO INVERNALE 3D F.IT.A.ST. a.s.d.



ACCESSORI-ARCHI

non sono ammessi:

- A) archi scuola anche se rivestiti;
- B) archi di metallo;
- C) archi take down;
- D) cocche in plastica;
- E) lame da caccia;
- F) silenziatori per la corda;
- G) rest;

I) sull'arco e sulla corda non devono essere presenti accessori o segni che possano costituire aiuto per la mira, non potranno quindi essere utilizzati archi sui quali saranno presenti segni non riconducibili alla normale usura dell'arco quali: tacche, scritte, fregi, riporti in pelle od altro materiale sul flettente superiore o al di sopra del piatto della finestra, dove non potranno altresì essere riportate protezioni laterali per lo scorrimento della freccia di misura superiore ai 2,5 cm. (tutti elementi questi che costituiscono riferimento per la mira durante il tiro). A chi faccia uso di materiale non conforme al regolamento non sarà riconosciuta validità al punteggio conseguito sia ai fini della gara stessa, sia ai fini del campionato a.s.d. FITAST.

4. CATEGORIE

Le categorie previste dalla a.s.d. FITAST sono:

Pueri: bambini/e dagli 8 ai 13 anni compiuti (categoria unica);

Juvenis: ragazzi e ragazze dai 14 anni a 17 anni;

Messere arco storico: uomini da 18 anni in poi;

Messere Arco Tradizionale: uomini da 18 anni in poi;

Messere Foggia storica: uomini da 18 anni in poi;

Madonna arco storico: donne da 18 anni in poi;

Madonna Arco Tradizionale: donne da 18 anni in poi;

Madonna Foggia storica: donne da 18 anni in poi;

Non Tesserati – ospiti: tutti gli arcieri non iscritti alla F.IT.A.ST. a.s.d., ma tesserati ai fini Assicurativi, per massimo 2 gare.

Sono ammessi a partecipare alle gare di campionato i bambini/e con età inferiore ai 7 anni ma il loro punteggio non entrerà in classifica.

Precisazioni ed approfondimenti

- a) I Pueri e gli Juvenis che durante lo svolgimento del campionato raggiungono uno dei limiti di età imposti per il passaggio alla categoria successiva, devono completare l'anno nella categoria in cui hanno iniziato.
- b) Per la categoria Pueri non si fa distinzione di divisione, purché le attrezzature siano conformi al regolamento.
- c) Gli Juvenis verranno divisi per tipologia d'arco (Storico, Tradizionale, Foggia) per permettere agli atleti di partecipare alla formazione del punteggio di squadra riferito alla propria divisione di appartenenza. Ai fini della premiazione individuale rimarrà comunque a tutti gli effetti una categoria unica.
- d) Ogni arciera nel corso del campionato può cambiare la sua categoria di appartenenza, esempio: cambiare tra arco storico, arco tradizionale o arco a foggia storica, o viceversa, anche se così facendo andrà a proprio discapito il punteggio in classifica generale, in quanto il punteggio acquisito con arco tradizionale non andrà a sommarsi con il punteggio con arco storico o arco a foggia storica, o viceversa, pertanto se un arciera dovesse

REGOLAMENTO 2023/2024

CAMPIONATO ITALIANO INVERNALE 3D F.IT.A.ST. a.s.d.



cambiare tutte le categorie avrà tre classifiche. Il cambiamento della categoria di appartenenza dovrà essere comunicato al Presidente per l'abilitazione entro il mercoledì prima della gara a mezzanotte.

5. IL TIRO

Per il tiro con l'arco storico, con l'arco tradizionale e l'arco a foggia storica, la presa sulla corda deve essere con la freccia tra il dito indice e il dito medio.

E' consentito l'uso dell'anello da pollice in relazione però alla tipologia di arco a foggia orientale utilizzato (turco-ungherese mongolo...)

Durante la gara, per esigenze di tiro, può essere modificata l'impostazione del corpo e/o il punto di ancoraggio ma non si può mai modificare la presa sulla corda.

L'arciere che esegue i tiri deve accertarsi che tutti gli arcieri siano alle sue spalle e che la traiettoria dei tiri sia completamente sgombra da persone, animali e cose.

L'arco deve essere sempre caricato verso il basso e durante la trazione non deve essere rivolto lateralmente o al di sopra del bersaglio, pena l'annullamento del tiro.

Per la categoria Pueri la distanza minima di tiro è 8 mt mentre la massima consentita è di 12 mt.

Per le categorie superiori la distanza minima di tiro è 8 mt mentre la massima consentita è di 35 metri.

Le distanze di tiro all'interno del percorso di gara dovranno essere diversificate all'interno del range consentito.

6. LA GARA

La gara si svolgerà su di un percorso naturalistico che potrà comprendere boschi, prati, parchi.

Gli arcieri saranno divisi in gruppi guidati ognuno da un capo piazzola con il compito di far rispettare il regolamento di gara e di registrare i vari punteggi.

Ogni arciere avrà a disposizione tre frecce per piazzola.

Non è previsto il numero chiuso delle iscrizioni.

Il percorso sarà nella lunghezza di 20 piazzole di tiro.

Gli arcieri partecipanti alle gare verranno divisi in gruppi di numero proporzionato agli iscritti e nel modo più possibile eterogeneo fra le varie compagnie. Qualunque sia la tipologia di gara adottata la somma dei punti ottenuti definisce la classifica della gara. Ad ogni piazzola devono tirare due arcieri contemporaneamente, fatto salvo gare in cui il numero massimo di partecipanti è di 100 unità e situazioni particolari, autorizzate dal Giudice di gara, che non consentano il tiro contemporaneo di due arcieri.

Le gare si svolgeranno regolarmente con qualsiasi condizione atmosferica. La sospensione temporanea o definitiva della gara può essere disposta in caso di pericolo: temporali violenti, grandine, ecc.

Il consiglio direttivo in collaborazione con gli organizzatori ed il Giudice di gara decideranno sull'interruzione definitiva e/o validità della stessa ai fini della classifica di campionato individuale ed a squadre.

REGOLAMENTO 2023/2024
CAMPIONATO ITALIANO INVERNALE 3D F.IT.A.ST. a.s.d.



7. BERSAGLI

- a) I bersagli dovranno essere tutte sagome 3D raffiguranti animali.
- b) Tutti i bersagli dovranno essere collocati in modo tale che non siano in linea con la piazzola successiva, o che arrechino pericolo o danno a persone, animali o cose.
- c) Saranno ammesse solamente 2 zone punti: "spot" 8 punti, "sagoma" 5 punti.
- d) All'interno della sagoma dovrà essere posizionato lo "spot" (a patto che non disti mai meno di 5 cm dal bordo di questa); lo spot dovrà avere un perimetro, la cui lunghezza (lunghezza del fil di ferro) dovrà essere calcolata in base alla distanza della linea di tiro dal bersaglio (1 cm a metro) moltiplicata per 4. Es: bersaglio posizionato a 20 mt: $20\text{cm} \times 4 = 80\text{cm}$ cioè la lunghezza massima (con tolleranza + o - 10%) di filo di ferro necessario alla realizzazione dello spot.
- e) Nei casi in cui la sagoma 3D sia munita di basamento (zona bersaglio chiaramente definita come non valida), anch'essa dovrà essere contornata con del filo di ferro dolce.
- f) Il punteggio viene assegnato in base al punto d'ingresso della freccia.
- g) E' prevista la possibilità di effettuare tiri multipli su 3 sagome, a tempo, mobili, utilizzare anche picchetti a distanze diverse sulla stessa piazzola.
- h) Sarà richiesta la presenza di adeguati battifreccia dietro e/o lateralmente ai bersagli in tutti quei casi ove lo stato dei luoghi lo renda necessario, al fine di evitare situazioni di pericolo nel caso in cui le frecce possano volare "libere" se non hanno colpito il bersaglio o se "sgroppino" dopo averlo colpito senza essersi conficcate.
- i) Il materiale da usare deve essere idoneo a fermare le frecce in volo libero preservandole quanto più possibile dalla rottura.
- j) E' vietato per tutti andare al bersaglio prima di aver tirato le frecce, salvo per ragioni inerenti la sicurezza del bersaglio e della piazzola indicate nella tabella o prescritte dal Giudice di gara e/o dal capogruppo.
- k) Ogni picchetto di tiro deve essere conficcato in modo ben visibile ed inamovibile sul terreno.
- l) Ogni archiere deve toccare almeno con un piede il picchetto di tiro senza oltrepassarlo.
- m) Nelle piazzole in cui tirano contemporaneamente due arcieri è possibile abbandonare la linea di tiro o i picchetti solo quando entrambi hanno scagliato tutte le frecce a propria disposizione.
- n) Ad ogni piazzola si possono scoccare tre frecce, e i punti realizzati con ognuna si sommano.
- o) La distanza della linea di tiro o picchetti dal bersaglio deve essere compresa tra 8 mt e 35 mt.
- p) Per la categoria Pueri, nelle piazzole con distanza della linea di tiro o picchetti superiore ai 12 metri, dovrà essere predisposta un secondo picchetto o linea di tiro ad una distanza compresa tra 8 metri e 12 metri.

8. REGISTRAZIONE DEL PUNTEGGIO

- a) Le frecce per essere considerate valide devono rimanere conficcate nei bersagli.
- b) Le frecce che dopo essersi conficcate nei bersagli cadono perché colpite da altre frecce o perché non ben conficcate, verrà assegnato il punteggio minore previsto dal bersaglio.
- c) Se ci sono frecce in bilico (rischio di distacco dal bersaglio) il capogruppo ne deve segnare il punteggio e prevedere il recupero se necessario.
- d) La freccia che colpisce il bersaglio, deviata da un ostacolo qualsiasi (es: terreno, pianta, bordo di un ostacolo frapposto con il bersaglio etc.), è considerata valida.
- e) La freccia che penetra nella cocca di un'altra rimanendovi infissa ha lo stesso punteggio di quella colpita.
- f) Per ogni freccia rimbalzata se ne ritira immediatamente un'altra se e solo se presente in faretra. Non è assolutamente possibile raccogliere la freccia rimbalzata e ritirla.
- g) Un archiere che abbandona una gara prima del termine ufficiale avrà tenuto valido il punteggio conseguito fino a quel momento.
- h) Se la freccia colpendo il bersaglio si spezza, può essere assegnato il punteggio se di quest'ultima rinvengo la punta.

REGOLAMENTO 2023/2024

CAMPIONATO ITALIANO INVERNALE 3D F.IT.A.ST. a.s.d.



- i) Una freccia che si spezza al contatto con il bersaglio o viene spezzata da un'altra freccia viene considerata valida ai fini dell'assegnazione del punteggio se ne viene ritrovata la punta.
- j) La freccia che colpendo la zona punti, per evidente deterioramento del bersaglio lo trapassa non rimanendovi conficcata, può essere considerata valida. La decisione va presa dal capogruppo congiuntamente agli arcieri della piazzola e quanto avvenuto va opportunamente registrato e firmato nella scheda di segnalazione. A questo punto va obbligatoriamente chiamato il tecnico per il ripristino del bersaglio.
- k) Nel caso che la freccia si rompa colpendo il bersaglio e la punta metallica non venga trovata vale la parte di asta conficcata nel bersaglio. Se l'asta si rompe in 2 parti e entrambe si conficcano nel bersaglio vale il punteggio maggiore.

9. RUOLO E MANSIONI DEL CAPOGRUPPO

ALBO DEI CAPIGRUPPO

- 1) L'Albo dei Capigruppo è costituito da tutti i Capigruppo regolarmente iscritti e abilitati secondo le norme stabilite dalla F.IT.A.ST. a.s.d.;
- 2) L'Albo è pubblico ed i dati in esso contenuti sono liberamente diffusi dalla F.IT.A.ST. a.s.d. al fine di perseguire gli scopi sociali.

ABILITAZIONE

- 1) L'abilitazione alle funzioni di Capogruppo si ottiene superando l'esame nelle apposite sessioni istituite dal Consiglio della F.IT.A.ST. a.s.d.;
- 2) La domanda deve essere presentata tramite il Presidente della propria Compagnia al Consiglio Direttivo della F.IT.A.ST. a.s.d. e deve essere in possesso dei seguenti requisiti:
 - a. Avere raggiunto la maggiore età alla data dell'esame;
 - b. Essere tesserato alla F.IT.A.ST. a.s.d. da almeno un anno;
 - c. Aver partecipato ad almeno cinque gare di campionato.

MANSIONI DEL CAPOGRUPPO

Ogni Compagnia che organizza una Gara ufficiale deve selezionare i Capigruppo tra quelli iscritti all'Albo ed in regola con l'iscrizione alla F.IT.A.ST. a.s.d. per l'anno in corso. Essi svolgono la funzione di arbitri mentre stanno gareggiando, e dunque le loro azioni devono essere contrassegnate da estrema correttezza, lealtà sportiva, e la cosa fondamentale non devono mai assumere un atteggiamento autoritario tale da presupporre un abuso di potere. Il referente del Capogruppo è il Giudice di Gara il quale può segnalare ufficialmente il capogruppo che commette un'irregolarità.

- 1) È compito del Capogruppo:
 - a. Controllare i materiali, che le frecce siano siglate e la categoria di appartenenza con la tabella segnapiunti dei componenti alla propria piazzola, in caso di difformità chiamare il Giudice di Gara ed eventualmente trascrivere il tutto sull'apposito modulo.
 - b. Controllare che gli arcieri assegnati alla propria piazzola siano tutti presenti.
 - c. Stabilire l'ordine di tiro all'interno della propria piazzola.

REGOLAMENTO 2023/2024

CAMPIONATO ITALIANO INVERNALE 3D F.IT.A.ST. a.s.d.



- d. Controllare che durante la gara non si creino condizioni di pericolo e che tutto si svolga con la massima regolarità e correttezza.
 - e. Risolvere i problemi che possono sorgere durante lo svolgimento della gara all'interno della propria piazzola.
 - f. Nominare nel gruppo due marcatori che non siano della stessa compagnia. Qualora non ci si metta d'accordo su chi debbano essere i due marcatori il capogruppo procederà con estrazione a sorte tra i componenti della piazzola. Qualora il marcatore estratto si rifiutasse, il capogruppo chiamerà il Giudice di gara il quale provvederà alla sospensione dell'arciere alla gara stessa.
 - g. Controllare e far rispettare che non vengano estratte le frecce, sia nel bersaglio che fuori, prima che sia terminato il conteggio dei punti, salvo eccezioni da valutare al momento con il consenso di entrambi i marcatori.
 - h. Annullare le frecce che non vengono scoccate correttamente.
 - i. Controllare che i marcatori segnino e sommino correttamente ed indipendentemente i punteggi sulla tabella segnapunti affinché non venga compromessa la classifica finale; a tale scopo è opportuno far sì che i marcatori verifichino i punteggi e gli spot dopo ogni piazzola.
 - j. Richiedere l'intervento del Giudice di Gara anche nei confronti di situazioni che non riguardano la propria piazzola.
 - k. Segnalare immediatamente al Giudice di Gara palesi situazioni di pericolo riscontrate sul percorso di gara.
 - l. Indicare eventuali contestazioni riportandole sull'apposito modulo.
 - m. Raccogliere le tabelle segnapunti e consegnarle all'organizzatore della manifestazione per stilare la classifica finale dopo aver controllato la corretta compilazione.
- 2) Nel caso in cui tra i partecipanti ad una gara non vi siano Capigruppo iscritti all'Albo in numero sufficiente, la Compagnia organizzatrice può nominare Capogruppo l'arciere con maggiore anzianità di iscrizione alla F.IT.A.ST. a.s.d.;
- 3) Nel caso in cui un Capogruppo ignori intenzionalmente infrazioni o scorrettezze di altri arcieri, non intervenga nei confronti di arcieri della propria squadra o non segnali al Giudice di Gara quanto avviene in altre piazzole, è passibile delle stesse sanzioni applicate all'arciere che ha commesso l'infrazione. Simili comportamenti, se reiterati, possono portare alla radiazione dall'Albo.

10. RUOLO E MANSIONI DEL MARCATORE

- a) Collaborare con il Capogruppo durante lo svolgimento della gara b) Segnare e conteggiare i punteggi sulla tabella segnapunti.



11. RUOLO E MANSIONI DEL GIUDICE DI GARA

1) ALBO DEI GIUDICI DI GARA

a) L'Albo dei Giudici di Gara è costituito da tutti i Giudici di Gara regolarmente iscritti e abilitati secondo le norme della F.IT.A.ST. a.s.d.;

b) L'Albo è pubblico ed i dati in esso contenuti sono liberamente diffusi dalla F.IT.A.ST. a.s.d. al fine di perseguire gli scopi sociali.

2) ABILITAZIONE

a) L'abilitazione a Giudice di Gara si ottiene sostenendo il corso e superando l'esame nelle apposite sessioni istituite dal Consiglio della F.IT.A.ST. a.s.d.;

b) La domanda deve essere presentata tramite il Presidente della propria Compagnia al Consiglio Direttivo della F.IT.A.ST. a.s.d. e deve essere in possesso dei seguenti requisiti:

- 1) Avere raggiunto la maggiore età alla data dell'esame,
- 2) Essere tesserato alla F.IT.A.ST. a.s.d. da almeno due anni,
- 3) Avere superato precedentemente l'esame di Capogruppo,
- 4) Aver partecipato ad almeno dieci gare di campionato come Capogruppo.

3) MANSIONI DEL GIUDICE DI GARA

a) Il Giudice di Gara rappresenta la F.IT.A.ST. a.s.d. durante le manifestazioni sportive garantendo ai partecipanti che tutto sia stato fatto in ottemperanza al regolamento vigente e che il percorso garantisca ai partecipanti ed ospiti la massima sicurezza, che è condizione indispensabile.

b) Per ogni gara il Consiglio Direttivo della F.IT.A.ST. a.s.d. nomina 1 Giudice di Gara, tra quelli iscritti all'albo, almeno una settimana prima dello svolgimento della manifestazione.

c) Il Giudice di Gara ha il compito di controllare e di porre in essere tutte le misure in suo potere affinché si realizzi il regolare svolgimento delle gare, in particolare:

- 1) Far adottare il regolamento di gara della F.IT.A.ST. a.s.d.;
- 2) Controllare la rispondenza del campo di gara alle norme della F.IT.A.ST. a.s.d.;
- 3) Controllare che non si creino situazioni di pericolo e che tutto si svolga nella massima sicurezza;
- 4) Controllare il materiale degli arcieri affinché la divisione dichiarata sia di effettiva appartenenza;
- 5) Controllare che i Capigruppo abbiano i requisiti necessari e che svolgano il loro compito correttamente;
- 6) Decidere sulle contestazioni che possono insorgere durante la gara;
- 7) Controllo dell'avvenuta consegna delle tabelle segnapunti da parte di tutti i Capigruppo;

REGOLAMENTO 2023/2024

CAMPIONATO ITALIANO INVERNALE 3D F.IT.A.ST. a.s.d.



- 8) Controllo della corretta esecuzione delle classifiche e delle premiazioni;
 - 9) Raccolta ed inoltro dei fogli delle contestazioni verificatesi durante lo svolgimento della gara.
- d) In gara, durante lo svolgimento delle sue funzioni, i Giudici di Gara devono indossare un segno distintivo che li rendano facilmente identificabili
- e) Il Giudice di Gara svolge le sue funzioni con piena autorità e ha la facoltà di decidere provvedimenti disciplinari, dal richiamo verbale all'espulsione immediata dalla gara in corso di svolgimento, secondo quanto definito nel Regolamento della F.IT.A.ST. a.s.d. Il Giudice deve segnalare tempestivamente e in forma scritta, tramite l'apposito modulo (Verbale di Gara), alla Presidenza il fatto avvenuto. Il Consiglio Direttivo, se vi è la necessità di un provvedimento, si deve riunire entro 15 gg dall'avvenimento o alla prima gara utile successiva, purché sia garantita la maggioranza del Consiglio Direttivo, e deve notificare all'arciere e al presidente della compagnia di appartenenza il provvedimento deliberato. Tale provvedimento potrà prevedere scuse scritte da parte dell'arciere, squalifica da gare successive alla comunicazione del provvedimento e, se recidivo, radiazione (da applicare anche nel caso in cui l'arciere si rifiuti di porgere le scuse scritte). In caso di scuse scritte, l'arciere deve inviare la lettera alla Presidenza e alla Segreteria F.IT.A.ST. a.s.d. entro 15 gg dalla notifica del provvedimento pena la radiazione.
- f) I Giudici di Gara possono prendere parte alla gara in cui svolgono ufficialmente le loro funzioni.
- g) Un Giudice di Gara non può svolgere le sue funzioni in una gara organizzata dalla propria Compagnia; in caso di giustificata indisponibilità esso può venire nominato tra i componenti del Consiglio Direttivo della F.IT.A.ST. a.s.d. presenti alla manifestazione.
- h) Contestazioni e ricorsi nei confronti dell'operato dei Giudici di Gara devono essere promossi mediante forma scritta tramite il proprio Presidente di Compagnia, che provvederà ad inoltrarli al Consiglio Direttivo della F.IT.A.ST. a.s.d. entro il tempo massimo di 3 gg dal giorno della gara.

4) REVISIONE DEL PERCORSO

- a) Il Giudice di Gara deve essere sul percorso di gara almeno 2 ore prima dell'inizio dei tiri, e deve trovare a disposizione almeno un responsabile della Compagnia Organizzatrice.
- b) La Compagnia organizzatrice deve fornire al Giudice di Gara tutti i materiali necessari per lo svolgimento del suo servizio.
- c) La revisione del percorso ha lo scopo di rimuovere situazioni di pericolo del percorso sia nella fase di tiro che in quella di trasferimento tra una piazzola e l'altra.
- d) In particolare occorre assicurarsi che il percorso sia segnalato in modo che nessuno possa perdersi e che sia indicato, sulla tabella di piazzola, ogni possibile informazione riguardante il corretto svolgimento del tiro e della messa in sicurezza della piazzola, nonché il recapito telefonico del Giudice di Gara.
- e) Il percorso deve esser costituito esclusivamente dal numero di piazzole previsto dal Regolamento Sportivo.

5) RESPONSABILITÀ DELL'ORGANIZZAZIONE

- a) La compagnia che organizza la gara ufficiale deve designare un Responsabile di Gara che sarà responsabile dell'applicazione delle norme di sicurezza e dovrà essere presente il giorno della gara stessa; in caso non venga designato, verrà nominato il Presidente della Compagnia.

REGOLAMENTO 2023/2024

CAMPIONATO ITALIANO INVERNALE 3D F.IT.A.ST. a.s.d.



b) Ogni carenza rilevata nel contesto sicurezza sarà considerata grave negligenza del Responsabile di Gara.

6) IL TIRO

- a) Non è compito del Giudice di Gara, nella fase di revisione, entrare nel merito della bellezza e tecnicità del tiro ma solo della sua sicurezza e della conformità al regolamento.
- b) Devono essere verificate la chiarezza e la correttezza delle indicazioni nella tabella di piazzola.
- c) Devono essere verificate l'effettiva visibilità delle linee di tiro.
- d) Deve essere garantita la piena visibilità degli eventuali ostacoli al volo prevedibile della freccia; gli ostacoli non devono creare situazioni di pericolo e, per quanto possibile, non devono creare discriminazioni tra gli arcieri, soprattutto nel caso in cui l'arciere sia destro o mancino ovvero a causa della sua statura.
- e) Si deve aver cura che i luoghi del verosimile arresto delle frecce siano conformati in modo da arrecare il minor danno possibile alle frecce.
- f) Si deve sempre controllare che il recupero di eventuali frecce che si fermano oltre il bersaglio non avvenga in zone che si trovino sulla traiettoria di tiro di altre piazzole.
- g) Si deve tenere presente che le frecce che colpiscono i bersagli tridimensionali sulla parte superiore possono rimbalzare e proseguire il volo anche per lunghe distanze. Non basta quindi limitarsi a valutare la sicurezza della piazzola basandosi solo sulle ipotetiche traiettorie di frecce che passano più alte del bersaglio.
- h) Le situazioni di pericolo ravvisate devono essere segnalate immediatamente alla Compagnia organizzatrice la quale deve provvedere a rimuovere il pericolo nel modo migliore, con l'assistenza dei Giudici di Gara. Qualora ciò non fosse possibile, la piazzola deve essere annullata.
- i) Si deve verificare che le attrezzature installate, le sagome ed i batti freccia siano in grado di sopportare tutta la durata della gara e che vi siano a disposizione eventuali sostituzioni di emergenza.
- j) È necessario verificare che i bersagli e la delimitazione delle aree punteggio siano conformi a quanto stabilito nel Regolamento Sportivo vigente.

7) NATURA DEL TERRENO E DELLA LOCALITÀ

È compito del Giudice di Gara valutare la natura del terreno in relazione alle varie condizioni atmosferiche in modo da prevenire situazioni di pericolo durante la gara.

8) COMUNICAZIONI

La comunicazione fra il Giudice di Gara e gli organizzatori deve essere garantita, anche a mezzo di contatti radio o telefoni cellulari. Particolarmente importante risulta stabilire una comunicazione con l'ambulanza, per eventuali casi di emergenza.

REGOLAMENTO 2023/2024

CAMPIONATO ITALIANO INVERNALE 3D F.IT.A.ST. a.s.d.



9) L'AMBULANZA

- a) Prima della partenza della gara, sul campo deve essere presente un'ambulanza, oppure un presidio Medico Sanitario nelle vicinanze.
- b) In caso di ambulanza, deve essere garantita per tutta la durata della gara ed il suo allontanamento determina l'immediata sospensione della manifestazione.

10) IMPREVISTI

In caso di imprevisti il Giudice di Gara dovrà cercare di aiutare gli organizzatori per permettere il regolare svolgimento della gara, tenendo conto dei seguenti suggerimenti:

- a) Il fattore sicurezza deve essere rispettato senza alcun tipo di compromesso.
- b) Accorgersi durante lo svolgimento della gara di non aver visto una situazione di pericolo non è un disonore, sperare che non succeda niente è criminale.
- c) Se alla partenza, per un qualsiasi motivo, una o più piazzole dovessero risultare inagibili o non utilizzabili è bene affrontare la sostituzione di dette piazzole anche utilizzando modalità del tutto estranee alla gara per evitare di avere un gruppo senza piazzola di partenza, avendo l'accortezza di trascrivere che la piazzola è annullata al fine della gara.
- d) Annullare una piazzola non rovina la reputazione della Compagnia organizzatrice ma risolve il problema, in quanto può essere la soluzione migliore. È da considerare, tuttavia, come ultima risorsa.
- e) Se nella fase di ricognizione sono emerse situazioni particolari è bene informare i partecipanti prima della partenza, aggiungendo tutto ciò che si ritiene opportuno, anche tramite la convocazione dei capigruppo prima dell'inizio della gara.
- f) Nel caso in cui un Giudice di gara, durante lo svolgimento della gara, riscontri personalmente o su segnalazione di un Capogruppo irregolarità sul materiale o arco di un archiere deve avvisare verbalmente l'arciere e registrare le irregolarità sull'apposito modulo di contestazione di piazzola.

11) SITUAZIONI DI PERICOLO

- a) Se durante lo svolgimento della gara si verificassero condizioni di pericolo, queste devono essere rimosse immediatamente anche con l'annullamento di una o più piazzole.
- b) Un archiere che carica verso l'alto con qualsiasi tipo di arco è pericoloso e dopo il primo richiamo, se persevera nello stesso atteggiamento, deve essere allontanato dal campo di gara. Deve essere data relazione del fatto sull'apposito modulo di contestazione di piazzola indicando nome, cognome e compagnia di appartenenza dell'arciere.
- c) Qualora un Capogruppo abilitato non abbia segnalato irregolarità o abbia ommesso di intervenire sui componenti della sua piazzola, in relazione alla pericolosità conseguente alla sua omissione deve essere sanzionato, subendo le stesse penalità dell'arciere non punito, e menzionato nel modulo di contestazione indicandone nome, cognome e compagnia di appartenenza.

REGOLAMENTO 2023/2024

CAMPIONATO ITALIANO INVERNALE 3D F.IT.A.ST. a.s.d.



12) LA PARTENZA

La partenza deve avvenire con un ritardo massimo di 15 minuti rispetto all'ora indicata, salvo gravi motivi. All'atto della partenza, dopo la comunicazione di eventuali situazioni problematiche rilevate durante il percorso, è necessario dare l'ora di inizio tiri.

13) SOSTITUZIONE DI MATERIALI DETERIORATI

- a) La sostituzione di materiali deteriorati durante la gara è ammessa purché non si mutino le caratteristiche del tiro.
- b) In questa eventualità devono restare invariate le caratteristiche fisiche della sagoma o meccanismo da sostituire.

14) RICORSI

Il ricorso contro le decisioni dei Giudici di Gara o del Capogruppo deve essere avanzato in forma scritta e deve pervenire prima della premiazione e per nessun motivo potrà essere presa in esame successivamente.

15) LA CLASSIFICA

- a) E' compito del Giudice di Gara partecipare alla stesura della classifica.
- b) In caso di contestazioni sulla classifica, sarà cura del Giudice di Gara intervenire per rettificare le posizioni contestate e/o dubbie.

16) RELAZIONI SULLE CONTESTAZIONI

- a) Al Giudice di Gara devono essere consegnate tutti i moduli di contestazione di ogni piazzola alla fine della competizione.
- b) Dalla lettura delle segnalazioni e di quelle riscontrate personalmente, il Giudice deve valutare eventuali provvedimenti da prendere in loco e consegnare i moduli al Consiglio Direttivo aggiungendo, se necessario, proprie considerazioni sull'organizzazione dell'evento da parte della Compagnia Organizzatrice, rilevando anche eventuali suggerimenti per migliorare l'organizzazione degli eventi ufficiali della F.IT.A.ST. a.s.d..
- c) Tutte le casistiche devono essere raccolte dal Consiglio Direttivo ed utilizzate per la formazione e materiale d'esame per i nuovi Giudici di gara, nonché per eventuali corsi di aggiornamento organizzati dalla F.IT.A.ST. a.s.d..

17) RICHIESTE DI RIMBORSO

La Compagnia organizzatrice ha l'obbligo di fornire al Giudice di Gara il pranzo, nonché il pernottamento del sabato, qualora il Giudice di gara per motivate ragioni di distanza chilometrica lo richiedano. Situazioni che non rispettino questa disposizione, o siano attuate situazioni poco decorose, devono essere relazionate e segnalate al Consiglio Direttivo.



12. TABELLA SEGNA PUNTI

La tabella segnapunti è un documento ufficiale nel quale viene riportato:

- ✓ Luogo e data della gara.
- ✓ Nome e cognome di ogni singolo arciere partecipante alla gara.
- ✓ La categoria e la divisione di appartenenza.
- ✓ I punti parziali, punti progressivi, e gli "spot" fatti dall'arciere ad ogni piazzola.
- ✓ Deve essere redatta in duplice copia e consegnata, prima della gara, dall'organizzazione al Capogruppo, il quale una volta nominati, consegnerà ai due marcatori.

Le tabelle segnapunti, al termine della gara devono essere firmate da tutti gli arcieri, dai marcatori, dal Capogruppo, e da quest'ultimo riconsegnate all'organizzazione per la stesura della classifica.

L'organizzazione dovrà consegnare alla F.IT.A.ST. a.s.d. al termine della gara una tabella segnapunti, mentre l'altra rimarrà agli atti della Compagnia organizzatrice, ed in tempo reale le classifiche ed i punteggi verranno inseriti tramite internet nel sito.

La tabella segnapunti dovrà contenere inoltre il nome il cognome ed il n° di telefono del responsabile della gara nonché i numeri di primo soccorso ed utilità.

13. CONTESTAZIONI

Ogni contestazione riguardante qualsiasi irregolarità riscontrata durante lo svolgimento di una gara, deve essere rivolta al Capogruppo prima della premiazione, tramite apposito modulo ufficiale consegnato ad inizio gara con la tabella segnapunti e da questi presentata al Giudice di Gara. Gli interessati devono essere informati ed avere la possibilità di esporre le loro motivazioni. Sentite le parti il Giudice emetterà una decisione che sarà inappellabile. Ulteriori contestazioni possono essere presentate solo ed esclusivamente dal Presidente della Compagnia interessata al Presidente della F.IT.A.ST. a.s.d. tramite e-mail a presidente@fitast.it entro e non oltre 7 giorni solari dallo svolgimento della gara.

14. ORGANIZZAZIONE GARA DI CAMPIONATO DA PARTE DI UNA COMPAGNIA

- a) Se una compagnia non è in grado di organizzare una gara per motivi tecnici o logistici ha la possibilità di accordarsi con un altro gruppo ed organizzarla insieme.
- b) L'organizzazione di una gara nella propria città non è obbligatoria al fine della partecipazione al campionato F.IT.A.ST. a.s.d..
- c) La compagnia organizzatrice come quota di partecipazione alle gare può chiedere un contributo di:
Euro 10,00 agli Iscritti FITAST per le categorie Messere, Madonna e Juvenis,
Pueri gratis.
- e) La locandina del bando di gara deve essere pubblicata sul sito ufficiale della F.IT.A.ST. a.s.d. almeno 15 giorni prima della gara e deve riportare tutte le informazioni inerenti l'evento (data, luogo, orari, programma e costi)

La gara può essere annullata per calamità naturale, lutti o per decisione del Consiglio Direttivo entro 30 giorni.

REGOLAMENTO 2023/2024

CAMPIONATO ITALIANO INVERNALE 3D F.IT.A.ST. a.s.d.



Entro 48 ore prima dello svolgimento della Gara la compagnia organizzatrice deve inviare alla presidenza l'autorizzazione allo svolgimento della gara rilasciata dall'autorità comunale competente. **LE GARE INIZIERANNO ALLE ORE 9:00**

15. LE PREMIAZIONI NELLE GARE a.s.d. FITAST

- a) Ad ogni gara a.s.d. FITAST vengono premiati i primi tre classificati di ogni divisione e categoria e le prime tre squadre classificate divise per divisione.
- b) Vince la gara individuale chi nella propria categoria e divisione ha ottenuto il maggior numero di punti.
- c) Vince la gara a squadre la Compagnia che ha ottenuto il punteggio più alto attraverso la somma del punteggio totalizzato dai suoi migliori tre arcieri appartenenti alle categorie Juvenis Messere e Madonna Tradizionale per la Squadra Arco Tradizionale, Juvenis Messere e Madonna Storico per la Squadra Arco Storico, Juvenis Messere e Madonna Foggia Storica.
- d) Qualora al termine delle gare individuali o a squadre vi siano degli ex equo, viene effettuato uno spareggio nel seguente modo: vince chi durante la gara ha fatto più "spot"; se sussiste ancora parità si effettua uno spareggio, nel seguente modo: un arciere alla volta dovrà tirare una sola freccia su un paglione dove precedentemente il giudice di gara avrà conficcato una freccia, vincerà lo spareggio l'arciere che con la sua freccia si avvicinerà di più alla freccia scagliata dal giudice di gara.
- e) La Compagnia che organizza una gara nella propria città può prevedere una finale a squadre o singolo da svolgersi separatamente dalla gara F.IT.A.ST. a.s.d. sulla tipologia e regolamento della quale è data piena libertà alla compagnia organizzatrice.
- f) La premiazione della gara è sostenuta dalla compagnia organizzatrice con libera nella scelta di premi ai vincitori sia iscritti sia per la categoria non tesserati.
- g) La squadra per essere considerata tale deve essere composta da 3 arcieri della stessa compagnia, stessa divisione mentre la categoria può essere Juvenis Messere e Madonna che prendono parte ad una gara, i non tesserati non possono far parte della squadra.

16. IL CAMPIONATO NAZIONALE F.IT.A.ST. a.s.d.

Classifica individuale

- a) Ad ogni gara F.IT.A.ST. a.s.d. vengono premiati i primi tre arcieri classificati di ogni categoria e divisione;
- b) Ad ogni posizione di classifica viene attribuito un punteggio:
 - 1° classificato punti 100
 - 2° classificato punti 95
 - 3° classificato punti 90
 - 4° classificato punti 85
 - 5° classificato punti 80
 - 6° classificato punti 75
 - 7° classificato punti 74
 - 8° classificato punti 73
 - 9° classificato punti 72
 - 10° classificato punti 71ad ogni posizione successiva verrà scalato un punto fino ad arrivare al punteggio 1 che sarà assegnato a tutte le restanti posizioni in classifica;
- c) La F.IT.A.ST., per redigere la classifica individuale del Campionato Nazionale F.IT.A.ST. a.s.d. prenderà in considerazione la somma dei punteggi conseguiti **nelle 6 migliori gare disputate** da ogni singolo arciere in base alla categoria di appartenenza;

REGOLAMENTO 2023/2024

CAMPIONATO ITALIANO INVERNALE 3D F.IT.A.ST. a.s.d.



- d) Verranno premiati i primi tre classificati di ogni categoria.
- e) Qualora al termine del campionato vi siano degli ex equo vince chi ha più "spot" in classifica generale individuale. Se sussiste ancora la parità, il piazzamento definitivo della classifica generale, viene determinato in base al punteggio e spot realizzato nella finale di Campionato. Se sussiste ancora la parità si effettua uno spareggio, nel seguente modo: un arciere alla volta dovrà tirare una sola freccia su un paglione dove precedentemente il Presidente, o chi ne fa le veci, avrà conficcato una freccia. Vincerà lo spareggio l'arciere che con la sua freccia si avvicinerà di più alla freccia scagliata dal giudice di gara;
- f) La partecipazione agli **ASSOLUTI 3D F.IT.A.ST. a.s.d.**, che si disputeranno **A FOSSATO DI VICO IL 14/04/2024**, sarà libera e non vincolata ad un numero minimo di gare, ma potranno accedere alla classifica finale solo coloro che hanno disputato almeno 6 gare del Campionato Invernale 3D F.IT.A.ST. 2023/2024.

Le spese per la premiazione del Campionato Nazionale Individuale saranno a carico della F.IT.A.ST. a.s.d. .

Classifica a Squadre

- a) Ad ogni gara F.IT.A.ST. a.s.d. vengono premiate le prime tre Squadre per l'Arco Storico, le prime tre per l'Arco Tradizionale e le prime tre per l'Arco Foggia Storica;
- b) Ad ogni posizione di classifica viene attribuito un punteggio:
 - 1° classificato punti 100
 - 2° classificato punti 95
 - 3° classificato punti 90
 - 4° classificato punti 85
 - 5° classificato punti 80
 - 6° classificato punti 75
 - 7° classificato punti 74
 - 8° classificato punti 73
 - 9° classificato punti 72
 - 10° classificato punti 71ad ogni posizione successiva verrà scalato un punto fino ad arrivare al punteggio 1 che sarà assegnato a tutte le restanti posizioni in classifica;
- c) Per stilare la classifica finale verrà fatta la somma dei punteggi e spot dalla Compagnia con i suoi migliori tre arcieri appartenenti alle categorie Juvenis, Messere e Madonna Tradizionale per la Squadra Arco Tradizionale, Juvenis Messere e Madonna Storico per la Squadra Arco Storico, Juvenis Messere e Madonna per la squadra Arco Foggia Storica;
- d) La F.IT.A.ST., per redigere la classifica del Campionato Nazionale a Squadre F.IT.A.ST. a.s.d. prenderà in considerazione la somma dei punteggi e spot conseguiti **nelle 6 migliori gare disputate** da ogni squadra in base alla divisione di appartenenza.
- e) Qualora al termine del campionato vi siano degli ex equo vince chi ha più "spot" in classifica generale a squadre. Se sussiste ancora la parità, il piazzamento definitivo della classifica generale, viene determinato in base alla somma dei punteggi e spot realizzati nella finale di Campionato dai primi 3 arcieri della squadra. Se sussiste ancora la parità si effettua uno spareggio, nel seguente modo: un arciere alla volta dovrà tirare una sola freccia su un paglione dove precedentemente il Presidente, o chi ne fa le veci, avrà conficcato una freccia. Vincerà lo spareggio la squadra a cui appartiene l'arciere che con la sua freccia si avvicinerà di più alla freccia scagliata dal Presidente.
- f) Agli **ASSOLUTI 3D F.IT.A.ST. a.s.d.**, che si disputeranno **A FOSSATO DI VICO IL 14/04/2024**, verranno premiate le prime 3 squadre per categoria composte dai soli arcieri che hanno diritto a disputare l'Assoluto individuale (minimo 6 gare di Campionato Invernale 3D F.IT.A.ST. 2023/2024).

Le spese per la premiazione del Campionato Nazionale a Squadre saranno a carico della F.IT.A.ST. a.s.d.

Il Presidente
Cerioni Giuliano