



CAMPIONATO NAZIONALE 2024

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 collaboratrice all'organizzazione 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 . AGGIORNATO AL 02/04/2024

INDICE

1. PRINCIPI GENERALI DELLA F.IT.A.ST. a.s.d.	2
2. ABBIGLIAMENTO	2
3. DIVISIONE ED ACCESSORI	3
4. CATEGORIE	4
5. IL TIRO	5
6. LE GARE	6
7. BERSAGLI	6
8. REGISTRAZIONE DEL PUNTEGGIO	10
9. RUOLO E MANSIONI DEL CAPOGRUPPO	11
10. RUOLO E MANSIONI DEL MARCATORE	13
11. RUOLO E MANSIONI DEL GIUDICE DI GARA	13
12. TABELLA SEGNA PUNTI	18
13. CONTESTAZIONI	19
14. ORGANIZZAZIONE GARA DI CAMPIONATO	19
15. LE PREMIAZIONI NELLE GARE F.IT.A.ST. a.s.d.	20
16. IL CAMPIONATO NAZIONALE F.IT.A.ST. a.s.d.	20
17. ALLEGATI ESPLICATIVI	23



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.
2. Organizzare annualmente un campionato nazionale di tiro con l'arco storico e tradizionale in costume storico attraverso la partecipazione dei propri iscritti ad una serie di gare organizzate dalle compagnie di arcieri iscritte alla 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 ambientaliste.
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.

Le compagnie e gli arcieri iscritti alla F.IT.A.ST. a.s.d. sono liberi di partecipare anche a gare, manifestazioni ed iniziative anche non organizzate dalla F.IT.A.ST. a.s.d. stessa.

Qualsiasi compagnia organizzatrice di una manifestazione F.IT.A.ST. a.s.d. potrà estendere il proprio invito anche ad altri gruppi di arcieri non iscritti.

2. ABBIGLIAMENTO

L'abbigliamento richiesto sia per le gare che per le manifestazioni della formazione è il costume storico (Vedi file di riferimento nell'area Download del sito www.fitast.it).

Il costume deve essere coerente con il periodo storico rappresentato, dalle calzature indossate all'acconciatura per i capelli.

E' vietato indossare braccialetti moderni, orologi, occhiali da sole. lenti fotocromatiche (salvo prescrizione medica) e quant'altro possa creare evidente contrasto con i periodi storici stabiliti dalla F.IT.A.ST. a.s.d.

E' ammesso l'uso degli occhiali da vista in gara.

E' ammesso solo per i maggiorenni il porto di armi bianche per uso scenico riproduzione di modelli originali del periodo storico purché non affilate.

A tutti coloro che si presenteranno con un abbigliamento o con accessori non consoni (jeans, tute, scarponcini, occhiali da sole, etc.) verrà emessa una segnalazione a carico dell'arciere e della compagnia di appartenenza. L'ammissione alla gara è a discrezione del Giudice di gara. L'arciere segnalato, alla prossima gara a cui prenderà parte, ha l'obbligo di presentarsi presso il Giudice designato per far verificare la sua messa a norma pena l'esclusione dell'arciere dalla gara e la multa di Euro 100 alla compagnia di appartenenza.

E' fatto obbligo a tutti gli arcieri di restare con indosso il costume storico dall'inizio del torneo fino a dopo la premiazione, pena la mancata ammissione alla premiazione.



3. DIVISIONE ED ACCESSORI

La Formazione 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 MONOXILLO, legno e corda.

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.

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, laminati e rivestiti. incollati tra loro, evidenti o celati da materiali naturali (legno o pelle). 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 F.IT.A.ST. a.s.d** , 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.

REGOLAMENTO SPORTIVO DELLE GARE F.IT.A.ST. a.s.d.



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 punte 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 (crestring) per la colorazione delle aste.

ACCESSORI-ARCHI

sono ammessi:

- A) la faretra, che deve essere in materiale naturale;
- B) la protezione per le dita, che deve essere in materiale naturale;
- C) il parabraccio, che deve essere in materiale naturale;

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 F.IT.A.ST. a.s.d.

(vedi esempio nella sezione Allegati in fondo al regolamento)

4. CATEGORIE

Le categorie previste dalla F.IT.A.ST. a.s.d 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;



REGOLAMENTO SPORTIVO DELLE GARE F.IT.A.ST. a.s.d.

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;

Ospiti: iscritti per massimo 2 gare.

Sono ammessi a partecipare alle gare di campionato i bambini/e con età inferiore agli 8 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 arciere 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 arciere dovesse 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.
- e) Un arciere della categoria ospiti non può partecipare a più di due gare valide per il campionato.
- f) La categoria ospiti gareggerà alla pari con quelli iscritti F.IT.A.ST. a.s.d o FITARCO per quel singolo torneo, esempio: il Messere Tradizionale categoria ospiti fa più punti di tutti, arriva primo al torneo, mentre il Messere Tradizionale iscritto F.IT.A.ST. a.s.d o FITARCO fa un punto in meno arriva secondo in quel torneo, ma sarà primo per la classifica degli iscritti F.IT.A.ST. a.s.d. o FITARCO.

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.

REGOLAMENTO SPORTIVO DELLE GARE F.IT.A.ST. a.s.d.



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.

I bersagli collocati ad una distanza uguale o superiore a 25 mt potranno essere singoli.

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. LE GARE

Tipologie di gara

La gara si può svolgere nei seguenti modi:

- a) effettuando un percorso itinerante nei borghi storici di città, castelli, paesi, parchi od aree limitrofe facilmente percorribili
- b) In piazza con delle piazzole fisse sulle quali si alternano gli arcieri.

Perché la gara possa essere valida ai fini del Campionato F.IT.A.ST. a.s.d, dovranno essere iscritti almeno 50 tesserati. In deroga, la FITAST può autorizzare gare di campionato con meno tesserati partecipanti. Il numero massimo dei partecipanti è stabilito a 400.

Il percorso sarà nella lunghezza di 20 piazzole di tiro, **di cui obbligatoriamente una solamente deve essere a tempo**; è facoltà della compagnia collaboratrice all'organizzazione, qualora il numero degli iscritti massimi è di 100 unità fare un percorso di sole 10 piazzole da percorrersi 2 volte, purché venga rispettato il numero di bersagli obbligatori per ogni tipo.

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. Le compagnie che possono usufruire di un locale al coperto, possono predisporre un numero congruo di bersagli all'interno di questo e procede regolarmente con la gara.

7. BERSAGLI

CARATTERISTICHE GENERALI

- a) 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.
- b) I bersagli dovranno essere di materiale tale che per deterioramento tirando le frecce queste non rimbalzino sul supporto e non lo attraversino (esempio più strati di cartone non vanno bene, mentre va benissimo

REGOLAMENTO SPORTIVO DELLE GARE F.IT.A.ST. a.s.d.



- usare un solo cartone sotto il disegno).
- c) I bersagli devono essere doppi e solo nel caso in cui vengano posti in un unico paglione, speculari tra di loro in quanto si tira in due contemporaneamente, fatta eccezione per gare con un massimo di 100 unità.
 - d) Per le sagome 3D e per i bersagli multipli è data facoltà di tirare in due contemporaneamente sullo stesso bersaglio.
 - e) E' fatto obbligo di piazzare adeguati battifreccia dietro e/o lateralmente ai bersagli per evitare che le frecce possano volare "libere" se non hanno colpito il bersaglio o se sgroppino dopo averlo colpito senza essersi conficcate. Per le sagome animali i battifreccia dovranno essere posizionati ad una distanza massima di 30 cm dalla sagoma stessa. La grandezza del battifreccia deve essere adeguata sia alla grandezza del bersaglio che alla distanza del tiro. Il materiale da usare deve essere idoneo a fermare le frecce in volo libero preservandole quanto più possibile dalla rottura.
 - f) In ogni piazzola deve essere posizionata una tabella con le caratteristiche del bersaglio, foto e come si deve tirare (vedi file nell'area download del sito <http://associazione.fitast.it/>)
 - g) 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.
 - h) Ogni linea di tiro deve essere indicata in modo ben visibile ed inamovibile (fissa) sul terreno.
 - i) La linea di tiro dovrà essere lunga 2 mt e divisa nel mezzo (1 mt) da una linea verticale di 30 cm che delimita la zona di tiro/posizionamento dell'arciere a dx rispetto a quello a sx. Non è consentito invadere la zona di tiro dell'altro arciere in piazzola. **(vedi esempio nella sezione Allegati in fondo al regolamento)**
 - j) Per eventuali esigenze legate alla conformazione/logistica delle piazzole di tiro è data facoltà alla compagnia collaboratrice all'organizzazione di modificare la linea di tiro purché ciò sia opportunamente valutato anticipatamente dal giudice di gara. L'uso dei picchetti è consentito solo per delimitare le linee di tiro.
 - k) Ogni arciere deve toccare almeno con un piede la linea di tiro senza oltrepassarla.
 - l) E' possibile abbandonare la linea di tiro **solo quando entrambi** gli arcieri della coppia hanno scagliato tutte le frecce a propria disposizione.
 - m) Ad ogni piazzola si possono scoccare tre frecce, e i punti realizzati con ognuna si sommano.
 - n) La distanza della linea di tiro dal bersaglio deve essere compresa tra 8 mt e 35 mt.
 - o) Per la categoria Pueri, nelle piazzole con distanza della linea di tiro superiore ai 12 metri, dovrà essere predisposta una seconda linea di tiro ad una distanza compresa tra 8 metri e 12 metri.
 - p) Tutte le tipologie di bersagli possono essere in movimento fatta eccezione per il bersaglio a tempo.

TIPOLOGIA

Sagome 3D

- ✓ Si intendono per questa categoria le sagome 3D raffiguranti animali selvatici, guerrieri, oggetti ecc.. con o senza meccanismi di azionamento; se in movimento, la velocità deve essere tale che consenta a tutti di esercitare il tiro.
- ✓ 1 è il numero minimo e 6 è il numero massimo di piazzole con sagome animali ammesse per ogni gara

REGOLAMENTO SPORTIVO DELLE GARE F.IT.A.ST. a.s.d.



(compresi bersagli multipli).

- ✓ La sagoma 3D può essere utilizzata per la piazzola obbligatoria a tempo.
- ✓ Per questa tipologia di bersaglio saranno ammesse solamente 2 zone punti: spot 8 punti, resto della sagoma 5 punti, quest'ultima deve essere obbligatoriamente a rilievo.
- ✓ Lo spot potrà avere qualsiasi forma
- ✓ 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 cm x4 =80cm cioè la lunghezza massima (con tolleranza + o – 10%) di filo di ferro necessario alla realizzazione dello spot.
- ✓ Il bordo della sagoma (qualora si è in presenza di piedistallo o altra zona bersaglio chiaramente definita come non valida) e lo spot, al fine di non dare adito a contestazioni, dovranno essere contornati da un filo di ferro dolce il cui diametro potrà andare da un minimo di 2 mm ad un massimo di 4 mm.
- ✓ Il punteggio viene assegnato in base al punto d'ingresso della freccia.

Bersaglio Normale

- ✓ Si intendono per questa categoria i bersagli cartacei senza meccanismi di azionamento con forma e dimensioni tra le più variegatae
- ✓ 1 è il numero minimo di piazzole con bersaglio normale obbligatorio per ogni gara
- ✓ Il bersaglio normale può essere utilizzato per la piazzola obbligatoria a tempo.
- ✓ Per questa tipologia di bersaglio saranno ammesse 3 zone punti:
 - Spot 8 punti
 - Zona esterna allo spot 5 punti
 - Resto della sagoma 2 punti.
- ✓ Le zone punti dovranno essere posizionate una all'interno dell'altra e cioè: la zona da 5 punti sarà contenuta all'interno della zona che vale 2 punti (a patto che non disti mai meno di 5 cm dal bordo di questa); lo spot sarà contenuto all'interno della zona che vale 5 punti (a patto che non disti mai meno di 5 cm dal bordo di questa);
- ✓ La zona 5 punti e la zona 2 punti non hanno limitazioni nella forma e nelle dimensioni.
- ✓ 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 cm x4 =80cm cioè la lunghezza massima (con tolleranza + o – 10%) di filo di ferro necessario alla realizzazione dello spot.
- ✓ I bordi dello spot, della zona 5 punti così come della zona 2 punti, al fine di non dare adito a contestazioni, dovranno essere contornati da un filo di ferro dolce il cui diametro potrà andare da un minimo di 2 mm ad un massimo di 4 mm. Il filo di ferro dovrà essere colorato in contrasto con i colori del bersaglio per aumentare la visibilità delle zone da colpire.
(vedi esempio nella sezione Allegati in fondo al regolamento)

REGOLAMENTO SPORTIVO DELLE GARE F.IT.A.ST. a.s.d.



Bersaglio Multiplo

- ✓ Si intendono per questa categoria composizioni di 3 bersagli con forma e dimensioni tra le più variegata quali scudi, stemmi, figure, manichini, forme geometriche, sacchi, paglioni, batti freccia (anche con zone in altorilievo o bassorilievo) nonché le sagome 3D (anche animali).
- ✓ E' obbligatorio almeno un bersaglio multiplo per ogni gara (non c'è numero massimo).
- ✓ Il bersaglio multiplo **non può** essere utilizzato per la piazzola obbligatoria a tempo.
- ✓ Per questa tipologia di bersaglio saranno ammesse solamente 2 zone punti: spot 8 punti, resto della sagoma 5 punti.
- ✓ All'interno della sagoma dovrà essere posizionato lo "spot" (a patto che non disti mai meno di 5 cm dal bordo di questa).
- ✓ Gli spot realizzati vanno normalmente conteggiati nella somma degli spot di gara.
- ✓ La forma e la dimensione della zona punti saranno a discrezione della compagnia collaboratrice all'organizzazione e indipendenti dalla distanza.
- ✓ Il bordo della sagoma (qualora si è in presenza di piedistallo' o altra zona bersaglio chiaramente definita come non valida) e lo spot, al fine di non dare adito a contestazioni, dovranno essere contornati da un filo di ferro dolce il cui diametro potrà andare da un minimo di 2 mm ad un massimo di 4 mm.
- ✓ Il filo di ferro dovrà essere colorato in contrasto con i colori del bersaglio per aumentare la visibilità delle zone da colpire.
- ✓ Tra loro i bersagli possono essere diversi in forma e dimensioni.
- ✓ I bersagli potranno essere posti tra loro alla stessa identica distanza dalla linea di tiro così come a distanze differenti purché all'interno del range di distanze massima e minima contemplato dal regolamento.
- ✓ Il posizionamento dei bersagli dovrà garantire condizioni di tiro più simili possibile per entrambi gli arcieri.
- ✓ La linea di tiro è unica come nelle altre tipologie di bersaglio.
- ✓ Si tirano tre frecce; ogni arciere deve obbligatoriamente tirare una sola freccia per ognuno dei 3 bersagli, anche se non colpito.
- ✓ Se due frecce dello stesso arciere colpiscono lo stesso bersaglio si annullano vicendevolmente. La stessa regola vale per eventuali tre frecce dello stesso arciere sullo stesso bersaglio.
(vedi esempio nella sezione Allegati in fondo al regolamento)

Bersaglio Speciale

- ✓ Si intende per questa categoria un bersaglio con o senza meccanismi di azionamento, con forma e dimensioni tra le più variegata quali scudi, stemmi, figure, manichini, forme geometriche, sacchi, paglioni, batti freccia (anche in altorilievo o bassorilievo 3D) che preveda l'assegnazione del punteggio alla prima freccia utile.
- ✓ E' obbligatorio almeno un bersaglio speciale per ogni gara. Al massimo se ne possono realizzare 3.
- ✓ Il bersaglio speciale **non può** essere utilizzato per la piazzola obbligatoria a tempo.
- ✓ Il bersaglio deve essere obbligatoriamente doppio affinché due arcieri possano tirare contemporaneamente senza creare code, tuttavia può essere autorizzato in casi eccezionali dal Giudice di gara un bersaglio singolo, soprattutto se non è necessario procedere al recupero delle frecce ed alla ricarica del meccanismo dopo ogni volè ed il bersaglio consente una facile comprensione dell'esito del tiro.
- ✓ Il bersaglio deve essere studiato e realizzato evitando che i meccanismi e/o gli eventuali sistemi di ricarica nonché il recupero delle frecce siano motivo di ritardo/stop tiro tra una coppia di arcieri e l'altra.
- ✓ E' consentita la presenza di un addetto (sempre sul posto) che sovrintende ai meccanismi di azionamento/ricarica purché collocato in posizione di sicurezza
- ✓ E' facoltà del Giudice imporre la presenza di un addetto (fisso e sempre sul posto) che assegni il punteggio

REGOLAMENTO SPORTIVO DELLE GARE F.IT.A.ST. a.s.d.



- ad ogni singolo arciere in quei bersagli che possono essere soggetti a interpretazione.
- ✓ Assegnazione del punteggio:
 - 15 punti se si colpisce il bersaglio con la prima freccia
 - 10 punti se si colpisce il bersaglio con la seconda freccia
 - 5 punti se si colpisce il bersaglio con la terza freccia.
 - ✓ Vale il primo punteggio realizzato. (es: se colpisco il bersaglio con la 1° freccia mi fermo e prendo 15 punti. Tiro la terza freccia se e solo se ho fallito con le prime due)

Bersaglio Libero

- ✓ Con questo bersaglio la F.IT.A.ST. a.s.d. intende scatenare la fantasia delle compagnie che vorranno cimentarsi in questa impresa.
- ✓ E' obbligatorio almeno un bersaglio libero per ogni gara. Al massimo se ne possono realizzare 3.
- ✓ Distanze: secondo regolamento F.IT.A.ST. a.s.d.
- ✓ Il bersaglio libero **non può** essere utilizzato per la piazzola obbligatoria a tempo.
- ✓ Frece da tirare minimo n°. 2, massimo n°. 4
- ✓ Il punteggio massimo realizzabile è di 24 punti.
- ✓ In questo bersaglio non c'è mai assegnazione dello spot.
- ✓ L'eventuale uso del sorteggio è legato unicamente all'individuazione del bersaglio e non al conseguimento del punteggio; il punteggio deve essere frutto dell'abilità dell'arciere nello scagliare le sue frecce.

Bersaglio a tempo

- ✓ Per questa tipologia di bersaglio possono essere utilizzati bersagli normali o bersagli 3D
- ✓ Non può essere un bersaglio in movimento
- ✓ Ogni volé di tre frecce, di cui la prima incoccata, deve essere tirata in un tempo massimo di 20 secondi
- ✓ In caso di frecce scoccate oltre il tempo indicato, verrà tolto il punteggio più alto realizzato.

8. REGISTRAZIONE DEL PUNTEGGIO

- a) Le frecce per essere considerate valide devono rimanere impiantate nei bersagli.
- b) Alle 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 arciere 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.
- 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 esser 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) Quando una freccia colpisce palesemente il bersaglio il punteggio è da considerarsi valido indipendentemente dall'azionamento o meno del meccanismo scenico previsto (piattelli, bersagli ad abbattimento, ecc).
 - l) E' facoltà del Giudice imporre la presenza di un addetto (fisso e sempre sul posto) che assegni il punteggio ad ogni singolo arciere in quei bersagli che possono essere soggetti a interpretazione.
 - m) 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.
 - n) Nei bersagli 3D il punteggio viene assegnato in base al punto d'ingresso della freccia.

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 collabora all'organizzazione di 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

REGOLAMENTO SPORTIVO DELLE GARE F.IT.A.ST. a.s.d.



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, i costumi e la categoria di appartenenza con la tabella segnapunti 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. Stabilire l'ordine di tiro all'interno della propria piazzola.
 - c. Controllare che durante la gara non si creino condizioni di pericolo e che tutto si svolga con la massima regolarità e correttezza.
 - d. Risolvere i problemi che possono sorgere durante lo svolgimento della gara all'interno della propria piazzola.
 - e. 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.
 - f. 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.
 - g. Annullare le frecce che non vengono scoccate correttamente.
 - h. 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.
 - i. Richiedere l'intervento del Giudice di Gara anche nei confronti di situazioni che non riguardano la propria piazzola.
 - j. Segnalare immediatamente al Giudice di Gara palesi situazioni di pericolo riscontrate sul percorso di gara.
 - k. Indicare eventuali contestazioni riportandole sull'apposito modulo.
 - l. 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 collaboratrice all'organizzazione 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 o FITARCO 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.

REGOLAMENTO SPORTIVO DELLE GARE F.IT.A.ST. a.s.d.



- 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 la regolarità dei costumi indossati dagli arcieri;
 - 6) Controllare che i Capigruppo abbiano i requisiti necessari e che svolgano il loro compito correttamente;
 - 7) Decidere sulle contestazioni che possono insorgere durante la gara;
 - 8) Controllo dell'avvenuta consegna delle tabelle segnapunti da parte di tutti i Capigruppo;
 - 9) Controllo della corretta esecuzione delle classifiche e delle premiazioni;
 - 10) Raccolta ed inoltro dei fogli delle contestazioni verificatesi durante lo svolgimento della gara.
- d) 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.
- e) I Giudici di Gara possono prendere parte alla gara in cui svolgono ufficialmente le loro funzioni.
- f) Un Giudice di Gara non può svolgere le sue funzioni in una gara in cui la propria Compagnia collabora all'organizzazione; 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.
- g) 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

REGOLAMENTO SPORTIVO DELLE GARE F.IT.A.ST. a.s.d.



disposizione almeno un responsabile della Compagnia collaboratrice all'organizzazione.

- b) La Compagnia collaboratrice 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) RESPONSABILITA' DELL'ORGANIZZAZIONE

- a) La compagnia che collabora all'organizzazzazione di una 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.
- 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 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.
Si deve aver cura che i luoghi del verosimile arresto delle frecce siano conformati in modo da arrecare il minor danno possibile alle frecce.
- e) 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.
- f) 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.
- g) Le situazioni di pericolo ravvisate devono essere segnalate immediatamente alla Compagnia collaboratrice all'organizzazione la quale deve provvedere a rimuovere il pericolo nel modo migliore, con l'assistenza dei

REGOLAMENTO SPORTIVO DELLE GARE F.IT.A.ST. a.s.d.



Giudici di Gara. Qualora ciò non fosse possibile, la piazzola deve essere annullata.

- h) 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.
- i) 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 LOCALITA'

- a) 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;
- b) Nei percorsi che si svolgono in borghi abitati il Giudice di Gara deve verificare che i bersagli e le traiettorie di tiro non si trovino nei pressi di portoni di abitazioni e finestre dalle quali possa inavvertitamente uscire o affacciarsi persone estranee alla 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.

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.

REGOLAMENTO SPORTIVO DELLE GARE F.IT.A.ST. a.s.d.



- d) Annullare una piazzola non rovina la reputazione della Compagnia che collabora all'organizzazione 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, arco o vestiario di un archiere deve avvisare verbalmente l'archiere 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'archiere.
- 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'archiere non punito, e menzionato nel modulo di contestazione indicandone nome, cognome e compagnia di appartenenza.

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, disegno o meccanismo da sostituire.

REGOLAMENTO SPORTIVO DELLE GARE F.IT.A.ST. a.s.d.



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 collaboratrice, 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 che collabora all'organizzazione 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.
- a) 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.
- Al termine della gara una tabella segnapunti dovrà essere consegnata alla F.IT.A.ST. a.s.d., mentre l'altra rimarrà agli atti della Compagnia collaboratrice, 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

- Se una compagnia collaboratrice 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.
- Le gare si svolgeranno in uno o più turni a discrezione della Compagnia che collabora all'organizzazione. Il numero massimo dei partecipanti totali è 400.
- Le iscrizioni verranno aperte alle ore 21:00 della Domenica precedente la gara e saranno chiuse alle ore 23:59 del Mercoledì precedente.
- Le spese per le premiazioni sono a carico delle compagnie collaboratrici all'organizzazione.
- L'organizzazione di una gara nella propria città non è obbligatoria al fine della partecipazione al campionato F.IT.A.ST. a.s.d.
- Ogni compagnia collaboratrice può invitare alla propria gara anche arcieri non iscritti alla F.IT.A.ST., inserendoli nella categoria ospiti.
- La compagnia che collabora all'organizzatrice come quota di partecipazione alle gare può chiedere un contributo di:
 - Euro 10,00 agli Iscritti F.IT.A.ST. a.s.d. e ai tesserati FITARCO,
 - Euro 5,00 per Pueri.
- La compagnia collaboratrice che vuole organizzare il pranzo ha la facoltà di stabilirne il costo
- La locandina della gara deve essere pubblicata sul sito ufficiale della F.IT.A.ST. almeno 7 giorni prima della gara e deve riportare tutte le informazioni inerenti l'evento (data, luogo, orari, programma e costi)
- La compagnia collaboratrice che per motivi logistici non è in grado di organizzare il pranzo di gara, sarà comunque tenuta a garantire un locale provvisto di servizi; per le quote d'iscrizione fare riferimento al punto g. Il tutto dovrà essere ben specificato nella locandina di invito gara.
- Per organizzare un campionato regionale sono necessarie almeno 4 gare all'interno del territorio della regione stessa.

La gara può essere annullata per calamità naturale, lutti o per decisione del Consiglio Direttivo entro 7 giorni.

REGOLAMENTO SPORTIVO DELLE GARE F.IT.A.ST. a.s.d.



Entro 48 ore prima dello svolgimento della Gara la compagnia collaboratrice all'organizzazione deve inviare alla presidenza l'autorizzazione allo svolgimento della gara rilasciata dall'autorità comunale competente. LE GARE INIZIERANNO ALLE ORE 9:00 PER IL PRIMO TURNO E TRA LE ORE 13:00 E LE ORE 14:00 PER TURNO POMERIDIANO, OVE PREVISTO, A DISCREZIONE DELLA COMPAGNIA COLLABORATRICE.

15. LE PREMIAZIONI NELLE GARE F.IT.A.ST. a.s.d.

- a) Ad ogni gara F.IT.A.ST. a.s.d 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 collaboratrice che ospita 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 collaboratrice.
- f) La premiazione della gara è a carico della compagnia collaboratrice all'organizzazione e sarà effettuata con il medagliere ufficiale F.IT.A.ST. a.s.d. La compagnia è libera nella scelta di ulteriori premi.
- 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.
- h) Un referente di Compagnia deve rimanere fino alla fine della gara per ritirare i premi.

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

REGOLAMENTO SPORTIVO DELLE GARE F.IT.A.ST. a.s.d.



8° classificato punti 73

9° classificato punti 72

10° classificato punti 71

ad 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 redigere la classifica individuale del Campionato Interregionale Marche-Umbria, la 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;
- d) Per redigere la classifica individuale del Campionato Regionale Sicilia, la 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;
- e) Verranno premiati i primi tre classificati di ogni categoria.
- f) 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;
- g) Per gli arcieri Umbro-Marchigiani: tutte le gare a calendario per il 2024 sono utili al raggiungimento delle 6 necessarie ad accedere alla Finale Nazionale F.IT.A.ST. a.s.d del 06/10/2024.
- h) Per gli arcieri Siciliani: tutte le gare a calendario per il 2024 sono utili al raggiungimento delle 6 necessarie ad accedere alla Finale Nazionale F.IT.A.ST. a.s.d del 06/10/2024.
- i) Per gli arcieri delle altre regioni: tutte le gare a calendario per il 2024 sono utili al raggiungimento delle 3 necessarie ad accedere alla Finale Nazionale F.IT.A.ST. a.s.d del 06/10/2024.

Le spese per la premiazione della Finale Nazionale F.IT.A.ST. 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;

REGOLAMENTO SPORTIVO DELLE GARE F.IT.A.ST. a.s.d.



- d) Per redigere la classifica a squadre del Campionato Interregionale Marche-Umbria, la F.IT.A.ST. a.s.d prenderà in considerazione la somma dei punteggi conseguiti nelle 6 migliori gare disputate da ogni Compagnia in base alla categoria di appartenenza;
- e) Per redigere la classifica a squadre del Campionato Regionale Sicilia, la F.IT.A.ST. a.s.d prenderà in considerazione la somma dei punteggi conseguiti nelle 6 migliori gare disputate da ogni Compagnia in base alla categoria di appartenenza;
- f) 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.

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

17. ALLEGATI ESPLICATIVI

ESEMPI DI ARCHI OK AMMESSI



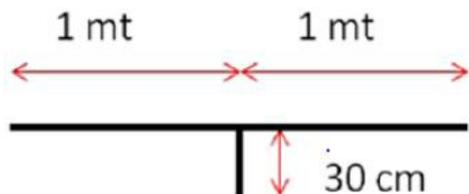
ESEMPIO DI ARCHI KO (TAKE DOWN) NON AMMESSI



REGOLAMENTO SPORTIVO DELLE GARE F.IT.A.ST. a.s.d.



ESEMPIO DI LINEA DI TIRO



ESEMPIO BERSAGLI OK E KO

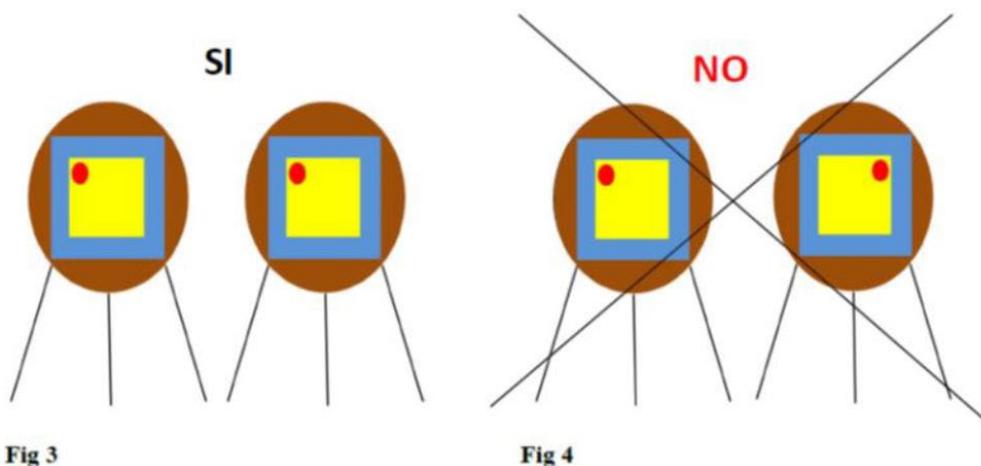


Fig 3

Fig 4

Fig 3 esempio di bersaglio su doppio paglione correttamente realizzato(non speculare)

Fig 4 esempio di bersaglio su doppio paglione realizzato in modo erroneo(speculare)

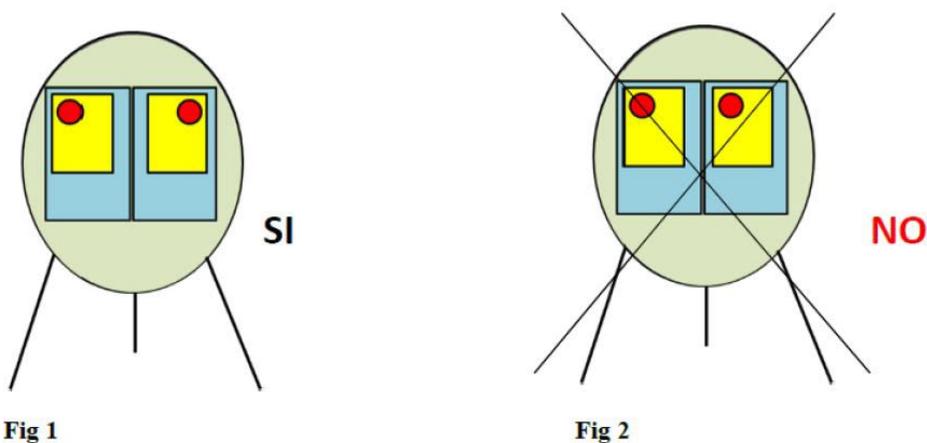


Fig 1

Fig 2

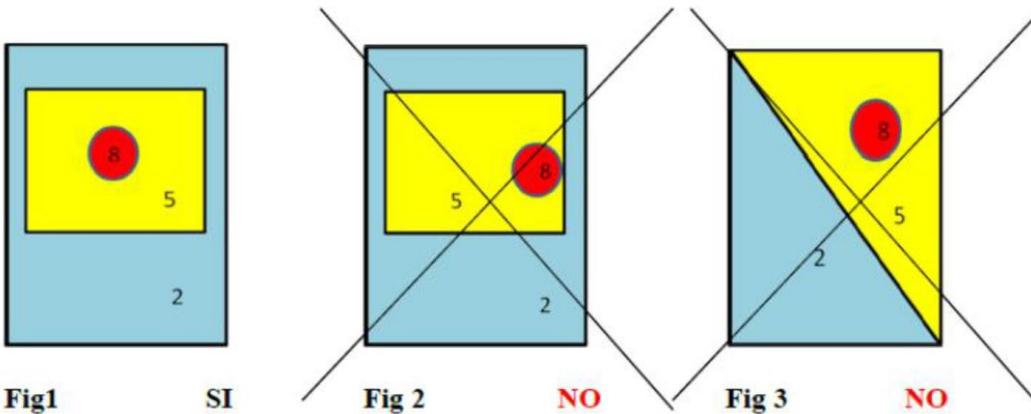
Fig 1 esempio di bersaglio su unico paglione correttamente realizzato(speculare)

Fig 2 esempio di bersaglio su unico paglione realizzato in modo erroneo(non speculare)

REGOLAMENTO SPORTIVO DELLE GARE F.IT.A.ST. a.s.d.



ESEMPI DI BERSAGLIO TIPOLOGIA NORMALE OK E KO



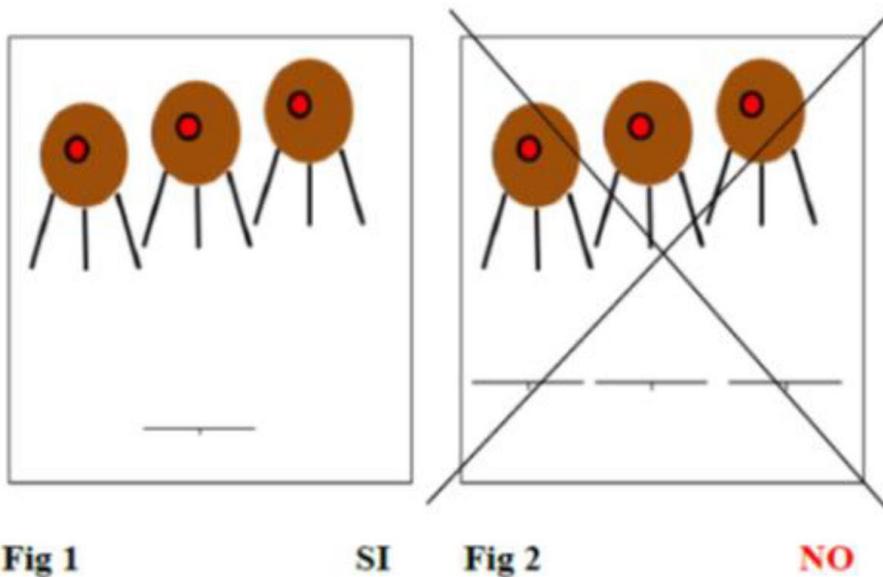
Esempi:

In Fig 1 esempio di bersaglio realizzato correttamente in quanto le zone punti sono tutte una all'interno dell'altra ed è rispettata la distanza minima di 5 cm dal bordo sia tra spot e 5 che tra zona 5 e zona 2

In Fig 2 esempio di bersaglio realizzato in modo errato in quanto pur essendo tutte le zone punti una dentro all'altra lo spot è posizionato troppo vicino alla linea del 5 non rispettando i 5 cm minimi fissati dal regolamento

In Fig 3 esempio di bersaglio realizzato in modo errato in quanto come potete osservare la zona da 5 punti non è realizzata all'interno della zona che vale 2. Lo spot è invece correttamente posizionato nella zona 5 punti e correttamente distanziato dal bordo.

ESEMPI DI BERSAGLIO MULTIPLO OK E KO



Esempi

In Fig 1 esempio di bersaglio corretto: unica linea di tiro e tre bersagli differenti

In Fig 2 esempio di bersaglio realizzato in maniera sbagliata: ci sono infatti più linee di tiro.

Il Presidente
Giuliano Cerioni