



CAMPIONATO STORICO 2026

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 17/03/2026](#)

INDICE

1. ABBIGLIAMENTO	2
2. DIVISIONE ED ACCESSORI.....	2
3. CATEGORIE	4
4. ORGANIZZAZIONE DELLE GARE	4
5. BERSAGLI	5
6. IL TIRO	9
7. DISPOSIZIONI DI SICUREZZA.....	10
8. RUOLO E MANSIONI DEL CAPOGRUPPO.....	11
9. RUOLO E MANSIONI DEL MARCATORE.....	12
10. RUOLO E MANSIONI DEL GIUDICE DI GARA.....	12
11. TABELLA SEGNA PUNTI	17
12. CONTESTAZIONI	17
13. ORGANIZZAZIONE GARA DI CAMPIONATO	18
14. LE PREMIAZIONI NELLE GARE F.IT.A.ST. a.s.d.	19
15. I CAMPIONATI REGIONALI E INTERREGIONALI F.IT.A.ST. a.s.d.	19
16. FINALE CAMPIONATO NAZIONALE F.IT.A.ST. a.s.d.	21
17. ALLEGATI ESPLICATIVI	22



1. 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.

È 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.

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

È 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 del gruppo di riferimento.

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.

È 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.

2. 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 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 ½ 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

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

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



È 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.

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, 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 e quadrelle.

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

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

ACCESSORI-ARCHI

sono ammessi:

- A) la faretra, che deve essere in materiale naturale;
- B) la protezione per le dita (guantino o patelletta), 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)**



3. 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.

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 il campionato 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, i punteggi ottenuti verranno sommati in ciascuna categoria; per l'accesso alla finale, l'arciere dovrà partecipare al numero previsto di gare con il medesimo arco, con il quale sarà ammesso e con il quale dovrà disputare la finale; nel caso in cui dovesse raggiungere il numero di gare necessarie in due categorie distinte, potrà scegliere in quale categoria d'arco partecipare. 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) L'arciere ospite e il relativo punteggio conseguito in gara non verranno inseriti in classifica.

4. ORGANIZZAZIONE DELLE GARE

Le gare possono svolgersi all'interno di borghi storici, castelli, paesi parchi o aree urbane facilmente percorribili.

In ogni piazzola i bersagli dovranno essere posti ad una distanza dalla linea di tiro compresa tra gli 8 ed i 35m, ridotta a 12m per i pueri.

Per essere convalidata ai fini del campionato ASD FITAST, alla gara dovranno partecipare almeno 30 arcieri.

Gli iscritti alla gara verranno suddivisi in gruppi da minimo 6 persone in numero proporzionato al totale dei partecipanti, nel modo più possibile eterogeneo e variegato.

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



In ogni gruppo verrà preventivamente individuato un Capogruppo, scelto dall'elenco degli arcieri abilitati o, in mancanza, tra gli arcieri di maggior esperienza presenti.

2 marcatori volontari non appartenenti allo stesso gruppo o estratti a sorte dal Capogruppo, in caso di mancanza di volontari tra gli arcieri della propria piazzola, avranno il compito di scrivere e sommare i punteggi realizzati.

La somma dei punti realizzati in ciascuna piazzola da ogni arciere, determinerà la classifica finale di gara e la conseguente attribuzione di punti gara, in base al piazzamento.

Un Giudice, assegnato alla gara dal Presidente, sovrintenderà la preparazione del percorso e l'allestimento delle piazzole di tiro, prestando particolare attenzione alla sicurezza ed al rispetto del regolamento; il Giudice di Gara partecipa alla competizione.

Le gare si svolgeranno con qualsiasi condizione atmosferica; è data alla compagnia collaborante la facoltà di predisporre uno o più spazi al coperto da utilizzare in caso di pioggia; una volta iniziata, la gara andrà completata con le condizioni di partenza, salvo eventuali sospensioni o interruzioni dovute a causa di forza maggiore, stabilite dal Consiglio Direttivo FITAST.

Per ogni piazzola è obbligatoria la presenza di una tabella descrittiva, una o due linee di tiro, uno o più bersagli, battifreccia adeguati.

La linea di tiro ottimale, indicata in modo ben visibile ed inamovibile, è lunga 2m, divisa a metà da una linea ad essa perpendicolare che divide le due zone di tiro; per eventuali esigenze specifiche motivate dalla conformazione del luogo, dalla sicurezza del tiro o per il tipo particolare di bersaglio, gli organizzatori possono derogare alle prescrizioni separando gli arcieri su due linee, mantenendo la medesima distanza dal bersaglio con l'obbligo di concordare le modifiche necessarie con il Giudice di Gara.

La linea di tiro dovrà essere "parallela" allo spot del bersaglio, per evitare che uno dei due arcieri al tiro sia in posizione avanzata rispetto all'altro.

La linea di tiro deve essere posizionata in siti che garantiscano le medesime condizioni di tiro per entrambi gli arcieri, che permettano loro di toccarla con il piede e che garantiscano la sicurezza del tiro.

Per ragioni di praticità, è possibile individuare la linea di tiro con picchetti posti alle estremità ed al centro della linea, tracciando la linea con corda o nastro segnalatore, ben fissati.

La tabella descrittiva della piazzola, conforme al modello pubblicato sul sito www.fitast.it, dovrà contenere il tipo di bersaglio, l'immagine del bersaglio, la descrizione grafica delle zone-punti, le istruzioni relative al tiro e/o alla sicurezza.

5. BERSAGLI

In ogni gara dovranno essere presenti:

- da 1 a 6 bersagli 3D animali (nel conteggio sono compresi i multipli in cui sono presenti 3D animali);
- da 1 a 2 bersagli speciali;
- da 1 a 3 bersagli liberi;
- 1 bersaglio a tempo;
- la restante parte sarà costituita da bersagli normali, multipli e/o bersagli 3D (no sagome animali).

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



BERSAGLI NORMALI

- ✓ Si intendono per questa categoria i bersagli senza meccanismi di azionamento con forma e dimensioni tra le più variegata le cui aree-punti giacciono su un unico piano.
 - ✓ Per distanze dagli 8m ai 25m i bersagli devono essere doppi e, nel caso in cui vengano realizzati su un unico paglione, i disegni dovranno essere speculari.
 - ✓ Si possono scoccare 3 frecce ed i punti realizzati con ognuna vengono sommati.
 - ✓ Per questa tipologia di bersaglio sono ammesse 3 zone punti, posizionate una all'interno dell'altra:
 - area interna, "Spot" del valore di 8 punti
 - area intermedia, esterna allo Spot, del valore di 5 punti
 - area esterna, del valore di 2 punti.
- Gli spot realizzati vanno normalmente conteggiati nella somma degli spot di gara.
- ✓ Il perimetro delle zone dal valore di 8 e 5 punti dovranno essere delimitate da un filo di ferro "dolce" del diametro compreso tra i 2 ed i 4mm, colorato in contrasto con lo sfondo per consentirne la visibilità dalla linea di tiro e deve distare almeno 5cm dal perimetro dell'area che lo contiene; la zona dal valore di 2 punti non ha obbligo di delimitazione, va mantenuta soltanto la delimitazione con il ferro della metà del paglione nel caso di bersaglio speculare doppio su stesso paglione;
 - ✓ Lo spot dovrà avere un perimetro, la cui lunghezza (lunghezza del filo 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 20mt: $20\text{cm} \times 4 = 80\text{cm}$ cioè la lunghezza massima (con tolleranza + o - 10%) di filo di ferro necessario alla delimitazione del perimetro.
 - ✓ La zona 5 punti e la zona 2 punti non hanno limitazioni nella forma e nelle dimensioni.

BERSAGLI 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 in modo agevole.
- ✓ Per essere considerati 3D, i bersagli devono avere uno sviluppo tridimensionale, con ostacoli, oppure con parti del bersaglio in rilievo o incassate nel volume principale, anche staccate (es paglioni forati).
- ✓ Si fa distinzione tra 3D e 3D animali, in quanto possono essere realizzate da 1 a 6 piazzole con l'utilizzo di sagome animali (compresi bersagli multipli), mentre gli altri bersagli 3D non hanno limitazione numerica.
- ✓ Il bersaglio 3D può essere singolo.
- ✓ Si scoccano 3 frecce ed i punti realizzati con ognuna vengono sommati.
- ✓ Per questa tipologia di bersaglio saranno ammesse 2 zone punti:
 - spot del valore di 8 punti
 - resto della sagoma 5 punti
- ✓ È concessa la facoltà di inserire una terza area da 2 punti, esterna all'area del 5 (delimitata sul battifreccia o sull'eventuale ostacolo).
- ✓ Lo spot potrà avere qualsiasi forma e dovrà essere contenuto in tutto nell'area del 5; dovrà avere un perimetro, la cui lunghezza (lunghezza del filo 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 20mt: $20\text{cm} \times 4 = 80\text{cm}$ cioè la lunghezza

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



massima (con tolleranza + o – 10%) di filo di ferro necessario alla delimitazione del perimetro, tenuto conto della proiezione perpendicolare alla direzione della linea di tiro.

- ✓ Lo spot e la parte del bersaglio a cui non viene attribuito punteggio (se presente), nonché eventuali supporti o sostegni, dovranno essere delimitati da un filo di ferro “dolce” del diametro compreso tra i 2 ed i 4mm, colorato in contrasto con lo sfondo per consentirne la visibilità dalla linea di tiro.
- ✓ Il punteggio viene assegnato in base al punto d’ingresso della freccia.

BERSAGLI MULTIPLI

- ✓ Si intendono per questa categoria composizioni di 3 bersagli, piatti o 3D (animali e non).
 - ✓ Questa tipologia di bersaglio prevede di tirare obbligatoriamente una sola freccia per ognuno dei 3 bersagli, anche se non colpito.
 - ✓ Il bersaglio multiplo può essere singolo.
 - ✓ Si scoccano 3 frecce ed i punti realizzati con ognuna vengono sommati.
 - ✓ Per questa tipologia di bersaglio saranno ammesse 2 zone punti per ogni singolo elemento:
 - area interna, “Spot” del valore di 8 punti
 - area esterna allo Spot, del valore di 5 punti.
- 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 organizzatrice e indipendenti dalla distanza; dovranno essere separate e non contigue.
 - ✓ Lo spot e la parte del bersaglio a cui non viene attribuito punteggio dovranno essere delimitati da un filo di ferro “dolce” del diametro compreso tra i 2 ed i 4mm, colorato in contrasto con lo sfondo per consentirne la visibilità dalla linea di tiro.
 - ✓ Tra loro i bersagli possono essere diversi in forma e dimensioni.
 - ✓ I bersagli potranno essere posti tra loro alla stessa identica distanza.
 - ✓ Il posizionamento dei bersagli dovrà garantire la visibilità degli spot da entrambe le postazioni di tiro.

BERSAGLIO SPECIALE

- ✓ Si intende per questa categoria un bersaglio con o senza meccanismi di azionamento, con forma e dimensioni tra le più variegate quali scudi, stemmi, figure, manichini, forme geometriche, sacchi, paglioni, battifreccia (anche in altorilievo o bassorilievo 3D) che preveda l’assegnazione del punteggio alla prima freccia utile.
- ✓ È obbligatorio almeno un bersaglio speciale per ogni gara. Al massimo se ne possono realizzare 2.
- ✓ Il bersaglio deve essere obbligatoriamente doppio affinché due arcieri possano tirare contemporaneamente senza creare code, tuttavia può essere autorizzato un bersaglio singolo in casi eccezionali, soprattutto se non è necessario procedere al recupero delle frecce ed alla ricarica del meccanismo dopo ogni voleè 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.
- ✓ È raccomandata la presenza di un addetto (sempre sul posto) che sovrintende ai meccanismi di azionamento/ricarica ed all’assegnazione del punteggio con criterio equo, inequivocabile e non interpretabile collocato in posizione di sicurezza.

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



- ✓ Si possono scoccare al massimo 3 frecce.
 - ✓ 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).
- ✓ Nel caso in cui la freccia scoccata rimbalzi sul bersaglio, il punteggio non viene assegnato e si passa alla freccia successiva.
 - ✓ Nel caso di delimitazione del bersaglio con del fil di ferro, la delimitazione si intende parte della zona non valida del bersaglio (es il foro che deve essere attraversato dalla freccia, costituito da un anello in ferro, se la freccia viene rimbalzata o deviata dal ferro e non entra all'interno, il tiro si ritiene sbagliato).
 - ✓ Per questo bersaglio non c'è mai assegnazione dello spot.

BERSAGLIO LIBERO

- ✓ Rientra in questa categoria qualsiasi bersaglio non riconducibile ad alcuna delle altre fattispecie previste.
- ✓ È consentito disporre il tiro da un minimo n°2 ad un massimo n°4 frecce per ciascun arciere.
- ✓ Il punteggio complessivo massimo attribuibile è di 24 punti, da suddividere a piacimento dell'organizzatore (si raccomanda di assegnare punteggi proporzionati all'effettiva difficoltà del tiro).
- ✓ Per questo bersaglio non c'è mai assegnazione dello spot.
- ✓ L'eventuale uso del sorteggio è consentito unicamente per l'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

- ✓ In ogni gara è obbligatoria la presenza di una piazzola con un bersaglio a tempo.
- ✓ Possono essere utilizzati esclusivamente bersagli normali o 3d (anche animali).
- ✓ Il tempo, di norma misurato con la clessidra messa a disposizione dalla ASD FITAST, è di 20 secondi, durante i quali vanno tirate le 3 frecce a disposizione, con la prima incoccata, arco che punta verso il basso non caricato.
- ✓ Si dà l'avvio alla clessidra quando gli arcieri sono pronti.
- ✓ Se viene scoccata una freccia a tempo scaduto, viene eliminato il punteggio più alto realizzato nella volée, a meno che non sia facilmente individuabile con certezza la freccia scoccata oltre il tempo.
- ✓ Il bersaglio va collocato in zone protette dal passaggio di persone in modo tale da garantire l'esecuzione dei tiri senza interruzioni del tempo.
- ✓ Nel caso in cui gli arcieri impegnati nella prova dovessero essere interrotti per cause esterne o comunque non imputabili alla loro volontà, è possibile consentire il recupero di parte del tempo perso, ma solo con l'autorizzazione del Giudice di gara che andrà tempestivamente informato e che darà indicazioni sul tempo concesso.
- ✓ Gli spot realizzati vanno normalmente conteggiati nella somma degli spot di gara.
- ✓ In mancanza della clessidra, in via eccezionale, è possibile ricorrere ad un cronometro, impostato per i 20 secondi regolamentari.

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



CARATTERISTICHE GENERALI DEI BERSAGLI

I bersagli dovranno essere collocati in modo tale che non siano in linea con la piazzola successiva, e che non arrechino pericolo o danno a persone, animali o cose, valutando con attenzione le conseguenze di possibili accidentali tiri fuori sagoma.

I bersagli dovranno essere di materiale tale che per deterioramento tirando le frecce queste non rimbalzino sul supporto e non lo attraversino.

BATTIFRECCIA

È 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 vengano deviate dopo averlo colpito senza essersi conficcate.

La dimensione del battifreccia dovrà essere proporzionale alla distanza di tiro e deve sporgere rispetto al bersaglio, anche al di sotto, nel caso di bersagli sollevati da terra.

Il materiale da usare deve essere idoneo a fermare le frecce in volo libero preservandole quanto più possibile dalla rottura.

Adeguate protezioni vanno utilizzate in presenza di elementi presenti in loco da proteggere, quali possono essere, in via esemplificativa ma non esaustiva, finestre, porte, decori ecc..

Lo scopo del battifreccia è quello di garantire l'incolumità di persone, l'integrità delle cose circostanti l'area di tiro e delle frecce fuori sagoma.

6. IL TIRO

DISPOSIZIONI GENERALI PER IL TIRO

Ogni arciero al tiro deve toccare con almeno un piede la linea senza oltrepassarla e non può lasciarla finché entrambi non abbiano completato la serie di tiri a disposizione; nel caso di bersagli doppi, l'arciero di destra tira al bersaglio di destra e quello di sinistra al bersaglio di sinistra; non è consentito invadere la zona di tiro dell'altro arciero;

Le frecce per essere considerate valide devono rimanere impiantate nei bersagli.

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.

Per ogni freccia rimbalzata sul bersaglio (non su supporti o altro) se ne ritira immediatamente un'altra se e solo se presente in faretra. Non è assolutamente possibile raccogliere la freccia rimbalzata e ritirarla.

Se ci sono frecce in bilico (rischio di distacco dal bersaglio) è il capogruppo che ne autorizza il recupero e l'assegnazione del punteggio.

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 se rimane conficcata nello stesso; nel caso dei bersagli 3d, in cui è il punto di ingresso della freccia a determinare la validità ed il punteggio, se la freccia attraversa per prima, una zona non valida del bersaglio, non è considerata valida.

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

All'arciero che abbandona una gara prima del termine ufficiale verrà assegnato come valido il punteggio conseguito fino a quel momento.

La freccia che colpendo la zona punti, per evidente deterioramento del bersaglio lo trapassa non rimanendovi conficcata, può esser considerata valida. La decisione deve essere avallata dal Giudice di gara a seguito della

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



comunicazione dell'accaduto da parte del capogruppo ed opportunamente registrata e firmata nella scheda di segnalazione. A questo punto va obbligatoriamente chiamato il tecnico per il ripristino del bersaglio; la mancata tempestiva comunicazione dell'accaduto al Giudice di gara può comportare la sanzione dell'annullamento del punteggio nella piazzola interessata all'intero gruppo inadempiente.

Nel caso di bersagli con meccanismi o con piattelli, quando una freccia colpisce palesemente il bersaglio il punteggio è da considerarsi valido indipendentemente dall'azionamento o meno di eventuali meccanismi scenici.

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. È 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.

Al termine dei tiri di tutti i componenti della piazzola, gli arcieri devono facilitare le operazioni di verifica dei punteggi, avvicinandosi per il tempo strettamente necessario a verificare le proprie frecce, nell'ordine di chiamata usato dai marcatori, e lasciando spazio agli altri componenti della piazzola;

È vietato estrarre le frecce dal bersaglio prima della fine delle operazioni di verifica dei punteggi.

Successivamente al recupero delle frecce, gli arcieri devono liberare la piazzola nel più breve tempo possibile per lasciare spazio al gruppo seguente.

7. DISPOSIZIONI DI SICUREZZA

Gli arcieri:

- devono controllare che la propria attrezzatura (arco e frecce) sia integra ed idonea ad essere utilizzata;
- devono collaborare con il capogruppo per mettere in atto tutte le precauzioni necessarie a garantire lo svolgimento in piena sicurezza della gara;
- devono accertarsi che non ci siano persone o animali tra loro ed il bersaglio, prima di tirare;
- devono attendere l'eventuale segnale da parte dei preposti alla sicurezza prima di procedere coi tiri;
- devono prestare attenzione a non creare intralcio o pericolo per l'altro arciere sulla linea di tiro;
- nel caso in cui, per il tipo di arco o per le condizioni di tiro, sia impossibile il tiro contemporaneo dei 2 arcieri, il capogruppo può autorizzare il tiro alternato dei due;
- non devono in nessun caso caricare l'arco dall'alto; durante la trazione, la freccia deve essere direzionata sul bersaglio o verso il basso, mai sopra al bersaglio;
- non devono caricare l'arco rivolgendolo verso altre persone;
- possono rifiutarsi di tirare se non ritengono sufficienti le condizioni di sicurezza, nel qual caso va informato il giudice di gara;
- devono procedere al recupero delle frecce facendo attenzione alle altre persone presenti.



8. 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 al Consiglio Direttivo della F.IT.A.ST. a.s.d e il richiedente 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 estivo.

MANSIONI DEL CAPOGRUPPO

Per ogni Gara ufficiale si devono 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 collaboratori del Giudice di Gara mentre stanno gareggiando, le loro azioni devono essere contrassegnate da estrema correttezza, lealtà sportiva, e non devono mai assumere un atteggiamento autoritario tale da presupporre un abuso di potere. Il Giudice di Gara può segnalare ufficialmente il capogruppo che commette un'irregolarità.

1. È compito del Capogruppo:
 - a) Controllare i materiali, che le frecce siano siglate, la regolarità dei costumi; verificare che la categoria di ciascuno dei componenti della piazzola corrisponda a quella riportata nella tabella segnapunti, 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 con attenzione la piazzola di partenza del proprio gruppo (o le prime, nel caso di piazzole vuote) e segnalare immediatamente al Giudice di gara eventuali difformità al regolamento oppure particolari problemi legati alla sicurezza non segnalati.
 - d) Controllare che durante la gara non si creino condizioni di pericolo e che tutto si svolga con la massima regolarità e correttezza.
 - e) Collaborare con il giudice per la soluzione dei problemi che possono sorgere durante lo svolgimento della gara.
 - f) Nominare nel gruppo due marcatori che non siano della stessa compagnia. Qualora non ci fossero volontari, il capogruppo procederà con estrazione a sorte tra i componenti della piazzola. Qualora il marcatore estratto si rifiutasse, il capogruppo informerà il Giudice di gara il quale provvederà alla sospensione dell'arciere alla gara stessa.

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



- g) Controllare 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 irregolari 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 e la sottoscrizione del punteggio da parte di tutti gli arcieri.
2. Nel caso in cui tra i partecipanti ad una gara non vi siano Capigruppo iscritti all'Albo in numero sufficiente può essere nominato Capogruppo un arciere con adeguata esperienza;
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 le irregolarità riscontrate 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.

9. RUOLO E MANSIONI DEL MARCATORE

- a) Collaborare con il Capogruppo durante lo svolgimento della gara
- b) Segnare e conteggiare i punteggi sulla tabella segnapunti
- c) Verificare la correttezza dei conteggi in confronto con l'altro marcatore

10. 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,

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



- 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 controlla 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 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 il provvedimento deliberato. Tale provvedimento potrà prevedere richiesta di scuse scritta 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 al Consiglio Direttivo della F.IT.A.ST. a.s.d entro il tempo massimo di 3 gg dal giorno della gara.

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



4) REVISIONE DEL PERCORSO

- a) Il Giudice di Gara deve essere sul percorso di gara il giorno prima della gara, dove sia possibile, e deve trovare a disposizione almeno un responsabile della Compagnia collaboratrice all'organizzazione. Allo stesso Giudice verrà riconosciuto il rimborso, dove necessario.
- 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 essere costituito esclusivamente dal numero di piazzole previsto dal Regolamento Sportivo.

5) RESPONSABILITA' DELL'ORGANIZZAZIONE

- a) La compagnia che collabora all'organizzazione 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 o tecnica 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 evitare danni 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 essere deviate 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 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 battifreccia 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.

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



7) NATURA DEL TERRENO E DELLA LOCALITÀ

- 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 possano 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.
- 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 arciere deve avvisare verbalmente l'arciere e registrare le irregolarità sull'apposito modulo di contestazione di piazzola.

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



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 arciere 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 omesso 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.

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.

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) È 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 .

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



- 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.

11. 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 arciero partecipante alla gara.
 - ✓ La categoria e la divisione di appartenenza.
 - ✓ I punti parziali, punti progressivi, e gli "spot" fatti dall'arciero 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.
- b) 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.
- c) 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.

12. CONTESTAZIONI

Ogni contestazione riguardante qualsiasi irregolarità riscontrata durante lo svolgimento di una gara, deve essere rivolta al Capogruppo prima della riconsegna delle tabelle segnapunti, 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.



13. ORGANIZZAZIONE GARA DI CAMPIONATO

- a) 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.
- b) 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.
- c) Le iscrizioni verranno aperte alle ore 21:00 della Domenica precedente la gara e saranno chiuse alle ore 23:59 del Mercoledì precedente.
- d) Le spese per le premiazioni sono a carico delle compagnie collaboratrici all'organizzazione.
- e) L'organizzazione di una gara nella propria città non è obbligatoria al fine della partecipazione al campionato F.IT.A.ST. a.s.d.
- f) Ogni compagnia collaboratrice può invitare alla propria gara anche arcieri non iscritti alla F.IT.A.ST., inserendoli nella categoria ospiti.
- g) La compagnia che collabora all'organizzazione come quota di partecipazione alle gare può chiedere un contributo di:
 - a. Euro 10,00 agli Iscritti F.IT.A.ST. a.s.d. e ai tesserati FITARCO,
 - b. Euro 5,00 per Pueri.
- h) La compagnia collaboratrice che vuole organizzare il pranzo ha la facoltà di stabilirne il costo
- i) 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) per le quote d'iscrizione fare riferimento al punto g. Il tutto dovrà essere ben specificato.
- j) 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;
- k) 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.

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.



14.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.

15. I CAMPIONATI REGIONALI E INTERREGIONALI F.IT.A.ST. a.s.d.

[Per la stagione estiva 2026 vengono organizzati i seguenti campionati:](#)

[Interregionale Marche – Umbria](#)

[Regionale Sicilia](#)

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

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



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 dei campionati Regionali ed Interregionali F.IT.A.ST. a.s.d. si prenderà in considerazione, la somma dei migliori punteggi conseguiti **nella metà + 1 (nel caso di numero dispari, arrotondando per difetto) delle gare svoltesi nel singolo campionato**, da ogni singolo arciero con la stessa tipologia di arco;
- d) Verranno premiati i primi tre classificati di ogni categoria.
- e) Qualora al termine del campionato vi siano degli ex aequo vince chi ha la somma maggiore di "spot". Se sussiste ancora la parità, il piazzamento definitivo della classifica individuale Regionale ed Interregionale, viene determinato con uno spareggio, da svolgere nell'ultima gara di campionato, nel seguente modo: un arciero alla volta dovrà tirare una sola freccia su un paglione dove precedentemente viene conficcata una freccia. Vincerà lo spareggio l'arciero che con la sua freccia si avvicinerà di più;

Le spese per la premiazione dei Campionati Regionali ed interregionali Individuali 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 di gara verrà fatta la somma dei punteggi e spot per ogni Compagnia con i suoi migliori tre arcieri appartenenti alle categorie Juvenis, Messere e Madonna Tradizionale per ciascuna divisione (arco tradizionale, arco storico e arco foggia storica);
- d) Per la classifica a squadre dei campionati Regionali ed Interregionali F.IT.A.ST. a.s.d. si prenderà in considerazione, la somma dei migliori punteggi di ogni squadra conseguiti **nella metà + 1 (nel caso di numero dispari, arrotondando per difetto) delle gare svoltesi nel singolo campionato**;
- e) Qualora al termine del campionato vi siano degli ex aequo vince chi ha la somma maggiore di "spot" in classifica a squadre. Se sussiste ancora la parità, il piazzamento definitivo della classifica Regionale ed

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



interregionale, viene determinato con uno spareggio, da svolgere nell'ultima gara di campionato, nel seguente modo: un arciero alla volta dei migliori 3 di ogni squadra (relativamente alla Finale Nazionale), dovrà tirare una sola freccia su un paglione dove precedentemente viene conficcata una freccia. Vincerà lo spareggio la squadra a cui appartiene l'arciero che con la sua freccia si avvicinerà di più.

Le spese per la premiazione dei Campionati Regionali ed interregionali a Squadre saranno a carico della F.IT.A.ST. a.s.d.

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

- a) La partecipazione alla **FINALE DEL CAMPIONATO NAZIONALE F.IT.A.ST. a.s.d.**, sarà libera e non vincolata alla partecipazione ad un numero minimo di gare nei campionati Regionali ed interregionali;
- b) accede alla classifica individuale l'arciero che ha disputato con la stessa tipologia d'arco usata nel Campionato Regionale e Interregionale, **la metà + 1 (nel caso di numero dispari, arrotondando per difetto) delle gare svoltesi nel singolo campionato** Regionale od Interregionale;
- c) La finale va disputata con la stessa tipologia di arco con cui si sono disputate le gare occorrenti all'ammissione (vedi punto b).
- d) accedono alla classifica a squadre le compagnie che nella classifica individuale, per la singola tipologia di arco hanno almeno 3 arcieri per le categorie Juvenis, Madonna e Messere.
- e) Nel caso di ex aequo si utilizzano le stesse modalità previste per i Campionati Regionali ed Interregionali.

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

17. ALLEGATI ESPLICATIVI

ESEMPI DI ARCHI OK AMMESSI

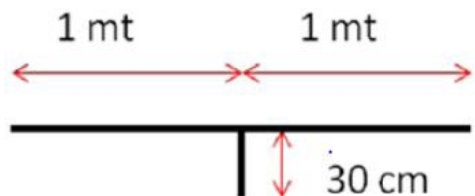


ESEMPIO DI ARCHI KO (TAKE DOWN) NON AMMESSI



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

ESEMPIO DI LINEA DI TIRO



ESEMPIO BERSAGLI OK

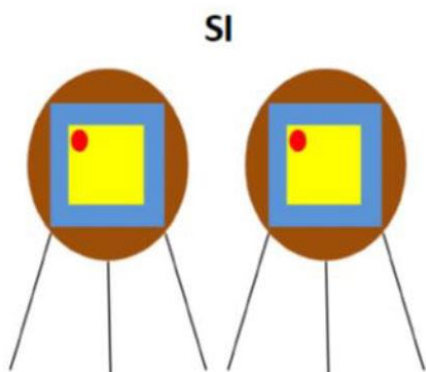


Fig 3

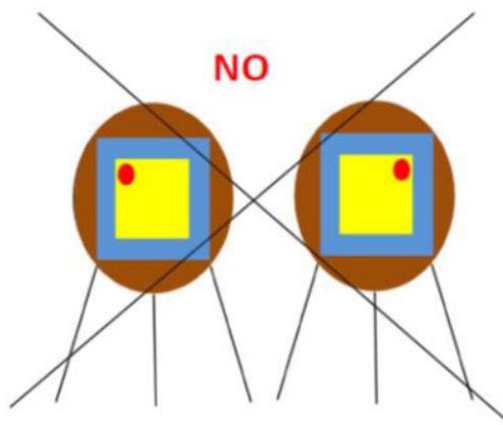


Fig 4

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)

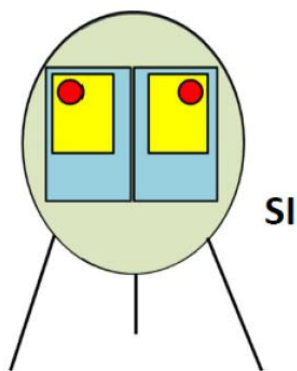


Fig 1

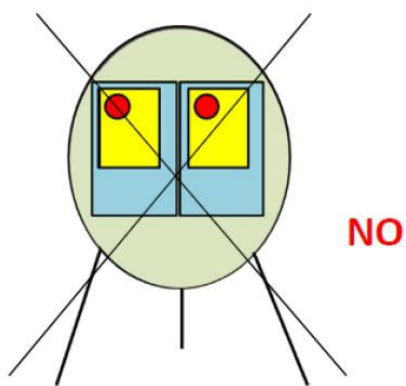


Fig 2

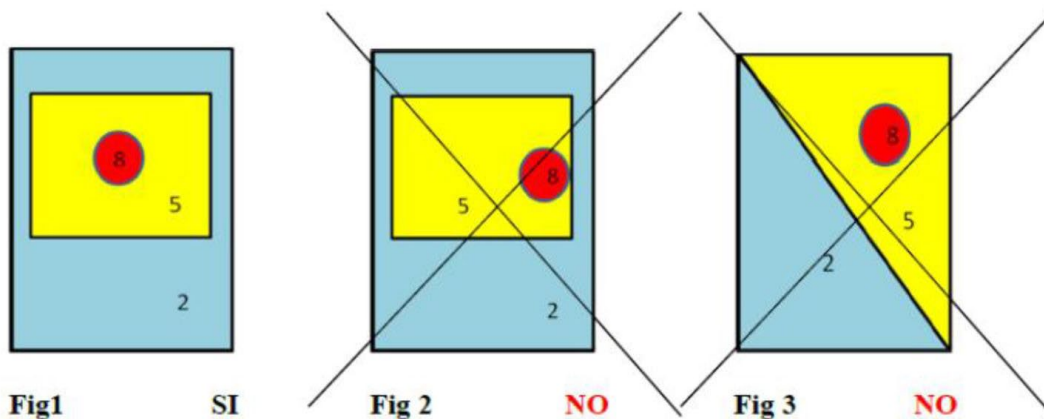
Fig 1 esempio di bersaglio su unico paglione correttamente realizzato(speculare)

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. IN COSTUME STORICO



ESEMPI DI BERSAGLIO TIPOLOGIA NORMALE OK E KO



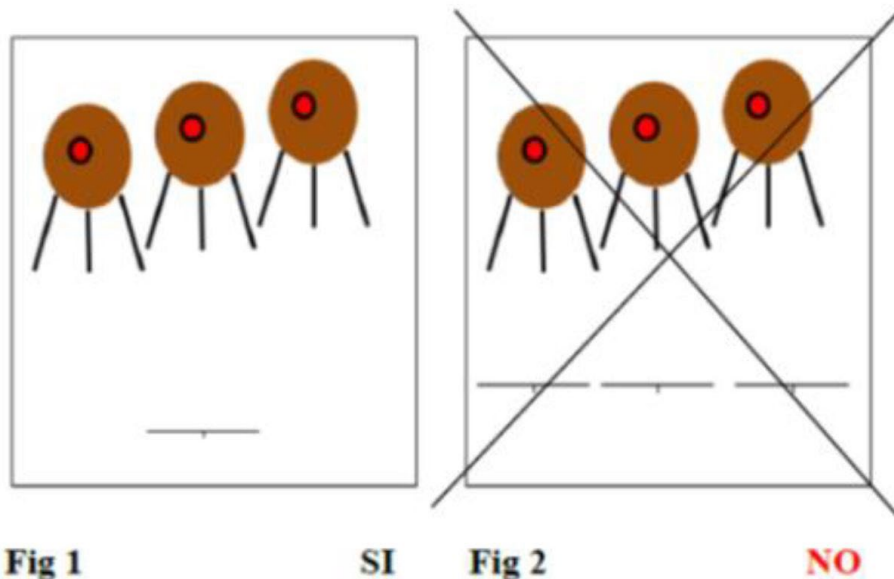
Esempi:

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