



***SETTORE SPORTIVO NAZIONALE***

***AICS-ARCHERY***

***- TIRO CON L'ARCO -***

***APPENDICE AL***

***“Regolamento TTA”***

***“BOW GAMES”***

*la presente APPENDICE annulla e sostituisce  
la precedente di pari oggetto.*

***DEL 09/02/2021***

# "BOW GAMES"

SEZ.	P/T	TITOLO / TAVOLE
		<b>INTRODUZIONE</b>
		LE SPECIALITÀ BOW GAMES
		<b>REGOLE GENERALI</b>
<b>(A)</b>		<b>DIVISIONE UNICA E CLASSI DI TIRO</b>
	(i)	BG - BOW / DEFINIZIONE – FRECCHE - ACCESSORI AMMESSI E VIETATI
	(ii)	VERIFICA DELLA GITTATA DELLE FRECCHE
	(iii)	CLASSI DI TIRO
	(iv)	INVITO / ARBITRAGGIO / ATTRIBUZIONE DEI PUNTI
	(v)	PREMIAZIONI
	(vi)	VIOLAZIONI E PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI
<b>(B)</b>		
	(i)	TRAP / SKEET
	(ii)	MACCHINE LANCIAPIAZZELLI E BERSAGLI
	(iii)	CAMPO DI GARA
	(iv)	SVOLGIMENTO DELLA COMPETIZIONE
<b>(C)</b>		
		<b>"ARCO - GOLF"</b>
	(i)	IN GENERALE
	(ii)	SVOLGIMENTO DELLA COMPETIZIONE
	(iii)	ALCUNE ULTERIORI REGOLE
<b>(D)</b>		PROTOCOLLI SANITARI

Le discipline previste nella presente APPENDICE rientrano nella condizione di cui all'Art. 4.2 del Regolamento STA cosicché questa prevale sui **Regolamenti AICS-ARCHERY** e questi ultimi **conservano applicazione** residuale **per tutte le parti non normate e/o derogate dalla prima.**

**In ogni caso:**

- il richiamo alle "Regole" effettuato nella presente APPENDICE si intende riferito a quelle contenute nel Regolamento TTA come di volta in volta individuate dal numero che segue l'indicazione "Regola n. [\*] RTTA ovvero R. n. [\*] RTTA;
- le definizioni del Regolamento STA e del Regolamento TTA hanno il medesimo significato loro ivi attribuito anche nella presente APPENDICE.

Ai soli fini di chiarezza si evidenzia, infine, che possono iscriversi e partecipare alle GARE previste dalla presente APPENDICE (che, peraltro, seguono sempre la medesima procedura autorizzativa prevista dai Regolamenti AICS-ARCHERY) i soggetti di cui all'Art. 10 del Regolamento STA.

## INTRODUZIONE

- 1) BOW GAMES ("BG") è quell'attività a *componente più ludico-ricreativa-amatoriale, ancorché competitiva*, normata dal Settore Tiro Con l'Arco ("**Settore**") dell'AICS. Lo scopo dei BG è quello di introdurre i giovani ed i novizi allo Sport del Tiro con l'Arco in un contesto auspicabilmente *ancora più divertente* e più "easy" di una gara tradizionale.
- 2) A tal fine le gare BG prevedono la massima semplificazione delle divisioni d'arco che vengono ristrette ad una soltanto come pure ad una elevata semplificazione delle classi di tiro.
- 3) Ovviamente anche le gare BG possono essere svolte **soltanto** nella "**cultura della sicurezza**" estesa ai PARTECIPANTI, UG e dei terzi in genere.
- 4) Le specialità BOW GAMES riconosciute dall'AICS sono le seguenti:

**"TIRO AL PIATTELLO" ("TAP")** nelle varianti:

- a) "TRAP"; e
- b) "SKEET"

**CODICI PER IL REGISTRO CONI 2.0: ID - CONI : DQ001 / SPORT: TIRO CON L'ARCO / DISCIPLINA: 3D**

E

**"ARCO-GOLF" ("AG")**

**CODICI PER IL REGISTRO CONI 2.0: ID - CONI : DQ002 / SPORT: TIRO CON L'ARCO / DISCIPLINA: Flight e Clout**

- 5) Entrambe le specialità BG (TAP e GA) utilizzano la medesima ed **UNICA DIVISIONE** ed hanno **le medesime specifiche quanto alle frecce** ed alle CLASSI di tiro.
- 6) Alle discipline "**BG**" si applicano, altresì in via residuale *nella misura in cui siano ragionevolmente applicabili a queste tipologie di gara*, quelle previste dall'APPENDICE GARE A PERCORSO e DALL'APPENDICE GARE CLOUT.

## REGOLE GENERALI

 (A)  
 DIVISIONE UNICA

 (i)  
 "BG - BOW"

DIVISIONE UNICA	SPECIFICHE
ARCO "GIOVANILE"	<p><b>TUTTE LE CLASSI</b> utilizzano un arco <b>compound universale del tipo "mono-camma"</b> (Genesis, Rolan o similari) <b>ovvero qualsiasi altro tipo di "arco scuola" senza alcuna distinzione.</b> Non sono consentiti clicker e / o misuratori di allungo.</p> <p>L'arco:</p> <p>a) <b>NON</b> deve superare le <b>35 libbre</b>; nel caso arco ricurvo, tradizionale tale libraggio viene preso all'allungo AMO del tiratore [allungo naturale + 1 pollice e <math>\frac{3}{4}</math>] e per il compound (idealmente un arco Genesis o Rolan) come <i>peak weight</i>, in entrambi i casi senza alcuna tolleranza;</p> <p>b) deve essere <b>NUDO</b>, sprovvisto cioè di qualsiasi apparato di mira ad esclusione della sola freccia oltreché di qualsiasi stabilizzazione nonché pesi aggiuntivi anche se inseriti direttamente nel corpo dell'arco.</p> <p>Può essere utilizzato qualsiasi tipo di ancoraggio; è ammesso lo <i>string walking</i>, e si può toccare la cocca con il dito indice "camminando" sul viso, mandibola o collo, ma non si possono fare entrambe le cose contemporaneamente.</p>
<b>SONO ESCLUSIVAMENTE CONSENTITE:</b>	<p>freccie di qualsiasi materiale / tipologia <b>ADEGUATAMENTE APPESANTITE</b> o "FLU-FLU" e <b>IN ENTRAMBI I CASI:</b></p> <p>a) con punte coniche o ad ogiva, di qualsiasi peso e dimensione; ogni sezione trasversale della punta deve essere circolare; e</p> <p>b) con gittata massima di 80 metri tirando a 45°.</p> <p>Ogni freccia deve riportare chiaramente in prossimità dell'impennaggio il NOME e COGNOME e/o la DENOMINAZIONE DELLA SOCIETÀ O DELL'ORGANIZZAZIONE CUI L'ARCIERE APPARTIENE</p>
<b>SONO AMMESSI I SEGUENTI ACCESSORI</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ protezioni per le dita, sotto forma di salvadita o anello, guanto, patelletta (tab), o <b>sgancio</b> per tendere, trattenere e rilasciare la corda;</li> <li>➤ parabracci/o;</li> <li>➤ paraseno/i;</li> <li>➤ una dragona;</li> <li>➤ una faretra da terra;</li> <li>➤ fettucce segnamento apposte sull'arco o sulla stabilizzazione</li> </ul>
<b>SONO SEMPRE VIETATI:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ freccie diverse da quelle ammesse;</li> <li>➤ meccanismi che consentano di tenere meccanicamente l'arco nella posizione aperta senza l'intervento umano;</li> <li>➤ stabilizzazioni e pesi aggiuntivi di qualsiasi genere apposte sull'arco</li> <li>➤ dispositivi / apparati che (al di là della mano sull'arco e di quella sulla corda/sgancio) creino ulteriori punti di contatto tra arco (od attrezzatura) e corpo alleggerendone così il peso / massa ad arco aperto;</li> <li>➤ apparati elettronici, compresi quelli di comunicazione e/o auricolari (cuffie) e/o dispositivi per la riduzione del rumore ovvero che compromettano la sicurezza degli altri arcieri e/o risultino di ostacolo ovvero di intralcio agli altri arcieri sulla linea di tiro;</li> <li>➤ freccie con punta da caccia;</li> <li>➤ qualsiasi altro apparato, meccanismo, strumento, dotazione o quant'altro, anche se non espressamente menzionato, che rappresenti un ostacolo o un pericolo per sé e per gli altri arcieri.</li> </ul>

(ii)

## VERIFICA DELLA GITTATA DELLE FRECCIE

- 7) Ogni PARTECIPANTE arciere deve dotarsi di **almeno 12 frecce del SOLO tipo ammesso. Nelle GARE "AG" le frecce possono essere anche di dimensioni diverse; in ogni caso TUTTE le frecce di CIACUN PARTECIPANTE vanno sempre preliminarmente sottoposte alla verifica di cui infra** (la regola si applica a tutte le GARE BG).
- 8) Prima dell'inizio della GARA vengono effettuati dei tiri di prova per verificare la gittata massima delle frecce dei PARTECIPANTI le quali, tirate **ad un angolo di 45°**, **non devono** superare la **gittata massima di 80 metri da una linea di tiro all'uopo predisposta per tale verifica.** In caso di superamento di tale limite, è consentito ripetere la prova con un set diverso di frecce UNA SOLA VOLTA. Tale verifica viene, **in ogni caso, ripetuta in un momento qualsiasi della GARA ad insindacabile richiesta degli UG.**
- 9) **All'esito della superiore verifica i PARTECIPANTI con frecce non in regola e/o che superano la gittata massima di cui al punto che precede vengono esclusi dalla GARA e non viene loro restituita la quota d'iscrizione.**

(iii)

**CLASSI DI TIRO**

 10) Nelle gare BG sono previste solo e **soltanto** le seguenti classi di tiro:

GENERE	CLASSE	GENERE	CLASSE
5 <sup>a</sup> MASCHILE	60 IN SU	5 <sup>a</sup> FEMMINILE	60 IN SU
4 <sup>a</sup> MASCHILE	50 - 59	4 <sup>a</sup> FEMMINILE	50 - 59
3 <sup>a</sup> MASCHILE	18 - 49	3 <sup>a</sup> FEMMINILE	18 - 49
2 <sup>a</sup> MASCHILE	15-17	2 <sup>a</sup> FEMMINILE	15-17
1 <sup>a</sup> MASCHILE	12-14	1 <sup>a</sup> FEMMINILE	12-14
0 MASCHILE / FEMMINILE	9 - 11	0 MASCHILE / FEMMINILE	9 - 11

(iv)

**INVITO / ARBITRAGGIO / ATTRIBUZIONE DEI PUNTI**

- 11) L'invito di GARA deve riportare obbligatoriamente tutti i dettagli previsti dal Regolamento STA ed ogni ulteriore indicazione utile a far concretamente comprendere lo svolgimento della GARA sia secondo quanto previsto dalla presente APPENDICE quanto secondo quanto previsto dalla SOCIETA' organizzatrice.
- 12) La regolarità delle gare BG è assicurata dagli UG di SETTORE.
- 13) Compatibilmente con le peculiarità delle GARE l'attribuzione e la registrazione dei punteggi delle gare BG avvengono analogamente a quanto precisato dalla Regola n. 18 del Regolamento TTA cui si rinvia espressamente.

(v)

**PREMIAZIONI**

- 14) Resta inteso che si applicano anche alle gare BG le stesse regole e principi previsti a tal riguardo dal Regolamento STA.

(vi)

**VIOLAZIONI E PROVVEDIMENTI DISCIPLINARI**

- 15) Anche in relazione alle GARE BG qualsiasi violazione, situazione, comportamento e/o condotta contraria alla presente APPENDICE e/o ai Regolamenti AICS-ARCHERY, rilevata da un UG (ovvero dal DDT) in occasione dello svolgimento della GARA (premiazione inclusa), forma oggetto di quanto previsto dagli Artt. 23 e ss. del Regolamento STA.

(B)

(i)

**TRAP / SKEET**

- 16) Il TAP consta di una variante **TRAP** (con **una sola** postazione di tiro) e di una variante **SKEET** (con **plurime postazioni** di tiro e/o plurime macchine lancia piattelli). In quest'ultima variante gli arcieri "tirano" da tutte le postazioni di tiro, passando da una all'altra secondo un percorso programmato dalla SOCIETA' organizzatrice.
- 17) La SOCIETA' organizzatrice è libera di scegliere quale tra le due varianti di gara far disputare. Può anche decidere di farle disputare entrambe ed in questo caso nella stessa giornata ovvero in giorni successivi facendo una classifica unica ovvero.
- 18) Possono partecipare a questa tipologia di gara - in entrambe le varianti TRAP e SKEET - anche gli atleti paralimpici appartenenti alle categorie **STANDING** e **W2** che vengono ammessi nella medesima divisione e/o classe di tiro rispettivamente applicabili agli altri partecipanti **a condizione** che risulti rispettato quanto all'Art. 4.3 del Regolamento STA.

(ii)

**MACCHINE LANCIPIATTELLI E BERSAGLI**

- 19) Non vi sono particolari indicazioni circa le tipologie di macchine lanciapiattelli utilizzabili essendo solo richiesto che esse siano in grado di lanciare con uniformità e regolarità i piattelli.
- 20) Prima della GARA tutte le macchine utilizzate vengono collaudate dalla COMMISSIONE DI GARA, verificandone il corretto funzionamento.
- 21) I piattelli hanno le dimensioni standard ormai affermatesi sul mercato (diametro **tra 250 e 350 millimetri** ed uno spessore di **50 millimetri** con una tolleranza di + o - 5 mm). Essi devono essere di materiale tipo espanso o di simile natura.

(iii)

**CAMPO DI GARA**

- 22) Ogni postazione di lancio e tiro è composta da:
- due operatori (messi a disposizione dalla SOCIETA' organizzatrice) addetti al funzionamento della macchina lancia piattelli ed incaricati della chiamata al tiro;
  - un cartello che indica chiaramente il numero progressivo assegnato alla postazione di lancio e tiro;
  - un picchetto di tiro posto, rispetto alla finestra di tiro, ad un massimo di:
    - **10 metri (color rosso)** per le **CLASSI GIOVANILI** di **0** e **1°**; e
    - **15 metri (color bianco)** per tutte le altre CLASSI;
  - due aste poste in verticale, di altezza non inferiore a 2 metri fuori terra, per delimitare la finestra di tiro. Tali aste sono piantate di fronte al picchetto in modo tale da disegnare a terra, con i rispettivi punti d'inserzione nel terreno, un triangolo (più o meno isoscele) avente per vertice il picchetto di tiro. Le distanze a terra fra il picchetto e le due aste devono essere di almeno 3 metri
  - due fettucce (o bindelle, cordini, nastri, ecc.) che, partendo dalla base del picchetto di tiro, devono essere fissate a circa 2 metri di altezza su ciascuna delle aste verticali;
  - una fettuccia lunga almeno 4 metri, posta ad almeno 2 metri di distanza dal picchetto in direzione opposta alla finestra di tiro, che delimita a terra l'area di attesa degli arcieri non impegnati nel tiro;
  - una macchina lancia piattelli, posizionata lateralmente alla finestra di tiro, in modo da consentire al piattello di transitare in volo davanti alla finestra con una traiettoria possibilmente perpendicolare rispetto alla traiettoria della freccia da scoccare. **Il posizionamento della macchina lancia piattelli deve essere tale da garantire la massima sicurezza per i due operatori addetti. Se necessario dovrà essere predisposta un'idonea copertura protettiva.**
  - un numero di piattelli tale da consentire a tutti gli arcieri della squadra di tirare la propria volée senza interruzioni per il recupero di frecce e piattelli. Tale numero deve essere calcolato moltiplicando per tre il numero degli arcieri della squadra più numerosa presente in gara, incrementato del 10% ed arrotondato per eccesso.
- 23) Al fine dello svolgimento regolare della competizione l'area di gara dovrà essere caratterizzata da:
- una *lunghezza* **non inferiore a metri 100 dalla postazione / linea di tiro**;
  - una *larghezza* totale adeguata al numero di macchine utilizzate ed al tipo di gara proposto (tra TRAP e SKEET);
  - una o più postazioni / linee di tiro collocata/e in modo che **non** possano essere scoccate frecce oltre i limiti laterali dell'area e/o che possano incrociarsi tiri provenienti da diverse piazzole (es. SKEET);
  - una linea accompagnata da un cartello di demarcazione di gittata massima delle frecce posti a 80 metri da ciascuna postazione / linea di tiro;
- 24) **In ogni caso, al fine dello svolgimento della competizione:**
- la zona di volo del piattello non deve presentare ostacoli di alcun tipo;
  - davanti al picchetto, in funzione dell'apertura della finestra di tiro e della gittata potenziale delle frecce, deve esserci sufficiente spazio per garantire la caduta in sicurezza delle frecce non andate a bersaglio;
  - le macchine lancia piattelli, e le relative postazioni di lancio e tiro, possono essere affiancate, anche condividendo la zona di ricaduta delle frecce non a bersaglio, a condizione che, a giudizio della COMMISSIONE DI GARA non risulti pregiudicata la sicurezza dei PARTECIPANTI e terzi in genere;
  - il tragitto che le squadre devono compiere per arrivare nelle varie postazioni di lancio e tiro deve essere adeguatamente segnalato in modo che, durante il trasferimento, i PARTECIPANTI non si trovino **MAI** a dover incrociare le zone di recupero delle frecce.
  - **P'intera area di gara** deve essere **chiaramente demarcata** con appositi cartelli riportanti la scritta di **“ATTENZIONE ZONA DI TIRO CON L'ARCO”** (o similari) **sia oltre i 100 metri** (vedi punto 26) sopra sia ai lati del campo di tiro (**suggerendosi che questo venga sempre delimitato da apposita recinzione**);
  - **la SOCIETA' organizzatrice deve posizionare “strategicamente” persone della propria organizzazione (riconoscibili attraverso apposito “pass”) nei punti di accesso al terreno di gara al fine di inibire l'accesso all'intera area di gara da parte di terzi non autorizzati.**

(iv)

**SVOLGIMENTO DELLA COMPETIZIONE**
**- IN GENERALE -**

- 25) La GARA **TRAP** avviene in **una sola** postazione di tiro. Viceversa, come già rilevato al superiore punto 19), la GARA **SKEET** si articola su un percorso costituito da un numero variabile di postazioni di lancio e tiro.
- 26) Quale che sia la tipologia di GARA ogni arciere chiamato al tiro (secondo l'ordine di piazzola) effettua **un certo numero di volée per un certo numero di frecce sul totale dei piattelli previsti dalla SOCIETA' organizzatrice; il tutto come da questa chiaramente evidenziato nell'invito di GARA (es. GARA TRAP A 15 VOLÉE DA 6 FRECCHE X TOTALI 90 FRECCHE SU 90 PIATTELLI, oppure GARA SKEET A 2 POSTAZIONI DA 10 VOLÉE DA 6 FRECCHE X TOTALI 120 FRECCHE SU 120 PIATTELLI).**

- 27) Gli arcieri sono distribuiti in tante squadre quante sono le postazioni di lancio e tiro fino nel un numero massimo di arcieri previsto dalla SOCIETA' organizzatrice. *Ovviamente il numero massimo di partecipanti dipende dal numero di postazioni di lancio e tiro allestite e dal numero massimo di arcieri ammessi per ciascuna squadra.*
- 28) L'ordine di tiro dei partecipanti viene stabilito direttamente dalla SOCIETA' organizzatrice (*copia dello stesso è consegnata agli UG*).
- 29) Gli *score* riportano sia il totale dei piattelli colpiti nelle varie frazioni di gara sia il dettaglio numerico dei bersagli complessivamente colpiti; essi vanno compilati dagli arcieri interessati in ogni loro parte subito dopo la fine della frazione di GARA relativa ai tiri da questi effettuati.
- 30) Analogamente a quanto avviene per il 3D AICS l'arciere in posizione di tiro dovrà avere almeno un piede (od una parte della carrozzina nel caso di atleti paralimpici come sopra ammessi) a distanza **non superiore ad UNA SPANNA dal picchetto di tiro.**
- 31) In nessun caso vengono eseguiti lanci di prova dei piattelli per vederne il volo prima del turno di tiro.
- 32) Non è consentito un nuovo lancio del piattello nel caso in cui il TIRATORE non riesca ad eseguire il tiro a causa di proprie responsabilità e/o a causa di elementi fortuiti (ad esempio: la rottura dell'arco o di un qualsiasi accessorio, la fuoriuscita della freccia dal *rest* o tappetino, ecc.). È consentito, invece, un nuovo lancio del piattello nel caso in cui il TIRATORE non possa ad eseguire il tiro per motivi di sicurezza indipendenti dalla propria volontà (ad esempio: un animale che entra nel campo di tiro, uno stop di un UG, ecc.).
- 33) La trazione della corda può avvenire **SOLTANTO dopo il "via" del manovratore o dopo il segnale luminoso/acustico delle lanciapiattelli in caso di tiri a tempo. La violazione della presente regola comporta sempre l'attribuzione di uno ZERO per tale tiro anche se il piattello sia stato colpito.** A tal fine il manovratore alzerà una bandiera BIANCA all'uopo predisposta dalla SOCIETA' organizzatrice per ciascuna postazione di tiro.
- 34) Ogni arciere scocca le proprie frecce da dalla postazione caratterizzata dalla relativa macchina lanciapiattelli, dando il "**pronto**" al manovratore a cui segue il "**via**" oppure tirando sempre dopo il segnale luminoso/acustico delle lanciapiattelli per i tiri a tempo.
- 35) **Ogni bersaglio regolarmente colpito vale 1 punto.** Il bersaglio si considera colpito **SOLO** se la freccia o parte di essa resta conficcata nel piattello dopo l'impatto al suolo.
- 36) Le frecce possono essere recuperate **SOLO** dopo il segnale / parola "**recupero**" dato dal DDT.
- 37) Il recupero avviene generalmente ogni due serie di sei frecce; tuttavia l'SOCIETA' organizzatrice può concordare con il Direttore dei Tiri una tempistica diversa. Se la postazione di lancio e tiro non è affiancata da altre postazioni, al completamento delle volée per tutti gli arcieri della squadra l'operatore dichiara il RECUPERO FRECCHE. Se vi sono postazioni di lancio e tiro affiancate, l'operatore si sposta davanti al picchetto di tiro in attesa che gli altri operatori addetti alle altre macchine lancia piattelli facciano altrettanto, quindi insieme agli altri operatori dichiara il RECUPERO FRECCHE.

### - LA GARA VERA E PROPRIA -

(a)

#### FASE DI QUALIFICA (PER TUTTE LE CLASSI):

- Fermo restando quanto al punto 29) ogni arciere deve realizzare un minimo **6 turni di tiro da 6 frecce ciascuno;**
- i migliori 16 arcieri di ogni CLASSE con i punteggi più alti accedono alle SFIDE DIRETTE.

(b)

#### SFIDE DIRETTE

#### (SOLO PER LE CLASSI DALLA 2° ALLA 5°)

**[Per le classi 0 e 1° SI EFFETTUA DIRETTAMENTE LA PREMLAZIONE]**

**A)**

#### **Ottavi di finale:**

- gli arcieri si sfidano a coppie ma sempre tirando, *SE POSSIBILE*, su macchine lanciapiattelli diverse (ma programmate allo stesso modo);
- per determinare il lato di tiro (sulla linea di tiro), si procede con un accordo tra gli arcieri interessati oppure con una estrazione a sorte (es.: *lancio della monetina / testa o croce – pari o dispari*);
- gli abbinamenti sono tutti realizzati con estrazione a sorte;
- l'ordine di lancio è dato da un unico manovratore oppure con programmazione a tempo delle lanciapiattelli ai sensi del punto 36);
- l'arciere che colpisce *1 piattello in più del proprio avversario* si qualifica per la fase successiva;
- gli otto arcieri vincitori delle sfide dirette passano al turno successivo.

**B)**

#### **Quarti di finale:**

- si seguono le medesime regole previste per gli ottavi di finale;
- i quattro arcieri vincitori delle sfide dirette passano alle semifinali.

**C)**

#### **Semifinale:**

- si seguono le medesime regole degli ottavi e dei quarti di finale; ma
- solo l'arciere che colpisce *2 piattelli in più del proprio avversario* si qualifica per la fase successiva;
- i due arcieri vincitori si giocano la finale per il 1° e 2° posto mentre gli altri la finale per il 3° posto.

**D) Finale per il 3° posto:**

- si seguono le medesime regole degli ottavi e dei quarti di finale; ma
- solo l'arciere che colpisce 3 piattelli in più del proprio avversario si aggiudica la finale;

**E) Finale per il 1° posto:**

- si seguono le medesime regole degli ottavi e dei quarti di finale; ma
- solo l'arciere che colpisce 3 piattelli in più del proprio avversario si aggiudica la finale.

(c)

**SHOOT OFF CON ELIMINAZIONE DIRETTA (PER TUTTE LE CLASSI).**

- 38) A partire dagli ottavi di finale (**CLASSI DALLA 2° ALLA 5°**) E **COMUNQUE NEL CASO DI PAREGGIO PER LA PREMIAZIONE (ES. CLASSI 0 E 1°)** gli arcieri con parità di punti vengono invitati a continuare a *spareggiare* (se del caso a coppie e così di seguito) finché un arciere colpirà 1 piattello in più del proprio avversario.

(C)

## "ARCO - GOLF"

- 39) L'ARCO – GOLF (di seguito "AG") è una gara BG che simula una gara di golf effettuata con l'arco. Il Settore considera questa gara come una **disciplina** di tipo **Flight e Clout** con codice CONI **DQ002** atteso che con questa condivide molti aspetti. Atteso inoltre che questa tipologia di GARA si svolge su di un percorso nella predisposizione del campo di gara dovranno tenersi in considerazione le logiche ed i principi di sicurezza stabiliti per le GARE A PERCORSO.
- 40) Si "gioca" su di un campo di dimensioni simili o comunque paragonabili a quello di golf e la GARA si svolge a 9 ("GARA 9") o a 18 ("GARA 18") "buche" se del caso facendo due volte il "giro".

(i)

### IN GENERALE

- 41) Tutte le "buche" sono sempre poste a distanze comprese tra i 150 metri MINIMI (par=2) ed i 250 metri MASSIMI (par=4) dal "tee" (picchetto di avvio della buca) talché, di fatto - **viste le limitazioni sulla gittata massima delle frecce** (80 mt) – non è possibile andare in buca con un numero di frecce inferiore a 2 o 4, a seconda dei casi, in relazione alle distanze minime e massime di cui sopra.
- 42) A fronte delle limitazioni oggettive date dalla tipologia della GARA non possono partecipare alla stessa gli atleti paralimpici.

(ii)

### SVOLGIMENTO DELLA COMPETIZIONE

- 43) Lo scopo dell'AG è quello di andare in "buca" **con il minor numero di tiri.**
- 44) A tal fine si va in "buca" colpendo **un disco (od una palla) del diametro di 30 centimetri di materiale tipo espanso o di simile natura** posto a terra (o leggermente rialzato fino ad un massimo di 30 cm.) contrassegnato, da una bandiera.
- 45) Il disco (o la palla), deve essere, in ogni caso, ben ancorato a terra.
- 46) Il bastone della bandiera che contrassegna ciascuna "buca" è della stessa altezza utilizzata nel golf (7 piedi) circa 2.10 m.
- 47) Alla fine del percorso chi ha totalizzato il **punteggio più basso** (dato dal minor numero di frecce scoccate) vince.
- 48) In caso di parità si potrà procedere ad uno spareggio in modalità che vengono di volta in volta concordate al momento dagli arcieri interessati.
- 49) Nel caso di partecipazione di squadre queste sono composte da **3 persone** i cui punteggi vengono sommati. Ogni squadra deve così qualificarsi fin dall'iscrizione alla competizione secondo quanto riportato alla Regola n. 20 del Regolamento TTA. I componenti di una squadra dovranno essere inseriti dalla SOCIETA' organizzatrice in gruppi di tiro (*pattuglie*) diversi tra loro.
- 50) Per ogni piazzola può esserci un massimo di 6 persone.

(iii)

### ULTERIORI REGOLE

- 51) Se la freccia arriva ad una distanza dalla buca per cui l'arciere tenendola in mano tocca la bandiera, essa non viene tirata ma si conta 1 (un) tiro e si passa alla buca successiva.
- 52) Qualora una freccia esca dal *fairway* e vada nel *rough*, in un *bunker* o in un *hazard*, viene contata come tiro e si riparte dal bordo del *fairway* più vicino a dove è uscita.



- 53) Il TIRATORE deve stare immediatamente dietro la propria freccia per tirare la freccia successiva.  
54) Il vincitore della "buca" precedente effettua il primo tiro per la buca successiva.

(D)

### PROTOCOLLI SANITARI

- 55) Ai sensi dell'art. 26 del Regolamento STA i Regolamenti AICS-ARCHERY ed i relativi allegati e/o APPENDICI possono essere temporaneamente sospesi e/o derogati, in tutto od in parte, dai Protocolli adottati dall'AICS in materia sanitaria ("PROTOCOLLI"), nella misura necessaria per l'applicazione di questi ultimi, oltretutto dalle misure prevalenti che fossero emanate nel tempo dalle Autorità Pubbliche nella medesima materia.

\*\*\*

La presente APPENDICE del Regolamento TTA è stata approvata dall'AICS nella data riportata in prima pagina.