



SETTORE SPORTIVO NAZIONALE

AICS-ARCHERY

- TIRO CON L'ARCO -

REGOLAMENTO TECNICO TIRO CON L'ARCO
“Regolamento TTA”

*Il presente regolamento annulla e sostituisce
il precedente regolamento di pari oggetto.*

DEL 09/02/2021

SEZ.	P/T	TITOLO / TAVOLE
(A)		DEFINIZIONI, DISCIPLINE E CLASSI ANAGRAFICHE
	(i)	DEFINIZIONI
	(ii)	DISCIPLINE
	(iii)	CLASSI ANAGRAFICHE
(B)		DIVISIONI - INCLUSIONI CONVENZIONALI - FRECCHE UTILIZZABILI - ACCESSORI AMMESSI E VIETATI - DIVIETI - LIMITAZIONI DI LIBBRAGGIO E VELOCITÀ DELLA FRECCIA
	(i)	DIVISIONI
	(ii)	INCLUSIONI CONVENZIONALI
	(iii)	FRECCHE UTILIZZABILI - ACCESSORI AMMESSI E VIETATI - DIVIETI
	(iv)	LIMITAZIONI DI LIBBRAGGIO E VELOCITÀ DELLA FRECCIA
(C)		CLASSI DI TIRO
(D)		DISTINZIONE TRA "GARE TARGA" E "GARE A PERCORSO" / DISTANZE NOTE, SEMI-NOTE ED IGNOTE
(E)		PREVISIONI COMUNI A TUTTE LE TIPOLOGIE DI GARE
	(i)	CONTENUTO MINIMO DEGLI INVITI DI GARA
	(ii)	INDICAZIONI GENERALI
	(iii)	SQUADRE
	(iv)	REGOLE DI BUONA CONDOTTA
(F)		SICUREZZA
	(i)	IN GENERALE GESTIONE DELLA SICUREZZA DURANTE L'ATTIVITÀ DI TIRO CON L'ARCO
	(ii)	CONDIZIONI METEOROLOGICHE AVVERSE
	(iii)	I PARTECIPANTI
	(iv)	ALCUNE LINEE GUIDA GENERALI PER LE SOCIETÀ NELL'ORGANIZZAZIONE DI GARE E DOTAZIONI DI PRIMO SOCCORSO / NUMERI DI EMERGENZA
	(v)	ACCERTAMENTI PRELIMINARI DI CARATTERE GENERALE PRIMA DELL'ACCESSO AI CAMPI DI GARA
	(a)	OMOLOGAZIONE DEL CAMPO DI GARA
	(b)	COPERTURE ASSICURATIVE
	(c)	INDICAZIONI OPERATIVE A SECONDA DELLE TIPOLOGIE DI GARA
	(c.1)	GARE TARGA OUTDOOR
	(i)	- Impianto in generale -
	(ii)	- Campo vero e proprio -
	(iii)	- Eventuale pubblico / passanti -
	(iv)	- Area di tiro, funi e fettucce per definire il campo di GARA -
	(v)	- Segnali e dispositivi vari -
	(vi)	- Battifreccia e supporti -
	(vii)	- Corsie e piazzole di tiro -
	(c.2)	GARE TARGA INDOOR
	(c.3)	GARE A PERCORSO
	(c.3.1)	APPRONTAMENTO DEL PERCORSO / CAMPO DI GARA
(G)		ARCIERI CON DISABILITÀ
(H)		EMBLEMI, BANDIERE, STEMMI E/O LOGHI

(A)
DEFINIZIONI, DISCIPLINE E CLASSI ANAGRAFICHE

(1)
DEFINIZIONI

1. Nel presente regolamento tecnico di Tiro con l'Arco ("**Regolamento TTA**"):
 - i. le definizioni di cui all'ART. 1 "*RICHIAMI ED ALCUNE DEFINIZIONI CONVENZIONALI*" del Regolamento STA hanno il medesimo significato loro ivi attribuito; e
 - ii. il richiamo alle Regole effettuato nel presente regolamento si intende riferito a quelle nello stesso contenute come di volta in volta individuate dal numero che segue l'indicazione "Regola n. [*] ovvero R. n. [*]; e
 - iii. le seguenti ulteriori definizioni avranno il significato di seguito loro attribuito, precisandosi che il singolare include il plurale, il maschile include il femminile e viceversa:
 - a) **AICS** e/o **Ente**: A.I.C.S. - ASSOCIAZIONE ITALIANA CULTURA SPORT APS, con sede legale in Roma, Via Barberini 68, C.F. 80237550589, associazione riconosciuta ai sensi degli articoli 14 e seguenti del codice civile quale Associazione di Promozione Sociale, Ente di Promozione Sportiva ed Ente di Promozione Sportiva Paralimpica;
 - b) **AICS-ARCHERY** o **SETTORE**: il Settore Sportivo Nazionale, privo di autonomia giuridica, istituito dall'Ente al proprio interno, al quale sono delegate, in via unitaria ed esclusiva, l'ATTIVITÀ SPORTIVA e l'ATTIVITÀ FORMATIVA relativamente allo Sport del Tiro con l'Arco conformemente al proprio regolamento di istituzione e funzionamento approvato dall'AICS in data 15/01/2021 e, più in particolare, facente capo al proprio Coordinatore Nazionale ai sensi dell'Art. 44 dello STATUTO;
 - c) **APPENDICI**: le appendici del presente Regolamento TTA che disciplinano specificamente le diverse tipologie di GARE anche in relazione a quanto nelle Regole nn. 2 e 3;
 - d) **ARCIERI**: i soggetti *tesserati all'AICS* che praticano lo Sport del Tiro con l'Arco sotto l'egida dell'Ente;
 - e) **Arco Compound**: un arco di qualsiasi tipo munito di carrucole e/o pulegge (collegate ai flettenti od al *riser*) formato da: una impugnatura (*grip*), una parte centrale (*riser* che può essere a finestra passante) di qualsiasi materiale plastico o metallico, due o più flettenti, un sistema di cavi, una corda, carrucole e/o pulegge, perni, eccentrici e leve. L'arco viene armato per mezzo della corda (costituita, parimenti ai cavi, da un qualsiasi numero di trefoli). In azione, l'arco viene tenuto in una mano per l'impugnatura mentre le dita dell'altra mano tendono, trattengono e rilasciano la corda, direttamente (*compound arco nudo*) ovvero attraverso l'utilizzo di un apposito sgancio meccanico od apparato similare (*compound stile libero / pin fissi*).
 - f) **Arco Ricurvo Moderno**: un arco di qualsiasi tipo - senza carrucole o pulegge - purché risponda al principio ed al significato universalmente accettati per il termine "arco" quale usato nel c.d. Tiro alla Targa, formato da: una impugnatura (*grip*), una parte centrale (*riser* che non sia a finestra passante) di materiale plastico o metallico e da due semiarchi flessibili ciascuno dei quali terminante in una punta munita di tacca per l'alloggiamento della corda. L'arco viene armato per mezzo di un'unica corda (costituita da un qualsiasi numero di trefoli) ad esso direttamente collegata soltanto per mezzo dei due appositi alloggiamenti. In azione, l'arco viene tenuto in una mano per l'impugnatura mentre le dita dell'altra mano tendono e rilasciano la corda. Non è ammesso l'utilizzo di sganci meccanici od apparati similari.
 - g) **Arco Longbow**: un arco lungo (altrimenti noto come arco "dritto") - senza carrucole o pulegge - formato da una impugnatura (*grip*), che può essere ricoperta da un avvolgimento in pelle, una parte centrale (*riser* che non sia a finestra passante) due flettenti ciascuno dei quali terminante in una punta munita di tacca per l'alloggiamento della corda ed una corda. L'arco dovrà essere di legno e potrà contenere alcuni fogli di materiale sintetico come rinforzo. Ad arco aperto i flettenti devono presentare un unico raggio di curvatura con una tolleranza massima di 1 cm di contro-curvatura alla fine del puntale. Lo spessore del puntale non deve superare i 30 mm dall'incavo dell'alloggiamento della corda alla faccia esterna del flettente. La lunghezza massima del puntale, dall'incavo dell'alloggiamento della corda verso l'impugnatura, non deve superare i 60 mm. Il superamento delle superiori tolleranze comporta la classificazione dello stesso quale Arco Take Down ai fini della partecipazione alle GARE. L'arco viene armato per mezzo di un'unica corda (costituita da un qualsiasi numero di trefoli) ad esso direttamente collegata soltanto per mezzo dei due appositi alloggiamenti. Sull'arco e sulla corda non devono esserci segni, fregi od accorgimenti tali da costituire un riferimento per la mira. In azione, l'arco viene tenuto in una mano per l'impugnatura mentre le dita dell'altra mano tendono e rilasciano la corda. Non è ammesso l'utilizzo di sganci meccanici od apparati similari né di accessori di sorta.
 - h) **Arco Take Down**: un arco - senza carrucole o pulegge - formato da una impugnatura (*grip*), una parte centrale (*riser* che non sia a finestra passante) due flettenti dritti o con doppia curvatura. Il *riser* dovrà essere di legno e potrà contenere fogli di materiale sintetico come rinforzo. La finestra dell'arco avrà un piatto di appoggio per la freccia. L'arco viene armato per mezzo di un'unica corda (costituita da un qualsiasi numero di trefoli) ad esso direttamente collegata soltanto per mezzo dei due appositi alloggiamenti. Sull'arco e sulla corda non devono esserci segni, fregi od accorgimenti tali da costituire un riferimento per la mira. Sulla corda possono essere utilizzati dei *dampers* antirumore a condizione che non siano di ausilio per mirare. In azione, l'arco viene tenuto in una mano per l'impugnatura mentre le dita dell'altra mano tendono e rilasciano la corda. Non è ammesso l'utilizzo di sganci meccanici od apparati similari né di accessori di sorta (fatta eccezione dei *dampers* anti-rumore sopra descritti).

- i) **ATTIVITÀ SPORTIVA:** l'attività sportivo-amatoriale dilettantistica, seppure con modalità competitiva e/o di avviamento alla pratica sportiva di cui ai numeri 1) e 2) della lettera a) dell'art. 2 comma 1. del Regolamento EPS, declinata, ai fini previsti dal Regolamento di funzionamento del Registro CONI 2.0, nelle GARE disciplinate dai Regolamenti AICS-ARCHERY;
- j) **Attrezzi inclusi:** gli attrezzi indicati nel paragrafo "inclusioni convenzionali" di seguito riportato;
- k) **BAS:** una base associativa sportiva regolarmente iscritta nella sezione parallela del Registro CONI 2.0 (istituito con delibera CONI del 20/12/2013 n. 0004254/13 con effetto dal Gennaio 2014), affiliata all'AICS;
- l) **CLASSI ANAGRAFICHE:** le classi in cui vengono raggruppati i PARTECIPANTI ai fini delle GARE in base alla loro età secondo quanto all'Art. 5.2 del Regolamento STA e/o in base ai Regolamenti AICS-ARCHERY;
- m) **CLASSI DI MERITO:** le eventuali categorie di merito attribuibili a taluni PARTECIPANTI ai fini delle GARE secondo quanto all'Art. 6.1 del Regolamento STA;
- n) **CLASSI DI TIRO:** le CLASSI in cui vengono raggruppati i PARTECIPANTI, ai fini delle GARE, in base alle DIVISIONI, GENERE e CLASSE ANAGRAFICA secondo quanto all'Art. 5.3 e/o in base ai Regolamenti AICS-ARCHERY;
- o) **COMMISSIONE NAZIONALE UG:** la Commissione Nazionale Ufficiali di Gara Settore Tiro con l'Arco;
- p) **CONI:** il Comitato Olimpico Nazionale Italiano;
- q) **DDT:** l'Ufficiale di Gara chiamato a svolgere le funzioni di Direttore dei Tiri durante una GARA;
- r) **DIVISIONI:** le divisioni in base alle tipologie di arco e le relative suddivisioni ai sensi dell'Art. 5.1 del Regolamento STA e/o in base a quanto altrimenti previsto dai Regolamenti AICS-ARCHERY;
- s) **EPS:** Ente di Promozione Sportiva riconosciuto dal CONI;
- t) **Freccia/e:** un vettore formato da un'asta munita di punta, una cocca, un impennaggio a tre o più penne naturali o sintetiche e, ove lo si desidera, colorazioni distintive;
- u) **GARE:** l'ATTIVITÀ SPORTIVA e comunque gli eventi sportivi (competizioni, gare, trofei e consimili manifestazioni) aventi per oggetto lo Sport del Tiro con l'Arco che si svolgono, sotto l'Egida dell'AICS, sulla base dei Regolamenti AICS-ARCHERY;
- v) **GENERE:** il criterio di raggruppamento dei PARTECIPANTI, ai soli fini delle GARE, in base al loro genere;
- w) **NULLA OSTA:** i nulla osta di cui all'Art. 7 del Regolamento STA;
- x) **PARTECIPANTI:** gli ARCIERI e/o comunque gli altri soggetti altrimenti ammessi a partecipare alle GARE, conformemente a quanto previsto dai Regolamenti AICS-ARCHERY;
- y) **PROTOCOLLI:** i protocolli adottati dall'AICS e/o indicati dall'autorità pubblica in materia sanitaria;
- z) **PSC:** il Piano di Sicurezza e Coordinamento in tema di "security" e "safety" di cui al D.Lgs. 81/2008 e ss.
- aa) **Registro CONI 2.0:** lo strumento che il Consiglio Nazionale del CONI ha istituito con delibera n. 1574 del 18/07/2017 a decorrere dal 1° gennaio 2018;
- bb) **Regola n. [*]** ovvero **R. n. [*]:** indica una regola specifica contenuta nel presente regolamento intendendosi che al simbolo [*] corrisponde il numero a destra della medesima e che essa identifica tra le altre in modo univoco all'interno di questo regolamento;
- cc) **Regolamenti AICS-ARCHERY:** il Regolamento STA ed il Regolamento TTA corredato dai relativi allegati ed APPENDICI nonché tutte le disposizioni regolamentari e/o inerenti documenti emanati nel tempo dall'AICS relativamente allo Sport del Tiro con l'Arco;
- dd) **Regolamento Antidoping:** il vigente regolamento emanato dal CONI (unitamente alla relativa normativa di riferimento) in materia antidoping;
- ee) **Regolamento EPS:** la delibera CONI n° 1525 del 28 ottobre 2014 e successive modificazioni ed interazioni;
- ff) **Regolamento STA:** il Regolamento Sportivo Tiro con l'Arco;
- gg) **Regolamento TTA:** il presente Regolamento Tecnico di Tiro con l'Arco (con i suoi allegati ed appendici), a formare parte integrante del Regolamento STA;
- hh) **Regolamento UG:** il Regolamento Nazionale Degli Ufficiali Di Gara AICS-ARCHERY richiamato dall'Art. 14 del Regolamento STA;
- ii) **RO:** il referente dell'organizzazione di cui all'Art. 15 del Regolamento STA, scelto dalla SOCIETÀ organizzatrice tra i componenti del proprio Consiglio Direttivo, regolarmente tesserato all'AICS;
- jj) **SPEAKER:** l'Ufficiale di Gara (DDT) chiamato a svolgere tale funzione nel Final Round o nel GOLDEN SHOOTER di una GARA o durante la premiazione della stessa;
- kk) **SOCIETÀ:** le associazioni/società sportive dilettantistiche affiliate all'AICS ed impegnate nell' ATTIVITÀ SPORTIVA del Tiro con l'Arco;
- ll) **TESSERATI:** i soggetti regolarmente tesserati all'AICS praticanti lo Sport del Tiro con l'Arco;
- mm) **TIRATORI:** i PARTECIPANTI che sono posizionati presso la linea o picchetto di tiro;
- nn) **UG:** gli Ufficiali di Gara, iscritti nel RUOLO UG & MENTOR previsti dal Regolamento UG, che operano sotto l'egida dell'Ente.

(ii)

DISCIPLINE

2. Il presente Regolamento TTA si occupa, norma e definisce, direttamente e/o attraverso i relativi allegati e/o APPENDICI, in un'ottica per *quanto più possibile unitaria*, le modalità tecnico-esecutive relative allo svolgimento delle GARE riferite alle seguenti DISCIPLINE dello Sport del Tiro con l'Arco:

DISCIPLINA	ID – CONI	SPORT
3D	DQ001	TIRO CON L'ARCO
<i>Flight e Clout</i>	DQ002	TIRO CON L'ARCO
Ski Archery	DQ003	TIRO CON L'ARCO
Tiro alla Targa (all'aperto o al chiuso)	DQ004	TIRO CON L'ARCO
Tiro di Campagna	DQ006	TIRO CON L'ARCO

3. Quanto alla superiore Regola n. 2 essendo inteso che, a fronte della natura, particolarità e specificità di ciascuna DISCIPLINA le APPENDICI potranno derogare alle previsioni generali dei Regolamenti AICS-ARCHERY talché, in quei casi, le APPENDICI prevarranno su questi ultimi e questi conserveranno applicazione residuale nelle parti non normate e/o derogate dalle prime.
4. Al solo scopo di chiarimento si evidenzia che l'AICS **NON** regola né disciplina attraverso il proprio Settore Sportivo Nazionale Tiro con l'Arco il **DIVERSO SPORT** e/o la **DIVERSA DISCIPLINA** individuati dal CONI come: **DISCIPLINA: Armi Sportive da Caccia / ID – CONI: AC002 / SPORT: Tiro con l'arco da caccia.**

(iii)

CLASSI ANAGRAFICHE

5. Fatto salvo quanto alla Regola n. 3, l'AICS riconosce, ai fini delle GARE, le seguenti **CLASSI ANAGRAFICHE** rilevabili dall'età dei PARTECIPANTI alla data della partecipazione alla GARA cui sono iscritti:

GIOVANISSIMI E GIOVANI	ETA' (ANNI)	
ZERO	6-8	MASCHILE E FEMMINILE INSIEME – CLASSE UNICA
PRIMA	9-11	MASCHILE E FEMMINILE INSIEME – CLASSE UNICA
SECONDA	12-14	MASCHILE E FEMMINILE DISTINTE
TERZA	15-17	MASCHILE E FEMMINILE DISTINTE
ADULTI		
PRIMA	Fino 49	MASCHILE
SECONDA	50-59	MASCHILE
TERZA	60 ed oltre	MASCHILE
PRIMA	Fino 49	FEMMINILE
SECONDA	50 ed oltre	FEMMINILE
UNICA MASCHILE	UNICA	(*) PER TALUNE TIPOLOGIE DI ARCO E/O GARA
UNICA FEMMINILE	UNICA	(*) PER TALUNE TIPOLOGIE DI ARCO E/O GARA

(*) ES. COMPOUND ARCO NUDO

(B)

**DIVISIONI - INCLUSIONI CONVENZIONALI
 FRECCHE UTILIZZABILI - ACCESSORI AMMESSI E VIETATI - DIVIETI
 LIMITAZIONI DI LIBBRAGGIO E VELOCITÀ DELLA FRECCIA**

(i)

DIVISIONI

6. Fatto salvo quanto alla Regola n. 3, l'AICS riconosce le seguenti **DIVISIONI** d'arco e relative **SUDDIVISIONI**:

- ADULTI -

DIVISIONE - TIPO ARCO -	SUDDIVISIONE CODICE	SPECIFICHE (in aggiunta a quanto alla Regola n. 1 "Definizioni")
COMPOUND		
L'arco può essere anche multicolore purché non mimetico.	STILE LIBERO CSL	Questa divisione potrà utilizzare un Arco Compound come tale identificato nella sezione "Definizioni" <u>senza limitazioni di sorta</u> con riferimento a mirino, sgancio, <i>overdraw</i> (purché protetto ai sensi della Regola n. 152), misuratore di allungo, stabilizzazione od attrezzatura in generale (inclusi, in via non limitativa, eventuali apparati di misurazione della deflessione del corpo centrale dell'arco - <i>riser</i> - durante la trazione dell'arco stesso), fermi restando i divieti di cui alla tavola 2.
<i>Idem</i>	PIN FISSI CPF	Questa divisione potrà utilizzare un Arco Compound come tale identificato nella sezione "Definizioni" con le seguenti limitazioni e fermi restando i divieti di cui alla tavola 2: - Mirino: solo con pin fissi ma senza limite del numero di <i>pin</i> . È possibile utilizzare mirini mobili, tuttavia essi dovranno essere bloccati in posizione fissa che verrà verificata dai componenti della piazzola / gruppo di tiro prima della competizione. Sono ammesse lenti nel mirino e bolle livellatrici. - Stabilizzazione. Sono ammessi: a) uno stabilizzatore anteriore - che può includere un attacco rapido dei pesi dei e dei <i>dampers</i> - non potrà superare, <u>complessivamente</u> , i dodici (12") pollici massimi di lunghezza dal punto di attacco al <i>riser</i> ; b) uno stabilizzatore posteriore od un sistema tipo <i>V-bar</i> senza restrizioni sulla lunghezza dello stabilizzatore (a condizione che non venga utilizzato). SONO SEMPRE AMMESSI: " <i>clarifiers</i> " o " <i>verifiers</i> " inseriti nella <i>peep</i> ; sganci , overdraw (purché protetto ai sensi della Regola n. 152) e misuratori di allungo di qualsiasi tipo .
<i>Idem</i>	ARCO NUDO CAN	Questa divisione potrà utilizzare un Arco Compound come tale identificato nella sezione "Definizioni" senza alcun accessorio, <u>fatta eccezione</u> per i pesi che potranno essere avvitati direttamente al <i>riser</i> o ai fori dell'arco (e che non dovranno avere prolunghie) e <u>per quanto infra</u> . L'arco dovrà essere privo, all'interno della zona della finestra, di qualsiasi sporgenza, contrassegno, che possano essere di aiuto per la mira. Sono altresì ammessi: 1) un supporto per la freccia (<i>rest</i>) che può essere regolabile, 2) un bottone ammortizzatore di pressione mobile, 3) gli indicatori d'allungo e 4) l'uso della patelletta, del guantino o dell'anello da tiro (orientale). <u>Consentita</u> qualsiasi tipo di presa.
TRADIZIONALE		
	LONGBOW LB	Questa divisione potrà utilizzare un Arco Longbow come tale identificato nella sezione "Definizioni". Non sono ammessi accessori di sorta. Tutte le Freccie dovranno essere identiche per dimensione, peso e costruzione. Resta consentito l'uso del <u>solo</u> guantino. <u>Non</u> consentita presa " <i>orientale</i> ".
	TAKE DOWN TD	Questa divisione potrà utilizzare un Arco Take Down come tale identificato nella sezione "Definizioni". Non sono ammessi accessori di sorta rispetto a quanto riportato nella definizione di tale arco. Tutte le Freccie dovranno essere identiche per dimensione, peso e costruzione. Resta consentito l'uso del <u>solo</u> guantino. <u>Non</u> consentita presa " <i>orientale</i> ".
RICURVO MODERNO	STILE LIBERO RSL	Questa divisione potrà utilizzare: un Arco Ricurvo Moderno - come tale identificato nella sezione "Definizioni" - che potrà essere dotato di: a. un supporto per la freccia (<i>rest</i>) che può essere regolabile ed avere più di un supporto verticale; b. un indicatore d'allungo, acustico e/o visivo o tattile, che <u>non</u> sia elettrico o elettronico; c. un (solo) mirino che <u>non</u> dovrà incorporare un prisma, delle lenti o altro dispositivo di ingrandimento o di livellamento, o dispositivi elettrici o elettronici, e <u>non</u> dovrà offrire più di un punto mira e che <u>non</u> potrà superare (lunghezza totale del mirino - cappuccio, tunnel, <i>pin</i> e/o altri simili componenti) i 2,5 cm lungo la direzione di mira; d. più pesi, stabilizzatori ed ammortizzatori di vibrazioni sul <i>riser</i> dell'arco od allo stesso ancorati purché non servano come guida della corda e non tocchino nient'altro che l'arco; e. aggiunte sulla corda che servano come contrassegno per le labbra o per il naso. <u>Non</u> consentito l'anello da tiro (orientale) ma è consentito il guantino al posto della patelletta. <u>Non</u> consentita presa " <i>orientale</i> ".
	ARCO NUDO RAN	Questa divisione potrà utilizzare: un Arco Ricurvo Moderno - come tale identificato nella sezione "Definizioni". L'arco dovrà essere " nudo " e privo, all'interno della zona della finestra, di qualsiasi sporgenza, contrassegno, difetto o laminatura (nella zona della finestra dell'arco) che possano essere di aiuto per la mira. Esso potrà essere dotato di: a. un supporto per la freccia (<i>rest</i>) che può essere regolabile ed un bottone ammortizzatore di pressione mobile, purché non offrano un aiuto supplementare nella mira; b. più pesi purché montati direttamente sul <i>riser</i> senza prolunghie, estensioni, connessioni angolari o dispositivi di assorbimento di vibrazioni; c. ammortizzatori di vibrazioni integrati purché non provvisti di stabilizzatori; d. bretelle/raccordi sempre che tali bretelle/raccordi non tocchino in modo ripetitivo la mano o il polso del concorrente; <u>Non</u> consentito l'anello da tiro (orientale) ma è consentito il guantino al posto della patelletta. <u>Non</u> consentita presa " <i>orientale</i> ". <u>Non</u> sono permessi indicatori d'allungo, stabilizzatori ed aggiunte sulla corda che servano come contrassegno per le labbra o per il naso. L'arco senza corda completo degli accessori ammessi deve poter passare attraverso un foro o un anello di diametro interno 12,5 cm ± 1 cm.

* Restano salve le ulteriori restrizioni previste nel presente Regolamento.

- GIOVANI E GIOVANISSIMI -

DIVISIONE - TIPO ARCO -	SUDDIVISIONE CODICE	SPECIFICHE (in aggiunta a quanto alla Regola n. 1 "Definizioni")
ARCO "GIOVANILE"		
	J	SOLO PER LE CLASSI "0", PRIMA e SECONDA. In via principale queste CLASSI utilizzano un arco compound universale del tipo "mono-camma" loro adatto (Genesis, Rolan o similari), ovvero, ove ciò non sia possibile, qualsiasi altro tipo di "arco scuola" senza alcuna distinzione. Non saranno consentiti clicker e / o misuratori di allungo. Gli appartenenti a queste classi potranno mirare usando un punto di ancoraggio sul loro viso, mandibola o collo e potranno fare lo string walking, oppure potranno scegliere di toccare la cocca della freccia con il dito indice "camminando" sul loro viso, mandibola o collo per mirare, ma non potranno fare entrambe le cose contemporaneamente.
		N.B. Gli appartenenti alla classe TERZA seguiranno, invece, le stesse regole utilizzate per gli Adulti (quanto ad attrezzatura e tecnica di tiro) salve le deroghe e/o regole specifiche per loro eventualmente previste.

* Restano salve le ulteriori restrizioni previste nel presente Regolamento.

(ii)

INCLUSIONI CONVENZIONALI

7. Fermo restando quanto alla Regola n. 3, l'AICS riconosce, ai fini delle GARE, le seguenti "inclusioni convenzionali" (i.e. i seguenti archi verranno considerati come equivalenti ad altri secondo quanto a seguire) qualora i PARTECIPANTI desiderino utilizzare archi diversi da quelli disciplinati nelle sezioni che precedono:

ARCO	INCLUSIONE	DIVISIONE	SPECIFICHE
c.d. STORICO	ARCHI TRADIZIONALI	LONGBOW	Nessuna ulteriore. Segue le regole della divisione in cui è incluso.
Yumi GIAPPONESE	ARCHI TRADIZIONALI	LONGBOW	Consentito guanto e presa diversa da quella mediterranea; non consentita una eventuale seconda freccia nella mano. Per il resto segue le regole della divisione in cui è incluso.
"Mongolo", "Tartaro" "Turco", "Ungherese" "Circasso" e similari	ARCHI TRADIZIONALI	TAKE DOWN	Consentito anello e presa diversa da quella mediterranea; non consentita una eventuale seconda freccia nella mano. Per il resto segue le regole della divisione in cui è incluso.
"Oneida 1"	ARCHI COMPOUND	PIN FISSI	Se con mirino: con o senza stabilizzazione. Per il resto segue le regole della divisione in cui è incluso.
"Oneida 2"	ARCHI COMPOUND	ARCO NUDO	Se senza mirino e senza stabilizzazione. Per il resto segue le regole della divisione in cui è incluso.

8. Le specifiche relative superiori inclusioni non sono estensibili alle divisioni disciplinate nelle sezioni che precedono (es. con un TAKE DOWN **nativo** non potrà essere utilizzato **l'anello da pollice tradizionalmente utilizzato con l'arco mongolo**) a meno di inserire il PARTECIPANTE (dietro richiesta di specifica di questi) nella **DIVISIONE CONVENZIONALE "PIN FISSI"**, corrispondente per CLASSE ANAGRAFICA E GENERE; il che potrà avvenire non già solo per l'anello dell'ipotesi di cui sopra ma anche, ad esempio, nella circostanza (pur rarissima), nella quale un PARTECIPANTE richieda di utilizzare lo sgancio meccanico con un arco ricurvo moderno, un arco tradizionale ecc. Quali che siano le inclusioni convenzionali restano sempre ferme tutte le altre limitazioni (es. frecce) non espressamente derogate da quanto al precedente punto 7.
9. L'AICS si riserva di disciplinare gli archi come sopra inclusi anche con altro e diverso regolamento per finalità diverse da quelle in questo previste.

(iii)

FRECCHE UTILIZZABILI - ACCESSORI AMMESSI E VIETATI - DIVIETI
Fermo restando quanto alla Regola n. 3

FRECCHE PER TUTTE LE DIVISIONI (senza restrizione quanto a marchi e loghi diversi a condizione che, osservato quanto di lato, siano tutte uguali per lunghezza, cocca impennaggio e punta, e riportino le iniziali (dello stesso colore) dell'arciere)	Possono essere utilizzate Frecche di qualsiasi tipo - come tale identificate nella sezione "Definizioni" - che non siano state modificate (tranne che tagliate a misura) rispetto dalle specifiche originali del produttore e non causino danni anomali al battifreccia. Tutte le frecce di ogni tiratore: <ol style="list-style-type: none"> dovranno essere identiche per forma, dimensioni, peso e costruzione e potranno avere dei 'wrap', che non siano più lunghi di 22 cm, misurati dall'incavo della cocca; non potranno superare il diametro massimo (al netto di eventuali wrap): <ul style="list-style-type: none"> - PER GLI ADULTI PER LA TERZA CLASSE GIOVANILE: di .422" o 10.72 mm all'asta (la punta potrà avere, invece, un diametro massimo di .425" o 10,8 mm); - PER LE CLASSI GIOVANILI "0", PRIMA E SECONDA CLASSE: di .366" o 9.3 mm all'asta (la punta potrà avere, invece, un diametro massimo di 0,370" o 9,4 mm) – e in deroga a quanto precede – <u>dovranno sempre essere in alluminio.</u> Tutte le frecce dovranno essere contrassegnate con caratteri chiari e indelebili dal nome / cognome e/o iniziali del rispettivo proprietario nonché da eventuali altre sigle per alcune tipologie di GARE.
PER TUTTE LE DIVISIONI SONO AMMESSI I SEGUENTI ACCESSORI	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Protezioni per le dita sotto forma di salvadita, guanto, patelletta (tab), per tendere, trattenere e rilasciare la corda; ➤ parabracci/o; ➤ paraseno/i; ➤ una dragona; ➤ una faretra da cintura o da terra; ➤ un indicatore di vento (purché non elettrico od elettronico) attaccato all'attrezzatura usata (per esempio: nastrino colorato); ➤ binocoli.
TELEMETRI	<ul style="list-style-type: none"> ➤ L'uso di telemetri e consimili strumenti è <u>concesso esclusivamente nelle GARE a distanze NOTE</u>; viceversa esso è <u>vietato in tutte le GARE (ed in particolare in quelle a PERCORSO) con distanze SEMI-NOTE od IGNOTE</u>. Nel caso di GARA con distanze in parte NOTE ed in parte SEMI-NOTE od IGNOTE esso si intenderà <u>NON</u> consentito.
PER TUTTE LE DIVISIONI SONO SEMPRE VIETATI:	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Meccanismi che consentano di tenere meccanicamente l'arco nella posizione aperta senza l'intervento umano; ➤ mirini laser e/o che proiettino il punto di mira in modo visibile sul bersaglio; ➤ 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 il peso / massa ad arco aperto; ➤ dispositivi elettronici di comunicazione e/o auricolari (cuffie) e/o dispositivi per la riduzione del rumore sulla linea di attesa / picchetto, ovvero che compromettano la sicurezza degli altri arcieri e/o risultino di ostacolo ovvero di intralcio ai TIRATORI sulla linea di tiro / picchetto; ➤ cannocchiali sulla linea di tiro / picchetto (ammessi invece nella zona di riposo); ➤ frecce da caccia o con punte o lame da caccia; ➤ lo <i>sky drawing</i> (aprire l'arco puntando la freccia verso l'alto e non in modo sostanzialmente parallelo a terra; ➤ overdraw <u>privi</u> di protezione; ➤ 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.

(iv)

LIMITAZIONI DI LIBBRAGGIO E VELOCITÀ DELLA FRECCIA

10. Ai fini dello svolgimento e della partecipazione alle GARE (*e fatto salvo quanto alla Regola n. 3*) sono previste le seguenti limitazioni di libbraggio ("LBS") e di velocità di uscita della freccia (in piedi al secondo" FPS") in base alle DIVISIONI / CLASSE di appartenenza:

ADULTI

TIPO GARA	TIPO ARCO E DIVISIONE	CLASSE	LBS MAX	FPS MAX	Tolleranza
TUTTE	COMPOUND (*)	MASCHI TUTTE	65	300	3 fps
TUTTE	TRADIZIONALI (*)	MASCHI TUTTE	60	270	3 fps
TUTTE	RICURVO MODERNO (*)	MASCHI TUTTE	60	285	3 fps
TUTTE	COMPOUND (*)	FEMMIN. TUTTE	60	290	3 fps
TUTTE	TRADIZIONALI (*)	FEMMIN. TUTTE	50	260	3 fps
TUTTE	RICURVO MODERNO (*)	FEMMIN. TUTTE	50	280	3 fps

CLASSI GIOVANILI

TIPO GARA	DIVISIONE CLASSE	TIPO ARCO	LBS MAX	FPS MAX	Tolleranza
TUTTE	ZERO	TUTTI	NA	NA	NA
TUTTE	PRIMA	TUTTI	NA	NA	NA
TUTTE	SECONDA	TUTTI	NA	NA	NA
TUTTE	TERZA	CFR ADULTI	CFR ADULTI	CFR ADULTI	CFR ADULTI

LEGENDA:

(*) PER TUTTE LE TIPOLOGIE DI ARCO RICOMPRESE NELLA DIVISIONE / CLASSE IN RELAZIONE AL GENERE.

NA = NON APPLICABILE

CFR ADULTI = COME PER GLI ADULTI

(C)
CLASSI DI TIRO

11. In base alle DIVISIONI, GENERE (maschile e femminile) e CLASSI ANAGRAFICHE (e sempre fatto salvo quanto alla Regola n. 3), i PARTECIPANTI vengono suddivisi nelle **CLASSI DI TIRO** di cui ai prospetti *infra* riportati fermo restando che la SOCIETÀ organizzatrice potrà dichiarare nell'invito di GARA di voler far svolgere l'intera GARA, o parte di essa, in una unica categoria maschile e femminile, purché restino distinte le relative DIVISIONI e CLASSI ANAGRAFICHE.

- ADULTI -

DIVISIONE: ARCO "COMPOUND"

ID	CODICE CLASSE	CLASSE TIRO / SUDDIVISIONE	CLASSE ANAGRAFICA
MASCHILE			
1	CSLM	STILE LIBERO	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti
2	CSLMS	STILE LIBERO SENIOR	SECONDA - da 50 a 59 anni
3	CSLMM	STILE LIBERO MASTER	TERZA - da 60 ed oltre
4	CPFM	PIN FISSI	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti
5	CPFMS	PIN FISSI SENIOR	SECONDA - da 50 a 59 anni
6	CPFMM	PIN FISSI MASTER	TERZA - da 60 ed oltre
7	CANM	ARCO NUDO	UNICA PER ETA'
FEMMINILE			
8	CSLF	STILE LIBERO	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti
9	CSLFS	STILE LIBERO SENIOR	SECONDA - da 50 ed oltre
10	CPFF	PIN FISSI	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti
11	CPFFS	PIN FISSI SENIOR	SECONDA - da 50 ed oltre
12	CANF	ARCO NUDO	UNICA PER ETA'

DIVISIONE: ARCO "TRADIZIONALE"

ID	CODICE CLASSE	CLASSE TIRO / SUDDIVISIONE	CLASSE ANAGRAFICA
MASCHILE			
13	LBM	LONGBOW	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti
14	LBMS	LONGBOW SENIOR	SECONDA - da 50 a 59 anni
15	LBMM	LONGBOW MASTER	TERZA - da 60 ed oltre
16	TDM	TAKE DOWN	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti
17	TDSM	TAKE DOWN SENIOR	SECONDA - da 50 a 59 anni
18	TDMM	TAKE DOWN MASTER	TERZA - da 60 ed oltre
FEMMINILE			
19	LBF	LONGBOW	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti
20	LBFS	LONGBOW SENIOR	SECONDA - da 50 ed oltre
21	TDF	TAKE DOWN	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti
22	TDSF	TAKE DOWN SENIOR	SECONDA - da 50 ed oltre

DIVISIONE: ARCO "RICURVO MODERNO"

ID	CODICE CLASSE	CLASSE TIRO / SUDDIVISIONE	CLASSE ANAGRAFICA
MASCHILE			
23	RSLM	STILE LIBERO	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti
24	RSLMS	STILE LIBERO SENIOR	SECONDA - da 50 a 59 anni
25	RSLMM	STILE LIBERO MASTER	TERZA - da 60 ed oltre
26	RANM	ARCO NUDO	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti
27	RANMS	ARCO NUDO SENIOR	SECONDA - da 50 a 59 anni
28	RANMM	ARCO NUDO MASTER	TERZA - da 60 ed oltre
FEMMINILE			
29	RSLF	STILE LIBERO	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti
30	RSLFS	STILE LIBERO SENIOR	SECONDA - da 50 ed oltre
31	RANF	ARCO NUDO	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti
32	RANFS	ARCO NUDO SENIOR	SECONDA - da 50 ed oltre

- GIOVANI E GIOVANISSIMI -

DIVISIONE: ARCO "COMPOUND"

ID	CODICE CLASSE	CLASSE TIRO / SUDDIVISIONE	CLASSE ANAGRAFICA
MASCHILE			
33	CSLJ3M	STILE LIBERO	TERZA - da 15 a 17 anni
34	CPFJ3M	PIN FISSI	TERZA - da 15 a 17 anni
35	CANJ3M	ARCO NUDO	TERZA - da 15 a 17 anni
FEMMINILE			
36	CSLJ3F	STILE LIBERO	TERZA - da 15 a 17 anni
37	CPFJ3F	PIN FISSI	TERZA - da 15 a 17 anni
38	CANJ3F	ARCO NUDO	TERZA - da 15 a 17 anni

DIVISIONE: ARCO "TRADIZIONALE"

ID	CODICE CLASSE	CLASSE TIRO / SUDDIVISIONE	CLASSE ANAGRAFICA
MASCHILE			
39	LBJ3M	LONGBOW	TERZA - da 15 a 17 anni
40	TDJ3M	TAKE DOWN	TERZA - da 15 a 17 anni
FEMMINILE			
41	LBJ3W	LONGBOW	TERZA - da 15 a 17 anni
42	TDJ3W	TAKE DOWN	TERZA - da 15 a 17 anni

DIVISIONE: ARCO "RICURVO MODERNO"

ID	CODICE CLASSE	CLASSE TIRO / SUDDIVISIONE	CLASSE ANAGRAFICA
MASCHILE			
43	RSLJ3M	STILE LIBERO	TERZA - da 15 a 17 anni
44	RANJ3M	ARCO NUDO	TERZA - da 15 a 17 anni
FEMMINILE			
49	RSLJ3F	STILE LIBERO	TERZA - da 15 a 17 anni
45	RANJ3F	ARCO NUDO	TERZA - da 15 a 17 anni

 DIVISIONE: ARCO "GIOVANILE" *qualsiasi tipo di arco oppure un arco compound universale mono-camma*

ID	CODICE CLASSE	CLASSE TIRO / SUDDIVISIONE	CLASSE ANAGRAFICA
MASCHILE			
46	J2M	GIOVANILE J2M	SECONDA - da 12 a 14 anni
FEMMINILE			
47	J2W	GIOVANILE J2W	SECONDA - da 12 a 14 anni
UNICA (**) M/F INSIEME			
48	UJ1	GIOVANILE UJ1	PRIMA – da 9 a 11 anni compiuti
UNICA (**) M/F INSIEME			
49	UJO (zero)	GIOVANILE UJO (zero)	ZERO - da 6 a 8 anni compiuti

(D)

**DISTINZIONE TRA "GARE TARGA" E "GARE A PERCORSO"
DISTANZE NOTE, SEMI-NOTE ED IGNOTE**

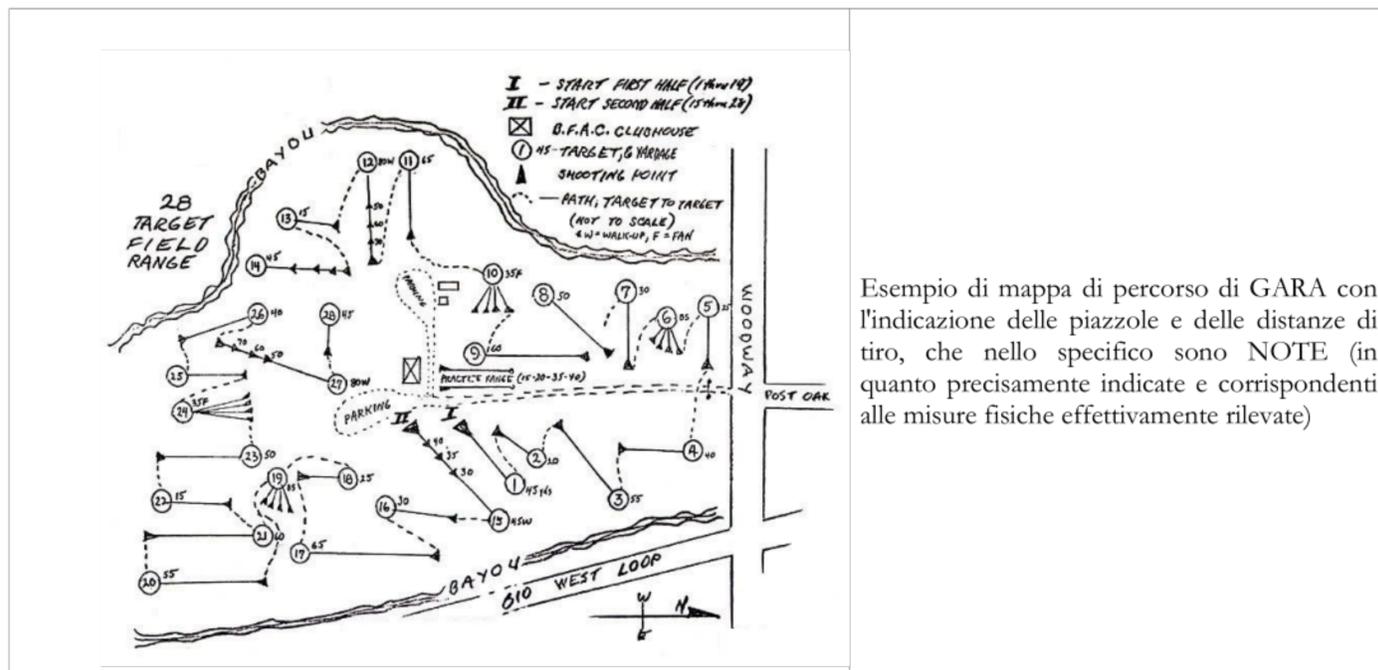
12. Le GARE che si svolgono sotto l'egida dell'Ente ricadono generalmente in una delle **DUE MACRO CATEGORIE** che seguono, che esse caratterizzano e distinguono condizionandone, in modo importante, le modalità esecutive e di sicurezza. Più in particolare distinguiamo le GARE:
- "**TARGA**", ovvero quelle che si svolgono all'aperto (*OUTDOOR*) su di un campo, oppure al chiuso (*INDOOR*, in genere in una palestra, un palazzetto od in una struttura simile), nelle quali gli arcieri scoccano le frecce sempre verso bersagli, a seconda dei casi:
 - BIDIMENSIONALI, caratterizzati da anelli concentrici, ed apposti su appositi battifreccia; ovvero
 - direttamente nel terreno ("Clout");
 il tutto alla medesima distanza ovvero a distanze diverse a seconda delle diverse tipologie di GARE;

rispetto a quelle
 - "**A PERCORSO**", ovvero tutte quelle che si sviluppano lungo un percorso di tiro (*OUTDOOR* od *INDOOR*) nel quale gli arcieri scoccano le frecce verso bersagli di volta in volta diversi (che possono essere bidimensionali –

GARE FIELD – ovvero tridimensionali – GARE 3D – ovvero di entrambi i tipi – GARE MIX) predisposti su piazzole di tiro articolate lungo tale percorso; più in particolare nelle GARE A PERCORSO:

- i. il **numero delle piazzole** di tiro che vengono predisposte dalla SOCIETÀ organizzatrice per la composizione del percorso di GARA può essere, a seconda dei casi, **fisso** (es. GARE FIELD) ovvero **variabile** (es. GARE 3D, GARE MIX), ma sempre compreso tra un minimo ed un massimo secondo quanto specificamente previsto dall'APPENDICE che disciplina la tipologia di GARA prescelta dalla SOCIETÀ organizzatrice e fermo restando che quest'ultima deve indicare nell'invito di GARA il numero totale delle piazzole costituenti l'intero percorso (anche nei casi di "andata e ritorno");
- ii. a seconda dei casi ed in relazione a quanto di seguito previsto nel presente regolamento nonché dall'APPENDICE che disciplina la tipologia di GARA prescelta dalla SOCIETÀ organizzatrice, le **distanze di tiro** possono essere **NOTE**, ovvero **SEMI-NOTE**, ovvero **IGNOTE** ovvero si può trattare di una combinazione di queste; il tutto restando inteso che la SOCIETÀ organizzatrice dovrà dichiarare nell'invito di GARA la tipologia di distanze presenti e dovrà altresì riportare sulla mappa da consegnare alle pattuglie all'atto dell'accreditamento nonché sui TOTEM presenti in ciascuna piazzola se la relativa distanza di tiro (*se del caso in relazione a ciascun bersaglio che la compone*) sia NOTA, ovvero SEMI-NOTA, ovvero IGNOTA;
- iii. si intende *convenzionalmente* per distanza di tiro:
 - **NOTA**: quella comunicata dalla SOCIETÀ organizzatrice corrispondente a quella fisica effettivamente rilevata;
 - **SEMI-NOTA**: quella comunicata dalla SOCIETÀ organizzatrice con uno *scarto compreso tra **più** ovvero **meno 3 metri*** rispetto a quella fisica effettivamente rilevata, fermo restando che essa dovrà comunque rientrare nei limiti minimi e massimi di distanze possibili anche in relazione alle varie tipologie di bersaglio;
 - **IGNOTA**: quella relativamente alla quale (differentemente dalla SEMI-NOTA) non venga comunicata alcuna misura dalla SOCIETÀ organizzatrice, fermo restando che essa dovrà comunque rientrare nei limiti minimi e massimi di distanze possibili anche in relazione alle varie tipologie di bersaglio;

Si intendono, infine, convenzionalmente comprese nel novero delle GARE A PERCORSO anche tutte quelle tipologie di GARA in cui si faccia uso di postazioni di tiro non fisse e/o di strumentazioni atte a lanciare o muovere dei bersagli da colpire con le frecce come pure quelle in cui i PARTECIPANTI debbano svolgere attività ulteriore rispetto all'attività del tiro ed al recupero delle loro frecce



Esempio di mappa di percorso di GARA con l'indicazione delle piazzole e delle distanze di tiro, che nello specifico sono NOTE (in quanto precisamente indicate e corrispondenti alle misure fisiche effettivamente rilevate)

(E)

PREVISIONI COMUNI A TUTTE LE TIPOLOGIE DI GARE

(i)

CONTENUTO MINIMO DEGLI INVITI DI GARA

13. Le SOCIETÀ organizzatrici devono riportare negli inviti di GARA tutte le indicazioni possibili per far sì che gli iscritti possano arrivare nei tempi stabiliti per l'inizio delle medesime. Esse devono inoltre precisare in detti inviti (*perlomeno*):
 - a) la denominazione ed il codice fiscale della SOCIETÀ organizzatrice e/o relativo sito web ove esistente;
 - b) il luogo (con relative indicazioni) e la/le data/e della GARA con il relativo programma;
 - c) il tipo GARA e le eventuali ulteriori specifiche di questa;
 - d) nel caso di GARE a PERCORSO:
 - 1) la composizione del percorso di GARA (includere tutte le indicazioni della lunghezza complessiva del percorso, della sua altezza sul livello del mare, e del dislivello medio tra la piazzola più bassa e quella più alta sul livello del mare ecc.)

- 2) il numero delle piazzole e dei bersagli complessivi di GARA;
- 3) il tempo complessivo per il completamento del percorso di GARA (con indicazione dell'orario di partenza delle pattuglie e del termine ultimo per la consegna degli score);
- e) la presenza (o meno) del Final Round (*solo per GARE 3D CHALLENGE OUTDOOR / INDOOR*) ovvero del GOLDEN SHOOTER (solo per le GARE B&W 300 / 5 FRECCHE / 240 SEC / 1 MANCHE);
- f) l'ammontare individuale delle quote di iscrizione alla GARA (eventualmente distinte per CLASSI DI TIRO), le modalità di pagamento delle stesse e le date di apertura e chiusura delle iscrizioni;
- g) la tipologia e la natura dei premi (come da regolamento od addizionali) eventualmente suddivisi per DIVISIONE / CLASSE / individuali / squadre;
- h) uno o più nominativi di riferimento (e sempre quello del RO) con i numeri telefonici di contatto e/o e mail;
- i) le eventuali note generali sulla *location* (es. parcheggio, alberghi, convenzioni con ristoranti ecc.);
- j) ogni altra informazione eventualmente utile ai fini della GARA.

(ii)

INDICAZIONI GENERALI

14. **GRUPPI.** Gli arcieri vengono suddivisi dalla SOCIETÀ organizzatrice in **gruppi** di tiro (altrimenti noti come "pattuglie") per quanto più possibile omogenei tra loro quanto a composizione, se del caso anticipando in modo unitario alcune DIVISIONI rispetto ad altre; più in particolare:
 - a) nelle GARE TARGA ed in quelle FIELD i gruppi sono (originariamente) composti da 4 (quattro) persone;
 - b) nelle GARE 3D e/o in quelle 3D-FIELD MIX i gruppi possono essere composti da un minimo di 4 (quattro) fino ad un massimo di 6 (sei) persone;

quanto sopra precisandosi che nelle GARE che si svolgono sotto l'egida dell'AICS non esiste - in generale - la figura del capo pattuglia / gruppo (*prevista solo in occasione delle GARE di ARCO STORICO E FOGGLIA STORICA ANCHE IN COSTUME*).
15. Nel caso di ritiro di uno o più arcieri dalla GARA o di esclusione da questa il gruppo prosegue con gli ARCIERI restanti senza alcuna compattazione con altri gruppi tranne nel caso in cui rimanga un solo ARCIERE in una data pattuglia / gruppo, nel qual caso egli viene accorpato ad un'altra pattuglia/gruppo secondo le indicazioni del DDT.
16. **ORDINE DI TIRO.** Ogni gruppo di arcieri assegnato ad un linea di tiro / piazzola di partenza si dà, prima dell'inizio della GARA, un ordine di tiro (es. AB/CD) che non potrà più essere modificato. In tale occasione gli arcieri individuano anche i marcatori (**scorer** di pattuglia / gruppo) per tutta la GARA i quali possono essere sostituiti soltanto nel caso di esclusione (o ritiro) dalla GARA di uno o più di loro. Nelle GARE TARGA l'ordine di tiro può essere **alternativamente** indicato dalla SOCIETÀ organizzatrice nel qual caso esso non potrà più essere modificato durante lo svolgimento della stessa.
17. Compatibilmente con le vigenti disposizioni in materia sanitaria (e comunque rispettando le misure minime previste dagli inerenti PROTOCOLLI), da ciascuna linea di tiro / picchetto tireranno, in genere, due arcieri contemporaneamente.

➤ *Per velocizzare lo svolgimento della GARA la SOCIETÀ organizzatrice potrà utilizzare nelle GARE A PERCORSO il metodo del c.d. "doppio picchetto" facendo così tirare 4 arcieri contemporaneamente; ciò peraltro alla prevalente condizione che non ne risulti pregiudicata in alcun modo la sicurezza dei tiri e/o dei TIRATORI.*
18. **REGISTRAZIONE DEI PUNTEGGI.** La registrazione dei punteggi si effettua SOLO dopo che tutti i componenti del gruppo hanno finito di scoccare le loro frecce.
 - a) Tutte le frecce devono restare nel bersaglio fino a quando tutte le stesse siano state dichiarate dai rispettivi arcieri e segnate dagli *scorer*.
 - b) Vanno inoltre osservate le seguenti indicazioni durante la fase di marcatura dei punti:
 - i. i bersagli non possono essere toccati e/o spostati prima della marcatura e vanno riportati alla loro corretta posizione dopo la rimozione delle frecce;
 - ii. ai fini del maggior punteggio vale il punteggio di riga (freccia tangente la curva dell'area del punteggio);
 - iii. ciascun ARCIERE dichiara i propri punti che vengono marcati sui relativi *score* (schede per la registrazione dei punti) dagli *scorer* ricevuta l'approvazione dei punti dichiarati da parte degli altri ARCIERI componenti la linea di tiro / pattuglia, totalizzando gli stessi per linea e per colonna; dopo di ciò ciascun ARCIERE provvede (nelle GARE TARGA e/o FIELD e/o sulle visuali bidimensionali di quelle 3D-FIELD MIX) a smarcare ogni foro di entrata delle proprie frecce (salvo che tale compito sia assegnato ad uno o più marcatori);
 - iv. in caso di disaccordo decide sempre la maggioranza con astensione dell'interessato e nel caso in cui in seguito a tale astensione rimanga un numero pari di arcieri si utilizza innanzitutto il sistema della maggioranza – se gli arcieri rimasti siano più di due – ovvero, nel caso di permanenza della parità (come pure nel caso di due arcieri chiamati a decidere), una moneta con il sistema del testa o croce oppure, in assenza, si utilizza il sistema del "pari o dispari" a colpo secco; ovviamente ove vi siano (esempio) due arcieri che propendano per il 10 e due che propendano per il 12 questi devono propendere per la stessa soluzione (entrambi i propendenti per il 10 testa o pari a seconda dei casi, ed entrambi i propendenti per il 12 croce o dispari a seconda dei casi): il/i vincitore/i di tale metodo attribuisce /scono, il relativo punteggio all'ARCIERE come sopra astenuto; **nelle sole GARE TARGA** può, alternativamente, essere utilizzata la regola prevista dall'Art. 13.3 lett. b) del Regolamento SCA: il punteggio indicato dall'UG diviene finale e vincolante per l'ARCIERE dallo stesso interessato e come tale va riportato sugli *score* di GARA;

- v. lo *score* deve essere firmato dall'interessato ed almeno da un altro dei componenti della la linea di tiro / pattuglia per conferma;
- vi. le schede per la registrazione dei punti (*score*) assegnate alla pattuglia / gruppo di tiro sono sempre due (2, matrice e contro-matrice) restando inteso che in caso discrepanza sui punteggi riportati sulle due schede è valido il valore più basso;
- vii. in occasione della registrazione dei punti devono inoltre tenersi in considerazione le seguenti previsioni:
 - freccia che "ATTRAVERSA LA SAGOMA / BERSAGLIO" (senza colpire un'altra freccia):
 - se la maggioranza dei componenti della la linea di tiro / pattuglia è d'accordo e conferma che la freccia sia effettivamente passata attraverso il bersaglio (ad es. a causa della cattiva tenuta dello stesso): il DDT deve essere immediatamente avvisato e va interrotto il tiro per tutti gli arcieri su quella piazzola fino a quando la stessa non sia stata ripristinata e/o considerata sicura ovvero del tutto annullata (in quest'ultimo caso: a) tutti i punti conseguiti da tutti i PARTECIPANTI su tale piazzola vengono annullati d'ufficio, ovvero, secondo quanto disposto dal DDT; b) si tiene valido il punto conseguito dalla freccia non attraversante rimasta visibile e viene ripetuto il tiro con riferimento alla freccia passata;
 - se la maggioranza dei componenti della la linea di tiro / pattuglia NON è d'accordo sull'attraversamento: verrà attribuito uno ZERO a quella freccia;
 - freccia di "RIMBALZO" (tale è la freccia che colpisce e danneggia un'altra freccia e non procede verso il bersaglio, ma rimbalza fuori di esso):
 - se la maggioranza dei componenti della la linea di tiro / pattuglia è d'accordo e conferma che la freccia sia effettivamente rimbalzata: viene deciso il punteggio a maggioranza degli arcieri e con astensione dell'interessato (tenendosi conto che in linea di principio dovrebbe essere attribuito lo stesso punteggio della freccia colpita, a condizione che quella danneggiata possa essere chiaramente identificata);
 - se la maggioranza dei componenti della la linea di tiro / pattuglia NON è d'accordo sul rimbalzo: viene attribuito uno ZERO a quella freccia;
 - qualsiasi freccia conficcata in un'altra ("robinhood") riceve lo stesso punteggio della freccia in cui è conficcata.

19. **RECUPERI.** Ogni ARCIERE ha una (ed una soltanto) possibilità di riparazione della propria attrezzatura (in caso di danno e/o guasto della medesima). Tale riparazione deve tassativamente avvenire entro il termine massimo (decorrente dalla segnalazione al DDT) **di 1 ora** per le GARE a PERCORSO e di **15 minuti** per le GARE TARGA onde consentire a tale ARCIERE di rientrare nella propria piazzola/pattuglia per riprendere la GARA. Il guasto dell'attrezzatura non deve essere necessariamente visibile, ma va immediatamente segnalato al DDT al fine del decorso del termine di cui sopra. Ove l'attrezzatura si danneggi durante l'atto del tiro la freccia andrà segnata come regolarmente scoccata con attribuzione del punteggio secondo quanto riportato nel presente Regolamento. Per tutte le GARE, INDOOR od OUTDOOR il tempo (massimo) di recupero concesso sarà di 60" (sessanta) secondi per una freccia e di altri 45" (quarantacinque) secondi per ogni eventuale ulteriore freccia da recuperare dopo la prima; il tutto senza interruzioni. Nel caso in cui sia necessario per l'ARCIERE recuperare le proprie frecce dal battifreccia / sagoma (ad esempio perché la volee nella GARA TARGA è finita, o perché nelle GARE A PERCORSO ci si debba spostare su una diversa piazzola) si procederà a riassegnare all'arciere la medesima tempistica (60"/1° freccia e 45"/2° e ss) di cui sopra per la successiva volee / piazzola e così via. Il DDT cercherà di coordinare e/o gestire i recuperi previsti dalla presente Regola posticipandoli alla fine della fase di qualifica ovvero in modo tale da interferire il meno possibile con lo svolgimento della GARA. Durante il Final Round e/o durante il GOLDEN SHOOTER non sarà ammesso alcun recupero.

(iii)

SQUADRE

20. Nelle GARE che si svolgono sotto l'egida dell'AICS è sempre ammessa la formazione di squadre *volontarie* di tiratori, anche se NON appartenenti alla stessa SOCIETÀ, a condizione che i partecipanti delle stesse:
- a) appartengano TUTTI alla stessa DIVISIONE ancorché individualmente rientranti in CLASSI ANAGRAFICHE, ovvero in categorie (maschile / femminile), diverse tra loro (*il tutto precisandosi che nell'AICS non esistono gare o finali specifiche a squadre o per le squadre, essendo i risultati di squadra la mera sommatoria dei risultati conseguiti dai singoli individualmente, Final Round incluso (pur potendoci essere premiazioni di squadra che non lo includono)*;
 - b) si identifichino come partecipanti di una data squadra fin dall'atto dell'iscrizione alla GARA facendo riferimento espresso all'unica ed inequivocabile denominazione attribuita a tale squadra dai suoi partecipanti. (*ndr. Si dovrà dire ad es. squadra "GRIFON D'ORO" e non "sono con Aldo, Giovanni e Giuseppe"*)
21. Le squadre di tiro di una data DIVISIONE - come sopra costituite ed identificate – accedono alla classifica finale di GARA (acquisendo eventuali premi previsti dalla SOCIETÀ organizzatrice) soltanto se in quella data GARA vi siano almeno DUE squadre in quella Divisione.

(iv)

REGOLE DI BUONA CONDOTTA

22. Per il regolare svolgimento della GARA è fatto divieto interferire con gli altri arcieri e/o parlare ad alta voce, mentre questi stanno tirando ovvero quando si posizionano per tirare. E' inoltre vietato uscire dal picchetto / linea di tiro quando gli arcieri prossimi alla propria persona sono con l'arco aperto. Infine è sempre necessario assicurarsi che ci sia spazio sufficiente per gli altri ARCIERI prossimi alla propria persona mentre ci si posizione sul picchetto / linea di tiro.
23. **Non** sono ammessi suggeritori, allenatori od istruttori **dietro** il tiratore durante lo svolgimento di tutta la gara.

24. Qualsiasi arciere che intenzionalmente violi le superiori regole 22 e/o 23 può essere allontanato dalla GARA con provvedimento immediato del DDT. Parimenti i suggeritori, gli allenatori od istruttori od altri soggetti che violino quanto riportato nelle regole che precedono e/o che creino intralcio e/o disturbo al regolare svolgimento della GARA possono essere allontanati dalla stessa con provvedimento immediato del DDT.

(F)
SICUREZZA

(i)

IN GENERALE: GESTIONE DELLA SICUREZZA DURANTE L'ATTIVITÀ DI TIRO CON L'ARCO

25. La sicurezza durante l'attività sportiva del Tiro con l'Arco è un obiettivo fondamentale da perseguire, fin dove possibile, per mezzo di adeguate misure di prevenzione, che vanno poste in atto in relazione a potenziali rischi specifici. Un approccio responsabile della pratica sportiva evoca necessariamente a quest'impegno non solo i dirigenti delle SOCIETÀ ma anche i Tecnici ed i PARTECIPANTI.
26. Va da sé che questo regolamento non ha la pretesa di essere esaustivo di ogni problematica intendendo, piuttosto, fornire alle SOCIETÀ alcune indicazioni utili da tenere in considerazione durante l'organizzazione delle attività, nell'ottica di un adeguato livello di sicurezza. Ciò essendo inteso che ogni attività umana (*e sportiva in particolare*) è sempre foriera del rischio potenziale di danni a persone e/o cose e che la responsabilità finale dell'attuazione delle misure di sicurezza concretamente necessarie, caso per caso, resta ad onere e carico esclusivo della SOCIETÀ organizzatrice (attraverso i *Soggetti Preposti* dirigenti delle SOCIETÀ e altri soggetti come individuati dalla Regola n. 42, i quali sono sempre tenuti ad intervenire per sospendere o, a seconda dei casi, per far sospendere immediatamente le attività di tiro qualora il livello di sicurezza sia insufficiente).
27. L'analisi delle problematiche sulla sicurezza non riguarda solo il terreno di gara o di allenamento ma include, necessariamente, le aree confinanti con l'impianto di tiro ed il loro utilizzo (aree pubbliche o private, destinate a coltivazione, edifici, parcheggi, strade, etc.).
28. Infine si tenga presente che, in relazione al numero complessivo di persone presenti ad una GARA, potrebbe essere necessaria la stesura di un **PSC** (Piano di Sicurezza e Coordinamento in tema di "security" e "safety" di cui al D.Lgs. 81/2008 e ss.) con l'adozione delle inerenti misure e procedure .

(ii)

CONDIZIONI METEOROLOGICHE AVVERSE

29. Ai sensi dell'Art. 18 del Regolamento STA la COMMISSIONE DI GARA ha la facoltà e la responsabilità di ritardare, sospendere od annullare una GARA in caso di avverse condizioni meteorologiche. Parimenti la SOCIETÀ organizzatrice ha analoghe facoltà al verificarsi di tali situazioni.
30. Qualora si verifichi una situazione contemplata dall'articolo richiamato dalla regola che precede tutti i PARTECIPANTI e gli altri soggetti autorizzati presenti sugli impianti / terreni di gara sono tenuti ad abbandonare immediatamente tali impianti / terreni a semplice richiesta del DDT quale rappresentante della COMMISSIONE DI GARA. In tal caso, nell'interesse della sicurezza, tutte le frecce eventualmente scoccate verranno lasciate nei bersagli ed i relativi punti non dovranno essere marcati. I marcatori conserveranno tutti gli *score* e le carte in loro possesso. La COMMISSIONE DI GARA e/o la SOCIETÀ organizzatrice avranno due ore per decidere, in base alle mutate condizioni meteorologiche, se riprendere lo svolgimento della GARA ovvero annullarla; ciò restando inteso che nel caso di disaccordo la decisione di annullare la GARA **prevarrà** a fronte della necessità di salvaguardare comunque la sicurezza e dell'incolumità dei PARTECIPANTI e degli altri soggetti in genere.
31. Si ricorda che secondo quanto previsto dal Regolamento STA caso di annullamento della GARA per condizioni meteorologiche avverse:
- a. agli iscritti **NON** viene restituita alcuna somma ancorché versata al fine dell'iscrizione e/o partecipazione alla stessa; e
 - b. **NON** trova applicazione quanto all'Art. 10.5 del Regolamento STA.

(iii)

I PARTECIPANTI

32. In aggiunta ai Soggetti Preposti (dirigenti delle SOCIETÀ e altri soggetti come individuati dalla Regola n. 42) anche gli stessi PARTECIPANTI sono individualmente chiamati a prestare attenzione ad alcune misure di sicurezza che "**gravitano necessariamente**" entro la loro sfera di controllo.
33. E' infatti loro responsabilità assicurarsi, ad esempio, che la loro attrezzatura (arco, frecce, corde e cavi, rilasci etc.) non sia danneggiata, sia sempre in ordine ed efficiente, e sia comunque tale da non causare rischi né a loro né ad altri. Essi devono verificare con regolare frequenza lo stato dei materiali evitando l'utilizzo di attrezzi / materiali danneggiati e/o non integri o comunque non adatti per l'attività specifica del Tiro con l'Arco. I partecipanti devono inoltre astenersi immediatamente dal tiro qualora si avvedano di una qualsiasi circostanza che possa comprometterne l'esecuzione od il risultato, in tutta sicurezza.
34. In ogni caso i PARTECIPANTI sono tenuti ad accertare ed verificare lo stato delle loro condizioni fisiche prima di intraprendere l'ATTIVITÀ SPORTIVA o comunque qualsiasi attività che li possa impegnare seriamente.
35. I PARTECIPANTI sono tenuti all'osservanza di quanto all'Art. 17 del Regolamento STA eppertanto ad indossare abiti adatti al tiro, che non interferiscano con l'esecuzione dello stesso, e scarpe chiuse.
36. Ovviamente l'arco può essere aperto solo dal picchetto / linea di tiro ed in direzione del proprio bersaglio, e solo quando l'area di tiro risulta sgombra, una volta ricevuto l'apposito segnale che avvia il tempo e/o l'azione del tiro.

37. Nel tendere la corda del loro arco gli ARCIERI **non** possono adottare una tecnica ("c.d. *sky drawing*) che consenta alla freccia, nel caso di rilascio involontario, di superare la zona di sicurezza e/o i dispositivi di sicurezza adottati.
38. Il recupero delle frecce deve avvenire contemporaneamente per tutti i PARTECIPANTI / arcieri sulla linea di tiro / piazzola.
39. Il campo di GARA va sempre attraversato con passo svelto, sebbene mai di corsa, prestando attenzione ad eventuali frecce infilate nel terreno od ostacoli a terra.
40. Per effettuare il recupero delle frecce, ci si avvicinerà lateralmente al battifreccia accertandosi, prima della loro estrazione, che non ci sia nessuno in posizione pericolosa davanti o dietro alle frecce stesse.
41. NON ci si dovrà dilungare nella ricerca di eventuali frecce perdute non immediatamente visibili nell'area finitima. Nelle GARE A PERCORSO in genere è sempre doveroso appoggiare gli archi sul battifreccia (e possibilmente qualche indumento) ricoprendolo al fine di segnalare alla pattuglia seguente la presenza di persone dietro il bersaglio alla ricerca di frecce.
42. Alcune ulteriori regole di buon senso ci portano infine ad evidenziare che, durante le GARE, non è permesso:
 - aprire un arco, con o senza una freccia, ad eccezione di quando si è sulla linea di tiro e si punti chiaramente verso un bersaglio;
 - l'uso di archi con *overdraw* **privi di protezione**;
 - gareggiare con attrezzature danneggiate o difettose;
 - l'utilizzo di:
 - dispositivi elettronici di comunicazione e/o auricolari (cuffie) e/o dispositivi per la riduzione del rumore sulla linea di attesa / picchetto, ovvero che compromettano la sicurezza degli altri tiratori e/o risultino di ostacolo ovvero di intralcio agli altri tiratori sulla linea di tiro / picchetto;
 - frecce da caccia o con punte o lame da caccia;
 - qualsiasi altro apparato, meccanismo, strumento, dotazione o quant'altro, anche se non espressamente menzionato, che rappresenti un ostacolo ovvero sia di pericolo per sé o per gli altri arcieri.

(iv)

ALCUNE LINEE GUIDA GENERALI PER LE SOCIETÀ NELL'ORGANIZZAZIONE DI GARE E
DOTAZIONI DI PRIMO SOCCORSO / NUMERI DI EMERGENZA

43. Sono preposti ("**Soggetti Preposti**") alla sicurezza per gli aspetti organizzativi e gestori delle GARE i dirigenti delle SOCIETÀ, i presidenti e consiglieri delle quali sono tenuti ad informare i propri soci ed i partecipanti alle GARE organizzate dei rischi correlati all'attività di Tiro con l'Arco e delle misure preventive e/o protettive attuate per la riduzione dei rischi specifici.
44. In particolare dirigenti delle SOCIETÀ sono tenuti ad organizzare l'ATTIVITÀ SPORTIVA in coerenza con i principi della "**prevalenza del principio e della cultura della sicurezza**", anche grazie all'adozione di un apposito regolamento interno che deve essere reso noto a tutti i fruitori dell'impianto (ad esempio tramite l'affissione presso la sede sociale o altre modalità di comunicazione appropriate). In occasione delle GARE tale regolamento deve essere visibile in una bacheca apposita ovvero reso disponibile per la consultazione presso il luogo di accreditamento alla GARA.
45. I Soggetti Preposti sono tenuti ad una costante vigilanza sugli impianti di GARA e sulle attrezzature specifiche di GARA al fine di porre in atto ogni misura necessaria per diminuire eventuali rischi di danno a persone e cose.
46. Le strutture generali degli impianti utilizzati per la GARA devono essere in buono stato manutentivo ed eventuali riparazioni dovranno essere effettuate prima della GARA (ovvero senza ritardo qualora si verificassero nel corso della stessa).
47. Le attrezzature specifiche (visuali, bersagli, cavalletti, battifreccia, reti ferma freccia e quant'altro), devono essere in buono stato manutentivo e dovranno essere sostituite senza ritardo in caso di danneggiamento che ne riduca la funzionalità e/o efficacia.
48. In caso di pericolo per l'incolumità delle persone devono essere prontamente attuate le misure protettive più idonee (interdizione di aree, transennamenti etc.), in attesa della risoluzione definitiva del problema.
49. Particolare attenzione deve essere posta nella disposizione del campo di tiro - sia esso la sede sociale che altro spazio adibito saltuariamente all'attività di tiro - in relazione alla possibile presenza di pubblico e alla tipologia di utilizzo delle aree confinanti.
50. Nelle GARE che si svolgono a più di **10 (DIECI)** km da un centro di pronto soccorso, deve essere prevista la presenza sul campo di un medico o di una ambulanza e, in tutti gli eventi che prevedono come obbligatorio la redazione di un Piano di Sicurezza e Coordinamento ("**PSC**"), deve essere prevista (ove non già richiesta dal PSC) la presenza di **un'ambulanza e di un medico**
51. Presso ogni campo di tiro ed in occasione di ogni GARA deve essere sempre presente una borsa contenenti le dotazioni di primo soccorso.
52. Il contenuto della succitata borsa, di seguito descritto a titolo indicativo, è tratto dal testo del Decreto del Ministero della Salute 15 luglio 2003, n. 388, che obbliga le piccole aziende alla seguente dotazione minima:
 - 2 paia di guanti sterili monouso
 - 1 flacone di *Betadine* Alcoolico da 125 ml
 - 1 flacone di soluzione fisiologica (sodio cloruro 0,9%) da 250 ml
 - 1 confezione di compresse di garza sterile 18x40 in buste singole

- 3 confezioni di garze sterili 10x10 in buste singole
 - pinzette da medicazione sterili monouso
 - 1 confezione di cotone idrofilo
 - 1 confezione di cerotti di varie dimensioni pronti all'uso
 - 1 rotolo di cerotto alto cm. 2,5
 - 1 rotolo di benda orlata alta cm 10
 - 1 paio di forbici
 - 1 laccio emostatico
 - 1 confezione di ghiaccio pronto uso
 - 1 sacchetto monouso per la raccolta di rifiuti sanitari
53. Oltre a quanto nelle regole che precedono dovranno essere affissi in più posizioni visibili i numeri telefonici dei Vigili del Fuoco (115) e del Soccorso Sanitario (118) e qualsiasi altro numero telefonico utile in caso di emergenza.

(v)

ACCERTAMENTI PRELIMINARI DI CARATTERE GENERALE
PRIMA DELL'ACCESSO AI CAMPI DI GARA

(a)

OMOLOGAZIONE DEL CAMPO DI GARA

54. Fermo restando quanto previsto dai Regolamenti AICS-ARCHERY in merito alle attribuzioni del DDT e/o della COMMISSIONE DI GARA per la verifica della disposizione del campo di GARA e senza che ciò valga a sollevare le SOCIETÀ organizzatrici e/i Soggetti Preposti dalle loro responsabilità, va evidenziato che l'organizzazione di GARE presuppone che il terreno / campo di GARA sia già stato precedentemente omologato per la GARA che si intende svolgere sullo stesso. A tale riguardo resta precisato che:
- a) con riferimento alle GARE TARGA (indoor od outdoor), si considereranno valide sia le eventuali omologazioni già ottenute dall'AICS che dalla Federazione Nazionale di Tiro con l'Arco riconosciuta dal CONI (relativamente a gare sostanzialmente analoghe alle GARE TARGA dell'AICS) non ricorrendo per queste tipologie di GARA ragioni che giustifichino l'adozione di ulteriori principi e/o regole addizionali rispetto a quelli già emanati da detta federazione con riferimento a queste tipologie di gara; e che, viceversa
 - b) con riferimento alle GARE A PERCORSO l'omologazione del campo di GARA (**valevole esclusivamente per la stessa**) avviene all'esito positivo di tutte le verifiche del caso previste dai Regolamenti AICS-ARCHERY, quale l'effetto diretto della procedura prevista dall'Art. 20.2 del Regolamento STA da parte della COMMISSIONE DI GARA relativamente al rilascio del secondo NULLA OSTA (che implicitamente omologa il campo di gara **esclusivamente per la GARA stessa**).

(b)

COPERTURE ASSICURATIVE

55. L'organizzazione di GARE presuppone necessariamente che le SOCIETÀ organizzatrici abbiano contratto e siano effettivamente in essere adeguate coperture assicurative in relazione alle responsabilità civili collegate all'evento / manifestazione (*più in generale*) che si intende promuovere / organizzare oltretutto, ovviamente, con riferimento specifico alla GARA organizzata.
56. Le coperture di cui sopra devono altresì comprendere le attività proprie delle SOCIETÀ organizzatrici per i danni subiti da terzi, compresi gli stessi iscritti, per fatti che siano ascrivibili alla responsabilità delle SOCIETÀ organizzatrici, loro dirigenti e personale addetto, per effetto e/o in conseguenza di:
- a) attività sportive, ricreative, culturali, formative ed associative in genere, gare, allenamenti e prove, manifestazioni riunioni e corsi in genere, campi scuole e similari;
 - b) proprietà e/o conduzione di attrezzature, impianti sportivi e materiale necessario per lo svolgimento dell'attività sportiva ed associativa in genere;
 - c) proprietà e/o conduzione dei locali dove hanno sede le varie strutture associative nonché l'esercizio di spacci di alimenti e bevande presso le sedi o gli impianti anche in occasione di manifestazioni locali aperte al pubblico ma organizzate da società affiliate all'Ente;
 - d) conduzione ed organizzazione di corsi di preparazione sportiva di ogni grado, svolti sotto diretto controllo di tecnici o allenatori tesserati all'Ente o di dirigenti della SOCIETÀ stessa;
 - e) attività che la SOCIETÀ, in aderenza a quanto indicato nella propria scheda di affiliazione, organizza o promuove sotto l'egida dell'Ente anche all'esterno dell'ambito fisico del proprio circolo od associazione.
57. Una ulteriore specifica copertura dovrà, inoltre, essere vigente per il fatto di e/o verso soggetti non tesserati all'Ente che eventualmente partecipino alla GARA ai sensi dell'Art. 10.1 lett. b) del Regolamento STA.
58. E' VIETATA l'organizzazione di una qualsiasi GARA in assenza delle necessarie coperture assicurative.

(c)

INDICAZIONI OPERATIVE A SECONDA DELLE TIPOLOGIE DI GARA

59. A beneficio delle SOCIETÀ organizzatrici e dei Soggetti Preposti si riportano di seguito alcune indicazioni relative a misure minime per l'organizzazione delle GARE in condizioni di ragionevole sicurezza. **Ciò tenendosi, peraltro, conto del fatto che dovranno essere ipotizzate soluzioni differenziate a seconda delle caratteristiche del terreno e degli spazi utilizzabili, nonché del tipo GARA organizzato, previa adeguata analisi e valutazione dei rischi da parte delle SOCIETÀ organizzatrici e dei Soggetti Preposti .**

(c.1)
GARE TARGA OUTDOOR

(i)

- Impianto in generale -

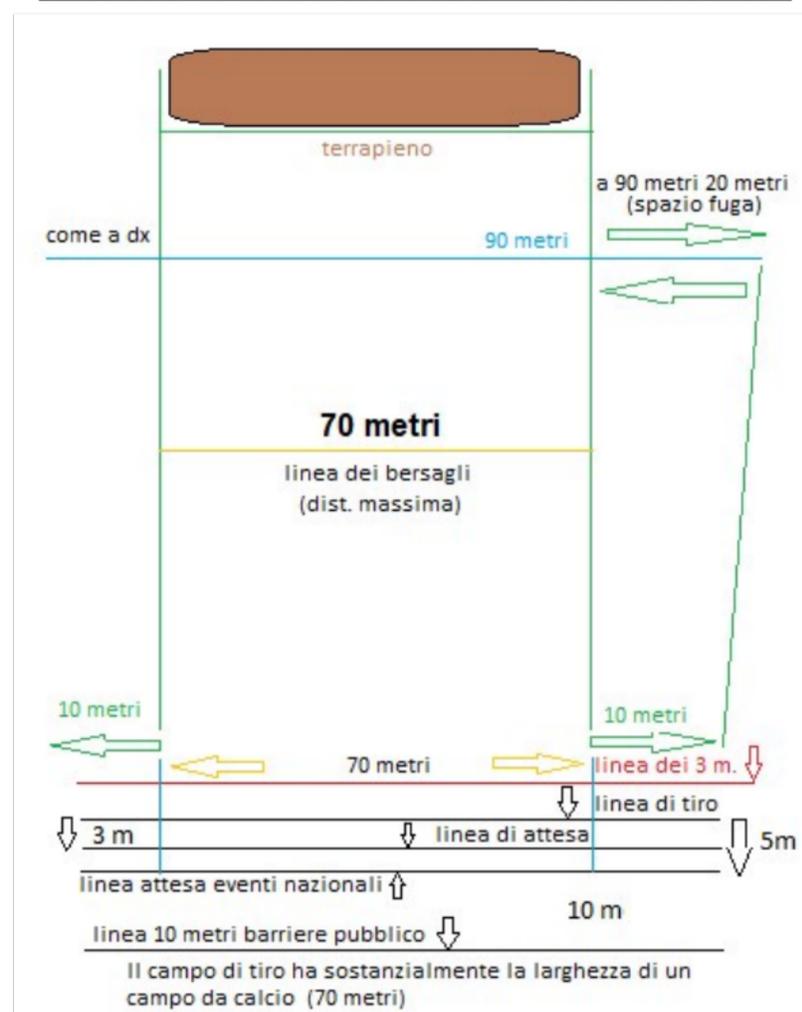
60. L'intero perimetro dell'impianto utilizzato dovrà essere delimitato con materiale idoneo ad **impedire l'accesso alle persone non autorizzate**. Si considerano equipollenti alla delimitazione anche situazioni naturali o artificiali che, di fatto, non consentano l'accesso all'impianto (fabbricati, pareti naturali, ecc.). Sarà inoltre necessario posizionare nel perimetro dell'impianto apposita segnaletica di avvertimento che informi sull'attività di tiro in corso nell'area interessata dalla GARA.

(ii)

- Campo vero e proprio -

61. La disposizione del campo di tiro deve essere conforme, per quanto più possibile, allo schema qui sotto riportato e dovrà prevedere, oltre alle aree funzionali all'attività sportiva, appositi spazi liberi di sicurezza (particolarmente avuto riguardo alla possibile presenza di pubblico, mai pagante).
62. Dovranno essere elevate idonee barriere intorno al campo sistemate lateralmente ad almeno 20 metri dagli estremi della linea del campo (con misura presa a 90 metri) ed a minimo 10 metri dagli estremi laterali alla linea di tiro. Ulteriori barriere dovranno essere posizionate ad almeno 10 metri dietro la linea di attesa ed a 80 metri **dietro (distanza minima di sicurezza)** la linea dei bersagli posizionati a 70 metri arrivandosi così ad un minimo di **150 metri dalla linea di tiro**. Tale distanza minima di sicurezza potrà essere ridotta qualora vengano sistemati adeguati sbarramenti, per esempio reti balistiche, terrapieni o simili, (*non siepi o steccati passanti*). Detti sbarramenti, quando presenti, dovranno essere sufficientemente alti da bloccare le frecce che manchino la parte superiore del bersaglio a 70 metri.
63. Le misure di cui sopra possono essere inferiori **SOLTANTO** nei seguenti casi:
- qualora **non** sia prevista la presenza di pubblico; e/o
 - in caso di bersagli posizionati a distanze inferiori di 70 metri; e/o
 - in presenza di situazioni obiettive, anche se non precisamente rispondenti a quanto sopra, che facciano comunque ritenere il tiro certamente ed assolutamente sicuro anche in caso di "miss".

SCHEMA GENERALE CAMPO DI GARA TARGA OUTDOOR



64. Il campo di gara deve essere messo in squadra e ciascuna distanza viene misurata da un punto nell'aria approssimativamente posto a 1,5 metri da terra sulla verticale passante per il centro del battifreccia fino alla Linea di Tiro. La **tolleranza delle distanze dalla linea di tiro al bersaglio è così suddivisa:**
- ± 20 centimetri per le distanze fino a 20 metri;
 - ± 50 cm per le distanze comprese tra i 20 ed i 60; e
 - ± 1 metro per le distanze superiori a 60 metri.

Per la verifica delle distanze di gara e delle tolleranze può essere utilizzato qualsiasi strumento.

65. **Le tolleranze delle dimensioni del campo sono:**

- a 70/60 metri \pm 1 metro;
- a 50/40/30 metri \pm 50 cm; e
- a 25/18 metri \pm 25 cm.

66. A terra sulla linea di tiro, direttamente ed ortogonalmente contrapposti al centro di ogni battifreccia, sono segnati riferimenti di ciascuna piazzola di tiro.

 67. **Davanti la linea di tiro** deve essere segnata la "linea dei 3 (tre) metri" al di là della quale le frecce eventualmente cadute verranno considerate come validamente scoccate.

 68. **Dietro la linea di tiro** vi è un corridoio "vuoto" di 3 (tre) metri al termine del quale viene indicata la linea di attesa per gli arcieri larga almeno due (2) metri.

(iii)

 - Eventuale pubblico / passanti -

 69. L'eventuale pubblico è ammesso esclusivamente dietro la linea di tiro e dietro le barriere, poste quantomeno alle distanze *minime* sopra indicate. **Non sono mai ammessi spettatori né ai lati del campo di tiro né, ovviamente, in prossimità o lateralmente alla linea dei bersagli o dietro di essa.**

 70. Ove non siano erette barriere lateralmente, nessuno spettatore potrà trovarsi oltre le barriere poste dietro la linea di attesa o comunque in alcuna altra situazione contraria alla regola che precede.

 71. La distanza minima di sicurezza dietro i battifreccia (cfr. Regola n. 62) deve essere adeguatamente segnata all'esterno del campo in modo da allertare immediatamente eventuali passanti.

 72. **Tutte le persone che venissero a trovarsi in posizioni contrarie rispetto a quanto previsto nelle regole che precedono verranno immediatamente allontanate dal DDT / UG / COMMISSIONE DI GARA, se del caso sospendendo l'attività del tiro.**

(iv)

 - Area di tiro, funi e fettucce per definire il campo di GARA -

 73. L'intera area di tiro deve essere libera da ostacoli od ingombri (*alberi, pali ecc.*) che possano influire od ostacolare il volo della freccia deviandone la traiettoria verso il bersaglio.

74. Ove vengano stese funi o fettucce per definire il campo di GARA ed individuare le linee dei bersagli queste dovranno essere ben fissate al terreno per evitare la possibilità di inciamparvi.

 75. Cavi elettrici per l'alimentazione di semafori o segnatempo stesi sul terreno dovranno essere segnalati da coperture di colore bianco o giallo; inoltre detti cavi dovranno essere a norma di legge per uso esterno. **Se non sufficientemente visibili o opportunamente segnalati** non possono, infine, essere presenti elementi che fuoriescono dal terreno di GARA.

(v)

 - Segnali e dispositivi vari -

76. Per cadenzare i ritmi di GARA vengono utilizzati segnali acustici, elettronici, luminosi ovvero richiami verbali. Più in particolare:

- a) gli arcieri sulla linea di attesa vengono chiamati sulla linea di tiro da due segnali;
- b) Al secondo segnale gli arcieri sulla linea di tiro possono incoccare la freccia, ma non possono alzare i loro archi fino al terzo segnale dato dal DDT (ovvero dal tavolo di GARA su indicazione di questi);
- c) un segnale prolungato (il terzo) da parte del DDT (ovvero del tavolo di GARA) indica agli arcieri che possono iniziare a tirare. Il terzo segnale interviene al 10° secondo dopo i primi due fischi/segnali consecutivi.
- d) ulteriori tre segnali in sequenza:
 - indicano la fine del tempo di tiro; e
 - invitano gli arcieri a recarsi ai bersagli per segnare i punti e recuperare le loro frecce;
 - tre segnali si utilizzeranno anche per interrompere il tiro nei casi di emergenza;
- e) riepilogo dei segnali:
 - due segnali = accedere alla linea di tiro;
 - ulteriore segnale (Terzo) = cominciare a tirare;
 - (ulteriori) tre segnali consecutivi = STOP IMMEDIATO al tiro, marcare i punti e ritirare le frecce.

 f) *N.B. la stessa tipologia di tempi/ segnali di gara si applica anche nelle volee di prova.*

77. Ove possibile si utilizzeranno dei dispositivi di cronometraggio del conto alla rovescia, visibili dalla linea di tiro il tutto essendo inteso che in caso di discrepanza tra segnali acustici – verbali e segnali elettronici-luminosi (es. semafori) i primi (acustici - verbali) prevarranno sui secondi.

(vi)

 - Battifreccia e supporti -

78. I cavalletti utilizzati come supporto dei battifreccia devono essere di dimensioni adeguate e tali da sostenere senza problemi il peso di almeno 2 battifreccia (kg 100 circa). Essi vanno inoltre adeguatamente ancorati al terreno in modo tale da garantirne la stabilità.

 79. I battifreccia vanno posizionati sui cavalletti in modo da evitarne il loro rovesciamento o caduta. A tale scopo va predisposto un sistema di *controventature* (mediante corde ancorate sia al supporto che a terra) allo scopo di mantenere i battifreccia in posizione stabile sia durante l'estrazione delle frecce che in caso di condizioni atmosferiche avverse.

80. La parte frontale del supporto, sia esso rotondo o quadrato, deve essere largo abbastanza da assicurare che l'eventuale freccia che colpisca il battifreccia e manchi di poco il bordo esterno dello stesso, rimanga infissa nel supporto stesso.
81. Qualsiasi parte del battifreccia e del suo supporto che possa danneggiare le frecce, deve essere protetta. Particolare attenzione dovrà essere riposta per evitare che le frecce che attraversano il supporto vengano danneggiate dallo stesso, specie quando si utilizzano più bersagli sullo stesso battifreccia.
82. I supporti dovranno evidenziare i numeri del battifreccia. I numeri saranno sufficientemente alti da essere visibili dalla linea di tiro e saranno fissati sopra o sotto il centro di ciascun battifreccia, in maniera da lasciare libera la visuale sulla quale tirare.
83. I supporti battifreccia dovranno essere:
- sistemati a qualsiasi angolazione compresa tra la verticale e circa 15/20 gradi rispetto alla verticale stessa;
 - simili tra loro e sistemati per quanto più possibile con la stessa angolazione e del tipo:



84. Come per i supporti i battifreccia dovranno essere simili tra loro per quantomeno per dimensione e foggia e verranno posti a distanze variabili in relazione alla tipologia di GARA TARGA che gli arcieri disputeranno. Inoltre essi verranno posizionati tra di loro con un *interspazio* tale che una persona adulta possa agevolmente passare tra due di essi contigui (*fatte salve eventuali maggiori distanze previste dai PROTOCOLLI in materia sanitaria*).
85. **I battifreccia dovranno essere posizionati in modo tale che i loro centri siano compresi, rispetto alla verticale a terra dal centro stesso, tra 125 (minimi) e 135 cm (massimi).** Le visuali apposte sui battifreccia (ovviamente quello dello stesso tipo) dovranno apparire, per quanto possibile, allineate tra loro, linea per linea.
86. Quanto sopra tenendosi sempre conto della necessità di adottare eventuali misure di sicurezza aggiuntive atte a prevenire danni e/o infortuni a persone o cose.

(vii)

- Corsie e piazzole di tiro -

87. Ogni corsia di tiro non può essere inferiore a 3 metri e, in ogni caso, le stesse debbono essere sufficientemente ampie da consentire a due arcieri di tirare contemporaneamente senza ingombro fra di essi. Tale misura verrà maggiorata nel caso di tiratori che utilizzino carrozzine o attrezzi similari.
88. Gli arcieri tirano possibilmente "due a due" dalla stessa piazzola / linea di tiro (con due corsie di tiro, una a destra ed una a sinistra di essa) garantendosi a ciascun arciere uno spazio minimo di almeno 80 cm e di almeno 120 cm per gli arcieri su sedia a rotelle (*fatte salve, in entrambi i casi, eventuali maggiori misure previste dai PROTOCOLLI in materia sanitaria*).
89. Le piazzole di tiro vanno tratteggiate con apposite fettucce di colore bianco apposte a terra sulla linea di tiro, ortogonalmente contrapposte al centro di ogni battifreccia conformemente a quanto previsto dalla Regola n. 66.

(c.2)

GARE TARGA INDOOR

90. Compatibilmente con le dimensioni della struttura ospite si applicheranno le medesime logiche e principi previsti l'outdoor, tenendosi peraltro conto che le GARE TARGA indoor non si svolgeranno mai a distanze superiori ai 25 metri.
91. L'area di tiro deve essere inaccessibile a chiunque tranne che dal lato in cui è posizionata la linea di tiro. Eventuali accessi vanno chiusi dall'esterno (*ma possono essere apribili dall'interno se svolgono funzione di via di fuga*).
92. L'area di tiro deve essere libera da ostacoli od ingombri (*es: reti da pallavolo, canestri, altri attrezzi sportivi, sistemi di illuminazione etc*) che possano influire o ostacolare il volo della freccia, deviandone la traiettoria verso il bersaglio.
93. Dietro la linea dei bersagli deve essere posizionata un'apposita rete sintetica od altro materiale idoneo al contenimento di eventuali frecce che manchino il bersaglio. Per essere efficiente tale rete non dovrà toccare terra e non dovrà essere tesa ma lasciata penzolare solo per l'estremità superiore.
94. Nessun spettatore potrà trovarsi al di là delle zone destinate al pubblico le quali vanno delimitate da apposite barriere / segnaletiche. Non sono ammessi spettatori né ai lati del campo di tiro né, ovviamente, in prossimità o lateralmente alla linea dei bersagli o dietro di essa.
95. Ove non possano essere erette barriere laterali, nessuno spettatore potrà trovarsi oltre le barriere poste dietro la linea di attesa.

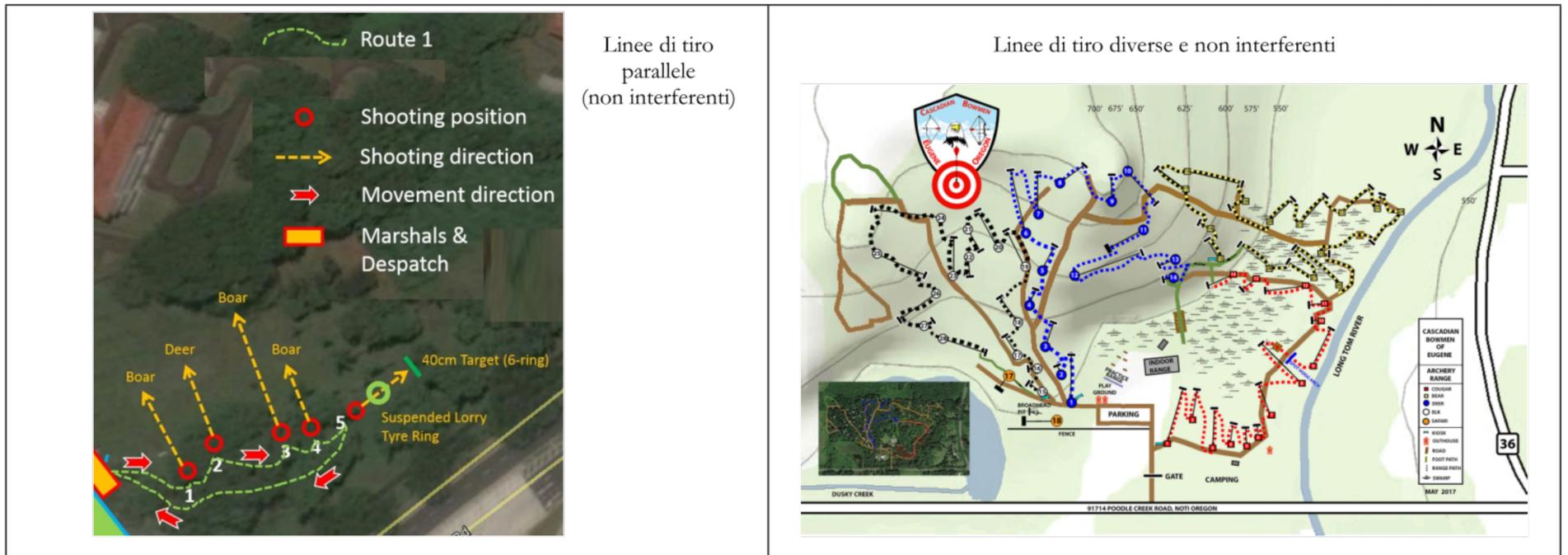
96. L'illuminazione del campo di gara deve essere sufficiente ed uniforme, in particolare sulla linea di tiro e sulla linea dei bersagli, evitando di creare ombre sulle visuali, e comunque non deve arrecare fastidio ai TIRATORI.
97. L'impianto di riscaldamento deve garantire una temperatura costante ed adeguata per l'attività di Tiro con l'Arco durante la stagione invernale.
98. Ove necessario (ad esempio mancanza di linee a terra) queste dovranno essere stese evidenziandole con apposito nastro e il campo di gara dovrà essere messo in squadra come per l'*outdoor*.
99. Si applicano ovviamente le regole sulle distanze, tolleranze (25/18 metri \pm 15 cm), riferimenti a terra, dimensioni delle corsie linea dei tre metri davanti e linee di attesa ecc, dietro quella di tiro.



(c.3)

GARE A PERCORSO

100. Nella misura in cui siano applicabili e/o compatibili dovranno essere applicate, in primo luogo, le medesime misure di sicurezza previste in genere per le GARE TARGA e successivamente quelle di seguito descritte.
101. L'intera area sulla quale insiste il percorso di GARA deve essere delimitata ed opportunamente segnalata.
102. Sarà doveroso posizionare nel perimetro DELL'INTERA AREA DI GARA apposita segnaletica di avvertimento, che informi sull'attività di tiro in corso (ad esempio tramite plurimi cartelli con la scritta "**ATTENZIONE! GARA DI TIRO CON L'ARCO IN CORSO !!!**").
103. Nel caso di GARA insistente su aree non dedicate al Tiro con l'Arco in via definitiva (*es. parti di montagna concesse in modo temporaneo per una gara specifica*) le SOCIETÀ organizzatrici dovranno posizionare delle persone di loro fiducia su tutti i passaggi di accesso al terreno di gara al fine di inibirne l'accesso da parte di estranei / soggetti NON autorizzati. (*Si suggerisce di richiedere all'autorità comunale ove si svolge la GARA l'emaneazione di apposita ordinanza sindacale.*)
104. Su tutto il terreno di gara e nelle aree finitime va attuato ogni necessario accorgimento finalizzato a garantire l'incolumità e la sicurezza dei PARTECIPANTI e dei soggetti autorizzati a transitare su tali aree.
105. I bersagli verranno posizionati lungo il percorso in modalità che, pur con quelle difficoltà di mira e di esecuzione del tiro richieste dallo spirito competitivo, preservino il principio che "**la sicurezza deve essere sempre anteposta a tutto**".
106. Il percorso va organizzato in modo che le postazioni di tiro ed i bersagli siano raggiungibili senza inutili difficoltà o perdita di tempo ed in completa sicurezza.
107. I tragitti che si dipartono dai bersagli non seguono la linea della direzione del tiro ma vanno direzionati lontano da questa e devono essere chiaramente segnalati con frecce direzionali / nastri colorati e quant'altro.
108. Nel definire il percorso va posta attenzione a prevedere un tragitto sicuro, se del caso del tutto alternativo, che permetta un accesso ad ogni bersaglio/piazzola, anche durante i tiri, per UG, personale di staff della SOCIETÀ organizzatrice e personale medico.
109. I bersagli tridimensionali vanno posizionati **verticalmente** rispetto all'orizzonte; i bersagli bidimensionali possono, invece, essere posizionati su supporti con una angolazione compresa tra la verticale a terra e circa 15/20 gradi rispetto alla stessa. Essi, inoltre **NON** dovranno essere posizionati:
 - a) oltre la linea dell'orizzonte, in modo che una freccia che manchi il bersaglio risulti alla stregua di un "*tiro flight*";
 - b) in posizione tale da consentire tiri incrociati durante l'intero percorso di GARA; anzi questi dovranno essere posizionati in modo tale che le rispettive linee di tiro siano o parallele tra di loro (non interferenti) ovvero che procedano sempre in direzione diversa e non siano interferenti (si vedano le immagini che seguono).



110. Nel disegnare il tracciato di GARA la SOCIETÀ organizzatrice utilizzerà una mappa topografica realizzando un *layout* preliminare del percorso medesimo considerando tutti i necessari elementi di sicurezza. **NEL DUBBIO SI CONSIGLIA DI ESSERE CONSERVATIVI PRIVILEGIANDO LA SICUREZZA!** Un team di 4/5 persone procederà a picchettare *in via preliminare* tutte le piazzole e tutti i punti di posizionamento dei bersagli tenendo conto:

- dell'orientamento del bersaglio, della piazzola e della "direzione di tiro" (distanza e direzione):
 - a) sul/la quale ci si trova;
 - b) di quello/a precedente (soprattutto in relazione al posizionamento del bersaglio di questa); e
 - c) di quello/a successivo/a (soprattutto in relazione al posizionamento del picchetto e della linea di tiro di questa);
- il *team* di cui sopra procederà indi a ri-verificare il tutto sulla mappa ed a passare al tracciato definitivo **solo** qualora l'analisi e le verifiche di cui sopra non evidenzino problematiche di sorta.
- *Ricordate che sulla linea di tiro / picchetti dovrà esserci spazio sufficiente per due tiratori affiancati in contemporanea e che la visuale verso il bersaglio non dovrà essere ostruita.*

111. Qualora il percorso di gara sia "ad anello" la distanza da percorrere a piedi, dal punto di ritrovo alla piazzola più lontana, non dovrà essere meno di un chilometro e mezzo (1,5) e non più di due chilometri (2) o richiedere più di 40 minuti per raggiungerla camminando a passo normale. Nel caso di percorso lineare il percorso non dovrà richiedere, per il suo completamento, più di un'ora camminando a passo normale.

112. **QUALORA LA GARA SI SVOLGA IN MONTAGNA dovrà esserci un dislivello (calcolato s.l.m.) tra la piazzola più in basso e quella posta più in alto non inferiore a 120 metri e quest'ultima (quella posta più in alto) non potrà superare i 1900 m sul livello del mare.**

(c.3.1)

APPRONTAMENTO DEL PERCORSO / CAMPO DI GARA

113. L'intero campo di gara (*sia di qualifica che del Final Round, quando presente*) dovrà essere già stato predisposto - a cura, onere e responsabilità della SOCIETÀ organizzatrice - il giorno precedente la GARA per poter essere controllato dalla COMMISSIONE DI GARA ai fini di quanto all'Art. 20.2 del Regolamento STA.

114. Onde facilitare la predisposizione del percorso e di tutte le aree che verranno variamente utilizzate in occasione della GARA si suggerisce - senza che ciò sollevi la SOCIETÀ organizzatrice dalla proprie responsabilità - di concordare in via anticipata con gli UG assegnati alla GARA lo scambio e la condivisione di una *checklist* preliminare anche in vista delle procedure di cui al precitato Art. 20.2 del Regolamento STA.

115. La SOCIETÀ organizzatrice è tenuta a mettere a disposizione dei partecipanti un campo pratica / di riscaldamento ("**PRACTICAL**"), distinto dal campo di gara (*ma sempre allestito in sicurezza*), con un minimo di 8 bersagli (non necessariamente sagome nel caso di GARE 3D) posizionati entro i minimi e massimi delle distanze di GARA.

116. In tutte le GARE A PERCORSO vanno opportunamente segnalati sul campo di gara:

- le piazzole del percorso, con i relativi picchetti; più in particolare, sui "*totem esplicativi*" posti in prossimità di ciascuna piazzola, vanno indicati:
 - a) il tipo di piazzola (ciò in particolare per le GARE FIELD);
 - b) il numero della stessa;
 - c) la tipologia del/dei bersaglio/i con le inerenti dimensioni;
(*nel caso di GARE 3D il totem riporterà una foto di ciascuno dei bersagli componenti la piazzola con evidenza delle zone di punteggio*);
 - d) la tipologia di distanza, eventualmente per ciascun bersaglio, indicando se trattasi di distanza NOTA, SEMI-NOTA ovvero IGNOTA riportando, nei primi due casi le relative distanze in conformità a quanto previsto alla Regola n. 12;
 - e) la descrizione della sequenza di tiro sui bersagli (*nel caso di bersagli plurimi*);

- il passaggio tra una piazzola e l'altra nonché le indicazioni per il proseguimento sull'intero percorso (fino al rientro) con identificazione della posizione progressiva di tutte le piazzole, accompagnata dall'indicazione "**voi siete qui**" relativamente alla piazzola sulla quale ci si trova;
- le zone di riposo e/o di ristoro;

il tutto attraverso adeguati picchetti, segnali, frecce indicative, bindelle, ecc. e con salvezza dell'eventuale richiesta di ulteriori integrazioni da parte della COMMISSIONE DI GARA, in sede di verifica.

117. Ogni piazzola di tiro si compone di tre parti:
- a) lo "**STOP**" che è il punto, indicato da un'asta, posta ad **almeno tre metri prima del picchetto di tiro**, dove la pattuglia si deve fermare e dove chi non tira deve aspettare che i TIRATORI scocchino le loro frecce;
 - b) il "**punto di tiro**" che è individuato dai *picchetti* che sono diverso colore per ciascuna CLASSE DI TIRO;
 - c) il **bersaglio** vero e proprio.
118. Con riferimento alle distanze di tiro (NOTA, SEMI-NOTA ovvero IGNOTA) ed ai picchetti si rinvia a quanto già indicato alla Regola n. 12 nonché a quanto dettagliato nell'APPENDICE che disciplina la tipologia di GARA che sarà stata prescelta dalla SOCIETÀ organizzatrice.
119. Con riferimento, infine, al posizionamento dei bersagli resta ribadito che, questi, pur disposti secondo un ordine che consenta la massima varietà dei tiri ed il miglior sfruttamento delle caratteristiche morfologiche del terreno, **non dovranno mai essere in posizione tale da consentire tiri incrociati lungo l'intero percorso.**

(G)

ARCIERI CON DISABILITA'

120. L'Ente ammette gli atleti paralimpici (come tali riconosciuti dal CIP) appartenenti alle categorie **STANDING** e **W2** a partecipare alle medesime GARE di tiro alla TARGA sia al chiuso (indoor) che all'aperto (outdoor) contestualmente agli altri soggetti e nelle medesime DIVISIONI e/o CLASSI di TIRO.
121. Parimenti gli atleti appartenenti alle categorie paralimpiche **STANDING** e **W2** sono ammessi a partecipare a **quelle tipologie di GARE A PERCORSO** sia al chiuso (indoor) che all'aperto (outdoor), contestualmente agli altri soggetti e nelle medesime DIVISIONI e/o CLASSI di TIRO, **nelle quali ed a condizione che:**
- a) il campo / terreno di gara e le aree di accesso a questi siano completamente pianeggianti e/o siano senz'altro tali da consentire la normale mobilità di detti soggetti conformemente alle categorie paralimpiche di loro appartenenza; e
 - b) nel caso di necessità sia prestata la dovuta assistenza a tali atleti per il recupero delle frecce; e che, in ogni caso
 - c) detti atleti **non debbano mai** accedere a postazioni *per loro* pericolose od instabili, avuto riguardo a tutte le circostanze del caso, quand'anche dette postazioni non fossero tali per gli altri PARTECIPANTI non paralimpici; *quanto precede intendendosi che, ove esistenti, dette postazioni saranno sostituite con altre esclusivamente riservate a tali atleti che rispettino le superiori condizioni, ovvero, qualora ciò non fosse possibile, saranno escluse dal percorso di gara di tali atleti e, in deroga a quanto sopra, verrà formata una classifica a parte contrassegnata dalla sigla "SW" esclusivamente riferita agli atleti STANDING e W2.*
122. Subordinatamente ad apposita istanza scritta della SOCIETÀ organizzatrice (adeguatamente motivata e corredata dalla necessaria documentazione, anche tecnica, del caso) l'AICS si riserva la facoltà di acconsentire - **di volta in volta**, se del caso a particolari condizioni che dovranno essere scrupolosamente rispettate dalla SOCIETÀ richiedente - la partecipazione di soggetti paralimpici **non** ricadenti nelle categorie STANDING e W2 esclusivamente nelle GARE **TARGA** al chiuso (indoor) o all'aperto (outdoor). Il tutto restando inteso che nel silenzio dell'Ente tale partecipazione si intenderà non autorizzata e che ove la stessa fosse, invece, acconsentita, detta partecipazione potrà avvenire in via esclusivamente sperimentale e senza alcun vincolo per l'AICS in relazione a futuri, ancorché analoghi, eventi..
123. **INDOOR IN GENERE (TARGA O 3D).** Supponendo che l'edificio sia già accessibile ad una sedia a rotelle, non dovrebbero essere necessarie particolari misure addizionali per il tiro indoor, fatta eccezione per un maggior spazio di manovra dietro la linea di tiro. Inoltre, poiché una sedia a rotelle richiede maggior spazio sulla linea di tiro, è consuetudine **non** avere due tiratori sullo stesso battifreccia / bersaglio quando vi sono tiratori in sedia a rotelle. *In definitiva un tiratore sulla sedia a rotelle dovrà, possibilmente, avere una piazzola tutta per sé nel proprio turno di tiro, atteso che diversamente ne risulterebbe compromessa sia la di lui prestazione che quella del soggetto che deve tirare con questi nello stesso momento.*
124. **TIRO ALLA TARGA OUTDOOR.** Per via del terreno pianeggiante, il campo di tiro con l'arco alla targa all'aperto richiede, in genere, poche modifiche per l'arciere su sedia a rotelle. Le sedie a rotelle a ruote strette, tuttavia, non funzionano su sabbia, terreni sciolti o ghiaia. A meno che non venga fornita assistenza per la marcatura dei punti ed il recupero delle frecce del tiratore, anche le corsie verso il bersaglio dovranno essere piene e prive di ostacoli (rocce, ceppi, ecc.).
125. Per le altre tipologie di GARA e per soggetti diversi dalle categorie paralimpiche STANDING e W2 ci si riporta a quanto detto nei punti che precedono.

(H)

EMBLEMI, BANDIERE, STEMMI E/O LOGHI

126. Durante tutto il tempo della GARA non potranno essere esposti, sulle aree / ambienti utilizzati dalla SOCIETÀ organizzatrice per lo svolgimento della medesima, emblemi, bandiere, stemmi e/o loghi di organismi SPORTIVI DIVERSI da quelli dell'AICS e/o del SETTORE e/o della SOCIETÀ organizzatrice.



Il presente Regolamento TTA (*con gli uniti allegati*), è stato approvato dall'AICS nella data riportata in prima pagina.