

*APPENDICE AL*  
*“Regolamento TTA”*

***“ARCO ANTICO, STORICO,  
DI FOGGIA NON FINESTRATO  
E FINESTRATO”***

*CODICI PER IL CARICAMENTO SUL REGISTRO CONI 2.0:*

**ID – CONI : DQ001 / SPORT: TIRO CON L'ARCO / DISCIPLINA: 3D**

E/O A SECONDA DEI CASI

**ID – CONI : DQ004 / SPORT: TIRO CON L'ARCO / DISCIPLINA: Tiro alla Targa (all'aperto o al chiuso)**

E/O A SECONDA DEI CASI

**ID – CONI : DQ006 / SPORT: TIRO CON L'ARCO / DISCIPLINA: Tiro di Campagna**

E/O A SECONDA DEI CASI

**ID – CONI : DQ002 / SPORT: TIRO CON L'ARCO / DISCIPLINA: Flight e Clout**

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

***03/08/2022 (b)***

**“ARCO ANTICO, STORICO, DI FOGGIA NON FINESTRATO E FINESTRATO”**

SEZ.	P/T	TITOLO
(A)		SCOPO ED AMBITO
(B)		DIVISIONI, ATTREZZATURA, ABBIGLIAMENTO, CLASSI ANAGRAFICHE E DI TIRO
(C)		IL TIRO
(D)		TIPOLOGIE DI GARE E DISTANZE MASSIME
(E)		BERSAGLI ED ALTRI ASPETTI
(F)		LE TIPOLOGIE DI GARE
	(i)	LE GARE “DESTREZZA - ABILITÀ”
	(ii)	LE GARE “BATTAGLIA”
	(iii)	LE GARE “TENZONE”
	(iv)	LE GARE “CAMPAGNA”
	(v)	LE GARE “DEI 4 PILASTRI”
	(vi)	LE GARE DI “TIRO ALLO STENDARDO”
(G)		QUESTIONI RELATIVE AI BERSAGLI PUNTEGGI, RECUPERI, ECC.
(H)		GARE A CIRCUITO
(I)		UFFICIALI DI GARA E PREMIAZIONI
(J)		PROTOCOLLI SANITARI
ALLEGATI		
1 e 2		GIOCHI DI ABILITÀ, GIOCHI STATICI E DINAMICI RICONOSCIUTI DALL'ENTE PER LE GARE “DESTREZZA - ABILITÀ” (ALL.1) E DEI 4 PILASTRI” (ALL.ti 1 e 2)
3		ULTERIORI ASPETTI RELATIVI ALLA SICUREZZA
4		MODULO MANIFESTAZIONE ABBIGLIAMENTO / ATTREZZATURA / ARCIERE

Per quanto non previsto e/o derogato dalla presente APPENDICE trovano applicazione alle GARE da essa normate sia le norme generali previste dal Regolamento STA che, nella misura in cui siano applicabili a queste tipologie di gara, quelle del Regolamento TTA previste per le GARE TARGA e/o a seconda dei casi A PERCORSO, e prime tra tutte quelle relative alla medesima procedura per il rilascio dei NULLA OSTA prevista dal Regolamento STA. Inoltre:

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

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

**(A)**
**SCOPO ED AMBITO**

1. L'arco è, con tutta probabilità uno degli strumenti più importanti che hanno accompagnato la storia dell'uomo nella sua evoluzione. È stato utilizzato in innumerevoli attività che partono dal suo uso in battaglia fino, per procurarsi la necessaria sussistenza per vivere, fino ad arrivare a comprenderne l'utilizzo in giochi di abilità o di precisione. In questo contesto ha anche formato oggetto di attività professionale militare, altamente qualificata e remunerata.
2. Questa APPENDICE si pone l'obiettivo di recuperare, *almeno in piccola parte*, il patrimonio culturale dell'arco storico (sia esso antico, di foggia non finestrato o finestrato) senza limitarsi all'uso di questo tradizionalmente avvenuto in Europa.
3. Ad un tempo essa cerca di normare le attività che si svolgono sotto l'egida dell'Ente anche quando queste avvengono parallelamente od in occasione di rievocazioni e/o manifestazioni storico-culturali nel Paese; quantomeno **allo scopo di uniformare le misure di sicurezza che devono sempre accompagnare queste tipologie di eventi (GARE)**<sup>1</sup> atteso che, come noto, il formato di gara incide direttamente sulle misure in discussione e viceversa.
4. Sono così previste da questa APPENDICE **6 tipologie di GARE** che si svolgono all'aperto e che, più in particolare, sono le GARE:
  - a. c.d. “**DESTREZZA - ABILITÀ**”: allo scopo di recuperare il patrimonio storico del tiro con l'arco nei giochi di abilità e nel tiro in genere; ID – CONI: DQ001 / SPORT: TIRO CON L'ARCO / DISCIPLINA: 3D
  - b. c.d. “**BATTAGLIA**”: allo scopo di simulare il tiro in battaglia verso un bersaglio da una linea di tiro; ID – CONI: DQ004 / SPORT: TIRO CON L'ARCO / DISCIPLINA: Tiro alla Targa (all'aperto o al chiuso);

<sup>1</sup> Anche questa APPENDICE non si riferisce in alcun modo al 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.

- c. c.d. “**TENZONE**”: l’insieme delle due macro tipologie di cui sopra; ID – CONI: DQ004 / SPORT: TIRO CON L’ARCO / DISCIPLINA: Tiro alla Targa (all’aperto o al chiuso) + ID – CONI: DQ001 / SPORT: TIRO CON L’ARCO / DISCIPLINA: 3D;
- d. c.d. di “**CAMPAGNA**”: allo scopo di recuperare il patrimonio storico del tiro con l’arco in campagna, lungo un percorso di tiro, su bersagli bidimensionali; ID – CONI: DQ006 / SPORT: TIRO CON L’ARCO / DISCIPLINA: Tiro di Campagna;
- e. c.d. di “**DEI 4 PILASTRI**”: allo scopo di recuperare il patrimonio storico del tiro con l’arco in un contesto variegato e composito tra rievocazione ed abilità / dinamismo del tiro in genere stimolando i 4 pilastri dell’arciere (*destrezza, forza, velocità e precisione*); ID – CONI: DQ001 / SPORT: TIRO CON L’ARCO / DISCIPLINA: 3D;
- f. c.d. di “**TIRO ALLO STENDARDO**”: allo scopo di recuperare il patrimonio storico del tiro con l’arco in un contesto variegato e composito tra rievocazione ed abilità / dinamismo del tiro lungo in genere; ID – CONI: DQ002 / SPORT: TIRO CON L’ARCO / DISCIPLINA: Flight e Clout
5. Le superiori GARE possono svolgersi, a seconda dei casi (secondo quanto dichiarato della SOCIETA’ organizzatrice nell’invito di GARA) in costume storico (eventualmente anche in occasione delle superiori rievocazioni) ovvero con abiti moderni (in quest’ultimo caso con applicazione diretta di quanto previsto dall’ART. 17 del Regolamento STA).
6. Ove la GARA sia destinata a svolgersi in ambientazioni rievocative e caratterizzanti (es. castelli, rocche, borghi medievali e consimili ambientazioni) essa sarà ammessa solo ove tecnicamente possibile avuto riguardo a tutte le precauzioni e misure di sicurezza del caso; il tutto previa autorizzazione nonché stretto coordinamento della SOCIETA’ organizzatrice con la Pubblica Amministrazione (“P.A.”) ove detta GARA si svolgerà, richiedendo SEMPRE, all’autorità comunale competente, l’emanazione di apposita ordinanza sindacale finalizzata alla limitazione della circolazione di persone e mezzi sulle aree di GARA, durante lo svolgimento di questa, nonché con riferimento a quelle ad essa prossime. Ad integrazione del presente punto si veda anche quanto in **All. 3** “**ULTERIORI ASPETTI RELATIVI ALLA SICUREZZA**”.
7. In aggiunta a quanto sopra **la SOCIETA’ organizzatrice**:
- dovrà ottenere, in via preventiva rispetto all’effettuazione della GARA, tutte le ulteriori autorizzazioni, permessi e/o concessioni del caso da parte delle competenti autorità pubbliche e/o da parte di soggetti privati eventualmente interessati (*proprietari di aree ecc.*);
  - dovrà porre in essere - **sul piano concreto** - tutte le necessarie misure e/o cautele in materia di sicurezza previste:
    - dalla legge, con riferimento all’organizzazione e/o fruizione di eventi e/o manifestazioni in genere, procurando l’osservanza di tali misure e/o cautele da parte di tutti i soggetti variamente coinvolti nella loro organizzazione, realizzazione, esecuzione, gestione e/o partecipazione; e
    - da questa Appendice, dai Regolamenti AICS-ARCHERY (c.f.r. ART. 9 - ORGANIZZAZIONE DELLE GARE – del Regolamento STA, Sezione “(F) SICUREZZA” del Regolamento TTA);
    - provvedendo a posizionare ai sensi della Regola n. 103 del Regolamento TTA, persone di fiducia su tutti i punti / passaggi di accesso ai terreni / aree di GARA al fine di inibirne l’accesso da parte di estranei / soggetti NON autorizzati;
  - sarà tenuta a pagare ogni e qualsiasi onere, diritto, somma, onere, costo e/o tassa dovuto per legge alla P.A. e/o ai soggetti terzi interessati come sopra a qualsiasi titolo o ragione.

**(B)**

**DIVISIONI, ATTREZZATURA, ABBIGLIAMENTO, CLASSI ANAGRAFICHE E DI TIRO**

8. La presente Appendice prevede quattro DIVISIONI d’archi: **ARCO ANTICO, ARCO STORICO, ARCO DI FOGGIA STORICA NON FINESTRATO, ARCO DI FOGGIA STORICA FINESTRATO**:

<b>ARCO ANTICO</b>	<p><u>Arco</u> di fattezze antica monoxilo o laminato secondo forme documentate e realizzato con materiali documentati. Fatto salvo quanto infra per la corda non è consentito l’impiego di materiali moderni, quali lamine plastiche, fibre sintetiche in nessuna componente dell’arco, nemmeno nelle colle di suo assemblaggio. A titolo di esempio si citano i <i>longbow</i> inglesi, gli archi vichinghi. Questa divisione comprende altresì gli archi orientali, asiatici od americani, realizzati secondo forme e con materiali documentati, anche compositi, quali gli archi turchi, mongoli, circassi, unni od ungheresi, sarmati, <i>yumi</i> giapponesi, cinesi, laminati Sami, e gli archi piatti rinforzati in tendine dei nativi americani. <u>Non sono ammessi finestrature o punti di appoggio per la freccia</u> (sia di tipo zeppa per la mano sia tipo impugnatura spessa). <b>Freccce</b>: sono ammesse solamente frecce in legno. <u>Punte</u> vedi anche limitazioni specifiche; in ogni caso non sono ammesse punte di diametro superiore a quello massimo dell’asta, salvo diverse indicazioni ed ulteriori limitazioni. <u>Cocche</u> realizzate nell’asta o riportate in materiali documentati. Non sono ammesse cocche in legno moderne. <u>Penne</u> naturali di colori naturali. <b>Corde</b> in filati naturali; sono concessi filati sintetici (di colori naturali, monocolori, bianco, nero, marrone etc.) <b>esclusivamente</b> per libraggi superiori a 60 libbre. <u>Non</u> sono ammessi punti di incoeco. Ammessi protezioni per la mano della corda e guanto per la mano dell’arco. Ove sia previsto l’abbigliamento storico esso, unitamente agli accessori (es faretra) saranno adeguati e coerenti all’attrezzatura utilizzata.</p>
<b>AA</b>	

<p style="text-align: center;"><b>ARCO STORICO</b></p> <p style="text-align: center;"><b><u>AS</u></b></p>	<p><b>Arco</b> di fattezze antica e tradizionale monoxilo o laminato secondo forme e materiali documentati. Non è consentito l'impiego di materiali moderni, quali lamine plastiche, fibre sintetiche in nessuna componente dell'arco, nemmeno nelle colle di suo assemblaggio. <b>Non sono ammessi finestrate</b>; ammesso, tuttavia, un punto di appoggio per la freccia con uno spessore massimo di 1/2 centimetri. <b>Frecce</b>: sono ammesse solamente frecce in legno. <b>Punte</b> vedi anche limitazioni specifiche; in ogni caso non sono ammesse punte di diametro superiore a quello massimo dell'asta, salvo diverse indicazioni ed ulteriori limitazioni. <b>Cocche</b> realizzate nell'asta o riportate in materiali naturali (legno, corno od osso). <b>Penne</b> naturali di colori naturali. <b>Corde</b> in filati naturali o sintetici di colori naturali (bianche, nere, marroni etc.) Ammessi 1 punto di <b>incocco</b> realizzato con uno o due riferimenti in filato. Ammessi protezioni per la mano della corda e guanto per la mano dell'arco. Ove sia previsto l'abbigliamento storico esso, unitamente agli accessori (es faretra) saranno adeguati e coerenti all'attrezzatura utilizzata.</p>
<p style="text-align: center;"><b>ARCO DI FOGGIA STORICA NON FINESTRATO</b></p> <p style="text-align: center;"><b><u>AFSNF</u></b></p>	<p><b>Arco</b> monolitico laminato con lamine in materiale sintetico costituenti repliche degli <b>AAE</b>, ovvero degli <b>AAOA</b> o degli <b>AS</b>. <b>Frecce</b>: sono ammesse solamente frecce in legno. <b>Punte</b> vedi anche limitazioni specifiche; in ogni caso non sono ammesse punte di diametro superiore a quello massimo dell'asta, salvo diverse indicazioni ed ulteriori limitazioni. <b>Cocche</b> realizzate nell'asta o riportate in materiali naturali (legno, corno od osso). Sono ammesse cocche in plastica in colori naturali non fluorescenti. <b>Penne</b> naturali di colori non fluorescenti. <b>Corde</b> in filati naturali o sintetici. Ammessi 1 punto di <b>incocco</b> realizzato con uno o due riferimenti in filato. Ammessi protezioni per la mano della corda e guanto per la mano dell'arco. Ove sia previsto l'abbigliamento storico esso, unitamente agli accessori (es faretra) saranno adeguati e coerenti all'attrezzatura utilizzata.</p>
<p style="text-align: center;"><b>ARCO DI FOGGIA STORICA FINESTRATO</b></p> <p style="text-align: center;"><b><u>AFSEF</u></b></p>	<p><b>Arco</b> monolitico laminato con lamine in materiale sintetico. Sono ammessi in questa categoria sia gli archi a flettenti piatti, sia i <i>reflex-deflex</i> sia gli archi monolitici ricurvi. A titolo di esempio si citano: <i>american semi-longbow</i>, riproduzioni laminate di archi orientali, archi stile <i>Kassai</i>. Ammessa finestatura dell'arco fino alla mezzeria solo nella categoria foggia storica finestrato. <b>Frecce</b>: sono ammesse solamente frecce in legno. <b>Punte</b> vedi anche limitazioni specifiche; in ogni caso non sono ammesse punte di diametro superiore a quello massimo dell'asta, salvo diverse indicazioni ed ulteriori limitazioni. <b>Cocche</b> realizzate nell'asta o riportate in materiali naturali (legno, corno od osso). Sono ammesse cocche in plastica in colori naturali non fluorescenti. <b>Penne</b> naturali di colori non fluorescenti. <b>Corde</b> in filati naturali o sintetici. Ammessi 1 punto di <b>incocco</b> realizzato con uno o due riferimenti in filato. Ammessi protezioni per la mano della corda e guanto per la mano dell'arco. Ove sia previsto l'abbigliamento storico esso, unitamente agli accessori (es faretra) saranno adeguati e coerenti all'attrezzatura utilizzata.</p>

9. Non sono ammessi, per le finalità della presente Appendice archi scuola anche se rivestiti, archi di metallo ed archi *take down*.
10. **FRECCE**. Tutte le DIVISIONI seguono - *fatto salvo quanto infra* - le specifiche regole più sopra riportate nei relativi riquadri divisionali, essendo peraltro inteso che le frecce devono essere **marcate** (per un più facile loro riconoscimento) nella zona destinata al *cresting* (*sempre ammessa*) o con il nome dell'arciere o con il numero di tessera dell'Ente od entrambi; più in particolare le **punte** saranno in ferro od in ottone e, per questioni di sicurezza, saranno del tipo cd. **cilindrico** od **italico** essendo:
- i. **sempre tassativamente vietate** le punte / lame "da caccia"; e
  - ii. **eccezionalmente ammesse** - nelle GARE "DESTREZZA - ABILITÀ" ovvero nelle GARE "DEI 4 PILASTRI" - **solo in relazione ad alcune piazzole per le quali la SOCIETÀ' organizzatrice ne avrà espressamente ammesso l'uso indicandolo sul totem della relativa piazzola in cui sono ammesse**: le c.d. "veneziane" e le c.d. "punte blunt", **precisandosi** che, in difetto di tale **espressa indicazione / previsione**, dette punte dovranno ritenersi vietate;
  - iii. ammesso (*quando non addirittura necessario*) per determinati giochi relativi alle tipologie di GARE "DESTREZZA - ABILITÀ" ovvero per determinati giochi relativi alle GARE "DEI 4 PILASTRI", l'uso della **punta di gomma o di tappi di sughero**;
  - iv. ammesso (*quando non addirittura necessario*) ad esempio per il TIRO allo STENDARDO, l'uso di penne "FLU FLU".
- Per tutte le Divisioni NON** potranno essere presenti **sulle aste** delle frecce segni di riferimento per l'allungo.
11. **ACCESSORI SEMPRE AMMESSI (per tutte le Divisioni)**: fatte salve le specifiche regole più sopra riportate nei relativi riquadri divisionali sono sempre ammessi:
- a) una *faretra* (di qualsiasi foggia) purché in materiale naturale, a condizione che **non sia montata od ancorata all'arco** e che, ove sia previsto l'abbigliamento storico, sia coerente con il periodo storico rappresentato dall'arciere con il proprio arco e la propria attrezzatura;
  - b) *protezioni per le dita* purché in materiali naturali (del tipo a "quantino", a "pateletta", ad "anello" o "guanto a pollice" [per questi ultimi due tipi di protezione nel **solo** caso di utilizzo di archi per i quali si è storicamente documentato l'uso di tali tipologie di protezioni (es. *arco turco per l'anello e yumi per il guanto a pollice*]);
  - c) un *parabraccio* di qualsiasi tipo purché realizzato in materiale naturale.

12. **ABBIGLIAMENTO.** Ove sia previsto l'abbigliamento storico esso coinciderà con il costume storico. Più in particolare esso dovrà essere coerente con il periodo storico rappresentato dall'arciere con il proprio arco e la propria attrezzatura (*dalle calzature indossate all'acconciatura per i capelli*); non saranno pertanto ammessi oggetti moderni (es. orologi, occhiali da sole e quant'altro possa creare evidente contrasto con i periodi storici rappresentati dal singolo arciere con la propria attrezzatura) con l'unica eccezione *degli occhiali da vista*. Per questioni di pubblica sicurezza è vietato il porto di qualsiasi tipo di arma bianca, anche se per solo uso scenico ed ancorché tali oggetti riproducano modelli originali del periodo storico rappresentato ed anche se non affilati.
- a. Nell'ipotesi di rievocazione storica è buona norma partecipare alle manifestazioni previste dagli organizzatori (cortei, spettacoli, etc.), con il proprio costume di GARA, fatto salvo il caso di maltempo e/o interruzione anticipata della manifestazione. È obbligatorio mantenere l'abbigliamento storico fino alla premiazione (inclusa). Nel caso di incidente durante il percorso di gara (*es: scarpe che si rompono, vestito che si strappa, etc.*), laddove non possa sostituire con altro abbigliamento storico, l'arciere può portare a termine la propria esibizione con altro abbigliamento.
13. Per tutte le DIVISIONI / CLASSI di tiro:

<b>sono sempre VIETATI:</b>	i. le punte / lame "da caccia";
<b>sono VIETATI QUANDO E' PREVISTO L'ABBIGLIAMENTO STORICO:</b>	ii. calzature ginniche o sandali in materiale plastico e comunque calzature non in tema; iii. calzature o altri capi di abbigliamento con zip o strap visibili; iv. calzature con soles "a carrarmato", <i>espadillas</i> o mocassini; v. occhiali da sole anche se da vista ammessi occhiali con lenti fotosensibili (laddove possibile è consigliato l'uso di lenti); vi. pantaloni in vista corti o lunghi in <i>jeans</i> e/o in materiale sintetico; vii. pantaloni in vista in foggia moderna con loghi e/o stampe, zip o strap; viii. cappelli o altro non assimilabile al periodo; ix. sciarpe o " <i>kefia</i> " o <i>pachmina</i> e comunque altri capi simili non attinenti al periodo; x. giubbini gilet o giacche in fattura moderna e/o con loghi stampati visibili; xi. magliette o altri capi con loghi e/o marchi stampati visibili; xii. parabraccio e guantini in plastica o altri materiali moderni; xiii. attrezzature ed accessori moderni (cannocchiali, righelli, squadrelle, etc...)
<b>sono AMMESSI:</b>	calzemaglie o similari
<b>sono eccezionalmente AMMESSE:</b>	nelle sole GARE "DESTREZZA - ABILITÀ" ovvero nelle GARE "DEI 4 PILASTRI" – e solo in relazione ad alcune piazzole per le quali la SOCIETÀ' organizzatrice ne avrà espressamente ammesso l'uso indicandolo sul totem della relativa piazzola in cui esse sono ammesse: le "veneziane" e le c.d. "punte blunt". <b>N.B.: in difetto di tale espressa indicazione / previsione, tali punte dovranno ritenersi vietate</b>
<b>si usa come MODALITÀ DI TIRO:</b>	quella <b>infradito</b> (indice sopra la cocca che tiene la corda, medio ed anulare sotto la stessa, tutti e tre tengono la corda); è consentita la patella, <b>purché</b> consenta la modalità di tiro infradito e sia costruita con materiali naturali è <b>ammesso</b> l'aggancio a uncino per archi Kassai è <b>ammessa</b> una presa diversa <b>solo</b> per gli archi orientali (anello e/o guanto a pollice" nel caso di utilizzo di archi per i quali è storicamente documentato l'uso di tali tipologie di protezioni (es. arco turco per l'anello e yumi per il guanto a pollice).

14. La verifica dell'abbigliamento, dell'attrezzatura e delle modalità di tiro può essere fatta dagli UG in qualunque momento della gara e/o può ad essi essere segnalata dai capipattuglia.
15. **CLASSI.** Sono previste le seguenti CLASSI ANAGRAFICHE per tutte le tipologie di GARE:

DEFINIZIONE	ETA'	NOTE
<b>Pueri</b>	bambini/e dai 5 ai 8 anni compiuti;	solo a scopo dimostrativo: il loro punteggio non entra in classifica e vengono tutti premiati; <b>categoria unica anche m/f</b>
<b>Monelli/e</b>	bambini/e dagli 9 ai 12 anni compiuti;	<b>categoria unica anche m/f</b>
<b>Puellae</b>	ragazze dai 13 anni a 16 anni compiuti;	
<b>Iuvenes</b>	ragazzi dai 13 anni a 16 anni compiuti;	
<b>Messeri</b>	uomini da 17 anni compiuti in poi;	
<b>Dame</b>	donne da 17 anni compiuti in poi.	

Precisazioni:

- a) per i Pueri ed i Monelli non v'è distinzione d'arco, purché le attrezzature siano conformi allo spirito della presente Appendice;

- b) i Pueri, i Monelli, le Puellae e gli Iuvenes che durante l'anno raggiungono uno dei limiti di età imposti per il passaggio alla classe successiva, completano l'anno (solare) nella classe in cui hanno iniziato;
- c) ogni arciere nel corso dell'anno (solare) può cambiare la propria Divisione di Tiro, perdendo peraltro la propria posizione nell'eventuale classifica generale amatoriale, *se e quando eventualmente prevista*.
16. In base alle DIVISIONI, GENERE (m/f) e CLASSI ANAGRAFICHE si hanno, pertanto, le seguenti **CLASSI DI TIRO**:

PR	CLASSE DI TIRO	SIGLA	NOTE
1	Pueri	P	UNICA ANCHE M/F
2	Monelli/e	M	UNICA ANCHE M/F
3	Puellae Arco Antico	PAA	=
4	Puellae Arco Storico	PAS	=
5	Puellae Arco Di Foggia Storica Non Finestrato	PAFSNF	=
6	Puellae Arco Di Foggia Storica Finestrato	PAFSF	=
7	Iuvenes Arco Antico	IAA	=
8	Iuvenes Arco Storico	IAS	=
9	Iuvenes Arco Di Foggia Storica Non Finestrato	IAFSNF	=
10	Iuvenes Arco Di Foggia Storica Finestrato	IAFSF	=
11	Messeri Arco Antico	MAA	=
12	Messeri Arco Storico	MAS	=
13	Messeri Arco Di Foggia Storica Non Finestrato	MAFSNF	=
14	Messeri Arco Di Foggia Storica Finestrato	MAFSF	=
15	Dame Arco Antico	DAA	=
16	Dame Arco Storico	DAS	=
17	Dame Arco Di Foggia Storica Non Finestrato	DAFSNF	=
18	Dame Arco Di Foggia Storica Finestrato	DAFSF	=

17. Resta in facoltà della SOCIETA' organizzatrice acconsentire la partecipazione alla GARA ad **alcune** DIVISIONI / CLASSI di tiro **soltanto**, purché ne dia **chiara** evidenza nell'invito di GARA; in difetto di tale limitazione dovranno intendersi ammesse alla stessa tutte le CLASSI previste da questa Appendice per la GARA così organizzata.

(C)

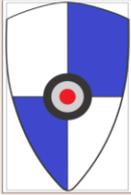
**IL TIRO**

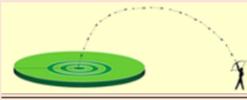
18. La presa sulla corda sarà, **generalmente**, con la freccia tra il dito indice e il dito medio restando peraltro consentita una presa diversa ove si faccia uso dell'anello da pollice **in ragione della tipologia di arco orientale utilizzato / rappresentato** (*mongolo, cinese, tartaro, turco, ungherese, circasso, ecc.*) ovvero si faccia uso del guanto a pollice con la relativa presa (*yumi* giapponese).
19. Per esigenze di tiro, potrà essere modificata l'impostazione del corpo e/o il punto di ancoraggio ma non si potrà modificare la presa sulla corda.
20. Ovviamente l'arciere, prima di ingaggiarsi nel tiro, dovrà accertarsi che tutti gli altri arcieri siano alle sue spalle e che la traiettoria di tiro sia completamente sgombra (da persone, animali e cose).
21. L'arco verrà caricato verso il basso o parallelamente alla linea delle spalle e durante la trazione **non** potrà essere utilizzato il c.d. *sky drawing* né esso potrà essere aperto lateralmente rispetto al bersaglio, pena l'annullamento del tiro (e nel caso di reiterazione della condotta di esclusione dalla GARA). *Per lo yumi giapponese e per gli archi orientali in genere la trazione sarà sempre parallela alla linea di terra potendo essere anche sopra la linea delle spalle o linea del bersaglio atteso che questi particolari archi si aprono dall'alto (mani sopra la linea della testa ancorché l'apertura sarà sempre parallela a terra) e si scende "entrando" negli stessi. In ogni caso anche per questi archi resta vietato lo sky drawing.* A maggiore chiarificazione di quanto precede resta precisato che è consentito lo "**sky shooting**" (scocco della freccia una volta aperto completamente l'arco, per le gare di "TIRO ALLO STENDARDO" e per alcuni giochi delle GARE DEI 4 PILASTRI, fermo restando quanto previsto ai punti 67. e74 e ss. nonché per le gare "BATTAGLIA", purché la gittata della freccia non superi la linea di confine del campo.
22. Con qualsiasi tipo di arco non è ammesso il c.d. *string walking*.
23. Qualora una freccia cada mentre l'arciere abbia iniziato l'azione di tiro egli potrà tirarne un'altra al posto di quella caduta se quest'ultima possa essere toccata (dal tiratore medesimo) con la punta superiore od inferiore del proprio arco, tenendo entrambi i piedi fermi a terra.

(D)

**TIPOLOGIE DI GARE E DISTANZE MASSIME**

24. Le **6** tipologie di GARA previste dalla presente APPENDICE sono così sintetizzate:

DENOMINAZIONE	LOCATION	CARATTERISTICHE	DISTANZE (in metri)
<p><b><u>DESTREZZA</u></b> <b><u>ABILITÀ</u></b></p> <p><b>DESTREZZA</b></p>  <p><b>ABILITÀ</b></p>	<p>Ammessa – <i>solo ove tecnicamente possibile avuto riguardo a tutte le precauzioni e misure di sicurezza del caso e previa autorizzazione e coordinamento con le Autorità preposte della Pubblica Amministrazione ove queste si svolgeranno</i> – <b>anche</b> in ambientazione rivocativa e caratterizzante es. castelli, rocche, borghi medievali e consimili ambienti). Diversamente ammessa solo in aree all'uopo dedicato e sempre senza accesso al pubblico nelle zone di tiro / osservate le distanze di sicurezza.</p>	<p>La gara si svolge attraverso <b>un percorso</b> costituito da un certo numero di postazioni di tiro (<i>piazzole</i>) a distanze diverse all'interno del <i>percorso</i> consentito e con tipologie di tiri tra loro diversificati e possibilmente mai ripetitivi entro il <i>range</i> (minimo e massimo) previsto.</p> <p>Il numero minimo di piazzole è <b>15</b> ed il massimo è <b>25</b>.</p> <p>Tali minimi e massimi possono essere ridotti in caso di maltempo.</p> <p>Si utilizzano tipologie variegata di bersagli <u>a scelta discrezionale dell'organizzatore fermo il minimo di:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>N. 3 sagome di animali tridimensionali;</li> <li>N. 3 sagome o <u>di animali bidimensionali</u> o <u>di altra tipologia di bersaglio bidimensionale</u>;</li> <li>N. 4 di giochi di abilità statici e/o dinamici (<b>tra quelli in All. 1</b>).</li> </ol> <p>I bersagli collocati ad una distanza uguale o superiore a 25 mt potranno essere singoli.</p>	<p><b>Minima: 8</b></p> <p><b>Massima: 35</b></p> <p><b><u>non ammessi</u></b> <b><u>Pueri e Monelli</u></b></p>
<p><b><u>BATTAGLIA</u></b></p> 	<p>Esclusivamente in campo dedicato senza accesso al pubblico nelle zone di tiro / osservate le distanze di sicurezza.</p>	<p>Come bersagli si utilizzano solo visuali (bidimensionali) rinvenibili sul libero mercato suggerendosi - ove possibile - l'utilizzo di visuali "<b>storiche</b>" (es. grandi scudi) all'uopo fatte disegnare dalla SOCIETA' organizzatrice.</p>	<p><b><u>A DISTANZE UNICHE</u></b> <b><u>COME A SEGUIRE</u></b> <b><u>FINO AI MASSIMI PIU'</u></b> <b><u>SOTTO PRECISATI:</u></b></p>
<p><b><u>TENZONE</u></b></p>	<p>Vedi sopra e sotto a seguire</p>	<p><i>La combinazione delle due tipologie di gara che precedono</i></p>	<p>Vedi sopra e sotto a seguire <b><u>non ammessi</u></b> <b><u>Pueri e Monelli</u></b></p>
<p><b><u>CAMPAGNA</u></b></p> 	<p>Ammessa – <i>solo ove tecnicamente possibile avuto riguardo a tutte le precauzioni e misure di sicurezza del caso e previa autorizzazione e coordinamento con le Autorità preposte della Pubblica Amministrazione ove queste si svolgeranno</i> – <b>anche</b> in ambientazione rivocativa e caratterizzante es. castelli, rocche, borghi medievali e consimili ambienti). Diversamente ammessa solo in aree all'uopo dedicato e sempre senza accesso al pubblico nelle zone di tiro / osservate le distanze di sicurezza.</p>	<p>La gara si svolge attraverso <b>un percorso</b> costituito da un certo numero di postazioni di tiro (<i>piazzole</i>) a distanze diverse all'interno del <i>percorso</i> consentito e con tipologie di tiri tra loro diversificati e possibilmente mai ripetitivi entro il <i>range</i> (minimo e massimo) previsto.</p> <p>Il numero minimo di piazzole è 15 ed il massimo è 25.</p> <p>Tali minimi e massimi possono essere ridotti in caso di maltempo.</p> <p><b>Si utilizzano SOLO bersagli BIDIMENSIONALI</b> la cui foggia, dimensione e punteggi sono decisi dalla SOCIETA' organizzatrice e comunicati nell'invito di gara ed in mancanza quelli nell'immagine a sinistra.</p>	<p><b>Minima: 8</b></p> <p><b>Massima: 35</b></p> <p><b><u>non ammessi</u></b> <b><u>Pueri e Monelli</u></b></p>

<p><b><u>DEI 4 PILASTRI</u></b></p> 	<p>Ammissa – <i>solo ove tecnicamente possibile avuto riguardo a tutte le precauzioni e misure di sicurezza del caso e previa autorizzazione e coordinamento con le Autorità preposte della Pubblica Amministrazione ove queste si svolgeranno</i> – <b>anche</b> in ambientazione rivocativa e caratterizzante es. castelli, rocche, borghi medievali e consimili ambienti). Diversamente ammissa solo in aree all'uopo dedicato e sempre senza accesso al pubblico nelle zone di tiro / osservate le distanze di sicurezza.</p>	<p>La gara si svolge attraverso <b>un percorso</b> costituito da un certo numero di postazioni di tiro (<i>piazzole</i>) a distanze diverse all'interno del <i>percorso</i> consentito e con tipologie di tiri tra loro diversificati e mai ripetitivi entro il <i>range</i> (minimo e massimo) previsto. Il numero minimo di piazzole è <b>12</b> ed il massimo è <b>24</b>. Tali minimi e massimi possono essere ridotti in caso di maltempo. Si utilizzano tipologie variegata di bersagli <i>a scelta discrezionale dell'organizzatore</i>. Devono essere presenti 3 tipi diversi di bersagli (tra sagome, visuali e giochi) e dovrà essere altresì prevista una (o più) piazzola (e) per ognuna delle prove attinenti ai <b>4 punti pilastri dell'arciere</b> (destrezza, forza, velocità e precisione), che verrà contraddistinta, sul relativo totem dallo specifico simbolo riportato qui di fianco; <b>le prove in questione vanno selezionate tra quelle in All.ti 1 e 2.</b></p>	<p><b>Minima: 8</b></p> <p><b>Massima: 35</b></p> <p><b>non ammessi Pueri</b></p>
<p><b><u>TIRO ALLO STENDARDO</u></b></p> 	<p>Ammissa solo in aree dedicate e sempre senza accesso al pubblico nelle zone di tiro / osservate le distanze di sicurezza.</p>	<p>La gara si svolge in un campo di ampie dimensioni. Trattasi di una particolare forma di tiro <i>Flight e Clout</i> che idealmente rievoca un assalto al mastio di un castello conquistandone, con le frecce, lo STENDARDO che resta attaccato ad un'asta impiantata per terra, attorno alla quale, sempre a terra, vi sono dei cerchi fisici od ideali (misurati di volta in volta) necessari per l'attribuzione dei punteggi.</p>	<p><b>70</b> <b>fissa</b></p> <p><b>non ammessi Pueri e Monelli</b></p>

**DISTANZE MASSIME GARA “BATTAGLIA”**

PR	CLASSE DI TIRO	SIGLA	METRI
1	Pueri	P	8
2	Monelli/e	M	12
3	Puellae Arco Antico	PAA	30
4	Puellae Arco Storico	PAS	30
5	Puellae Arco Di Foggia Storica Non Finestrato	PAFSNF	30
6	Puellae Arco Di Foggia Storica Finestrato	PAFSF	30
7	Iuvenes Arco Antico	IAA	40
8	Iuvenes Arco Storico	IAS	40
9	Iuvenes Arco Di Foggia Storica Non Finestrato	IAFSNF	40
10	Iuvenes Arco Di Foggia Storica Finestrato	IAFSF	40
11	Messeri Arco Antico	MAA	60
12	Messeri Arco Storico	MAS	60
13	Messeri Arco Di Foggia Storica Non Finestrato	MAFSNF	60
14	Messeri Arco Di Foggia Storica Finestrato	MAFSF	60
15	Dame Arco Antico	DAA	40
16	Dame Arco Storico	DAS	40
17	Dame Arco Di Foggia Storica Non Finestrato	DAFSNF	40
18	Dame Arco Di Foggia Storica Finestrato	DAFSF	40

**(E)**
**BERSAGLI ED ALTRI ASPETTI**
**(i)**
**LE GARE “DESTREZZA - ABILITÀ”**

25. Le Gare “**DESTREZZA - ABILITÀ**” Si svolgono e sviluppano attraverso un **percorso** (“**Percorso**”) articolato in un certo numero di postazioni di tiro (dette “**piazzole**”) decise dalla SOCIETA’ organizzatrice a distanze diverse (entro i limiti minimi e massimi previsti), con tipologie di tiro tra loro diversificate e possibilmente mai ripetitive. Il numero minimo di piazzole è **15** ed il massimo **25**. Si utilizzano tipologie variegata di bersagli a scelta discrezionale della SOCIETA’ organizzatrice fermo il minimo di:
- N. 3. sagome di animali **tridimensionali**;
  - N. 3. sagome o di animali **bidimensionali** o di altra tipologia di bersaglio;
  - N. 4. di giochi di destrezza / abilità statici e/o dinamici **scelti tra quelli in All. 1.**

Quanto sopra tenendosi presente che i giochi di destrezza / abilità dovranno sempre rappresentare ALMENO un terzo +1 delle piazzole totali del percorso e che le relative piazzole dovranno essere contraddistinte, sui relativi *totem* dal simbolo:



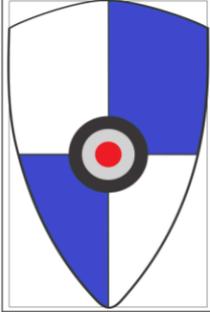
26. I bersagli collocati ad una distanza uguale o superiore a 25 mt potranno essere singoli.
27. La Gara comincia all'ora indicata nell'invito (ovvero al segnale sonoro comunicato dalla SOCIETA' organizzatrice per l'avvio della Gara). Le *pattuglie* dovranno già trovarsi presso la piazzola di partenza del Percorso ad esse individualmente assegnata dalla SOCIETA' organizzatrice. **A pena di squalifica il Percorso delle Gare DESTREZZA - ABILITÀ verrà completato dai PARTECIPANTI nel tempo massimo di GARA comunicato dalla SOCIETA' organizzatrice nell'invito alla stessa (od altrimenti comunicato alla riunione pre-Gara prima dell'avvio della medesima), non essendo in genere previsto un tempo massimo per l'effettuazione di ciascun tiro od un tempo massimo per il completamento di tutti i tiri da effettuare in ciascuna piazzola FATTA ECCEZIONE DELLE PIAZZOLE RELATIVE AI GIOCHI DI DESTREZZA / ABILITÀ nelle quali dovranno essere rispettati i tempi previsti riportati sui rispettivi *totem* di piazzola.**
28. La SOCIETA' organizzatrice deve sempre predisporre un campo "*practical*" (Regola n. 115 Regolamento TTA) nel quale effettuare i tiri di riscaldamento. Essa inoltre è tenuta garantire una buona agilità delle piazzole affinché non ci siano impedimenti ad esempio nel caso di utilizzo dell'abbigliamento storico (es. terreni troppo sconnessi o scivolosi, acquirini, *etc.*).
29. Ogni Pattuglia nomina **un capopattuglia** scelto dagli arcieri componenti la pattuglia medesima, ovvero in caso di disaccordo, dalla SOCIETA' organizzatrice. Al capopattuglia viene consegnata, insieme alle schede punti (score), la documentazione relativa al percorso con le indicazioni relative alle misure di sicurezza ed i nomi degli UG. Il Capopattuglia decide a chi assegnare il compito di segnapunti. I segnapunti sono due per pattuglia (non possono essere scelti per questo ruolo gli eventuali PARTECIPANTI appartenenti alle classi Puellae e Iuvenes). I capipattuglia si accertano, insieme agli altri componenti della pattuglia, che la piazzola sulla quale s'approcciano a tirare (nonché quella che s'accingono a lasciare) non sia stata modificata e che sia libera da persone cose od animali, prima dell'inizio dei tiri nonché, che durante questi, non sopraggiungano situazioni di pericolo (al verificarsi delle quali va immediatamente fermata l'azione di tiro dandone contestuale comunicazione agli UG di gara). Nel caso in cui il capopattuglia di una pattuglia non fosse presente all'avvio della GARA o dovesse assentarsi (temporaneamente o definitivamente) nel corso della stessa lo stesso verrà sostituito da un arciere scelto dagli altri componenti della pattuglia medesima o, su richiesta congiunta di questi, dal soggetto (tra di essi) indicato dal primo UG disponibile.
30. Il numero **massimo dei componenti ciascuna pattuglia è di 10 arcieri** con qualsiasi composizione. La SOCIETA' organizzatrice cercherà di comporre (*ove possibile*) ogni pattuglia con adulti di 3 (associazioni) diverse cercando di non avere in ciascuna delle stesse un numero di arcieri della stessa associazione superiore alla metà + 1.
31. Onde evitare errori / situazioni di pericolo:
  - a. sul *totem* che contraddistingue ogni piazzola (*analogamente a quanto previsto dalla Regola n. 116 Regolamento TTA*), occorrerà indicare:
    - a) il percorso di accesso e di uscita alla piazzola;
    - b) il numero / nome piazzola;
    - c) il numero di frecce da tirare nella stessa;
    - d) la sequenza di tiro;
    - e) il numero di picchetti (se previsti);
    - f) la posizione dell'arciere durante il tiro;
    - g) punteggio conseguibile per ciascun bersaglio e complessivamente per quella piazzola.
  - b. Nell'area di tiro: in caso di tiro di più arcieri in contemporanea dovrà essere apposto 1 picchetto o zona di tiro per ogni arciere.
32. I capipattuglia:
  - a. partecipano alla riunione pre-gara in rappresentanza della pattuglia di appartenenza;
  - b. verificano tutte le piazzole del Percorso accompagnando la COMMISSIONE DI GARA (istituita ai sensi dell'art. 20 del Regolamento STA), prima dell'avvio della GARA;
  - c. hanno la facoltà di chiedere alla COMMISSIONE DI GARA con adeguata motivazione basata su questioni di sicurezza, di far annullare o modificare piazzole, picchetti e bersagli (fermo restando che la relativa determinazione finale resta esclusivamente riservata alla COMMISSIONE DI GARA).  
*A Gara iniziata non potranno essere più richieste modifiche al Percorso (ad eccezione di eventuali questioni/fatti frattanto sopraggiunte/i che impattino sulla sicurezza dello svolgimento della Gara stessa).*

33. Ove la COMMISSIONE DI GARA sia costretta ad eliminare una piazzola durante la Gara (ad esempio per rottura non immediatamente riparabile del gioco o bersaglio), i punteggi di quella piazzola saranno azzerati a tutti i PARTECIPANTI.
34. Attesa la varietà e variabilità dei tiri la COMMISSIONE DI GARA è tenuta a prestare ogni necessaria attenzione e cautela in occasione delle attività di cui all'Art. 20.2 del Regolamento STA (ed in particolarmente nelle piazzole con giochi di abilità statici e/o dinamici). **In ogni caso, oltre ai c.d. "tiri incrociati", sono esclusi (particolarmente dai "giochi di abilità") materiali metallici - non adeguatamente protetti con legno - suscettibili di deviare le frecce che manchino il bersaglio verso traiettorie imprevedibili.**
35. Si applicano a questa tipologia di GARE, in via residuale, le regole previste per le GARE A PERCORSO dal Regolamento TTA e, per quanto riguarda l'approntamento del campo, quelle di cui alle Regole n. 100 e ss di quest'ultimo e si farà altresì riferimento in via analogica a quanto previsto dall'APPENDICE GARE A PERCORSO.

(ii)

**LE GARE "BATTAGLIA"**

36. Le Gare "**BATTAGLIA**" hanno lo scopo di simulare il tiro in battaglia verso un bersaglio da una linea di tiro. Si utilizzano come bersagli delle visuali (bidimensionali) rinvenibili sul libero mercato suggerendosi, ove possibile, l'utilizzo di visuali "storiche" come infra disegnate, ovvero del tipo "pitta" o similari ovvero ancora fatte disegnare all'uopo dalla SOCIETA' organizzatrice.
37. In questa tipologia di gara i **ritmi di tiro** vengono **scanditi dalla SOCIETA' organizzatrice con appositi segnali** verbali, sonori o luminosi, seguendo le indicazioni ricevute dagli UG analogamente a quanto avviene nelle GARE TARGA.
38. La Gara vera e propria inizia dopo almeno 2 (due) "**tornate**" (o volee) di prova.
39. L'inizio della Gara è comunicato dall'UG con un apposito segnale sonoro ovvero gridando:  
"GARA DALLA PROSSIMA!"
40. Il ritmo delle tornate viene deciso dalla SOCIETA' organizzatrice (e dichiarato nell'invito) ma in ogni caso non è mai inferiore a 30" (trenta) secondi per ciascuna freccia prevista in relazione al numero complessivo di frecce per ciascuna tornata. *Così ad esempio se per quella GARA sono previste tornate da 6 frecce ciascuna il tempo MINIMO dovrà essere di 180" per tornata.*
41. Gli arcieri tirano sempre in numero di 4 sullo stesso battifreccia per ciascuna linea di tiro, dividendosi, all'occorrenza, la tornata in due a due (due arcieri "**ROSSI**" e due "**BIANCHI**", mostrando a tal fine il DDT, di volta in volta, una bandiera ROSSA o BLANCA per scandire il ritmo di tiro e fermo restando che sia ai tiratori della tornata Bianca che a quella ROSSA deve essere garantito lo stesso tempo di tiro).
42. **Il punteggio conseguibile viene definito dalla SOCIETA' organizzatrice in relazione alla tipologia di visuale adottata per la competizione organizzata e deve essere dichiarato nell'invito di GARA.** Qualora, ad esempio, siano utilizzate le visuali multicolore del tipo "**a cerchio**" qui sotto riportato potrà essere utilizzato il seguente schema punti "**a colore**": dal più basso al più alto: 0 (miss), 1, 2, 3, 4, 5. Nel caso, invece, di utilizzo della visuale a "**scudo**" (che verrà disegnata dalla SOCIETA' organizzatrice sulla base dei parametri sotto riportati) il punteggio sarà così suddiviso: 0 (miss), targa: 1, scudo: 2, anello nero: 3, anello grigio: 4, cerchio rosso: 5.

	<p>Visuale a cerchio "multicolore" da Ø 122 cm Facilmente rinvenibile sul mercato</p>		<p>Visuale a scudo Altezza 150 cm Larghezza 100. Anello nero Ø 40 cm Anello grigio Ø 25 cm Anello rosso Ø 15 cm <i>(i colori possono essere diversi)</i></p>
---	---	--	--

NB: ALTERNATIVAMENTE la SOCIETA' organizzatrice potrà decidere di attribuire i punti sulla base del principio "**hit/mis**" [colpito/mancato] attribuendo 1 punto per il colpito e 0 punti per il mancato.

43. In ogni caso le dimensioni delle visuali dovranno **essere tali da rendere ragionevolmente** possibile colpirne almeno una volta il centro (avuto riguardo alla media dei tiratori di tale CLASSE di TIRO, favorendosi pertanto, l'utilizzo della dimensione massima della visuale disponibile; nel caso della "multicolore" quella con Ø 122 cm).
44. La gara si disputa tra un minimo di **10** (dieci) e un massimo di **15** (quindici) tornate, senza interruzioni tra di esse se non per il recupero delle frecce. Il numero delle frecce totali **di GARA** (escluse quelle di prova) non dovrà mai superare le 75 (settantacinque) frecce massime.
45. Si applicano a questa tipologia di GARE, in via residuale, le regole previste per le GARE TARGA dal Regolamento TTA e, per quanto riguarda l'approntamento del campo, quelle di cui alle Regole n. 60 e ss di quest'ultimo. Ove necessario si farà sempre riferimento in via analogica a quanto previsto dall'APPENDICE GARE TARGA.

46. Purché ricorrano le condizioni di cui all'Art. 4.3 del Regolamento STA possono partecipare a questa tipologia di GARA **anche** gli atleti paralimpici appartenenti alle categorie **STANDING** e **W2** che vengono ammessi nella medesima divisione e/o classe di tiro rispettivamente applicabili agli altri PARTECIPANTI.

(iii)

### **LE GARE "TENZONE"**

47. La Gare "**TENZONE**" sono quelle che risultano dalla **sommatoria** di:
- una Gara DESTREZZA - ABILITÀ; e
  - una Gara BATTAGLIA.

A condizione che vengano organizzate dalla stessa **SOCIETA' organizzatrice**, esse possono svolgersi in più giornate, anche NON consecutive purché effettuate **presso le stessa (o immediatamente finitima) amministrazione / municipalità** ovvero **presso amministrazioni / municipalità immediatamente confinanti** (in tal senso si potrà chiamare *TENZONE* la combinata di cui sopra tra due municipalità confinanti non così quando una gara sia fatta ad esempio a *Sassari* e l'altra a *Voghera*).

(iv)

### **LE GARE "CAMPAGNA"**

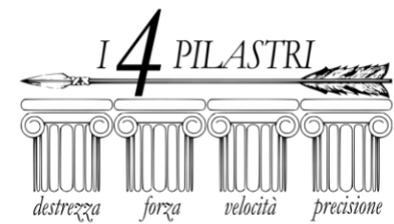
48. La Gare "**CAMPAGNA**" seguono le medesime regole delle GARE DESTREZZA - ABILITÀ sviluppandosi anch'esse l'ungo un percorso di tiro con la differenza rispetto a queste ultime che i bersagli sono costituiti esclusivamente da **visuali bidimensionali** la cui foggia, dimensione e punteggi sono decisi dalla SOCIETA' organizzatrice e comunicati nell'invito di gara; in mancanza vanno utilizzati quelli rappresentati nell'immagine qui sotto (*la dimensione dei quali va ricavata seguendo i medesimi criteri utilizzati nelle GARE FIELD c.f.r. Appendice GARE a Percorso*).



(v)

### **LE GARE "DEI 4 PILASTRI"**

49. Le Gare "**DEI 4 PILASTRI**" ricadono nell'ambito delle c.d. GARE a PERCORSO (con conseguente applicazione delle misure di sicurezza ad esse relative come previste dai regolamenti AICSARCHERY) e si sviluppano attraverso un *mix* di combinazioni entusiasmanti, con applicazione, *mutatis mutandis*, delle regole delle Gare DESTREZZA - ABILITÀ.
50. **DESCRIZIONE.** Questa tipologia di GARA consta di un **minimo di 12** piazzole fino ad un **massimo**, che può **variare** a seconda delle possibilità organizzative, ma che **non può mai essere superiore a 24**. Il numero di piazzole previsto dalla SOCIETA' organizzatrice (ed indicato nell'invito di gara) può essere ridotto rispetto a quanto originariamente previsto, in caso di maltempo nonché in relazione a quanto indicato dalla presente Appendice.
51. Ogni GARA di questa tipologia deve prevedere 3 tipi diversi di bersagli (tra **sagome, visuali e giochi**) e deve essere **altresi** prevista una (o più) piazzola(e) per ognuna delle prove attinenti ai **4 pilastri dell'arciere** (*destrezza, forza, velocità e precisione*), che viene contraddistinta, sul relativo *totem* dal simbolo:



52. Le prove attinenti ai **4 pilastri dell'arciere** vanno scelte **tra quelle di cui in All. 1 e 2**.
53. Nell'organizzazione della GARA la SOCIETA' organizzatrice avrà cura di non utilizzare la stessa tipologia di bersagli per più della metà delle piazzole previste.
54. Il punteggio massimo conseguibile da ciascun archiere, con "*tutte le frecce a punto*" nella relativa piazzola, non supererà mai i 15 punti totali. L'Organizzatore avrà cura di indicare sui *totem* di ogni piazzola le "*zone punto*" di ciascun bersaglio (con i relativi valori attribuibili) in modo da consentire agli arcieri di comprendere la "*dinamica*" e/o la "*sequenza*" di tiro per la relativa piazzola, prima di accedere al picchetto di tiro (cfr punto 31. Sopra).
55. La SOCIETA' organizzatrice individua e posiziona i bersagli di tiro, cercando di evitare situazioni in cui la fortuna sia predominante rispetto alla abilità (es: mettere il punteggio maggiore all'interno del punteggio minore), favorendo per quanto possibile bersagli in cui il 5 sia all'interno del 3 ed il 3 all'interno dell'1.
56. Gli arcieri scoccano, per ciascuna piazzola, il numero di frecce indicate nel *totem* di piazzola, senza precedente riscaldamento su relativi bersagli. Tale numero è sempre costituito da un minimo di 3 frecce ad un massimo di 4 frecce per ciascuna piazzola, **fatto salvo il maggior o minor numero di frecce specificamente previsto dalle prove di cui in All. 1 e 2**. Non sono ammessi bersagli che prevedano la possibilità di tirare una freccia in più come *bonus*.

57. Nella definizione dei punteggi per ciascun bersaglio e/o sagoma e/o gioco deve essere rispettata la proporzionalità dei punteggi in modo che il punteggio dell'ultima freccia (che sia la 3° o la 4°) non sia mai superiore alla somma dei massimi punteggi ottenibili delle frecce precedenti.
58. Il colore dei picchetti di tiro resta così uniformato: **Messeri / Dame** = *rosso*; **Puellae / Iuvenes** = *blu*; **Monelli** = *bianco*. Ove Messeri / Dame e Puellae / Iuvenes, oppure Messeri / Dame, Puellae / Iuvenes e Monelli dovessero tirare dallo stesso picchetto lo stesso verrà contraddistinto da tutti i colori (rosso/ blu/bianco).
59. Laddove la distanza dal bersaglio superi i 10 metri la SOCIETA' organizzatrice apporrà uno o più picchetti per i Monelli; è facoltà della stessa prevedere o meno anche un ulteriore picchetto aggiuntivo per le Puellae / Iuvenes.
60. Gli arcieri possono *tirare a coppia* **solo** quando i picchetti siano posti ad adeguata distanza uno dall'altro ed a patto di tirare **su bersagli uguali ed adeguatamente distanziati**.
61. Resta precisata anche per questa tipologia di GARE l'assegnazione del punto maggiore nel caso in cui una freccia tocchi la riga delimitante l'area punteggio superiore.
62. In questa particolare tipologia di gara:
  - a. **Messeri / Dame**: una freccia resta comunque valida ai fini del punteggio anche quando sia malamente conficcata sul bersaglio, cada prima del suo recupero. Nel caso in cui la freccia non sia visibilmente ben conficcata nel bersaglio sarà opportuno verificarne il punteggio prima che possa cadere. Qualora essa cada prima della verifica del punteggio (e non sia certo il relativo punto di impatto) ad essa verrà sempre assegnato il punteggio minore tra quelli del possibile punto di impatto della freccia **ed infine, in caso di dubbio assoluto, lo 0 (zero)**;
  - b. **Puellae / Iuvenes / Monelli**: va sempre considerata valida anche la freccia che non resti infilata nel bersaglio, purché sia andata a segno, assegnando comunque il punteggio minimo previsto per quel bersaglio;
  - c. nei bersagli delimitati da dislivelli o corpi aggiunti (anziché da righe o filo di ferro) si applicano le medesime regole delle sagome: la freccia deve essere conficcata nel bersaglio e non essere appoggiata allo stesso (ad esempio avendo strisciato per terra ed avendo fortunatamente raggiunto il bersaglio di rimbalzo).
63. **ABBIGLIAMENTO. Nel caso di GARA in COSTUME** i soggetti appartenenti alle DIVISIONI / CLASSI **Arco Antico Messeri e Dame** sono tenuti ad inviare preventivamente alla Sezione Tecnica / Reparto Storico della Commissione Tecnica Nazionale di Settore, la documentazione (comprensiva di elementi documentali e fotografici del soggetto interessato) mediante la quale l'arciere dichiarerà come intende "**manifestarsi**", utilizzando il modello di cui in All. 4, copia della quale dovrà essere consegnata in occasione della partecipazione a queste GARE (in costume).

(vi)

### **LE GARE DI "TIRO ALLO STENDARDO"**



64. Il "TIRO ALLO STENDARDO" è una particolare forma di tiro Flight e Clout svolta con le divisioni d'arco previste dalla presente Appendice; idealmente si rievoca un assalto ad un "mastio" di un *castello* conquistandone, con le frecce, lo STENDARDO.
65. La particolarità del "TIRO ALLO STENDARDO" è che il **bersaglio** non consiste in una targa o in una visuale apposta ad un battifreccia, quanto piuttosto **in uno stendardo** (o bandiera, in uno dei suoi significati "clout" vuol anche dire "*a patch or piece of cloth or other material used to mend something*") attaccato ad un'asta impiantata per terra, attorno alla quale, sempre a terra, vi sono dei cerchi fisici od ideali (misurati di volta in volta mediante una corda) necessari per l'attribuzione dei punteggi.
66. Si tratta in genere di un **tiro più lungo** rispetto alle altre tipologie di GARE previste dalla presente Appendice, che richiede, necessariamente, accortezze addizionali; la possibilità di svolgere questa tipologia di GARA è, infatti, subordinata alla disponibilità di AREE SUFFICIENTEMENTE AMPIE E LUNGHE DA POTER SVOLGERE LE COMPETIZIONI IN TUTTA SICUREZZA.
67. In questa tipologia di GARA le frecce, la loro composizione e ed il loro peso hanno particolare rilevanza atteso che le esse **non potranno in alcun caso superare la gittata massima di 90 (NOVANTA) metri tirando a 45°**.
68. Al fine dell'approntamento del campo di GARA si dovrà considerare che l'area utile di gara dovrà perlomeno avere le seguenti **misure MINIME**:
  - una **LUNGHEZZA**, dalla linea di tiro, **perlomeno di 150 metri**, con una ulteriore area dietro la linea di tiro di almeno 8 metri;
  - una **LARGHEZZA** totale adeguata al numero dei partecipanti **pari ad un metro per la metà dei partecipanti totali** (200 partecipanti = 100 metri, intendendosi sempre che essi verranno suddivisi in due turni di tiro - A/B - e che a loro verrà assegnato uno spazio di un metro in larghezza sulla linea di tiro) e caratterizzata da **un ulteriore spazio la-**

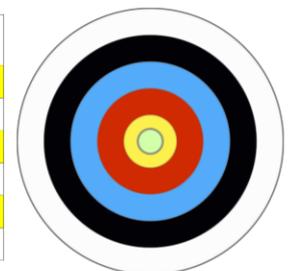
**terale a destra ed a sinistra pari ad almeno 30 metri per lato** (cosicché nell'esempio che precede il CAMPO DI GARA dovrà risultare largo almeno 160 metri).

69. Rilevate le dimensioni minime del CAMPO DI GARA come sopra si procederà:
- i. a verificare che esso sia regolarmente squadrato (utilizzando, ad esempio, il metodo di Pitagora [cateto 1: 30mt, cateto 2: 40mt e ipotenusa: 50 mt] su tre vertici dello stesso dello stesso); e
  - ii. a tracciare:
    1. una prima linea a 70 metri dalla linea di tiro: **LINEA** degli **STENDARDI** (bandiere);
    2. una seconda a 80 metri sempre dalla linea di tiro: **LINEA** delle (freccette) “**ELIMINATE**”;
    3. una terza a 90 metri sempre dalla linea di tiro: **DI FINE**;
    4. **davanti la linea di tiro** (a tre metri da questa) dovrà essere segnata una quarta linea la "linea dei 3 (tre) metri" al di là della quale le frecce eventualmente cadute saranno comunemente considerate come validamente scoccate.
    5. **dietro la linea di tiro** (a tre metri da questa) dovrà essere segnata una quinta linea la "linea di attesa" al di là della quale stazioneranno gli arcieri in attesa di tirar nel turno successivo.
  - iii. a tracciare i **CORRIDOI degli STENDARDI larghi 5 metri** per ciascun STENDARDO (*nell'esempio di 100 metri di larghezza dell'area utile di gara vi saranno, quindi, 20 STENDARDI possibili da inserire sul campo*).
  - iv. a posizionare gli STENDARDI al centro di ciascun corridoio sulla LINEA degli STENDARDI; più in particolare gli STENDARDI saranno costituiti da un'asta che NON uscirà più di **80** cm da terra, alla quale sarà attaccato lo STENDARDO (una BANDIERA alta 30 cm e lunga almeno 60 cm con una tolleranza di 5 cm per entrambe le misure; in alternativa si potrà utilizzare un triangolo equilatero dal lato di **40** cm circa in materiale plastico (di qualsiasi colore) ancorato all'asta come nell'esempio qui sotto a destra);



- v. ad apporre un picchetto rosso sulla mezzeria di ciascun corridoio di tiro sulla linea di tiro perpendicolarmente a ciascuno STENDARDO (per segnalare la verticale di esso rispetto alla linea di tiro).
70. Effettuate le operazioni di cui sopra si procederà alla segnatura degli ANELLI dell'1 intorno a ciascun STENDARDO (DIAMETRO 3,10 METRI = 310 CM per questa GARA), utilizzando del gesso (o materiale simile) ed indi alla predisposizione ed apposizione delle “**corde di misurazione**” in ragione di una per ciascun STENDARDO; più in particolare esse saranno costruite in modo tale da riportare su di esse LE SEGUENTI MISURE IN CENTIMETRI (ROSSO), possibilmente suddividendo le relative sezioni con pezzi di corda di colore diverso o appositi cartellini:

PUNTEGGIO	ANELLO	DIAMETRO ANELLO IN CM	COLORI SULLA CORDA	CORDA CM
1	ANELLO 1.	310	BIANCO	155
2	ANELLO 2.	248	NERO	124
3	ANELLO 3.	186	AZZURRO	93
4	ANELLO 4.	124	ROSSO	62
5	ANELLO 5.	62	GIALLO	31
6	ANELLO 6.	31	CLOUT (ORO)	15,5

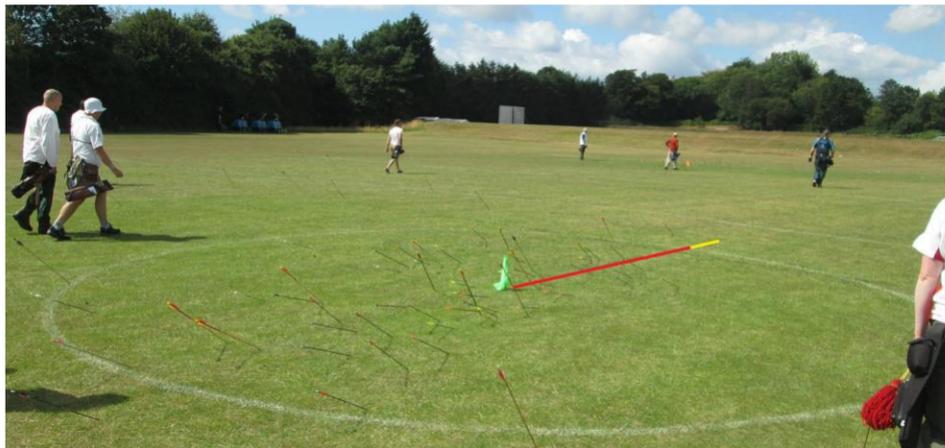


Si noti che **solo** le prime tre misure che partono dal centro seguono la logica del raddoppio (punti 6, 5 e 4) e che a partire dalla quarta misura (3, 2 ed 1) la progressione segue parametri in parte diversi. L'immagine in scala qui sopra rende chiaramente l'idea della progressione disallineata per i due gruppi di misure.

71. Le corde di misurazione verranno ancorate allo STENDARDO (una per ciascuno di essi, come detto) utilizzando un anello metallico (o sistema equivalente purché idoneo alla rotazione della corda attorno allo STENDARDO), come nella foto qui sotto ed avranno alla loro estremità un “*bastone*” di trazione della stessa che ne faciliterà l'uso senza abbassarsi:



72. Esse più in particolare, durante i tiri, dovranno essere posizionate nella direzione verso l'uscita dal campo (seguendo la direzione del volo delle frecce) come nella foto che segue e dovranno sempre essere riportate in tale posizione prima della ripresa dei tiri:



73. **Onde consentire lo svolgimento della competizione in sicurezza, l'intera area di gara:**
- non dovrà presentare ostacoli di alcun tipo;
  - dovrà essere **chiaramente marcata** con appositi cartelli riportanti la scritta di **"ATTENZIONE ZONA DI TIRO CON L'ARCO"** (o similari) **sia oltre i 150 metri** sia ai lati del campo di tiro (**suggerendosi, fin dove possibile, la delimitazione del campo attraverso apposita recinzione**);
  - *la SOCIETÀ organizzatrice si farà inoltre carico di posizionare "strategicamente" personale della propria organizzazione nei punti di accesso al terreno di gara al fine di inibire l'accesso all'intera area di gara da parte di terzi non autorizzati;*
74. **VERIFICA PRELIMINARE DELLA GITTATA MASSIMA.** Ogni arciera deve dotarsi di **almeno 6 frecce con punta normale e con gittata massima di 90 metri a 45°**. *Al fine di frenare il volo delle frecce è consentito in queste GARE l'utilizzo dell'impennaggio tipo "FLU-FLU".*
75. Prima dell'inizio della gara vengono effettuati dei tiri di prova per verificare la gittata delle frecce degli arcieri, le quali, scoccate **ad un angolo di 45°**, non dovranno **mai** superare **i 90 metri dalla linea di tiro (LINEA DI FINE)**. *A giudizio del direttore dei tiri ("DDT" massima figura degli UG nel nostro sistema) tale verifica potrà essere ripetuta in un momento qualsiasi della competizione.* Gli arcieri con frecce non in regola e/o che superino la LINEA DI FINE tirando a 45° vengono esclusi dalla gara.

**Impennaggio ammesso tipo "FLU-FLU" per limitare la gittata massima di 90 metri a 45°**



76. **SVOLGIMENTO DELLA COMPETIZIONE.** Gli Arcieri si distribuiscono *liberamente* lungo la linea di tiro, *a cavallo della stessa*, all'interno del proprio CORRIDOIO dello STENDARDO cui sono assegnati - **in ragione di 5 arcieri per corridoio** - senza alcun particolare ordine o posizione all'interno dello stesso, potendo anche cambiare posizione da volee in volee pur continuando a tirare sullo stesso STENDARDO assegnato.



77. In relazione al numero dei PARTECIPANTI ed alle dimensioni del CAMPO di GARA gli arcieri verranno divisi dalla SOCIETÀ organizzatrice nei TURNI DI TIRO A/B che non potrà cambiare fino al termine della competizione ed intendendosi che nelle volee dispari tirerà sempre il turno “A” ed in quelle pari il turno “B”.
78. La gara vera e propria comincia - successivamente ad **almeno** 3 (tre) volee di prova [per un numero illimitato di frecce] - dopo il terzo fischio / segnale dato dal DDT (ovvero dal tavolo di GARA su indicazione di questi).
79. L’inizio della GARA è preannunciato **verbalmente** dal DDT dicendo “**GARA DALLA PROSSIMA VOLEE**”.
80. Al fine di cadenzare i tempi ed i ritmi di GARA verranno utilizzati segnali e dispositivi vari analogamente a quanto previsto dalla Regola n. 76 e ss. del Regolamento TTA.
81. Gli arcieri scoccano **60 frecce** TOTALI (di GARA) suddivise in **12 volee da 5 (cinque) frecce ciascuna**, per quanto possibile senza intervalli od interruzioni non necessari ad eccezione dei soli recuperi delle frecce e/o dei recuperi per rottura dei materiali. Le 5 frecce di ciascuna volee vengono scoccate nell’intervallo di **180 secondi** per volee.
82. Le frecce possono essere recuperate **SOLO** dopo il segnale / parola “**recupero**” dato dal DDT.
83. Il recupero avviene generalmente dopo ogni volee da cinque frecce; tuttavia la SOCIETÀ organizzatrice può concordare con il DDT una tempistica diversa (dandone preventiva segnalazione, anche eventuale, nell’invito di GARA). A tal fine si suggerisce che gli arcieri abbiano almeno 10 frecce uguali nella loro faretra.
84. **VERIFICA DEI PUNTI**. L’attribuzione e la registrazione dei punteggi avvengono anche per questa tipologia di GARA sulla base di quanto precisato dalla regola n. 18 del Regolamento TTA.
85. A tal fine gli ARCIERI ricevuto il segnale di “**recupero**” dal DDT si avvicineranno allo STENDARDO di turo cui sono assegnati.

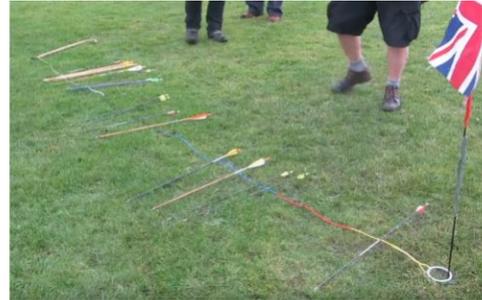


86. Al fine della rilevazione dei punteggi assegnabili alle frecce gli ARCIERI utilizzeranno la corda di misurazione ancorata allo STENDARDO facendola ruotare intorno allo stesso. Uno degli arcieri terrà il bastone attaccato alla corda e gli altri si distribuiranno lungo la corda, uno per ogni “zona punto” raccogliendo le frecce che ricadono nella zona assegnata man mano che questa viene fatta ruotare intorno allo STENDARDO. Dopodiché le frecce vengono posizionate a terra nelle rispettive zone punto (come nella foto a destra del punto 88. che segue) per l’assegnazione dei punti a queste attribuiti e da riportare sullo *score* (alla fine della qual operazione esse potranno essere recuperate dagli arcieri).



87. Per l’attribuzione del punteggio conseguito si considererà la parte visibile della freccia immediatamente a contatto con il terreno in cui questa è infilata (non quindi l’eventuale ulteriore parte invisibile e più profonda e penetrata nel terreno, ancorché più vicina allo STENDARDO).
88. I punti verranno assegnati attraverso la corda di misurazione in base alla distanza dallo STENDARDO all’interno dei rispettivi anelli come a seguire:

PUNTEGGIO	ANELLO	DIAMETRO ANELLO IN CM	COLORI SULLA CORDA	CORDA CM
1	ANELLO 1.	310	BIANCO	155
2	ANELLO 2.	248	NERO	124
3	ANELLO 3.	186	AZZURRO	93
4	ANELLO 4.	124	ROSSO	62
5	ANELLO 5.	62	GIALLO	31
6	ANELLO 6.	31	CLOUT (ORO)	15,5



89. A differenza di altre competizioni simili il “nostro” tiro allo “STENDARDO” prevede l’area addizionale del “6” che ha un duplice significato ed effetto (in questa GARA) atteso che:
- i. tutte le frecce che superano la linea delle ELIMINATE in una data volée NON potranno più essere scoccate dagli arcieri da queste interessate nelle volée successive fino a fine GARA (*a meno che l’arciere interessato da queste consegna frattanto un 6 con una delle frecce rimastegli*); in altre parole non solo verrà attribuito uno ZERRO ad una freccia che non sia nemmeno entrata nell’anello 1, ma essa, ove essa abbia SUPERATO la linea delle ELIMINATE a 80 metri, verrà esclusa dal tiro per tutte le volée successive cosicché l’arciere da questa interessato potrà tirare per il resto della GARA non già 5 frecce bensì 4 e così via; **TUTTAVIA:**
    - a. ove il numero delle frecce di un dato arciere che abbiano oltrepassato la linea delle ELIMINATE in una data volée sia superiore ad 1 se ne toglierà 1 (una) soltanto per quello volée e così via fino a quando l’arciere non abbia eventualmente “*sprecato*” tutte le proprie 5 frecce (restando così escluso dalla GARA);
    - b. qualora un arciere che abbia precedentemente “*sprecato*” come sopra una o più frecce riesca a fare un “6” con una freccia tra quelle rimastegli sarà ammesso a “*recuperare*” (**purché se ne ricordi !!!**) **tutte** le frecce precedentemente “*sprecate*” ricomponendo così, dalla volée immediatamente successiva al “6”, il numero iniziale di 5 frecce da poter tirare in tale nuova volée e così via;
  - ii. **quanto sopra fermo restando che qualsiasi freccia che superasse la LINEA DI FINE (o che dovesse per qualsiasi motivazione uscire lateralmente da campo) produrrà l’immediata esclusione dalla GARA dell’arciere da questa interessato.**
90. Va da sé che tirate le 60 frecce vince la GARA colui / colei che, nella rispettiva classe di tiro, realizza il punteggio più alto rispetto agli altri.

(F)

**QUESTIONI RELATIVE AI BERSAGLI PUNTEGGI, RECUPERI, ECC.**

**91. GARE DESTREZZA – ABILITÀ e “DEI 4 PILASTRI”.**

- a. Sulle **visuali 2D** la (sola) figura dell’animale (o dell’immagine di fantasia) sarà valida per il punteggio eventualmente stabilito sulla visuale medesima (ovvero indicato sul **totem** di piazzola dalla SOCIETÀ organizzatrice);

*Esempi di visuali 2D*



**N.B. I bersagli in carta, devono essere in numero idoneo a portare a termine la gara. Non sono ammessi “fogli” di carta semplice.**

- b. nelle sagome 3D il punteggio sarà rilevato, **ove possibile**, secondo quanto nell'immagine qui sotto restando inteso che le sagome potranno essere anche di produttori diversi e che saranno esclusi dal punteggio gli eventuali zoccoli e corna dell'animale, tronchi, pietre o supporti vari della sagoma; più in particolare le sagome 3D dovranno evidenziare le righe di:
- delimitazione della sagoma (quando presenti zoccoli – corna);
  - *spot*;
  - *super*; e
  - *perfect*.



*Punteggi suggeriti (ma sono possibili soluzioni diverse)*

5: sagoma

8: spot

10: super

11: perfect

- c. la distanza di tiro sulle sagome 3D terrà conto dei criteri dei “**gruppi dimensionali**” e di quanto più sopra previsto al punto 22 avendosi pertanto le seguenti distanze massime:

GRUPPO	ALTEZZA SPOT MILLIMETRI	DISTANZE MASSIME DI TIRO METRI
1	oltre 250	35
2	oltre 200 fino a 250	25
3	oltre 150 fino a 200	15
4	fino a 150	10

- d. nelle piazzole con i giochi di abilità statici e/o dinamici i punteggi della prova da eseguirsi saranno indicati sul cartello (*totem*) di piazzola che riporterà anche le modalità di svolgimento del gioco il tutto tenendosi sempre conto di quanto al superiore punto 31. nonché della necessità di adottare tutte le necessarie misure di sicurezza atte a prevenire danni e/o infortuni a persone o cose (ad esempio attraverso l'apposizione di tende e/o parapetti dietro i battifreccia, coperture in legno su materiali ferrosi, spazi necessari ecc. ecc.).
92. **GARE BATTAGLIA.** In tali Gare il punteggio sarà secondo quanto detto al superiore punto n. 42.
93. **GARE CAMPAGNA.** In tali Gare **bersagli** e **punteggi** sono decisi dalla SOCIETA' organizzatrice e comunicati nell'invito di gara; in mancanza vanno utilizzati quelli rappresentati nell'immagine di cui al punto 48. Rapportati alle relative distanze, seguendo i medesimi criteri utilizzati nelle GARE FIELD (c.f.r. Appendice GARE a Percorso').
- PER TUTTE LE GARE:**
94. Tutte le frecce conficcate nei bersagli anche se di rimbalzo o rotte saranno valide.
95. La registrazione dei punteggi può avvenire SOLO dopo che tutti gli arcieri del gruppo hanno tirato le loro frecce; a tal fine vanno osservate le indicazioni di cui alla Regola n. 18 del Regolamento TTA durante tutta la fase di marcatura dei punti, fermo restando che qualora un UG si avveda che due o più ARCIERI concordino sull'attribuzione di punteggi non veritieri li ammonirà immediatamente (*richiamandoli al rispetto del principio di una "sana competizione sportiva"*) ed indi ne riferirà alla COMMISSIONE DI GARA, ai fini di quanto all'Art. 20.3 del Regolamento STA, ed al DDT che li escluderà definitivamente dalla GARA nel caso di reiterazione di tale condotta.
96. Al momento di segnare i punteggi, possono sostare nei pressi del bersaglio **solo** gli arcieri della piazzola da conteggiare; tutti gli altri dovranno restare a debita distanza.
97. Per eventuali Recuperi si farà riferimento alla Regola n. 19 del Regolamento TTA, seguendo le seguenti tempistiche: **1 ora** GARE DESTREZZA- ABILITÀ / TENZONE / CAMPAGNA /DEI 4 PILASTRI; **15 min.** GARE BATTAGLIA / TIRO ALLO STENDARDO.

(G)

**GARE A CIRCUITO**

98. Ferma restando la responsabilità individuale per le gare organizzate da ciascuna di esse, due o più SOCIETA' organizzatrici possono coordinare tra loro le date delle rispettive GARE in modo da distribuirle in più “**tappe**” di un unico circuito, provinciale, regionale, interregionale o nazionale (**a condizione che esso sia previamente approvato come tale dal SETTORE**). Nel far ciò esse saranno libere di indicare il numero minimo di gare obbligatorie utili ai fini di quanto *infra*.
99. In seguito a tale determinazione (*purché appalesata da tutti le SOCIETA' organizzatrici nei rispettivi siti ed inviti alle tappe da esse gestite*) dette tappe formeranno parte di un circuito, come detto a seconda dei casi provinciale, regionale, interregionale o nazionale conformemente alla relativa estensione geografica, che assumerà la denominazione di fantasia che verrà condivisa e dichiarata dalle SOCIETA' organizzatrici come sopra (*previo parere del SETTORE ed a condizione che tale denominazione non violi le regole dell'ordinamento sportivo*).
100. Qualora venga organizzato un circuito tutti i punteggi acquisiti nelle GARE dello stesso concorreranno alla formazione di una classifica (**aggiuntiva** rispetto a quella valida per ciascuna Gara) che sarà utile al fine della proclamazione dei relativi “**Campioni**” (*in senso medievale e cavalleresco e che si ricollega al latino “campus” = arena, campo di battaglia*)

di CLASSE del circuito. La somma dei punteggi ottenuti nelle singole Gare (esclusi i punteggi degli *ex aequo*), decreterà il vincitore assoluto del circuito per l'anno in cui esso si svolge (**escludendosi, peraltro, ogni e qualsiasi valenza, a qualsiasi fine, al di fuori di tale limitato circuito**).

101. Qualora venga organizzato un circuito di GARE La SOCIETA' organizzatrici potranno aggiungere (ai loghi dell'AICS e del Settore Nazionale) un logo particolare che identifichi in modo univoco tutte le GARE che appartengono a quel *dato* circuito. Inoltre, ai fini di quanto previsto nel punto che precede, esse potranno prevedere modalità e condizioni relativi a punti premiali aggiuntivi rispetto a quelli della classifica di gara
102. Qualora al termine delle GARE del Circuito vi fossero degli *ex aequo* per decidere il Campione verrà effettuato uno spareggio su visuale piana ad una freccia secca. In caso di ulteriore pareggio si proseguirà fino a quando verranno "spareggiati" i risultati dei PARTECIPANTI.

#### (H)

#### UFFICIALI DI GARA E PREMIAZIONI

103. La regolarità delle GARE previste della presente APPENDICE è assicurata dagli UG ai sensi di quanto indicato nei Regolamenti AICS-ARCHERY.
104. Con esclusivo riferimento alle questioni inerenti ai SOLI punteggi e loro attribuzione anche nelle GARE previste della presente APPENDICE non è prevista alcuna particolare forma arbitrale, salvo che particolari condizioni richiedano la necessità dell'intervento di un UG.
105. Qualsiasi violazione, situazione, comportamento e/o condotta contraria alla presente APPENDICE e/o ai Regolamenti AICS-ARCHERY, rilevata da un UG (ovvero dal DDT) in occasione dello svolgimento della GARA (premiazione inclusa), forma oggetto di quanto previsto dagli Artt. 23 e ss. del Regolamento STA.
106. Premiazioni: si applicano anche alle GARE previste della presente APPENDICE i principi ed i criteri previsti dal Regolamento STA.

#### (I)

#### PROTOCOLLI SANITARI

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

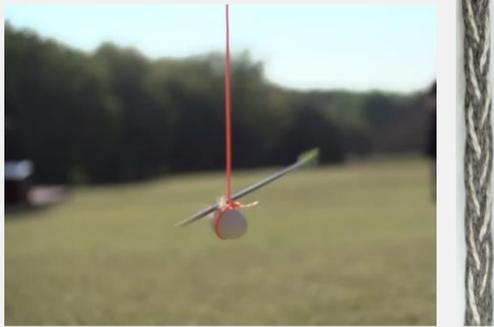
\*\*\*

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

**Allegato 1**

Giochi di abilità, giochi statici e dinamici utilizzabili per le GARE “*DESTREZZA - ABILITÀ*” e “*DEI 4 PILASTRI*”

<p>1)</p> <p style="text-align: center;"><b>Gola Rossa</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Gioco FISSO.</li> <li>➤ Distanza di tiro: dai 10 ai 15 metri massimi;</li> <li>➤ 3 frecce ad arciere.</li> <li>➤ Tempo totale delle 3 frecce: 90 secondi.</li> <li>➤ Valgono <b>solo</b> le frecce che colpiscono <b>i bordi della V (spaccando la linea che divide la zona bianca da quella rossa di essa).</b></li> <li>➤ Punteggio a freccia:             <ul style="list-style-type: none"> <li>- solo zona rossa = 0</li> <li>- solo zona bianca = 0</li> <li>- zona rossa / bianca = 10</li> <li>- miss e fuori tempo: 0</li> </ul> </li> <li>➤ Bonus di 15 punti assegnato a chi tra gli arcieri della piazzola riesce a colpire il vertice del triangolo bianco facendo così rosso/bianco/rosso.</li> </ul> <p style="text-align: center;">- ALTERNATIVA - <b>Doppia Gola Rossa</b></p> <p>Si seguono le medesime regole di cui sopra MA:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ si usano 4 frecce;</li> <li>➤ il tempo totale <b>resta 90 secondi;</b></li> <li>➤ 2 frecce vanno nella direzione della prima gola e le altre due nella direzione della seconda, consecutivamente.</li> </ul>	 <p>Misure della visuale fatta di carta o dipinta su schiuma. La visuale è appoggiata ad un battifreccia ad altezza “targa”. Altezza: 60 cm X Larghezza 25 cm Il vertice della V è a 12,5 cm</p> 
<p>2)</p> <p style="text-align: center;"><b>La PALLA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Gioco in MOVIMENTO (si richiedono notevole bravura e tempismo).</li> <li>➤ Distanza di tiro: dai 10 ai 15 metri massimi.</li> <li>➤ Tre frecce ad arciere.</li> <li>➤ Tempo totale delle 3 frecce: 90 secondi.</li> <li>➤ La palla nera è realizzata in schiuma espansa o in altro materiale di risulta. Essa è agganciata ad un cavo (frecce rosse) protetto dal lato del tiro da una asta di legno. A sua volta il cavo che regge la palla è agganciato ad un altro cavo (freccia azzurra). La palla deve poter ruotare liberamente su di sé senza spostare la protezione di legno dal lato dei tiratori.</li> <li>➤ Essa ha un diametro di circa 80 cm e reca su di sé UNO o PIU’ dischi di colore diverso fino ad un massimo di tre sull’intera palla del diametro di 20 cm. I 3 dischi NON sono mai allineati o ravvicinati.</li> <li>➤ Prima del via la palla viene fatta ruotare sul proprio asse da un addetto: la velocità di rotazione deve essere media e costante, non troppo lenta ma nemmeno troppo veloce.</li> <li>➤ Scopo della prova è colpire almeno uno dei tre dischi con almeno una delle tre frecce nel tempo assegnato.</li> <li>➤ Ad ogni freccia che colpisce (anche di riga) uno dei dischi e che rimane attaccata al bersaglio vengono attribuiti 10 punti. Miss e fuori tempo: 0.</li> <li>➤ NB. Nella foto è stata tolta la rete di back-stop (sempre presente) ai soli fini di ripresa.</li> </ul>	

<p>3)</p> <p style="text-align: center;"><b>II BARATTOLO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Gioco in MOVIMENTO.</li> <li>➤ Distanza di tiro: 10 metri.</li> <li>➤ 3 frecce ad arciere.</li> <li>➤ Tempo totale delle 3 frecce: 90 secondi.</li> <li>➤ Il barattolo è composto da tre dischi in schiuma, polistirolo o materiale di risulta. I dischi sono di tre colori e sono sovrapposti tra loro a formare un unico barattolo. Essi hanno il diametro di 20 cm e sono alti 10 cm ciascuno.</li> <li>➤ Il barattolo è agganciato ad un filo ed esso al centro di un telaio in legno come nella foto qui a destra largo almeno un metro.</li> <li>➤ Prima del via il barattolo viene fatto muovere in modo tale da superare con la prima oscillazione il bordo estremo del telaio (a destra o a sinistra) la seconda oscillazione dà il via al tiro ed ai 90 secondi.</li> <li>➤ Scopo della prova è colpire almeno uno dei tre dischi con almeno una delle tre frecce e queste devono rimanere attaccate al bersaglio per l'attribuzione del relativo punteggio.</li> <li>➤ I punti sono: disco in alto del barattolo 5, disco centrale 10, disco in basso 15; miss o fuori tempo: 0</li> </ul>	
<p>4)</p> <p style="text-align: center;"><b>SPACCACORDA</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Gioco FISSO.</li> <li>➤ Distanza di tiro: 10 metri.</li> <li>➤ 2 frecce ad arciere.</li> <li>➤ Tempo totale delle 2 frecce: 60 secondi.</li> <li>➤ Ad una corda realizzata con trecce in lana (diametro corda circa 0,5 cm) è appeso un oggetto non particolarmente pesante (non deve tenere in eccessiva tensione la corda).</li> <li>➤ Scopo della prova è “spaccare” la corda (infilandovi una freccia) con almeno una delle 2 frecce.</li> <li>➤ I punti sono <ul style="list-style-type: none"> <li>- corda spaccata: 20 punti;</li> <li>- miss: 0.</li> </ul> </li> </ul>	
<p>5)</p> <p style="text-align: center;"><b>DOPPIO “TELL” <u>ORIZZONTALE</u></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Gioco FISSO.</li> <li>➤ Distanza di tiro: 15 metri.</li> <li>➤ 3 frecce ad arciere.</li> <li>➤ Tempo totale delle 3 frecce: 90 secondi.</li> <li>➤ Due palline in schiuma, polistirolo o materiale di risulta sono sovrapposte a delle sagome in cartone / legno; più in particolare le palline, del diametro di 15 cm, e sono poste ad una altezza tra i 150 e 160 cm da terra.</li> <li>➤ L'arco va usato SOLO nella modalità orizzontale come nella foto.</li> <li>➤ Scopo della prova è colpire tutte e due le palline con almeno due delle tre frecce e queste devono rimanere attaccate al bersaglio per l'attribuzione del relativo punteggio.</li> <li>➤ I punti sono <ul style="list-style-type: none"> <li>- pallina colpita: 10 punti;</li> <li>- miss o fuori tempo: 0.</li> </ul> </li> </ul>	 <p style="text-align: center;">- ALTERNATIVA –</p> <p>Le palline possono essere soltanto <u>appoggiate</u>; nel qual caso:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ si usano solo 2 frecce;</li> <li>➤ il tempo totale scende a 60 secondi</li> <li>➤ si usano frecce con punte BLUNT O punte di GOMMA.</li> </ul>

<p>6)</p> <p style="text-align: center;"><b>“DA SOTTO”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Gioco FISSO.</li> <li>➤ Distanza di tiro: 15 metri.</li> <li>➤ 3 frecce ad arciere.</li> <li>➤ Tempo totale delle 3 frecce: 90 secondi.</li> <li>➤ <b><u>Davanti all'arciere è posta una paratia che gli impedisce di vedere il bersaglio ed effettuare il tiro SE NON da SOTTO. Alternativamente può essere utilizzata un'asta che obblighi l'arciere ad effettuare il tiro dal sotto di sotto di questa.</u></b></li> <li>➤ In ogni caso lo spazio utile di visuale tiro è di <b><u>50 cm. da terra, per cui gli arcieri, per effettuare validamente il tiro, DEVONO abbassarsi come nella foto qui di fianco.</u></b></li> <li>➤ Il bersaglio consiste in una palla colorata realizzata in schiuma espansa o in altro materiale di risulta (oppure in o in una visuale colorata) del diametro di 30 cm il cui centro è posto a 40 cm da terra.</li> <li>➤ Scopo della prova è colpire il bersaglio con almeno due delle tre frecce (e queste devono rimanere attaccate ad esso per l'attribuzione del relativo punteggio).</li> <li>➤ I punti sono             <ul style="list-style-type: none"> <li>- bersaglio colpito: 10 punti;</li> <li>- miss o fuori tempo: 0.</li> </ul> </li> </ul>	 <p>N.B.  <i>Gli eventuali atleti paralimpici (categorie STANDING e W2) che partecipassero alla GARA) <b>sono esentati da questa prova</b> ed in sostituzione di questa dovranno ripetere due volte quella (con analogo punteggio) che sarà stata scelta dalla COMMISSIONE DI GARA in sua sostituzione.</i></p>
<p>7)</p> <p style="text-align: center;"><b>“AL VOLO”</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Gioco in MOVIMENTO.</li> <li>➤ Distanza di tiro: 10-15 metri.</li> <li>➤ 3 frecce ad arciere.</li> <li>➤ Tempo totale della prova: 90 secondi ad arciere.</li> <li>➤ sono OBBLIGATORIE FRECCHE FLU FLU.</li> <li>➤ <b><u>Questa prova può essere svolta SOLTANTO se le condizioni di sicurezza consentano di bloccare nel breve TUTTE le frecce che non vadano a bersaglio, ad esempio attraverso l'apposizione di reti di contenimento o per via delle condizioni naturali / ambientali in cui essa si svolge.</u></b></li> <li>➤ <b><u>Un addetto nascosto dietro ad una postazione protetta lancia in aria dei piattelli di materiale tipo espanso o di simile natura.</u></b></li> <li>➤ <b><u>La traiettoria di lancio è regolare e NON deve superare i 3 metri di altezza.</u></b></li> <li>➤ <b><u>Prima di lanciare i piattelli in aria in direzione ORTOGANALE rispetto al tiro da effettuarsi il lanciatore dice “pronto” e quindi il tiratore gli dà il “VIA” al quale segue immediatamente il lancio del piattello.</u></b></li> <li>➤ Scopo della prova è colpire almeno un piattello con una delle tre frecce (e queste devono rimanere attaccate ad esso per l'attribuzione del relativo punteggio).</li> <li>➤ I punti sono             <ul style="list-style-type: none"> <li>- bersaglio colpito: 10 punti;</li> <li>- miss o fuori tempo: 0.</li> </ul> </li> </ul>	 <p>I piattelli hanno dimensioni standard ormai affermatesi sul mercato (diametro tra 250 e 350 millimetri ed uno spessore di 50 millimetri con una tolleranza di + o - 5 mm). Essi devono essere di materiale tipo espanso o di simile natura.</p>

8)

**“L’OCCHIO DEL PESCE”**

- Gioco FISSO.
- Distanza di tiro: 15 metri.
- 1 freccia ad arciere.
- Tempo totale tiro **5 secondi**.
- Il bersaglio consiste in un cerchio di 15 cm posto su di una figura di fantasia in una posizione qualsiasi su di essa (nel caso di specie si tratta dell’occhio del pesce).
- L’intero battifreccia è COPERTO DA UNA TENDA NERA (che nella foto non si vede) posta a tre metri dal picchetto di tiro. La tenda serve per NON far vedere il bersaglio all’arciere o agli arcieri posti sul picchetto.
- **Un addetto tiene la corda della tenda nera (nascosto dietro ad una postazione protetta) e dà il “pronto” ai tiratori i e quindi subito dopo dà anche il “VIA” al quale segue immediatamente il rilascio e caduta a terra della tenda nera con rivelazione del bersaglio. A quel punto i tiratori hanno 5 secondi per scoccare le loro frecce.**
- Scopo della prova è colpire il bersaglio con la freccia (e questa deve rimanere attaccata ad esso per l’attribuzione del relativo punteggio).
- I punti sono
  - bersaglio colpito: 10 punti;
  - miss o fuori tempo: 0.



9)

**“A CAVALLO”**

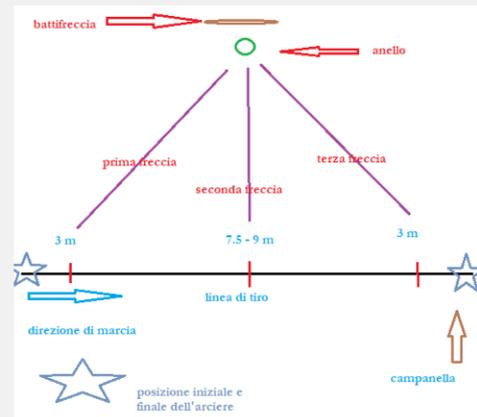
- Gioco SEMI-FISSO.
- Distanza di tiro: 15 metri.
- 3 frecce ad arciere.
- Tempo totale tiro **5 secondi PER FRECCIA**
- Tempo massimo **della prova: 30”**.
- Il bersaglio consiste in un anello in legno con diametro interno di 15 cm (minimi) appeso davanti ad un battifreccia posto a 15 metri.
- L’arciere stà seduto “*a cavalcioni*” su di una sedia (dotata di schienale) posto sulla linea di tiro. La sedia NON è ortogonale o frontale rispetto al bersaglio ma è posta con lo schienale dentro il campo ad un angolo compreso tra i 45° ed i 60° rispetto al bersaglio. In definitiva lo schienale della sedia deve “simulare” il collo del cavallo e la seduta la sella dello stesso e l’arciere deve avere davanti al petto lo schienale della sedia.
- L’arciere **da SEDUTO sulla sedia** può incoccare la freccia (ma può aprire l’arco SOLO quando si sta alzando od è già in piedi, non prima); indi, al **VIA** dell’UG l’arciere si alza, APRE L’ARCO e scocca la freccia verso il bersaglio nel tempo di 5 secondi massimi dal comando (VIA). Per la seconda e la terza freccia si ripete la procedura (l’arciere deve sempre sedersi nuovamente ed indi rialzarsi per scoccare la nuova freccia). La prova deve in ogni caso concludersi in 30” con riferimento a tutte e tre le frecce da scoccare.
- Valgono solo le frecce che rimangono sul battifreccia e stanno dentro l’anello.
- I punti sono
  - bersaglio colpito (freccia dentro l’anello): 10 punti;
  - miss o fuori tempo: 0.



10)

“CAMMINANDO ...”

- Gioco IN MOVIMENTO.
- Distanza di tiro: 15 metri.
- 3 frecce ad arciere.
- Tempo massimo **della prova: 20”**.
- Il bersaglio consiste in un anello in legno con diametro interno di 15 cm (minimi) appeso davanti ad un battifreccia posto a 15 metri.
- Il bersaglio e relativo battifreccia sono posti al centro di un campo dedicato alla prova. A 15 metri dal bersaglio è posta per terra una linea di tiro lunga non meno di 15 metri e non più di 18.
- Sulla linea di tiro a tre metri dai suoi estremi sono posti 2 segni rossi. Un terzo segno rosso è posto sulla mezzieria della linea di tiro (7.5 m o 9 m a seconda dei casi).
- L'arciere stà in piedi sulla linea di tiro sulla parte di sinistra guardando il bersaglio. Al via percorre i primi tre metri e scocca la prima freccia mentre transita sul primo segno rosso, scoccata la quale si porta sul secondo segno (mezzeria) scoccando la seconda freccia ed indi fa lo stesso transitando sul terzo segno scoccata la quale ultima freccia percorre gli ultime tre metri e fa suonare una campanella che segnala il termine della prova.
- **Le frecce possono essere incoccate prima di raggiungere il segno rosso e l'arco può essere alzato e aperto quando si vuole ma le frecce possono essere scoccate SOLTANTO QUANDO SI TRANSITA SOPRA IL SEGNO ROSSO. IN OGNI CASO IL TIRO DEVE ESSERE EFFETTUATO MENTRE SI CAMMINA ESSENDO VIETATO FERMARSI PER TIRARE.**
- La prova deve concludersi in 20” con riferimento a tutte e tre le frecce da scoccare.
- Valgono solo le frecce che rimangono sul battifreccia e stanno dentro l'anello.
- I punti sono
  - bersaglio colpito (freccia dentro l'anello): 10 punti;
  - miss o fuori tempo: 0.



11)

**“MAGIC RING”**

- Gioco IN MOVIMENTO.
- Distanza di tiro: 15 – 18 metri.
- 3 frecce. Nessun tiro di prova.
- Tempo massimo **della prova: 20”**.
- Il bersaglio consiste in un palloncino o in un disco del diametro di 20 – 30 cm apposto ad un battifreccia alla distanza indicata.
- Per colpire il bersaglio l'arciere deve far passare la propria freccia all'interno di un anello - in materiale plastico (schiuma o similare) - ancorato a due corde e ad un elastico in modo tale che esso possa muoversi avanti ed indietro quando azionato dall'operatore. L'anello ha un diametro interno di 35 cm ed è posto a non meno di 5 metri dall'arciere e a non più della metà della distanza di tiro. Più in particolare esso ed è appeso ad una altezza tale da costringere l'arciere a tirare in ginocchio. Stando in quella posizione sulla linea di tiro l'arciere deve poter vedere il bersaglio attraverso l'anello quando esso è nella posizione verticale rispetto a terra.
- Al via un addetto tira uno dei tre cavi muovendo avanti ed indietro l'anello.
- **Le frecce possono essere incoccate a discrezione dell'arciere ma l'arco può essere alzato ed aperto SOLTANTO QUANDO L'ANELLO comincia ad essere azionato dall'operatore.**
- La prova deve concludersi in 20” con riferimento a tutte e tre le frecce da scoccare.
- Valgono solo le frecce che colpiscono il bersaglio.
- I punti sono
  - bersaglio colpito: 10 punti;
  - miss o fuori tempo: 0.

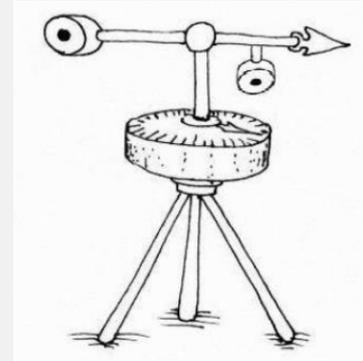


### Allegato 2

Giochi di abilità, giochi statici e dinamici utilizzabili **solo** per le GARE “DEI 4 PILASTRI”

#### 1) DISCO/I BALISTICO/I

- Gioco: DINAMICO - **FORZA E PRECISIONE**
  - Un arciere per volta.
  - Distanza di tiro: 5 – 15 metri in funzione delle frecce utilizzate.
  - 2 frecce. Nessun tiro di prova.
  - Tempo massimo **della prova: 20” per entrambe le frecce.**
  - Scopo: far ruotare il bersaglio colpendolo.
  - Il bersaglio consiste in un disco (di sughero o materiale schiumoso) del diametro da **5 a 8 cm** posto su di un braccio ruotante come nell’immagine qui di fianco.
  - Si può scegliere di utilizzare frecce prive di punta penetrante (*blunt*) se il disco bersaglio è posto oltre i dieci metri ed è in legno, ma non è consigliato per i rimbalzi se si tira entro i 5 metri.
  - Valgono solo le frecce che colpiscono il bersaglio facendolo ruotare.
  - I punti sono
    - bersaglio colpito: 10 punti;
    - miss o fuori tempo: 0.
- Il punteggio può anche essere commisurato ad una scala graduata del disco balistico – da tarare ad un minimo di 30 lb.**
- **VARIANTI:** 1) possono essere aggiunte zone sul bersaglio finalizzate a diversificare i punteggi (in questo caso non si utilizzeranno punte *blunt*); 2) al braccio ruotante può essere aggiunto un ulteriore bersaglio; in questo caso le frecce vanno scoccate alternativamente su ciascun bersaglio al fine di farlo ruotare prima in una direzione e poi nell’altra. In questa variante si utilizzano 4 frecce ed il tempo massimo di tiro è di 40 secondi per tutte e 4 le frecce.



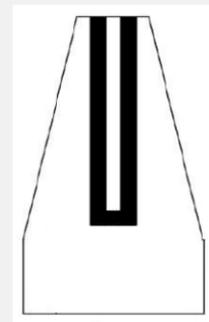
#### 2) BERSAGLI RIBALTABILI

- Gioco: DINAMICO - **POTENZA E PRECISIONE**
- Un arciere per volta su ciascuna sagoma.
- Distanza di tiro: 15 – 30 metri.
- 3 frecce max per bersaglio. Nessun tiro di prova.
- Tempo massimo della prova: 20” per entrambe le frecce.
- Scopo: far ribaltare il bersaglio colpendolo.
- Come bersaglio si utilizza una silhouette che rappresenti qualsiasi cosa (anche una semplice forma geometrica, tranne quelle riproducenti sagome umane che sono VIETATE), ritagliata da rettangoli di schiuma poliuretamica incollata a una base rettangolare. Le sagome possono essere di diversa grandezza e le loro basi devono essere commisurate alla forza necessaria per il loro ribaltamento.
- Si utilizzano esclusivamente frecce prive di punta penetrante (*blunt*).
- Valgono solo le frecce che colpiscono il bersaglio.
- I punti sono
  - bersaglio colpito e caduto: 10 punti;
  - bersaglio non caduto, miss o fuori tempo: 0.

**Nel caso di utilizzo della sagoma geometrica sotto riportata, di dimensione scelta dalla società organizzatrice, i punti sono:**

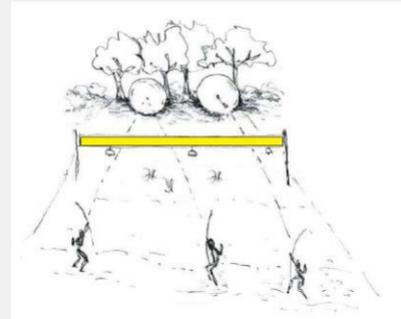
- bianco 1
- striscia rettangolare 3
- abbattimento bonus di 5 da sommare ai punteggi di sagoma

- **VARIANTE:** possono essere aggiunti sulla linea di tiro più bersagli da far cadere (fino ad un massimo di 6); in questo caso l’arciere avrà a disposizione fino ad un massimo di 12 frecce (per 6 bersagli) per far cadere tutte le sagome (scoccando fino ad un max di 2 frecce su ciascuno di essi). Il tempo in questo caso sarà di 25 secondi per ciascun bersaglio senza soluzione di continuità. Vengono inoltre attribuiti 5 punti per ciascuna freccia NON utilizzata, a condizione che **TUTTE** le sagome siano state abbattute da quell’arciere.



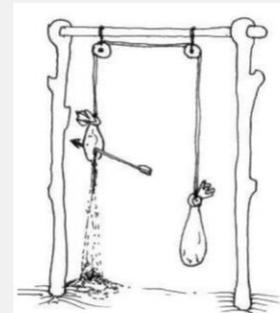
### 3) SOTTO LA STRISCIA

- Gioco: STATICO - **FORZA, VELOCITÀ E PRECISIONE**
- Un arciere per volta per bersaglio.
- Distanza di tiro: 20 – 30 metri.
- 2 frecce. Nessun tiro di prova.
- Tempo massimo **della prova: 20” per entrambe le frecce.**
- Scopo: colpire il bersaglio apposto sui di un battifreccia mantenendo la parabola della freccia al di sotto di una striscia, oppure all'interno di due strisce / fasce. I bersagli da colpire sui battifreccia possono essere centrati o decentrati rispetto a questo. Può essere previsto il tiro su di un unico bersaglio o su due; in quest'ultimo caso va scoccata una freccia per bersaglio.
- Valgono solo le frecce colpiscono il bersaglio rispettandone lo scopo.
- I punti sono
  - bersaglio colpito con freccia che rispetta lo scopo: 10 punti;
  - bersaglio non colpito, miss o fuori tempo: 0.
- **VARIANTE:** possono essere aggiunti sulla linea di tiro più bersagli (fino ad un massimo di 6); in questo caso l'arciere avrà a disposizione fino ad un massimo di 12 frecce (per 6 bersagli) per colpire tutti i bersagli (scoccando fino ad un max di 2 frecce su ciascuno di essi). Il tempo in questo caso sarà di 25 secondi per ciascun bersaglio senza soluzione di continuità.



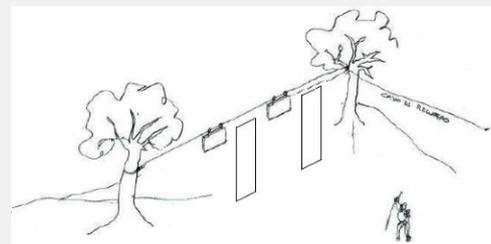
### 4) I DUE SACCHI

- Gioco: DINAMICO- **VELOCITÀ E PRECISIONE**
- DUE arcieri alla volta (uno per ciascun sacco).
- Distanza di tiro: 15 metri.
- 6 Frecce. Nessun tiro di prova.
- Tempo massimo **della prova: esaurimento frecce.**
- DESCRIZIONE / SVOLGIMENTO: all'inizio i due sacchetti di sabbia, collegati da una corda che scorre su due carrucole - sono regolati alla stessa altezza. Chi colpisce per primo il suo sacchetto provoca la fuoriuscita di sabbia, e l'altezza da terra del sacchetto aumenta mentre quella del sacchetto dell'avversario diminuisce. La sabbia esce poco alla volta e l'altro arciere può colpire a propria volta il proprio sacchetto tornando in parità / equilibrio Vince l'arciere che costringe il sacchetto dell'avversario a toccare per primo per terra. Si possono usare anche bottiglie in plastica o tetrapak ripieni d'acqua.
- **VARIANTE:** possono essere concessi punti aggiuntivi per ciascuna freccia risparmiata (rispetto alle 6 scoccabili) se si raggiunge l'obiettivo di costringere il sacchetto dell'avversario a toccare per primo per terra con un minor numero di frecce.



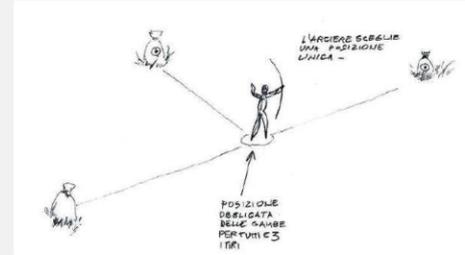
### 5) BERSAGLIO MOBILE

- Gioco: DINAMICO- **DESTREZZA E PRECISIONE**
- 1 arciere alla volta.
- Distanza di tiro: 20 metri.
- 2 Frecce. Nessun tiro di prova.
- Tempo massimo **della prova: scorrimento del bersaglio.**
- Scopo: colpire il bersaglio che scorre su dei cavi posati su alcune carrucole.
- Valgono solo le frecce che colpiscono il / i bersaglio/i rimanendo nello stesso conficcate.
- I punti sono
  - bersaglio colpito con freccia: 10 punti;
  - bersaglio non colpito, miss o fuori tempo: 0.
- **VARIANTI:** 1) possono essere apposte due o più barrere per creare una o più **“finestre di tiro”**. 2) può essere previsto il tiro su di un unico bersaglio o su due; in quest'ultimo caso va scoccata una freccia per bersaglio



**6) I TRE PUNTI CARDINALI**

- Gioco: STATICO - **VELOCITÀ, DESTREZZA**
- 1 arciera alla volta.
- Distanza di tiro: 10 - 20 metri.
- 6 Freccce. Nessun tiro di prova.
- Tempo massimo **della prova: 40 secondi.**
- Scopo: colpire i tre bersagli con tutte le frecce (due per bersaglio). L'Arciere si pone al centro di tre bersagli a media distanza scegliendo scegliere una posizione dalla quale non può più muoversi per tutta la prova. Può essere utile porre al centro un tronco sopraelevato che obbliga comunque a mantenere la posizione.
- Valgono solo le frecce che colpiscono il / i bersaglio/i rimanendo nello stesso conficcate.
- I punti sono
  - bersaglio colpito con freccia: 10 punti;
  - bersaglio non colpito, miss o fuori tempo: 0.
- **VARIANTE:** 1) possono essere apposti bersagli a caduta.



**7) ALLA PERTICA**

- Gioco: STATICO - **VELOCITÀ, DESTREZZA E PRECISIONE**
- 1 arciera alla volta.
- Distanza di tiro: 15 metri minimi con una distanza non superiore a 3 metri dalla verticale a terra e non inferiore a 2 metri da essa.
- 1 Freccia. Nessun tiro di prova.
- Tempo massimo **della prova: 10 secondi.**
- Scopo: colpire un bersaglio posto su di una pertica o su di un albero, costituito da una palla di sughero, di spugna o da un sacco.
- Valgono solo le frecce che colpiscono il bersaglio rimanendo nello stesso conficcate.
- I punti sono
  - bersaglio colpito con freccia: 10 punti;
  - bersaglio non colpito, miss o fuori tempo: 0.
- **obbligatorie frecce FLU FLU**

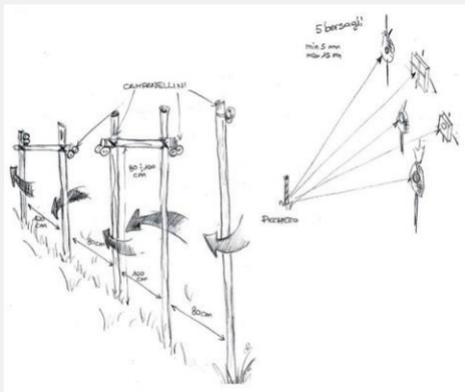


**8) "CAMPANELLI"**

- Gioco DINAMICO – **VELOCITÀ, DESTREZZA E PRECISIONE**
- 1 arciera alla volta.
- Distanza di tiro min 5 max 15 metri
- 5 frecce per arciere
- Tempo massimo 40 secondi totali
- L'arciere deve percorrere una traccia tra alcuni paletti procedendo a zig zag, passando sotto a diversi 'gioghi'. Al vertice di ogni paletto sta un campanello. Se l'arciere urta un paletto con il corpo o con la sua attrezzatura, la campana suona ed è annullata una freccia. L'arciere parte (ad es.) con cinque frecce in faretra e terminato il percorso, può tirare a cinque bersagli. Se è incorso a una penalità, quindi, tirerà una freccia in meno, e via dicendo.

Punteggio:

- punti 1 bersaglio o similare
- punti 3 spot o similare
- punti 5 super spot o similare



### Allegato 3

#### ULTERIORI ASPETTI RELATIVI ALLA SICUREZZA

Si riportano di seguito alcune indicazioni ad integrazione di quanto previsto al punto 6. della presente Appendice in tema di sicurezza.

a) **IN GENERALE:**

- i. Va sempre verificata l'effettiva visibilità della linea di tiro e del bersaglio accertandosi che non vi siano interferenze sull'intero volo della freccia;
- ii. si deve aver cura che i luoghi del verosimile arresto delle frecce siano conformati in modo da arrecare il minor danno possibile alle frecce;
- iii. va sempre accertato che tanto la postazione di tiro quanto le aree di recupero di eventuali frecce che si fermano oltre il bersaglio non cadano in zone che si trovino sulla traiettoria di tiro di altre piazzole;
- iv. va sempre tenuto presente che le frecce che colpiscono i bersagli tridimensionali sulla parte superiore possono rimbalzare e proseguire il volo anche per lunghe distanze; non basta quindi limitarsi a valutare la sicurezza della piazzola basandosi solo sulle ipotetiche traiettorie di frecce che passano più alte del bersaglio;
- v. gli ostacoli non devono creare situazioni di pericolo e, per quanto possibile, non devono creare discriminazioni tra gli arcieri, soprattutto nel caso in cui l'arciere sia destro o mancino ovvero a causa della statura di questi;
- vi. eventuali situazioni di pericolo ravvisate vanno segnalate immediatamente agli UG ed alla SOCIETA' organizzatrice la quale deve provvedere a rimuovere il pericolo nel modo migliore restando inteso che ove ciò non fosse possibile, la piazzola deve essere annullata;

b) **BERSAGLI E BATTIFRECCIA:** i bersagli dovranno essere:

- i. collocati in modo tale che non siano in linea con la piazzola successiva, o che arrechino pericolo e/o danno a persone, animali e/o cose;
- ii. di materiale tale da trattenere sempre le frecce scoccate su di questi (vanno quindi **esclusi** quei battifreccia che, per deterioramento e/o per composizione, non trattengano adeguatamente le frecce scoccate su di questi facendole attraversare e/o rimbalzare sul supporto);
- iii. doppi e solo nel caso in cui vengano posti in un unico paglione, speculari tra di loro in quanto si tira in due contemporaneamente;
- iv. per le sagome 3D e per i bersagli multipli è data facoltà di tirare in due contemporaneamente sullo stesso bersaglio (*ferme restando e fatte salve le eventuali limitazioni previste dalle prevalenti norme sanitarie*);
- v. è fatto obbligo di posizionare adeguati battifreccia dietro e/o lateralmente ai bersagli per evitare che le frecce possano volare "libere" quando non colpiscono il bersaglio o quando "sgroppino" sul limitare di questo;
- vi. per le sagome 3D i battifreccia vanno posizionati ad una distanza massima di 30 cm dalla sagoma stessa;
- vii. la grandezza del battifreccia deve essere adeguata sia alla grandezza del bersaglio che alla distanza del tiro;
- viii. il materiale da usare deve essere idoneo a fermare le frecce in volo libero preservandole, quanto più possibile, dalla rottura.

c) **PIAZZOLA / PICCHETTI:**

- i. eventuali esigenze legate alla conformazione/logistica delle piazzole di tiro verranno valutate dagli UG, se del caso opportunamente modificando la linea di tiro;
- ii. l'uso dei picchetti è consentito solo per delimitare le linee di tiro;

d) **LINEA DI TIRO:**

- i. ogni linea di tiro deve essere indicata in modo ben visibile ed inamovibile (fissa) sul terreno;
- ii. la linea di tiro dovrà essere lunga 2 mt e divisa nel mezzo (1 mt) da una linea verticale di 30 cm che delimita la zona di tiro/posizionamento dell'arciere a dx rispetto a quello a sx.
- iii. non è consentito invadere la zona di tiro dell'altro arciere in piazzola;
- iv. ogni arciere deve toccare almeno con un piede la linea di tiro senza oltrepassarla;
- v. è possibile abbandonare la linea di tiro solo quando tutti gli arcieri abbiano terminato di scoccare le loro frecce per quella piazzola;

e) **REGISTRAZIONE DEL PUNTEGGIO:**

- i. avverrà seguendo quanto previsto dalla Regola n. 18 e ss. del Regolamento TTA.

**Allegato 4**

**MODULO MANIFESTAZIONE  
ABBIGLIAMENTO / ATTREZZATURA / ARCIERE**

**Una copia da portare sempre con se durante la gara – l'altra va consegnata all'accREDITAMENTO**

APPLICABILE ALLE **SOLE** DIVISIONI / CLASSI ARCO **ANTICO** **MESSERI** E **DAME**  
E NEL **SOLO** CASO DI **GARA IN COSTUME**

Ai sensi del punto 63. Dell'Appendice "ARCO ANTICO, STORICO, DI FOGGIA NON FINESTRATO E FINESTRATO", i soggetti appartenenti alle DIVISIONI / CLASSI **Arco Antico Messeri e Dame** sono tenuti - **nel caso di GARA in COSTUME** - ad inviare preventivamente alla Sezione Tecnica / Reparto Storico della Commissione Tecnica Nazionale di Settore, la documentazione (comprensiva di elementi documentali e fotografici del soggetto interessato) mediante la quale l'arciere dichiarerà come intende "**manifestarsi**".

**ARCIERE**

NOME	COGNOME

ASD/SSD (DI APPARTENENZA ARCIERE) \_\_\_\_\_

NUMERO TESSERA AICS ARCIERE: \_\_\_\_\_ ANNO \_\_\_\_\_

CLASSE ARCO ANTICO  
barrare la scelta con una X

MESSERI	DAME

FOTO IN ABBIGLIAMENTO STORICO	DESCRIZIONE ABBIGLIAMENTO UTILIZZATO
	Copricapo / elmo Cotta Giacotto Calzoni Calcari Calze Ecc.  ESEMPIO

FOTO ATTREZZATURA UTILIZZATA	DESCRIZIONE ATTREZZATURA UTILIZZATA
	Arco  Frece  Faretra  Guantino Ecc.  ESEMPIO

**DICHIARO** che i miei dati e quelli della mia attrezzatura, come sopra riportati sono **veritieri** e, per quanto riguarda l'attrezzatura, che essa è conforme ai regolamenti del SETTORE ARCO dell'AICS - che accetto senza riserve - pubblicati all'indirizzo internet <https://www.aicsarchery.org/>.

firma leggibile arciere \_\_\_\_\_