



L.I.A.S.

Lega Italiana Arcieri Storici

## REGOLAMENTO SPORTIVO Campionato Italiano e Regionale La freccia di Ghiaccio

"in vigore a partire dall'edizione 2020/2021"

### Premesse

### PRINCIPI GENERALI DEL CAMPIONATO

- Promuovere delle gare in abito storico nel periodo dal 1° Settembre al 31 Agosto.
- Promuovere e incentivare questa disciplina.
- Incentivare e migliorare lo spirito di amicizia tra gli arcieri a livello nazionale e regionale.

Sono ammessi al Campionato esclusivamente i tesserati della L.I.A.S.

**Il Campionato Italiano della L.I.A.S. prevede gare che si svolgono su tutto il territorio nazionale. Tali gare possono valere anche come risultati per eventuali classifiche regionali laddove sarà possibile svolgere un minimo di quattro gare nella stessa Regione. Entreranno di diritto nella Classifica Regionale, esclusivamente i residenti della Regione interessata.**

**Laddove si dovesse creare la situazione in cui due regioni confinanti ospitino gare del Campionato Italiano ma nessuna delle due raggiunga il numero di gare minimo per ospitare il campionato regionale, su richiesta delle stesse il Consiglio Direttivo può autorizzare un campionato regionale abbinato.**

#### **1) NORME COMPORTAMENTALI:**

Per partecipare alle gare del Campionato Italiano è necessario rispettare tutte le norme di sicurezza e quelle che il regolamento di seguito disciplina:

- Adoperarsi per una civile e rispettosa convivenza tra arcieri;
- Usare un linguaggio corretto e non usare parole offensive e/o blasfeme (*bestemmie*);
- Non manifestare atteggiamenti amorali e/o discriminanti per questioni razziali, politiche e sociali;
- Non adottare atteggiamenti aggressivi verbalmente e/o materialmente nel confrontarsi con gli arcieri ed il pubblico presente.

#### **2) ABBIGLIAMENTO:**

L'abbigliamento richiesto per le gare del Campionato è l'abito storico che sia riconducibile ad un'epoca compresa tra l'anno zero ed il sedicesimo secolo.

Il costume deve essere coerente con il periodo storico rappresentato. Non sono ammesse acconciature e/o tinte stravaganti.

E' vietato indossare braccialetti moderni, orologi, occhiali da sole e quant'altro possa creare evidente contrasto con i periodi storici.

Lega Italiana Arcieri Storici

Sede legale Riano (RM) – Via del Falco, 20 - 00060  
e-mail : lafrecciadighiaccio@libero.it



Per le Gare Indoor sono ammesse, ove richiesto, calzature non conformi al periodo storico.  
Per le gare all'aperto sono ammessi mezzi di protezione dalla pioggia che non siano di colorazione vistosa.

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

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

**A tutti coloro che si presenteranno con un abbigliamento o con accessori non consoni (jeans, tute, scarponcini, scarpe da ginnastica, etc.) non sarà permessa la partecipazione alla gara del Campionato. Coloro che indosseranno o esporranno in modo eccessivamente visibile, bottigliette in plastica d'acqua, ombrellini o altri accessori in evidente contrasto con l'abito medievale ma rimovibili all'istante, saranno invitati a nasconderli alla vista di tutti. Nel caso tale invito non venga accolto, saranno attivate le previste procedure sanzionatorie di seguito riportate.**

Sono previste tre categorie:

- ⇒ ARCO STORICO
- ⇒ ARCO TRADIZIONALE
- ⇒ ARCO FOGGIA STORICA

### **ARCO STORICO**

Per arco Storico si intendono tutti gli archi ricavati da un unico legno o dalla composizione di più legni o fibre naturali.

Nella costruzione di questo arco non è consentito l'impiego di materiali moderni, quali lamine plastiche, fibre sintetiche.

L'arco non deve possedere la finestra, è data tuttavia libertà all'arciere di utilizzare o meno un supporto per la freccia ("zeppa") la quale deve avere uno spessore massimo comprensivo del rivestimento per l'impugnatura di 8 mm.

### **ARCO TRADIZIONALE**

L'arco tradizionale è composto da più strati di materiale naturale e non, incollati tra loro. Tutto l'arco può essere ricoperto da fibra e deve possedere la finestra. Non è ammesso l'utilizzo di *rest*.

### **ARCO FOGGIA STORICA**

L'arco in foggia medievale europea od orientale è composto da materiali moderni, incollati tra loro, evidenti o celati da materiali naturali (*legno o pelle*).

L'arco non deve possedere la finestra e l'eventuale rientranza dell'impugnatura deve essere di eguale dimensioni e fattezze, affinché il tiro possa essere effettuato da destri o mancini, è data tuttavia libertà all'arciere di utilizzare o meno un supporto per la freccia ("zeppa") la quale deve avere uno spessore massimo comprensivo del rivestimento per l'impugnatura di 8 mm.

## **3) LA CORDA:**

E' consentito l'utilizzo sia di corde in fibra naturale, sia di corde sintetiche (*canapa, cotone, seta, lino, dacron – fibra sintetica, etc.*).

E' consentito il rinforzo della corda (*serving*) agli estremi e centralmente.

È consentito un unico punto d'incocco formato da uno o due riferimenti (*in questo caso essi non possono avere una distanza superiore alla dimensione della cocca*) per fissare la cocca. Non è consentito l'uso di punti d'incocco metallici. Non è consentito l'utilizzo di silenziatori.

## 4) LE FRECCIE

### Aste

Le aste devono essere in legno di misura **5/16** o **11/32**; le stesse devono essere siglate, per un più facile riconoscimento nella zona destinata al *cresting*, preferibilmente con il nome dell'arciere.

### Cocche

Le cocche devono essere ricavate sull'asta stessa o innestate a questa purché realizzate in legno, corno od osso. Non sono ammesse cocche realizzate con materiali diversi da quelli indicati.

### Impennaggio

L'impennaggio deve essere fatto con penne naturali siano esse barrate/striate o a tinta unita, non ci sono limitazioni alle tinte a patto che non siano fluorescenti.

### Punte

Può essere usato qualsiasi tipo di punta purché di diametro adeguato a quello dell'asta che si utilizza, non sono ammesse lame da caccia.

### Araldica

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

## 5) ACCESSORI-ARCHI

Sono ammessi:

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

Non sono ammessi:

- archi scuola anche se rivestiti;
- archi di metallo;
- archi take down;
- cocche in plastica;
- punte da caccia a lame;
- silenziatori per la corda;
- *rest*

Sull'arco e sulla corda non devono essere presenti accessori o segni che possano costituire aiuto per la mira, non potranno quindi essere utilizzati archi sui quali saranno presenti segni non riconducibili alla normale usura dell'arco quali: tacche, scritte, fregi, riporti in pelle od altro materiale sul flettente superiore o al di sopra del piatto della finestra, dove non potranno altresì essere riportate protezioni laterali per lo scorrimento della freccia di misura superiore ai 2,5 cm. Stessa cosa dicasi per la corda, dove non dovranno esserci segni, filamenti di colore diverso da quello del *serving*, punti di incocco aggiuntivi a quelli precedentemente indicati o altro (tutti elementi questi che costituiscono riferimento per la mira durante il tiro). A chi faccia uso di materiale non conforme al regolamento non sarà riconosciuta validità al punteggio conseguito sia ai fini della gara stessa, sia ai fini della classifica del Campionato.

## 6) CATEGORIE

Le categorie previste sono:

- **Parvus:** bambini da 7 a 10 anni compiuti (categoria unica)
- **Pueri:** bambini/e dagli 11 ai 13 anni compiuti (categoria unica);
- **Juvenis maschili:** ragazzi dai 14 ai 17 anni compiuti;
- **Juvenis femminili:** ragazze dai 14 ai 17 anni compiuti;
- **Messere :** uomini da 18 anni in poi;
- **Madonne:** donne da 18 anni in poi

I Parvus, Pueri e Juvenis che durante lo svolgimento del campionato in corso raggiungano uno dei limiti di età previsti per il passaggio alla categoria successiva, possono completare il Campionato nella categoria in cui si trovavano al momento dell'affiliazione L.I.A.S.

## 7) IL TIRO

- Per il tiro su ogni tipologia d'arco ammessa la presa sulla corda deve essere con la freccia tra il dito indice e il dito medio. **Il punto di ancoraggio non può essere effettuato al di sopra dello zigomo.**
- E' consentito l'uso dell'anello da pollice solo alla tipologia di arco a foggia storica.
- Durante la gara, per esigenze di tiro, può essere modificata l'impostazione del corpo, **ma non si può mai modificare la presa sulla corda.**
- L'arciere che esegue i tiri deve accertarsi che tutti gli arcieri siano alle sue spalle e che la traiettoria dei tiri sia completamente sgombra da persone, animali e cose.
- **L'arco deve essere sempre caricato verso il basso e durante la trazione non deve essere rivolto lateralmente o al di sopra del bersaglio, pena l'annullamento del tiro e in caso di recitività, è prevista l'espulsione dalla gara.**
- Per la categoria Parvus e Pueri la distanza dei tiri non deve superare i 12 mt.
- Per le categorie superiori la distanza minima di tiro è 8 mt mentre la massima consentita è di 25 metri
- Tutti i bersagli, a discrezione della compagnia organizzatrice, dovranno essere preferibilmente doppi. Se singoli dovranno avere una consistenza tale da poter sorreggere tutta la gara e, se necessario, dovranno avere una opportuna sostituzione.
- Le distanze di tiro dei bersagli che compongono il percorso di gara, dovranno essere diversificate all'interno del *range* consentito al fine di uniformare il livello di difficoltà e la tipologia dei bersagli di tutte le gare valide per il Campionato Nazionale. Per ottenere questo le compagnie sono tenute a rispettare le seguenti direttive su gare e bersagli.

## 8) LE GARE

### **TIPOLOGIA DI GARA**

La gara si sviluppa su 18 piazzole su un percorso itinerante nei borghi storici di città, castelli, paesi, parchi od aree limitrofe facilmente percorribili o in aree Indoor laddove ci sia possibilità e necessità. Gli arcieri partecipanti alle gare verranno divisi in pattuglie (gruppi) di numero proporzionato agli iscritti e nel modo più possibile eterogeneo fra le varie compagnie.

Ogni pattuglia non dovrà essere formata da più di 3 (tre) arcieri della stessa Compagnia, salvo nuclei familiari.

Gli abbinamenti dovranno essere richiesti all'atto dell'iscrizione e non il giorno stesso della

manifestazione. Le compagnie organizzatrici dovranno accogliere tali richieste, nei limiti del

possibile.

In ogni gara, la somma dei punti ottenuti dall'arciere, definisce la sua posizione in classifica. Ad ogni piazzola devono tirare due arcieri contemporaneamente. Per esigenze di sicurezza e/o di bersaglio, la compagnia ospitante può ordinare un tiro singolo, ma tale variazione deve essere ben indicata sulla tabella informativa della piazzola interessata.

Le gare si svolgeranno regolarmente con qualsiasi condizione atmosferica. La sospensione temporanea o definitiva della gara può essere effettuata in caso di pericolo: temporali violenti, grandine, assenza dell'ambulanza o tutto ciò che metta in pericolo l'incolumità dei partecipanti.

Solo il Giudice di Gara, dopo essersi confrontato con la compagnia organizzatrice, potrà decidere sull'interruzione temporanea o definitiva della competizione sportiva.

**N.B.: La gara, per essere considerata valida al fine del Campionato Nazionale e/o Regionale, dovrà essere completata (da tutte le pattuglie) effettuando la metà + 1 delle piazzole complessive (10 piazzole).**

**Nel caso essa venga interrotta prima del limite sopra indicato, sarà declassata a gara amichevole per permettere la premiazione dei risultati giornalieri, ma i punteggi ottenuti da ogni singolo arciere non potranno essere considerati validi per la classifica Nazionale e/o Regionale.**

## 9) BERSAGLI

### CARATTERISTICHE GENERALI

- a) I bersagli dovranno essere collocati in modo tale che non siano in linea con la piazzola successiva o che arrechino pericolo o danno a persone, animali o cose.
- b) I bersagli dovranno essere di materiale tale che, nonostante il deterioramento, al momento dell'impatto delle frecce queste non rimbalzino (esempio più strati di cartone se non saldamente incollati, non vanno bene. Va benissimo usare un solo cartone sotto l'immagine del bersaglio)
- c) Obbligo di batti freccia adeguati dietro ai bersagli ad una distanza non superiore ai 90 cm (*fatta eccezione laddove ci siano batti freccia naturali quali terrapieni o altro, che comunque non rechino danni all'integrità delle frecce*). I batti freccia in caso di sagome 3D e animali vanno posizionati ad una distanza non superiore ai 30 cm.
- d) Tutti i perimetri delle aree dei bersagli artigianali devono essere delimitati da fil di ferro dolce di un diametro che va dai 2 mm ai 4 mm e di colore contrastante al bersaglio stesso, in modo da poter essere ben visibile dalla linea di tiro (*sono ammesse anche vernici fosforescenti e sono vietate visuali in bianco e nero*).
- e) In ogni piazzola deve essere posizionata una tabella che riporti le seguenti informazioni:
  - numero della piazzola;
  - tipologia del bersaglio;
  - foto, in proporzione reale, in cui siano ben evidenziate le zone di tiro e il loro relativo punteggio;
  - come e in quanti si deve tirare;
  - numero di frecce massimo che si devono scoccare;
  - punteggio massimo realizzabile;
  - modalità di tiro;
  - note che riguardino la sicurezza.

Ad essa vanno aggiunti anche i recapiti telefonici del Giudice di Gara e del Responsabile della compagnia ospitante, nonché del soccorso medico (*ambulanza o altro*).

- f) E' vietato per tutti andare al bersaglio prima di aver tirato le frecce, se non per motivi di sicurezza o riarmo meccanismi e simili. In tali casi sarà compito del Capo Pattuglia effettuare tali operazioni o decidere chi se ne deve occupare e/o fare sicurezza.
- g) Ogni linea di tiro deve essere indicata in modo ben visibile ed inamovibile (*fissa*) sul terreno.
- h) Per tutti i bersagli in cui è previsto il tiro doppio, la linea di tiro dovrà essere lunga 2 (*due*) metri e divisa nel mezzo da una linea verticale di 30 (*trenta*) cm che delimita la zona di tiro/posizionamento dell'arciere a dx rispetto a quello a sx. Non è consentito invadere la zona di tiro dell'altro arciere in piazzola. Laddove la linea di tiro si trovi su terreno erboso è consentito l'utilizzo di picchetti (*uno centrale e due laterali per delimitare la zona di tiro*). Comunque il loro allineamento deve indicare una immaginaria linea retta parallela al bersaglio. Nel tiro singolo la linea di tiro dovrà essere di 1(*uno*) metro. Anche in questo caso (su terreno erboso), può essere indicata da due soli picchetti alle estremità della linea di tiro.
- i) L'arciere non deve oltrepassare con il piede la linea di tiro e comunque deve sempre mantenere l'allineamento con l'altro arciere che è al suo fianco.
- j) E' possibile abbandonare la linea di tiro solo quando entrambi gli arcieri hanno terminato la sequenza tiri.
- k) Ad ogni piazzola si possono scoccare il numero di frecce indicato nella tabella indicativa e i punti realizzati con ognuna di esse si sommano
- l) Le zone punti devono essere delimitate col fil di ferro di adeguato spessore. Il filo dovrà essere fissato in maniera stabile con l'ausilio di grappe o simili che non siano di facile rimozione. (si sconsiglia l'uso della sola colla a caldo).
- m) Per le categorie Parvus e Pueri, qualora la distanza di tiro sia superiore ai 12 metri, deve essere predisposta una linea di tiro apposita entro i 12 metri.
- n) Nel caso in cui un bersaglio durante lo svolgimento della gara o su segnalazione del capo pattuglia, si dimostri palesemente inidoneo per la definizione del punteggio o per la sicurezza, il Giudice di Gara dovrà richiedere l'immediata sostituzione del bersaglio con un altro identico.

## 10) DISPOSIZIONE BERSAGLI

Le 18 piazzole, dovranno essere composte da:

- **N. 4 BERSAGLI A VISUALE:**  
(due bersagli posizionati ad una distanza tra i 20 e i 25 metri)  
(due bersagli posizionati ad una distanza tra i 8 e i 15 metri)
- **N. 4 ANIMALI:**  
(due bersagli posizionati ad una distanza tra i 20 e i 25 metri)  
(due bersagli posizionati ad una distanza tra i 8 e i 15 metri)
- **N. 4 BERSAGLI 3D:**  
(posizionati ad una distanza tra i 10 e i 20 metri)
- **N. 2 BERSAGLI MULTIPLI:**  
(posizionati ad una distanza massima di 15 metri)
- **N. 2 BERSAGLI BUONA LA PRIMA**  
(posizionati ad una distanza massima di 15 metri)
- **N. 2 BERSAGLI COMPAGNIE**  
(posizionati ad una distanza massima di 15 metri.)

## 11) DEFINIZIONE DEI BERSAGLI

### BERSAGLI 3D

- Si intendono per questa categoria le sagome 3D raffiguranti, guerrieri, oggetti ecc. con o senza meccanismi di azionamento. Se in movimento la velocità deve essere tale che consenta a tutti di esercitare il tiro.
- Per questa tipologia di bersaglio saranno ammesse solamente 2 zone punti: spot 7 punti, resto della sagoma 5 punti.
- All'interno del bersaglio dovrà essere posizionato lo "spot" (a patto che non disti mai meno di 5 cm dal bordo di questa); lo spot dovrà avere un perimetro, la cui lunghezza (lunghezza del fil di ferro) dovrà essere calcolata in base alla distanza della linea di tiro dal bersaglio (*1 cm a metro*) moltiplicata per 4.  
Es: bersaglio posizionato a 20 mt:  $20 \text{ cm} \times 4 = 80 \text{ cm}$  cioè la lunghezza massima (con tolleranza + o - 10%) di filo di ferro necessario alla realizzazione dello spot. Questo dovrà avere una forma omogenea in cui la differenza tra larghezza e altezza non abbia una variazione inferiore ad 1/3.
- o) Il bordo del bersaglio (qualora si è in presenza di piedistallo) e lo spot, al fine di non dare adito a contestazioni, dovranno essere contornati da un filo di ferro dolce il cui diametro potrà andare da un minimo di 2 mm ad un massimo di 4 mm.
- p) Il punteggio viene assegnato in base al punto d'ingresso della freccia.

### SAGOME ANIMALI

Si intendono per questa categoria le sagome animali tridimensionali. Se in movimento la velocità deve essere tale che consenta a tutti di esercitare il tiro.

Per questa tipologia di sagoma saranno ammesse solamente 2 zone punti: spot 7 punti, resto della sagoma 5 punti.

- All'interno della sagoma dovrà essere posizionato lo "spot" (*a patto che non disti mai meno di 5 cm dal bordo di questa*) ; lo spot dovrà avere un perimetro, la cui lunghezza (*lunghezza del fil di ferro*) dovrà essere calcolata in base alla distanza della linea di tiro dal bersaglio (*1 cm a metro*) moltiplicata per 4. Es: bersaglio posizionato a 20 mt:  $20 \text{ cm} \times 4 = 80 \text{ cm}$  cioè la lunghezza massima (con tolleranza + o - 10%) di filo di ferro necessario alla realizzazione dello spot. Questo dovrà avere una forma omogenea in cui la differenza tra larghezza e altezza non abbia una variazione inferiore ad 1/3.
- Il bordo della sagoma (*qualora si è in presenza di piedistallo*) e lo spot, al fine di non dare adito a contestazioni, dovranno essere contornati da un filo di ferro dolce il cui diametro potrà andare da un minimo di 2 mm ad un massimo di 4 mm.
- Il punteggio viene assegnato in base al punto d'ingresso della freccia.

### BERSAGLIO A VISUALE

- Si intendono per questa categoria i bersagli cartacei senza meccanismi di azionamento con forma e dimensioni tra le più variegata.
- Un bersaglio normale dovrà essere utilizzato per la piazzola a tempo con limite massimo della serie di tiri fissato a 20 secondi.

- Per questa tipologia di bersaglio saranno ammesse 3 zone punti:

**Legg Italiana Arcieri Storici**

Sede legale Riano (RM) – Via del Falco, 20 - 00060  
e-mail : lafrecciadighiaccio@libero.it

**Spot: 7 punti**

**Zona esterna allo spot: 5 Punti**

**Resto della sagoma: 3 punti.**

- Le zone punti dovranno essere posizionate una all'interno dell'altra e cioè: la zona da 5 punti sarà contenuta all'interno della zona che vale 3 punti (*a patto che non disti mai meno di 5 cm dal bordo di questa*); lo spot sarà contenuto all'interno della zona che vale 5 punti (*a patto che non disti mai meno di 5 cm dal bordo di questa*);
- La zona 5 punti e la zona 3 punti non hanno limitazioni nella forma e nelle dimensioni.
- All'interno della sagoma dovrà essere posizionato lo "spot" (*a patto che non disti mai meno di 5 cm dal bordo di questa*); lo spot dovrà avere un perimetro, la cui lunghezza (*lunghezza del fil di ferro*) dovrà essere calcolata in base alla distanza della linea di tiro dal bersaglio (1 cm a metro) moltiplicata per 4.

Es: bersaglio posizionato a 20 mt: 20 cm x4 =80cm cioè la lunghezza massima (con tolleranza + o - 10%) di filo di ferro necessario alla realizzazione dello spot.

### **BERSAGLIO MULTIPLIO**

- Si intendono per questa categoria i bersagli con forma e dimensioni tra le più variegata quali scudi, stemmi, figure, manichini, forme geometriche, sacchi, paglioni, batti freccia (*anche con zone in altorilievo o bassorilievo*) nonché le sagome 3D (*anche animali*).
- Il bersaglio multiplo **non può** essere utilizzato per la piazzola a tempo.
- Per questa tipologia di bersaglio saranno ammesse solamente 2 zone punti: spot 7 punti, resto della sagoma 5 punti.
- All'interno della sagoma dovrà essere posizionato lo "spot" (*a patto che non disti mai meno di 5 cm dal bordo di questa*).
- Gli spot realizzati vanno normalmente conteggiati nella somma degli spot di gara.
- La forma e la dimensione della zona punti saranno a discrezione della compagnia organizzatrice nel rispetto dei parametri con le distanze sopra indicati per altre tipologie di bersagli.
- Tra loro i bersagli possono essere diversi in forma e dimensioni.
- I bersagli potranno essere posti tra loro alla stessa identica distanza dalla linea di tiro così come a distanze differenti, purché all'interno del range di distanze massima e minima previste dalla tipologia del bersaglio. Anche lo spot di questo bersaglio deve avere una dimensione proporzionata alla distanza da cui esso viene tirato. Esempio: Bersaglio posizionato a 10 metri: 10cm X4=40 cm – cioè è la lunghezza massima (con tolleranza + o - 10%) del perimetro necessario alla realizzazione dello spot.
- La linea di tiro è unica come nelle altre tipologie di bersaglio.
- Si tirano tre frecce; ogni arciera deve obbligatoriamente tirare una ed una sola freccia per ognuno dei 3 bersagli.
- Se due o tre frecce dello stesso arciera colpiscono lo stesso bersaglio verrà assegnato il punteggio della freccia che avrà colpito il bersaglio con il punteggio inferiore.

### **BERSAGLIO BUONA LA PRIMA**

- Si consiglia per questa categoria, un bersaglio un con forma e dimensioni tra le più variegata
- che permetta dalla linea di tiro, una immediata individuazione del punteggio effettuato e si



suggeriscono buchi da trapassare, pendoli su cui la freccia si deve conficcare, ribaltini, mattonelle e/o maioliche da rompere.

- La forma e la dimensione della zona punti saranno a discrezione della compagnia organizzatrice nel rispetto dei parametri con le distanze sopra indicati per altre tipologie di bersagli.
- La linea di tiro è unica come nelle altre tipologie di bersaglio.
- Il bersaglio deve essere obbligatoriamente doppio affinché due arcieri possano tirare contemporaneamente senza creare intoppi o rallentamenti al normale svolgimento della gara.
- E' consentita la presenza di un addetto (*sempre sul posto*) che sovrintenda ai meccanismi di azionamento/ricarica purché collocato in posizione di sicurezza.
- Anche questo bersaglio deve avere una dimensione proporzionata alla distanza da cui esso si tira.  
Es: bersaglio posizionato a 10 mt: 10 cm x4 =40cm cioè la lunghezza massima (*con tolleranza + 0 – 10%*) del perimetro necessario alla realizzazione del bersaglio.
- Assegnazione del punteggio:

**17 punti se si colpisce il bersaglio con la prima freccia**

**12 punti se si colpisce il bersaglio con la seconda freccia .**

**7 punti se si colpisce il bersaglio con la terza freccia.**

- La prima freccia che va in zona punti ferma la serie dei tiri.
- In questo bersaglio non c'è mai assegnazione dello spot.

### **BERSAGLIO BIZZARRO**

Con questo bersaglio si intende scatenare la fantasia delle compagnie che vorranno cimentarsi in questa impresa.

Distanze: secondo regolamento.

Frecce massime da tirare n°5.

Il punteggio massimo realizzabile è di 21 punti.

**In questo bersaglio non c'è mai assegnazione dello spot.**

- ° - ° - ° - ° - °

***N.B. Nel caso uno dei bersagli collocati non garantisca la corretta regolarità del tiro e/o dell'esatta valutazione del punteggio per tutti i partecipanti alla gara, Il Giudice di Gara, in accordo con gli organizzatori, potrà decidere di annullare la piazzola e i punteggi in essa ottenuti, motivando a tutti i partecipanti la decisione presa.***

## **12) REGISTRAZIONE DEL PUNTEGGIO**

- a) Le frecce per essere considerate valide devono rimanere conficcate nei bersagli.
- b) Le frecce che dopo essersi conficcate nei bersagli cadono perché colpite durante la serie di tiri dello stesso arciere o di entrambi gli arcieri se tirano in coppia, non sono valide.
- c) Se ci sono frecce in bilico (*rischio di distacco dal bersaglio*), il Capo Pattuglia in accordo con i marcatori, può autorizzare il recupero delle stesse e l'assegnazione del punteggio. Tale intervento

può avvenire solo dopo che i due arcieri hanno lasciato la linea di tiro e prima che la coppia successiva subentri.

- d) La freccia che colpisce il bersaglio, deviata da un ostacolo qualsiasi (es: terreno, pianta, ramo di un albero, *etc.*), è considerata valida.
- e) La freccia che penetra nella cocca di un'altra rimanendovi infissa ha lo stesso punteggio di quella colpita.
- f) Nel bersaglio a tempo, in caso di frecce scoccate oltre il tempo indicato, verranno tolti i punteggi più alti realizzati per quante sono le frecce scoccate fuori tempo.
- g) Per ogni freccia, che colpendo visibilmente l'area punti rimbalza, se ne ritira immediatamente un'altra se e solo se presente in faretra. Non è assolutamente possibile raccogliere la freccia rimbalzata e ritirla.
- h) Se la freccia colpendo il bersaglio si spezza, può essere assegnato il punteggio se di quest'ultima rinvengo la punta.
- i) Una freccia che si spezza al contatto con il bersaglio o viene spezzata da un'altra freccia viene considerata valida ai fini dell'assegnazione del punteggio se ne viene ritrovata la punta.
- j) La freccia che colpendo la zona punti, per evidente deterioramento del bersaglio lo trapassa non rimanendovi conficcata, può esser considerata valida. La decisione va presa dal Capo Pattuglia congiuntamente ai Marcatore e quanto avvenuto va opportunamente registrato e firmato nella scheda di segnalazione. **A questo punto va obbligatoriamente chiamato il responsabile della compagnia organizzatrice per il ripristino del bersaglio.**
- k) Quando una freccia colpisce palesemente il bersaglio il punteggio è da considerarsi valido indipendentemente dall'azionamento o meno di eventuali meccanismi scenici (piattelli, bersagli ad abbattimento, *etc.*).
- l) Nel caso che la freccia si rompa colpendo il bersaglio e la punta metallica non venga trovata vale la parte di asta conficcata nel bersaglio. Se l'asta si rompe in 2 parti e entrambe si conficcano nel bersaglio vale il punteggio della parte dove è presente la punta metallica.
- m) Nei bersagli 3D il punteggio viene assegnato in base al punto d'ingresso della freccia.
- n) Nel caso ci sia la rottura della cocca in fase di sgancio, la freccia è considerata valida.
- o) Un arciere che abbandona una gara prima del termine ufficiale avrà tenuto valido il punteggio conseguito fino a quel momento.

### 13) RUOLO E MANSIONI DEL CAPO PATTUGLIA

#### ABILITAZIONE

Sarà creata la figura dei Capo Pattuglia che saranno i responsabili per l'applicazione del presente regolamento sportivo. Tale albo sarà composto da arcieri tesserati maggiorenni che ne avranno fatto

richiesta e che avranno superato l'esame previsto per essere ammessi a tale ruolo.

In questa figura entrano di diritto i consiglieri della L.I.A.S. In mancanza del numero necessario per lo svolgimento della gara, il Giudice di Gara, contestualmente con il presidente e/o responsabile dell'organizzazione della stessa, potrà individuare temporanei Capo Pattuglia che abbiano dimostrato buona conoscenza del presente regolamento sportivo e a cui comunque verrà consegnata copia dello stesso.

In caso di necessità il Consiglio Direttivo valuterà la possibilità di effettuare esami ad personam con modalità da definire che garantiscano comunque l'imparzialità sulla valutazione del candidato.

### **MANSIONI DEL CAPO PATTUGLIA**

In ogni pattuglia dovrà essere presente un Capo Pattuglia che vigilerà affinché tutti gareggino nel rispetto delle regole qui presenti.

Essi svolgono la funzione di supervisori mentre stanno gareggiando, e dunque le loro azioni devono essere contrassegnate da estrema correttezza, lealtà sportiva, e (cosa fondamentale) non devono mai assumere un atteggiamento autoritario tale da presupporre un abuso di potere.

#### **È compito del Capo Pattuglia:**

- Controllare i materiali e verificare che le frecce siano siglate, l'abbigliamento coerente all'epoca storica scelta e che la categoria di appartenenza sia correttamente indicata nella tabella segnapunti della propria piazzola, nonché sia corretto il numero di tessera di affiliazione L.I.A.S.
- Controllare che gli arcieri assegnati alla propria piazzola siano tutti presenti.
- Stabilire l'ordine di tiro all'interno della propria piazzola.
- Controllare che durante la gara non si creino condizioni di pericolo e che tutto si svolga con la massima regolarità e correttezza.
- Risolvere i problemi che possono sorgere durante lo svolgimento della gara all'interno della propria piazzola.
- Nominare nel gruppo due marcatori che non siano della stessa compagnia. Qualora non ci si metta d'accordo su chi debbano essere i due marcatori il capo pattuglia procederà a nominare i due marcatori tra i componenti della piazzola.
- Controllare e far rispettare che non vengano estratte le frecce, sia nel bersaglio che fuori, prima che sia terminato il conteggio dei punti, salvo eccezioni da valutare al momento con il consenso di entrambi i marcatori.
- Annullare le frecce che non vengono scoccate correttamente.
- Controllare che i marcatori segnino e sommino correttamente ed indipendentemente i punteggi sulla tabella segnapunti affinché non venga compromessa la classifica finale; a tale scopo è opportuno far sì che i marcatori verifichino i punteggi e gli spot dopo ogni piazzola.
- Prendere decisioni per palesi situazioni di pericolo riscontrate sul percorso di gara.

- Raccogliere le tabelle segnapunti e consegnarle all'organizzatore della manifestazione per stilare la classifica finale dopo aver controllato la corretta compilazione.
- Stilare la relazione di fine gara segnalando anomalie durante la gara e/o comportamenti scorretti degli arcieri della sua piazzola.
- Confrontarsi con il Giudice di gara, a fine della stessa, per prendere decisioni su fatti o situazioni accadute. Durante la gara si può confrontare telefonicamente con il Giudice di Gara.

## 14) RUOLO E MANSIONI DEL MARCATORE

- Collaborare con il Capo Pattuglia durante lo svolgimento della gara.
- Segnare e conteggiare i punteggi sulla tabella segnapunti.

**I due marcatori non possono appartenere alla stessa compagnia o a quella del Capopattuglia e devono essere maggiorenni**

## 15) RUOLO E MANSIONI DEL GIUDICE DI GARA

### ABILITAZIONE

I Giudice di Gara sono di diritto i membri del Consiglio Direttivo. Potranno essere aggiunti a tali funzioni, tutti i tesserati che ne facciano richiesta a patto che abbiano svolto per almeno un anno il ruolo di Capo Pattuglia e solo dopo che avranno effettuato un corso con esame finale gratuito. Per i comitati regionali, in caso di necessità, potrà essere nominato un Giudice con superamento di un esame le cui modalità di svolgimento verranno concordato con il Consiglio Direttivo che garantiscano comunque l'imparzialità sulla valutazione del candidato.

Ad ogni gara valida per il campionato, il Comitato Promotore assegnerà e comunicherà agli organizzatori (non più tardi di 15 giorni prima della gara) un Giudice di Gara con eventuale riserva, che comunque non potranno essere componenti della compagnia organizzatrice.

### MANSIONI DEL GIUDICE DI GARA

Il Giudice di Gara durante le manifestazioni sportive deve garantire ai partecipanti che tutto sia stato fatto in ottemperanza al regolamento vigente e che il percorso garantisca ai partecipanti ed ospiti la massima sicurezza, che è condizione indispensabile.

Il Giudice di Gara ha il compito di controllare e di porre in essere tutte le misure in suo potere affinché si realizzi il regolare svolgimento delle gare, in particolare:

- Far adottare il regolamento di gara;
- Controllare la rispondenza del campo di gara secondo l'attuale regolamento;
- Controllare che non si creino situazioni di pericolo e che tutto si svolga nella massima sicurezza;
- Controllare che la collocazione dei bersagli o i bersagli stessi non diventino un pericolo per la salvaguardia del materiale arcieristico utilizzato;
- Controllare che i Capi Pattuglia abbiano verificato il materiale degli arcieri affinché la

- divisione dichiarata sia di effettiva appartenenza;
- Controllare che i Capi Pattuglia abbiano verificato la regolarità dell'abbigliamento dagli arcieri;
  - Eseguire con i Capi Pattuglia un briefing informativo pre gara;
  - Controllo dell'avvenuta consegna delle tabelle segnapunti e delle relazioni di fine gara da parte di tutti i Capi Pattuglia;
  - Valutare e Decidere eventuali provvedimenti nei confronti dell'arciere che su segnalazione del Capo Pattuglia abbia avuto un comportamento sportivamente scorretto o in contrasto con le basilari norme di civiltà e buona educazione (aggressioni verbali verso altri, volgarità, bestemmie o altro).
  - Controllo della corretta esecuzione delle classifiche e delle premiazioni.

### **REVISIONE DEL PERCORSO**

- Il Giudice di Gara deve essere sul posto entro e non oltre 2 (due) ore prima dell'orario di inizio della gara stessa per effettuare il giro di controllo del percorso, e deve trovare a disposizione almeno un responsabile della Compagnia Organizzatrice.
- La Compagnia organizzatrice deve fornire al Giudice di Gara tutti i materiali necessari per lo svolgimento del suo servizio.
- Il Giudice di Gara, durante il giro di controllo, deve verificare la corretta applicazione del presente regolamento, nonché le norme di sicurezza dei bersagli e del percorso.
- In particolare, occorre assicurarsi che il percorso sia segnalato in modo che nessuno possa perdersi e che sia indicato, sulla tabella di piazzola, ogni possibile informazione riguardante il corretto svolgimento del tiro e della messa in sicurezza della piazzola, nonché il recapito telefonico del Giudice di Gara e del responsabile della compagnia.
- Il percorso deve esser costituito esclusivamente dal numero di piazzole previsto dal presente Regolamento Sportivo.
- Il Giudice di Gara può partecipare alla competizione. Laddove venga richiesto il suo intervento per richiesta dei Capo pattuglia o per gravi vicende, può prevedere la sospensione temporanea della propria piazzola.

### **LE SANZIONI**

Il giudice di Gara può comminare delle sanzioni.

- Richiamo verbale. Laddove avvengano delle violazioni all'abbigliamento e alle norme comportamentali previste del presente regolamento sportivo.
- Richiamo scritto. Laddove si verifichi una situazione di due richiami verbali a seguito delle violazioni sopra indicate, o in caso di lieve violazione delle norme di sicurezza o in comportamento incandescente antisportivo durante la gara.

- Espulsione dall'evento in corso. Laddove l'arciere abbia già ricevuto un richiamo scritto e persevera nel suo comportamento, o per grave infrazione al regolamento di sicurezza.
- Espulsione dal campionato. Questa ultima ipotesi può essere applicata solo dal Consiglio Direttivo dopo attente valutazioni del caso. L'arciere potrà presentare ricorso secondo le
- modalità previste dall'art. 15 del Regolamento Interno.

Tutti gli atti dovranno essere scritti e trasmessi al Consiglio Direttivo.

## 16) COMPETENZE DELLE COMPAGNIE ORGANIZZATRICI

**La Compagnia organizzatrice può accettare iscrizione alla propria gara dei soli arcieri iscritti alla L.I.A.S. L'elenco dei partecipanti dovrà essere trasmessa alla segreteria entro e non oltre 5(cinque) giorni precedenti alla data fissata per la gara al fine di consentire la verifica dei nominativi anche per motivi assicurativi. Eventuali successive integrazioni alla lista inviata, dovranno essere tempestivamente comunicate. E' assolutamente vietata la partecipazioni di arcieri non tesserati.**

La compagnia che organizza la gara deve:

- a) designare i Capi Pattuglia tra i partecipanti alla gara, attingendo all'albo messo a disposizione della L.I.A.S.
- b) designare un Responsabile dell'organizzazione che coadiuverà il Giudice di Gara sull'applicazione delle norme sportive; in caso quest'ultimo sia assente o non designato, il Presidente della Compagnia ospitante ricoprirà tale ruolo.

Le classifiche, accompagnate da una copia degli score, dovranno essere inviate, (anche via mail) sempre alla Segreteria, entro e non oltre i 3 (tre) giorni successivi allo svolgimento della gara.

Saranno forniti dalla L.I.A.S., con l'obbligo di utilizzo, tutti i *format* utili allo svolgimento della gara, nonché strumenti segnatempo, tavolette porta *score*, penne, ecc.

### A) IL TIRO

Non è compito del Giudice di Gara, nella fase di revisione, entrare nel merito della bellezza o tecnica del tiro ma solo della sua sicurezza e della conformità al presente regolamento.

Devono essere verificate la chiarezza e la correttezza delle indicazioni nella tabella di piazzola.

Devono essere verificate l'effettiva visibilità delle linee di tiro.

Deve essere garantita la piena visibilità degli eventuali ostacoli al volo prevedibile della freccia; gli ostacoli non devono creare situazioni di pericolo e, per quanto possibile, non devono creare discriminazioni tra gli arcieri, soprattutto nel caso in cui l'arciere sia destro o mancino o a causa della sua statura.

Si deve aver cura che i luoghi del verosimile arresto delle frecce siano conformati in modo da arrecare il minor danno possibile alle frecce.

Si deve sempre controllare che il tiro e il recupero di eventuali frecce che si fermano oltre il bersaglio non avvenga in zone che si trovino sulla traiettoria di tiro di altre piazzole.

Si deve tenere presente che le frecce che colpiscono i bersagli tridimensionali sulla parte superiore possono rimbalzare e proseguire il volo anche per lunghe distanze. Non basta quindi limitarsi a valutare la sicurezza della piazzola basandosi solo sulle ipotetiche traiettorie di frecce che passano più alte del bersaglio.

Le situazioni di pericolo ravvisate devono essere segnalate immediatamente alla Compagnia organizzatrice la quale deve provvedere a rimuovere il pericolo nel modo migliore, con l'assistenza dei Giudici di Gara. Qualora ciò non fosse possibile, la piazzola deve essere annullata.

Si deve verificare che le attrezzature installate, le sagome ed i batti freccia siano in grado di sopportare tutta la durata della gara e che vi siano a disposizione eventuali sostituzioni di emergenza.

È necessario verificare che i bersagli e la delimitazione delle aree punteggiato siano conformi a quanto stabilito nel Regolamento Sportivo vigente.

## **B) NATURA DEL TERRENO E DELLA LOCALITA'**

È compito del Giudice di Gara valutare la natura del terreno in relazione alle varie condizioni atmosferiche in modo da prevenire situazioni di pericolo durante la gara;

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

Nelle gare Indoor necessita verificare che non vi siano pericoli per gli arcieri per situazioni di rimbalzo. Inoltre, si deve verificare che non vi sia pericolo di danneggiare le strutture ospitanti.

## **C) COMUNICAZIONI**

La comunicazione fra il Giudice di Gara e gli organizzatori deve essere garantita, anche a mezzo di contatti radio o telefoni cellulari. Particolarmente importante risulta stabilire una comunicazione con l'ambulanza, per eventuali casi di emergenza.

## **D) L'AMBULANZA**

Prima della partenza della gara, sul campo deve essere presente un'ambulanza, oppure un presidio Medico Sanitario garantito nella zona di gara.

In caso di ambulanza, deve essere garantita per tutta la durata della gara ed il suo allontanamento determina l'immediata sospensione della competizione

## **E) IMPREVISTI**

In caso di imprevisti il Giudice di Gara dovrà cercare di aiutare gli organizzatori per permettere il regolare svolgimento della gara, tenendo conto dei seguenti suggerimenti:

→ Il fattore sicurezza deve essere rispettato senza alcun tipo di compromesso.

**N.B.: Accorgersi durante lo svolgimento della gara di non aver visto una situazione di pericolo non è un disonore, sperare che non succeda niente è criminale.**

→ Se alla partenza, per un qualsiasi motivo, una o più piazzole dovessero risultare inagibili o non utilizzabili è bene affrontare la sostituzione di dette piazzole anche utilizzando modalità del tutto estranee alla gara per evitare di avere una pattuglia senza piazzola di partenza, avendo l'accortezza di trascrivere che la piazzola è annullata al fine della gara.

**N.B.: Annullare una piazzola non rovina la reputazione della Compagnia organizzatrice ma risolve il problema, in quanto può essere la soluzione migliore. È da considerare, tuttavia, come ultima risorsa.**

- Se nella fase di ricognizione sono emerse situazioni particolari è bene informare i partecipanti prima della partenza, aggiungendo tutto ciò che si ritiene opportuno, anche tramite la convocazione dei Capi Pattuglia prima dell'inizio della gara.
- Nel caso in cui un Giudice di Gara, durante lo svolgimento della gara, riscontri personalmente o su segnalazione di un Capo Pattuglia irregolarità sul materiale, arco o vestiario di un arciere deve avvisare verbalmente l'arciere e registrare le irregolarità segnalandola al Consiglio Direttivo.

## **F) SITUAZIONI DI PERICOLO**

Se durante lo svolgimento della gara si verificassero condizioni di pericolo, queste devono essere rimosse immediatamente anche con l'annullamento di una o più piazzole.

Un arciere che in caso di un uso improprio e pericoloso dell'arco e dopo il primo richiamo, se persevera nello stesso atteggiamento, deve essere allontanato dal campo di gara. Deve essere data relazione del fatto sull'apposito modulo di contestazione di piazzola indicando nome, cognome e numero di tessera dell'arciere.

Qualora un Capo Pattuglia non abbia segnalato irregolarità o abbia ommesso di intervenire sui componenti della sua piazzola, in relazione alla pericolosità conseguente alla sua omissione deve essere rimosso dal suo incarico e segnalato al Consiglio Direttivo, affinché non ricopra più tale incarico.

## **G) LA PARTENZA**

La partenza deve avvenire con un ritardo massimo di 15 minuti rispetto all'ora indicata, salvo gravi motivi. All'atto della partenza, dopo la comunicazione di eventuali situazioni problematiche rilevate durante il giro di ispezione, è necessario dare l'ora di inizio tiri.

## **H) SOSTITUZIONE DI MATERIALI DETERIORATI**

La sostituzione di materiali deteriorati durante la gara è ammessa purché non si mutino le caratteristiche del tiro. In questa eventualità, devono restare invariate le caratteristiche fisiche della sagoma, disegno o meccanismo da sostituire.

## **17) LA CLASSIFICA**

E' compito del Giudice di Gara partecipare alla stesura della classifica.

In caso di contestazioni sulla classifica, sarà cura del Giudice di Gara intervenire per verificare ed eventualmente rettificare le posizioni contestate e/o dubbie.

Entrano nella Classifica Nazionale tutti gli arcieri che parteciperanno a gare organizzate sul territorio nazionale senza vincolo di residenza.

Entrano nella Classifica Regionale tutti gli arcieri che parteciperanno a gare organizzate nella propria Regione di residenza, laddove sia istituito un Comitato Regionale che organizzerà almeno 4 gare.

## **18) TABELLA SEGNA PUNTI**

La tabella segnapunti è un documento ufficiale nel quale viene riportato:

- Luogo e data della gara.
- Nome, cognome di ogni singolo arciere partecipante alla gara.



- Numero di tessera.
- La categoria e la divisione di appartenenza.
- I punti parziali, punti progressivi, e gli "spot" fatti dall'arciere ad ogni piazzola.

Deve essere redatta in duplice copia e consegnata, prima della gara, dall'organizzazione al Capo Pattuglia, il quale una volta nominati, le consegnerà ai due marcatori.

Le tabelle segnapunti, al termine della gara devono essere firmate da tutti gli arcieri, dai marcatori, dal Capo Pattuglia, e da quest'ultimo riconsegnate all'organizzazione per la stesura della classifica, dopo aver verificato che tutti gli arcieri appartenenti alla sua pattuglia abbiano sottoscritto e quindi accettato, i punteggi segnati sulla stessa.

L'organizzazione dovrà consegnare al Consiglio Direttivo entro 3 (*tre*) giorni, al termine della gara una copia delle tabelle segnapunti, mentre l'altra rimarrà agli atti della Compagnia organizzatrice.

Il Consiglio Direttivo renderà pubblica la classifica giornaliera e generale del campionato, entro la settimana successiva alla data della gara stessa.

## 19) ORGANIZZAZIONE GARA DEL TORNEO DA PARTE DI UNA COMPAGNIA

La compagnia che intende organizzare una gara valevole ai fini della classifica del Campionato Nazionale e, dove è possibile, Regionale dovrà farne richiesta scritta al Consiglio Direttivo inviandola a: [lafrecciadighiaccio@libero.it](mailto:lafrecciadighiaccio@libero.it), al fine di compilare un calendario gare attendibile con un margine di tempo adeguato.

Le gare potranno essere svolte anche in città diversa da quella di appartenenza della Compagnia organizzatrice, ma sempre e comunque sul territorio nazionale.

La quota di partecipazione alle gare del campionato è di:

- **Euro 8,00** per ad arcieri
- **Euro 5,00** per Parvus e Pueri.

Saranno a discrezione delle Compagnie organizzatrici eventuali costi aggiuntivi per il pranzo di fine gara o altro che comunque dovranno prevedere una partecipazione volontaria e non vincolata alla gara.

La gara può essere annullata per calamità naturale, lutti o per motivate decisioni del Consiglio Direttivo, dandone comunicazione ufficiale alle compagnie iscritte al torneo con la massima sollecitudine.

## 20) IL COMITATO SPORTIVO REGIONALE

Laddove ci siano le condizioni per ospitare un campionato regionale di almeno 4 gare nella stessa regione, è prevista la creazione di un comitato sportivo regionale. Esso sarà composto da rappresentanti delle compagnie organizzatrici. Tra questi sarà individuato dallo stesso comitato un portavoce che sarà anello di congiunzione con il Consiglio Direttivo. Nessun compenso è previsto per tale incarico, così come stabilito dallo Statuto e dal Regolamento Interno della L.I.A.S

Spettano al Comitato i compiti di gestione del campionato Regionale nel rispetto del presente regolamento:

- Classifica Regionale
- Eventuale premiazione giornaliera regionale
- Natura premi
- L'individuazione dei Giudici di Gara disponibili nell'Albo e nella regione.
- Ogni eventuale problematica che si venga a creare nel corso del Campionato Regionale anche consultandosi con il Consiglio Direttivo.
- Tutte le gare regionali sono comunque valide per il Campionato Nazionale

## 21) LE PREMIAZIONI NELLE GARE del CAMPIONATO

La classifica Nazionale finale, sarà calcolata sommando i punteggi dell'arciere delle migliori 4 gare tra quelle a cui ha partecipato.

La classifica Regionale finale, sarà calcolata sommando i miglior punteggi del 50%+1 delle gare in calendario regionale.

Le classifiche generali individuali saranno suddivise per classe e categoria.

Saranno premiati i primi tre classificati di ogni classe e categoria che avranno raggiunto il punteggio maggiore.

Qualora al termine delle gare individuali vi siano degli ex equo, ai fini della premiazione giornaliera, viene effettuato uno spareggio nel seguente modo: vince chi durante la gara ha fatto più "spot"; se sussiste ancora parità si effettua uno spareggio, nel seguente modo: un arciere alla volta dovrà tirare una sola freccia su un paglione dove precedentemente il giudice di gara avrà conficcato una freccia, vincerà lo spareggio l'arciere che con la sua freccia si avvicinerà di più alla freccia scagliata dal giudice di gara.

***N.B.: Resta inteso che indipendentemente dall'esito degli spareggi, nelle classifiche saranno riportati i punteggi effettivamente ottenuti in gara.***

La LIAS, tramite i suoi rappresentanti, premierà i vincitori.

La premiazione del titolo Regionale avverrà nell'ultima gara della regione. La premiazione del titolo italiano avverrà in una gara successiva all'ultima gara del Campionato Nazionale denominata "Trofeo La freccia Di Ghiaccio" in cui si assegnerà il trofeo sopra indicato nonché il titoli del Campionato Italiano definiti dall'ultima gara utile del calendario Nazionale.

## 22) IL TROFEO DELLA FRECCIA DI GHIACCIO

La gara relativa al Trofeo della Freccia di Ghiaccio sarà svolta secondo le regole previste dal presente regolamento. Potranno partecipare tutti gli arcieri tesserati, salvo eventuali limiti dettati dalla compagnia organizzatrice. Verranno premiati i primi di ogni categoria e classe.

**TIPOLOGIA ARCHI AMMESSI**



**STORICO**



**FOGGIA STORICA**



**Long Bow**

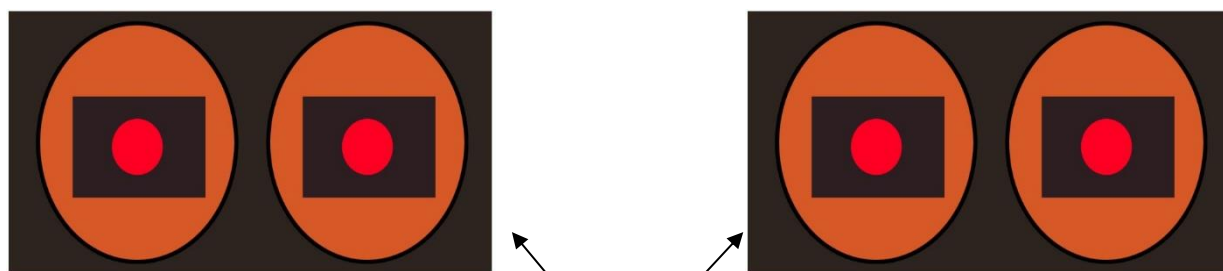


**Ricurvo**

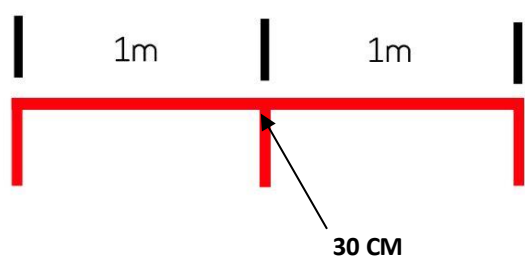
**TRADIZIONALI**

**TIPOLOGIA DI FRECCIE AMMESSE**

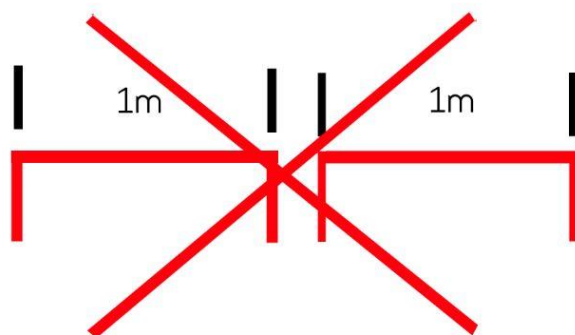




BERSAGLI DI ESEMPIO



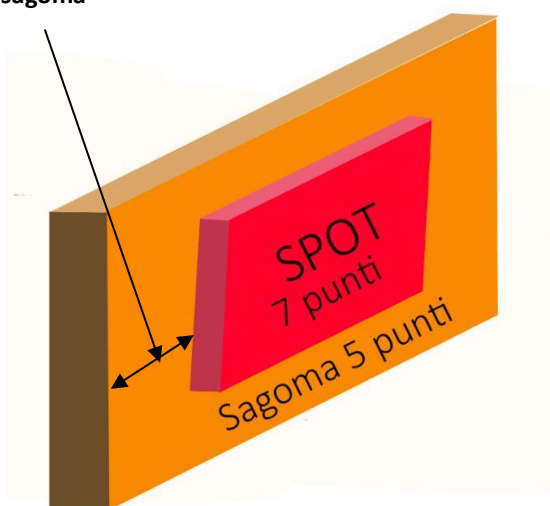
AMMESSO



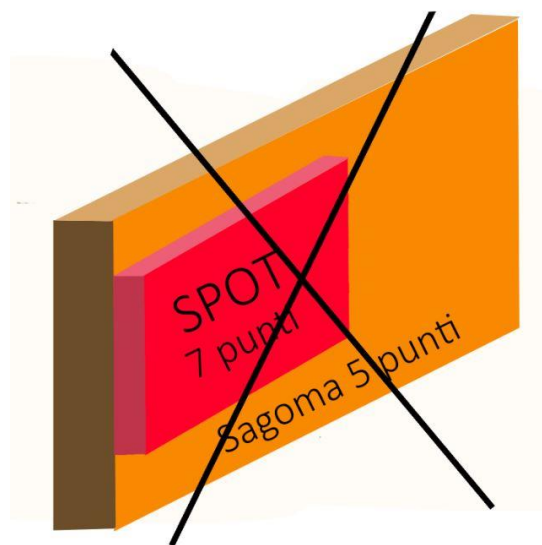
NON AMMESSO

BERSAGLI 3 D

Minimo 5 cm dal bordo  
Della sagoma

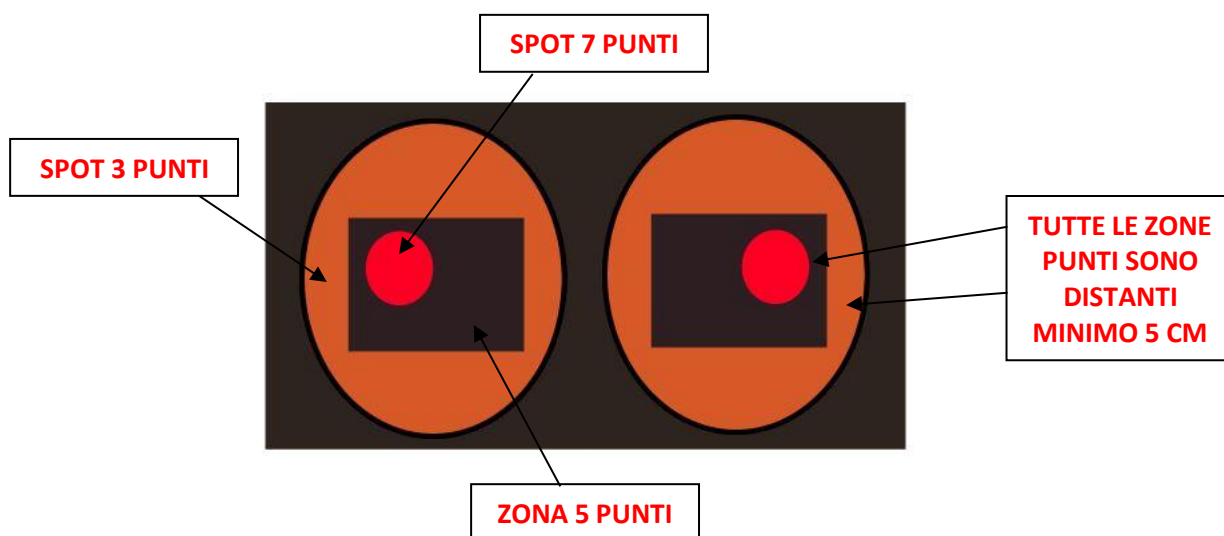


AMMESSO

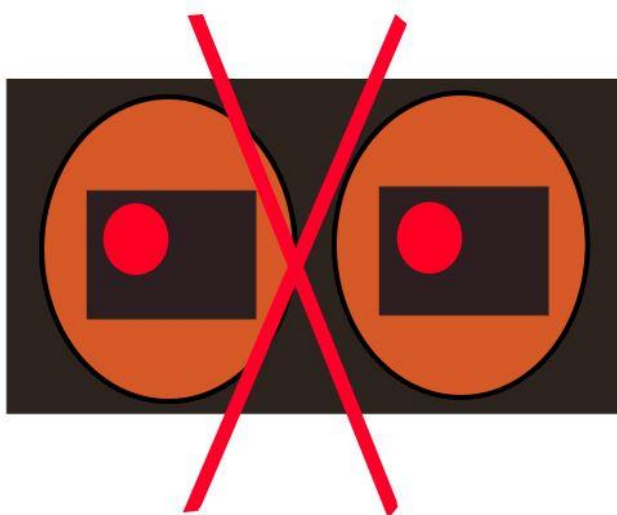


NON AMMESSO

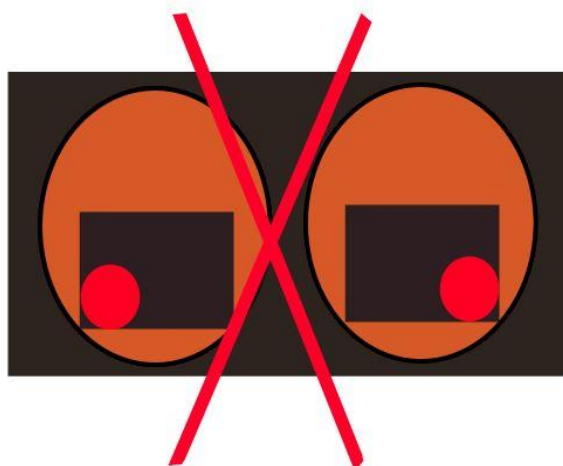
## ESEMPIO BERSAGLIO DOPPIA VISUALE SU UNICO PAGLIONE



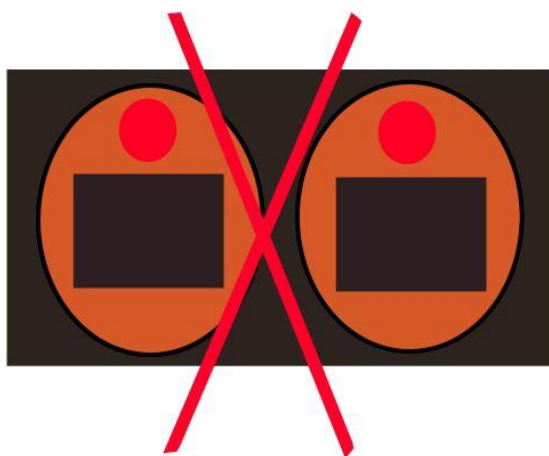
QUESTA VISUALE E' AMMESSA PERCHE I BERSAGLI SONO SPECULARI. TUTTE LE ZONE PUNTI SONO CONCENTRICHE E AD UNA DISTANZA MINIMA DAI RISPETTIVI BORDI DI 5 CM.



QUESTA VISUALE **NON E' AMMESSA** PERCHE I BERSAGLI NON SONO SPECULARI ANCHE SE TUTTE LE ZONE PUNTI SONO CONCENTRICHE E AD UNA DISTANZA MINIMA DAI RISPETTIVI BORDI DI 5 CM.

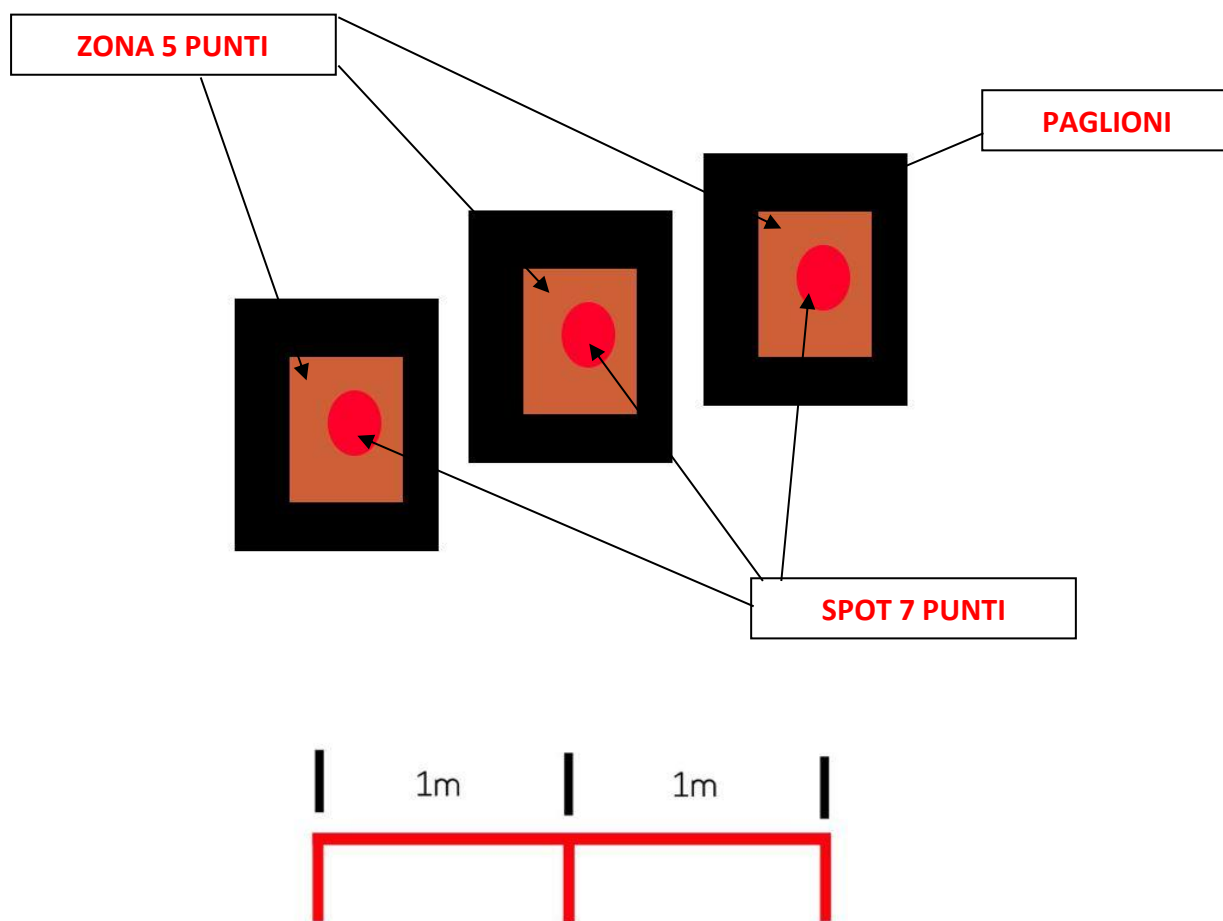


QUESTA VISUALE **NON E' AMMESSA** PERCHE I BERSAGLI RISPETTANO LA SPECULARITA' MA LE ZONE PUNTI PUR ESSENDO CONCENTRICHE NON RISPETTANO LA DISTANZA MINIMA DAI RISPETTIVI BORDI DI 5 CM.

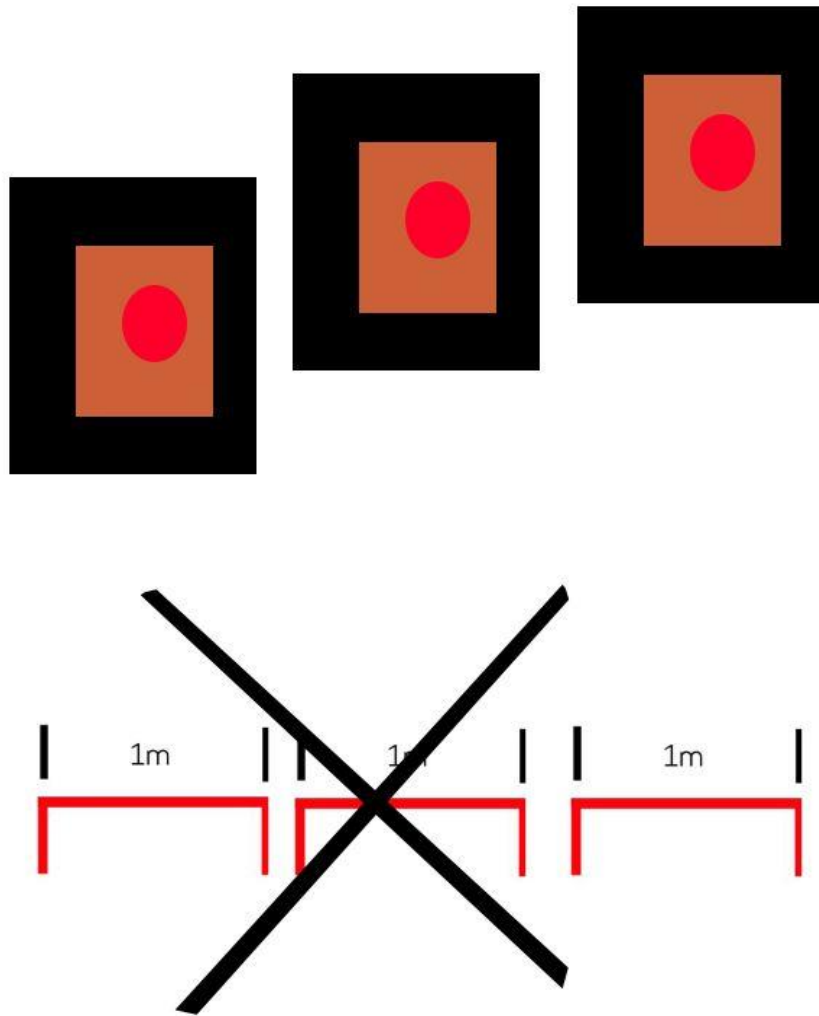


QUESTA VISUALE **NON E' AMMESSA** PERCHE I BERSAGLI RISPETTANO LA SPECULARITA' MA LE ZONE PUNTI PUR RISPETTANO LA DISTANZA MINIMA DAI RISPETTIVI BORDI DI 5 CM, NON SONO CONCENTRICHE.

### ESEMPIO BERSAGLIO MULTIPLO



QUESTA VISUALE E' AMMESSA PERCHE I BERSAGLI RISPETTANO LE ZONE PUNTI E LA LINEA DI TIRO E' CORRETTAMENTE POSIZIONATA



QUESTA VISUALE **NON E' AMMESSA** PERCHE' I BERSAGLI RISPETTANO LE ZONE PUNTI MA LA LINEA DI TIRO NON E' CORRETTAMENTE POSIZIONATA

## ESEMPI DI FORME DI SPOT AMMESSI

