



REGOLAMENTO TECNICO/SPORTIVO DEL CAMPIONATO ITALIANO INDOOR 3D 2014

(Delibera N.° 050/2014 del 20/09/2014)

Articolo 1 – Assegnazione

Il Campionato Italiano Indoor 3D è assegnato dal Consiglio Federale ad una o più compagnie che intendano candidarsi ad organizzare la manifestazione. La candidatura dovrà essere presentata conformemente a quanto previsto dal Regolamento Tecnico.

Articolo 2 – Svolgimento

Il Campionato Italiano Indoor avrà una durata di tre giorni consecutivi e sarà articolato in:

Giorno 1
- Conferma iscrizioni e controllo materiali
- Inizio turni gare di qualificazione
- Cerimonia di apertura
- Turni gare di qualificazione
Giorno 2
- Turni gare di qualificazione
- Classifica finale Torneo Internazionale
- Premiazioni Torneo Internazionale
Giorno 3
- Finali Campionato Italiano Indoor
- Cerimonia di chiusura
- Premiazioni CI Indoor

Articolo 3 – Tipologia Gare

Le gare si svolgeranno su due percorsi di gara, ciascuno di 20 piazzole, secondo le tipologie Round 3D Indoor e Tracciato 3D Indoor. Gli arcieri iscritti alla manifestazione verranno suddivisi in più turni di tiro per ciascuna gara di selezione. In un turno di tiro non possono essere inseriti più di 4 arcieri per piazzola. In ogni piazzola l'ordine di tiro tra gli arcieri sarà alternato. Ogni arciera potrà iscriversi in una sola Categoria ed in una sola Classe, e per entrare in classifica dovrà necessariamente partecipare alle gare di selezione di entrambi i giorni. Gli arcieri hanno a disposizione un tempo massimo di un minuto per scoccare le frecce durante il proprio turno di tiro. L'organizzazione nominerà un direttore di tiro con il compito di segnalare, per tutti, l'inizio e la fine del turno.

Articolo 4 – Round 3D Indoor

Il Round Indoor 3D è composto da 20 piazzole. Ogni piazzola deve essere chiaramente indicata da un numero progressivo. Da ogni piazzola si scoccano due frecce dalla stessa linea di tiro di colore giallo, ad un unico bersaglio. L'arciera dovrà posizionarsi in modo tale che un piede si trovi su ambo i lati della linea di tiro. Possono essere utilizzati soltanto bersagli tridimensionali approvati (vedi Book3D). Vista la peculiarità di questa tipologia di gara, nel caso un arciera colpisca erroneamente una sagoma di una piazzola vicina, quella freccia verrà



annullata, senza nessun'altra conseguenza per il punteggio delle piazzole successive. I bersagli devono essere obbligatoriamente così suddivisi:

Gruppo 1: 4 piazzole – distanza massima 40 metri

Gruppo 2: 6 piazzole – distanza massima 40 metri

Gruppo 3: 6 piazzole – distanza massima 30 metri

Gruppo 4: 4 piazzole – distanza massima 30 metri

Alle frecce che colpiscono il bersaglio nelle zone valide (Perfect, Superspot, Spot e Sagoma) sono attribuiti i seguenti punteggi:

A. Prima freccia:

Perfect	16 punti
Super spot	14 punti
Spot	12 punti
Sagoma	8 punti

B. Seconda freccia:

Perfect	14 punti
Super spot	12 punti
Spot	10 punti
Sagoma	6 punti

Per ogni piazzola si sommano i punteggi delle due frecce.

Articolo 5 – Tracciato 3D Indoor

Il Tracciato Indoor 3D è composto da 20 piazzole. Ogni piazzola deve essere chiaramente indicata da un numero progressivo. Da ogni piazzola si scoccano al massimo tre frecce dalla stessa linea di tiro di colore giallo, ad un unico bersaglio. L'arciere dovrà posizionarsi in modo tale che un piede si trovi su ambo i lati della linea di tiro. Vista la peculiarità di questa tipologia di gara, nel caso un arciere colpisca erroneamente una sagoma di una piazzola vicina, quella freccia verrà annullata, senza nessun'altra conseguenza per il punteggio delle piazzole successive. Possono essere utilizzati soltanto bersagli tridimensionali approvati (vedi Book3D).

I bersagli devono essere obbligatoriamente così suddivisi:

Gruppo 1: da 4 piazzole – distanza massima 40 metri

Gruppo 2: da 6 piazzole – distanza massima 40 metri

Gruppo 3: da 6 piazzole – distanza massima 30 metri

Gruppo 4: da 4 piazzole – distanza massima 30 metri

Alle frecce che colpiscono il bersaglio nelle zone valide (Perfect, Superspot, Spot e Sagoma) sono attribuiti i seguenti punteggi.

A. Prima freccia:

Perfect	22 punti
Super spot	20 punti



Spot	18 punti
Sagoma	16 punti

B. Seconda freccia:

Perfect	16 punti
Super spot	14 punti
Spot	12 punti
Sagoma	10 punti

C. terza freccia:

Perfect	10 punti
Super spot	8 punti
Spot	6 punti
Sagoma	4 punti

Per ogni piazzola è valido il solo punteggio della prima freccia a punto. La prima freccia a punto interrompe la serie e non è ammesso scoccare altre frecce.

Articolo 6 – Finali Campionato Italiano Indoor

Le finali si svolgeranno su un percorso di gara composto di 6 piazzole. Da ogni piazzola si scocca una freccia dalla linea di tiro di colore giallo. Nel caso un arciere colpisca erroneamente una sagoma di una piazzola vicina, quella freccia verrà annullata, senza nessun'altra conseguenza per il punteggio delle piazzole successive. Possono essere utilizzati soltanto bersagli tridimensionali approvati (vedi Book 3D). Si applicano i punteggi indicati all'articolo 4.A. I bersagli devono essere obbligatoriamente così suddivisi:

Gruppo 1: 1 piazzola – distanza massima 40 metri

Gruppo 2: 2 piazzole – distanza massima 40 metri

Gruppo 3: 2 piazzole – distanza massima 30 metri

Gruppo 4: 1 piazzola – distanza massima 20 metri

Accedono alla finale gli arcieri che si siano qualificati nei primi sei posti, per ogni classe e categoria, nelle gare di qualificazione.

Articolo 7 – Categorie di tiro

Sono ammesse al Campionato Italiano Indoor 3D le classi e le categorie di tiro previste all'articolo 2 del Regolamento Sportivo Fiarc. Tenuto conto della peculiarità della gara e del contesto ambientale in cui si svolge, è ammessa altresì la categoria:

- Freestyle Ricurvo

È ammesso l'uso di un arco ricurvo, senza alcuna limitazione per lunghezza, accessori o riferimenti per la mira. Non sono ammessi accessori elettrici od elettronici e non è consentito l'utilizzo di meccanismi di rilascio.



Articolo 8 – Spareggio

In caso di parità tra uno o più arcieri, classificatisi nelle prime sei posizioni al termine delle gare di qualificazione, o al termine della finale per decidere l'assegnazione di un piazzamento a podio, gli arcieri coinvolti dovranno disputare uno spareggio su tre bersagli scelti dall'organizzazione fra quelli presenti sul percorso. Ogni arciera dovrà scoccare una freccia ad ognuno dei bersagli di spareggio. Alle frecce che colpiranno il bersaglio nelle zone valide verrà assegnato il punteggio di cui all'articolo 4.A. L'arciera che avrà ottenuto il punteggio più alto vincerà lo spareggio. Se la parità persiste, gli arcieri continueranno a tirare una singola freccia ciascuno su di un bersaglio sorteggiato, con ordine di tiro tra arcieri alternato, finché uno degli arcieri otterrà il punteggio più alto.

Articolo 9 – Peculiarità per persone diversamente abili e Classe Cuccioli

Gli arcieri diversamente abili gareggiano secondo quanto disposto dall'articolo 3, mentre per le Classi Cuccioli è predisposta un'apposita linea di tiro di colore giallo, posta ad una distanza inferiore a quella ordinaria.

Articolo 10 – Rimando

Si applicano, per quanto compatibili, le norme contenute nello Statuto e negli altri Regolamenti Federali laddove non altrimenti specificato.