



Consiglio Federale

Delibera N.° 012/2013/D del 05/01/2013

Revisione Regolamenti Tiro a volo e Pesca con l'arco

Inviata a Compagnie e Comitati Regionali, ai RTR e Capicaccia.

Il Consiglio Federale,

esaminata la proposta di revisione degli articoli 1 e 4 del Regolamento di Tiro a volo avanzata dalla Commissione Nazionale Regolamenti, valutata altresì analoga richiesta per il Regolamento di pesca con l'arco;

in occasione della riunione del 5 gennaio 2013 ha approvato la revisione dei Regolamenti Tiro a volo e Pesca con l'arco, inviati in allegato alla presente.

Milano, 22/01/2013.

Il Presidente
Mauro Mandò



REGOLAMENTO TIRO A VOLO

(Revisione del 05/01/2013 - Delibera del Consiglio Federale N.° 012/2013/D)

Articolo 1

1. Il percorso della gara di Tiro Volo ed alla Sagoma Mobile è composto da 16 piazzole. Il percorso può essere composto anche da 8 piazzole da ripetere due volte (di seguito "8+8") ognuna per un totale di 16 piazzole, variando i picchetti di tiro. Ogni piazzola deve essere chiaramente indicata da un numero progressivo.

1.1 Qualora il percorso fosse del tipo "8+8" il numero di arcieri per piazzola potrà essere di 10 unità.

1.2 Nel percorso "8+8" le tabelle di piazzola del primo e del secondo giro devono essere esposte contemporaneamente

1.3 Nel percorso "8+8" i picchetti di tiro del secondo giro devono essere di colore differente. Qualora fossero le sagome mobili a variare, queste dovranno essere facilmente distinguibili da quelle del primo giro e chiaramente indicate sulla tabella di piazzola (eventuale foto), e i picchetti di tiro essere gli stessi del primo giro.

2. Da ogni piazzola con sagome mobili si scoccano tre frecce, da tre differenti distanze, sia da un unico picchetto su tre bersagli diversi, sia da tre picchetti diversi sullo stesso bersaglio. Nel primo caso sulla tabella di piazzola deve essere indicato il posizionamento dei bersagli con le lettere A, B e C. Le frecce vanno tirate secondo l'ordine progressivo alfabetico. Nel secondo caso la progressione di tiro è indicata su ognuno dei tre picchetti con i numeri 1, 2 e 3 oppure mediante una numerazione ad anelli.

3. Da ogni piazzola con macchine da lancio si scoccano tre frecce, da un unico picchetto su tre bersagli diversi.

4. Da ogni piazzola, è il manovratore che dà il "pronto". L'arciere dopo aver dato il "via" può iniziare la trazione in direzione della finestra di tiro predisposta e ben visibile. Gli arcieri che gareggiano in tutte le categorie Compound possono dare il "via" ad arco carico.

4.1 Per le piazzole con macchine da lancio è consentito il caricamento dall'alto sempre in direzione della finestra di tiro predisposta e ben visibile.

5. I bersagli devono essere obbligatoriamente così suddivisi, secondo le rispettive distanze di tiro:

Percorso da 16 piazzole

a) massimo 4 minimo 3 piazzole - Gruppo 2 - distanza massima m. 30;



- b) massimo 4 minimo 3 piazzole - Gruppo 3 - distanza massima m. 20;
- c) massimo 2 piazzole – Gruppo 4 - distanza massima m. 10;
- d) 8 piazzole – Bersagli lanciati - distanza massima m. 10.

Percorso “8+8”

- a) massimo 2 minimo 1 piazzole - Gruppo 2 - distanza massima m. 30;
- b) massimo 2 minimo 1 piazzole - Gruppo 3 - distanza massima m. 20;
- c) massimo 1 piazzole – Gruppo 4 - distanza massima m. 10;
- d) 4 piazzole – Bersagli lanciati - distanza massima m. 10.

- 6. Tutte le piazzole devono essere con bersagli mobili o lanciati.
- 7. Si tirano al massimo 48 frecce, nelle piazzole con sagoma mobile 8 frecce devono essere scoccate in ginocchio.
- 8. Per ogni piazzola si sommano i punti delle tre frecce.

Articolo 2

- 1. Ad ogni freccia a bersaglio viene assegnato il seguente punteggio:

Nelle piazzole con sagome mobili:

- a) Spot: 12 punti;
- b) Sagoma: 6 punti.

Nelle piazzole con macchine da lancio:

- c) piattelli o palle 18 punti.
- 2. Nella specialità Tiro al Volo e Sagoma Mobile è consentito esclusivamente l'utilizzo di frecce “flu-flu” (frecce munite di particolare impennatura che, se scoccate con un'inclinazione di 45°, non possono percorrere più di 80 m.).

Articolo 3

- 1. La gittata massima consentita dalle frecce flu-flu è di 80mt.
- 2. Detta distanza viene misurata effettuando il tiro a 45 gradi in una zona possibilmente piana e misurando la distanza tra la linea di tiro e il punto di impatto della freccia con il terreno.
- 3. Il superamento di tale limite comporterà l'immediata squalifica dell'arciere.



4. Il rilevamento della gittata massima deve avvenire prima della gara e per il numero di frecce considerato necessario dai capicaccia (massimo 3).

Articolo 4

1. Ad esclusione dei bersagli utilizzati nelle macchine da lancio per le piazzole di tiro al volo, sono usati esclusivamente bersagli omologati dalla Commissione Tecnica Nazionale.
2. Sono ammessi bersagli in carta, applicati su adeguati battifreccia (su ogni battifreccia può essere applicato un solo bersaglio) e bersagli tridimensionali (l'elenco delle sagome tridimensionali omologate è presente sul sito www.fiarc.it).
3. I bersagli utilizzati nelle macchine da lancio per le gare di tiro al volo devono essere omologati direttamente dal capocaccia in servizio e l'omologazione è da intendersi valida solo per quella gara.
4. I bersagli utilizzati nelle macchine da lancio possono essere costruiti in qualsiasi materiale atto a fermare e trattenere la freccia senza esserne attraversati o arrecarvi danno.
5. Dovranno avere un peso adeguato affinché il volo risulti regolare anche in presenza di leggera brezza.
6. Il diametro degli stessi non deve essere superiore ai 350 millimetri ed inferiore a 200 mm.

Articolo 5

1. Nelle piazzole con bersagli mobili o lanciati il manovratore dovrà essere, a turno, scelto tra i componenti della squadra che esegue i tiri. A discrezione dell'organizzazione, potrà essere fornito personale adibito allo scopo. Per potere svolgere le funzioni di controllo insite nel ruolo, il Caposquadra è esentato dalle operazioni di manovra del carrello mobile o della macchina da lancio.

Articolo 6

1. La zona entro cui il bersaglio mobile o lanciato può essere colpito, peculiare di ogni situazione, è indicata con segnali ben visibili ed inequivocabili. Nella suddetta zona non ci devono essere ostacoli di nessun tipo, naturali e/o artificiali.
2. Nel caso di bersagli lanciati la suddetta zona sarà delimitata da due aste alte 200 cm sulle quali dovranno essere apposte bandiere o nastri di dimensioni apprezzabili atte ad indicare intensità e direzione del vento.

Articolo 7

1. La manovra di mobilità o lancio del bersaglio non potrà essere ripetuta nel caso in cui l'arciere non riesca ad eseguire il tiro a causa di proprie responsabilità e/o a causa di elementi fortuiti (ad esempio, la rottura dell'arco o di un qualsiasi accessorio).



2. La manovra di mobilità o lancio del bersaglio potrà invece essere ripetuta nel caso in cui l'arciere non riesca ad eseguire il tiro per cause non dipendenti da proprie responsabilità (ad esempio per motivi di sicurezza) o per cattivo funzionamento dell'apparecchiatura di lancio.

Articolo 8

1. Le frecce devono sempre rimanere impiantate nei bersagli, penetrandovi con la punta. Le frecce che trapassano il bersaglio senza rimanere impiantate non sono valide (tale evento deve essere immediatamente segnalato ai Capicaccia). È fatta eccezione per le frecce scoccate su bersagli lanciati e che, una volta colpito il bersaglio, se ne staccano a causa dell'impatto col terreno.

Articolo 9

1. Il punteggio viene registrato dopo che tutti gli arcieri hanno effettuato i tiri. Nel caso che il bersaglio lanciato sia colpito e la freccia si stacchi da esso causa l'impatto con il terreno il caposquadra provvederà immediatamente a far registrare il punteggio relativo a quel singolo bersaglio dai due marcatori.

Articolo 10

1. Nel caso di gare di tiro al volo, il vincitore è l'arciere che totalizza il maggior punteggio.

A parità di punteggio, il vincitore sarà così determinato:

- a) l'arciere con la più alta somma di bersagli da macchina da lancio colpiti;
- b) se sussiste ancora la parità, l'arciere con il più alto numero di Spot;
- c) se sussiste ancora la parità, l'arciere con più frecce a punto;
- d) se sussiste ancora parità, è decretato l'ex-equò.



REGOLAMENTO DI PESCA CON L'ARCO

(Revisione del 05/01/2013 - Delibera del Consiglio Federale N.° 012/2013/D)

Articolo 1 – Luoghi di pesca

L'attività alieutica si svolge in luoghi appositamente predisposti, le manifestazioni sportive possono avvenire in tutti i luoghi nei quali è ammessa la pesca con l'arco ed in conformità alle leggi vigenti in materia di pesca sportiva.

Articolo 2 – Arcieri ammessi

Sono ammessi a partecipare alle gare di pesca con l'arco (denominate BATTUTA DI PESCA) organizzate dalle Compagnie FIARC solo gli arcieri regolarmente tesserati per l'anno in corso, secondo quanto indicato nel Regolamento Organico e nel Regolamento Tecnico.

Tutti gli arcieri devono inoltre essere in regola con le disposizioni legislative previste in materia di pesca sportiva al fine di poter pescare nel luogo in cui si svolge la manifestazione sportiva.

Articolo 3 – Categorie e Classi ammesse

Con riferimento al Regolamento Sportivo, nella disciplina della Pesca con l'arco le Categorie ammesse sono due:

- a) Archi ad incremento di carico (o senza let off, identificata dalla definizione Archi Tradizionali) che comprende ogni combinazione di caratteristiche proprie degli stili di tiro elencati nell'articolo 2.2 relativamente a: Arco Storico (art. 2.3), Long Bow (art. 2.4), Arco Ricurvo (art. 2.5) e Arco Nudo (art. 2.6)
- b) Archi a riduzione di carico (o con let off, identificata dalla definizione Archi Compound) che comprende ogni combinazione di caratteristiche proprie degli stili di tiro elencati nell'articolo 2.2 relativamente a: Arco Compound (art. 2.7), Stile Libero (art. 2.8), Stile Libero Illimitato (art. 2.9) e Freestyle (art. 2.10)

Per ogni categoria sono ammesse le classi di cui all'articolo 2.1 del Regolamento Sportivo.



Articolo 4 – Equipaggiamento dell'arciere

Per motivi di sicurezza e di correttezza etica devono essere osservate queste disposizioni:

a) L'arco.

È ammesso qualsiasi tipo di arco di cui all'Art. 2 del Regolamento Sportivo.

b) La freccia.

La freccia da pesca non deve galleggiare. L'arpione deve essere munito di almeno un ardiglione (fisso o mobile). La freccia deve essere vincolata all'arco tramite un filo lungo almeno m. 25, con carico di rottura non inferiore a 30 libbre, avvolgibile su un rocchetto o mulinello od altro attrezzo atto al recupero fissato in maniera stabile all'arco. È consentita una prolunga terminante con un'asola per guidare il filo durante il recupero. L'impennatura non è obbligatoria e comunque libera da ogni limitazione.

c) Oltre agli accessori di cui all'Art. 2 del Regolamento Sportivo per ogni categoria è ammesso l'uso di guadino, raffio o altro attrezzo per facilitare il recupero del pescato.

Articolo 5 – Svolgimento della manifestazione

a) La battuta di pesca si articola in 3 ore di pesca effettiva, distribuita in 4 turni di 45 minuti alternati da pause di 15 minuti.

b) Il campo di gara dove è consentito agli arcieri muoversi o sostare per pescare deve essere chiaramente delimitato ed individuabile tramite cartellonistica posta sulle sponde che ne indichi l'inizio e la fine.

c) All'accreditamento vengono consegnati all'arciere lo score segnapunti, un numero di pettorale da indossare ed uno o più sacchetti per il pescato che riportano ben visibile lo stesso numero del pettorale assegnato all'arciere.

d) Ciascun turno di pesca comincia e termina con un segnale chiaramente avvertibile d'inizio e fine turno dato dal Capocaccia o suo incaricato.

e) Ogni arciere deve segnare il pescato sul proprio score segnapunti immediatamente dopo ciascuna cattura.

f) Il pescato deve essere riposto esclusivamente nei sacchetti numerati consegnati. I sacchetti contenenti le prede possono essere tenuti in acqua ma il numero identificativo dovrà essere sempre visibile. In nessun caso il pescato va lasciato all'aperto ed in vista.

g) Al termine della gara ogni arciere ha 15 minuti di tempo per consegnare il pescato e lo score segnapunti al Capocaccia o suo incaricato.



Articolo 6 – Disposizioni tecniche per l'esecuzione dell'attività

- a) Il caricamento ed il tiro devono essere effettuati verso il basso in direzione dell'acqua. Il tiro non deve ostacolare né la preparazione né l'esecuzione dei tiri degli altri arcieri posti di fianco e sulla sponda opposta.
- b) Non è prevista limitazione alla velocità d'uscita della freccia.
- c) Un arciere non può prendere possesso di una postazione fissa, magari perché vantaggiosa. Dopo avervi sostato per 5 minuti, se richiesto da altri arcieri deve cedere la posizione spostandosi e non facendovi ritorno per l'intero turno di pesca.
- d) È vietato ogni tipo di pasturazione o comunque ogni altra tecnica che serva da richiamo per i pesci.
- e) La specie e misura minima del pescato sono soggette alle limitazioni previste dal regolamento del campo di gara.

Art. 7 – Sanzioni

- a) Il Capocaccia può ricorrere all'allontanamento ed alla squalifica di quegli arcieri che non osservino un comportamento corretto o comunque che creino situazioni di pericolosità per se stessi e per altre persone.
- b) Il mancato rispetto da parte di un arciere delle indicazioni di caricamento e tiro contenute nell'articolo 6.a comportano l'immediato allontanamento e squalifica del trasgressore.
- c) La mancata o ritardata consegna dello score o del pescato nei termini di cui all'articolo 5.g comportano la squalifica del trasgressore.
- d) Relativamente a quanto disposto dall'articolo 6.d, la pasturazione o richiamo dei pesci comportano per il trasgressore l'annullamento del pescato fino ad allora conseguito e l'obbligo di trasferirsi immediatamente in una diversa zona del campo gara. La reiterazione ne determina la squalifica.
- e) Relativamente a quanto disposto dall'articolo 6.e, la cattura di pesci di specie e misura non consentite, ai fini della classifica di gara comporta per il trasgressore l'annullamento del solo pescato non consentito. Tuttavia, qualora sia previsto dalla gestione della struttura presso la quale si svolge la Battuta di pesca, il trasgressore è tenuto ad indennizzare il gestore per il prelievo non autorizzato di tale pesce.



- f) Il mancato rispetto da parte di un arciere delle indicazioni di cui ai punti 5.a (tempi di pesca), 5.b (limitazione campo gara), 5.c (esposizione pettorale e leggibilità dei sacchetti contenenti il pescato), 5.e (annotazione score), 5.f (pescato in vista), 6.c

(abuso di posizione vantaggiosa), comporta per il trasgressore in prima battuta il richiamo verbale e, in caso di reiterazione della violazione, l'annullamento del pescato fino ad allora conseguito.

Articolo 8 – Punteggio

- a) Ogni capo pescato vale 30 punti.
- b) Ogni g. 100 di pescato vale 1 punto.
- c) Ogni frazione di g. 100 di peso viene arrotondata per difetto se inferiore a g. 50 e per eccesso se superiore o eguale a g. 50.
- d) Il vincitore è l'arciere che totalizza il maggior punteggio.
- e) In caso di parità viene considerato vincitore l'arciere che ha pescato il capo di peso inferiore.

Articolo 9 – Norme specifiche

Nelle gare di Pesca con l'arco si stabilisce quanto segue:

Il ruolo di Capocaccia è svolto dal referente tecnico della Compagnia organizzatrice.

La Commissione Tecnica è composta dal Capocaccia referente la gara.

La ricognizione del campo gara da parte del Capocaccia deve essere effettuata antecedentemente la gara.

Per quanto non indicato nel presente Regolamento fa testo quanto definito nel Regolamento Organico e nel Regolamento Tecnico.