



**1° Trofeo Indoor
Rivolta Archery**
gara di Tiro con la Balestra Moderna
24 Novembre 2019

PROGRAMMA e REGOLAMENTO

- TIRI DI PROVA

L'arrivo dei partecipanti è previsto alle 9:00. Verranno messi a disposizione entro quell'ora i bersagli con distanze predefinite e bersagli regolamentari utilizzati durante la competizione. I partecipanti potranno prepararsi al tiro e dovranno attenersi alla Direzione dei Tiri che coordinerà gli allenamenti ed i tiri di prova. Durante i tiri di prova potranno essere scagliati non più di 3 dardi per ogni serie, nel tempo di 5 minuti. Al termine di ogni serie di prova, i partecipanti dovranno recarsi al bersaglio e potranno recuperare i dardi tirati.

Alle ore 9:50 i tiri di prova verranno interrotti e si procederà a preparare la competizione, che inizierà alle ore 10:00.

- CONCORRENTI

I partecipanti la competizione dovranno essere presenti entro l'ora di inizio competizione (10:00) con la propria attrezzatura ed in abbigliamento libero. Al minimo sono previste scarpe da ginnastica, pantaloncini corti e maglietta a mezze maniche. L'abbigliamento potrà riportare loghi e sponsorizzazioni, nomi degli agonisti o simboli o nomi di squadra o di località di provenienza. Non sono ammesse scritte ingiuriose o di carattere antirazziale o politico.

- ATTREZZATURA

L'attrezzatura ammessa consiste esclusivamente nella balestra, di qualsiasi libbraggio e velocità di uscita dei dardi, compound o ricurva, una quantità di dardi sufficienti, i quali dovranno riportare il nome del partecipante o una sigla univoca ed individuabile, al fine di definire univocamente la proprietà dei dardi e di conseguenza del punteggio ottenuto dal concorrente, attrezzatura varia necessaria per il caricamento della balestra ed ottiche necessarie per la mira, direttamente installate sulla balestra o con interposizione di elevatori di ottica (speed optimizer). I dardi dovranno essere dotati di punta ad ogiva. Come attrezzatura personale sono ammessi cannocchiali e binocoli necessari per la visualizzazione personale del punto di impatto del dardo. Non sono ammessi anemometri, termometri, barometri ed altra attrezzatura non qui espressamente specificata. E' ammesso il caricamento della balestra con carichini manuali o meccanici a manovella.

- SPECIALITA'

L'unica specialità ammessa sarà il tiro in imbracciata. Non è ammesso alcun vincolo collegato alla balestra che assicuri in alcun modo l'attrezzo al terreno o al concorrente. Sono ammessi tavoli o appoggi personali necessari per l'appoggio del materiale personale accessorio, sempre che non creino disagio o disturbo agli altri concorrenti. La balestra dovrà così essere vincolata semplicemente dalle braccia del concorrente. Il tiro in imbracciata viene effettuato con il

concorrente in piedi e la balestra dovrà essere completamente sospesa e mantenuta esclusivamente con le mani.

- BERSAGLI E DISTANZE

I bersagli saranno posti alla distanza di 25 metri e la visuale per il tiro sarà la "tripla Las Vegas", riportante i punteggi dall'11 al 5. Il giallo opportunamente suddiviso, rappresenterà così i punti: 11, 10 e 9. Le altre zone colorate a scalare.

Le piazzole verranno predisposte per il tiro contemporaneo di 2 Balestrieri, i quali avranno a disposizione la loro visuale tripla personale. I bersagli posizionati nel numero massimo di 4 per ogni piazzola, sarà occasione per l'Organizzazione di stabilire la turnazione doppia (A B - CD) in caso di una quantità considerevole di partecipanti. In questo caso le visuali saranno disposte a due a due in linea verticale, per comporre così una piazzola con 4 bersagli. In caso di difficoltà di organizzazione degli spazi, la competizione si svolgerà alla distanza di 18 metri, rimanendo tutto il resto invariato.

- SVOLGIMENTO DEI TIRI - PREMIAZIONI

Il Torneo inizierà alle ore 10:00 con una prima fase, denominata GENERALE. I concorrenti potranno disporsi in piazzola in un tempo ragionevole per la preparazione dei tiri. Al "TUTTI PRONTI?" del Direttore dei Tiri, partirà il tempo dei 5 minuti durante i quali le balestre verranno caricate ed i concorrenti scaglieranno i loro 3 dardi. Eventuali dardi scagliati oltre il termine verranno conteggiati come "M" (missing), equivalenti a zero punti. Ogni dardo dovrà colpire un bersaglio differente. Nel caso 2 dardi colpiscano lo stesso bersaglio, il dardo che ha ottenuto il punto superiore verrà conteggiato come "M".

Al termine del tempo di tiro e controllato che le balestre siano state scaricate, i concorrenti insieme si recheranno ai bersagli per annotare il punteggio ottenuto. Un concorrente per ogni piazzola annoterà il punteggio che il concorrente dichiarerà fatto salva l'approvazione da parte degli altri concorrenti. In caso di dubbio, il concorrente chiamerà il Giudice di Gara, il quale stabilisce il corretto e definitivo punteggio senza possibilità di appello. Il dardo che colpisce anche solo in modo tangente la riga, ottiene il punteggio superiore.

Dichiarati ed annotati sugli scores i punteggi, i concorrenti provvederanno a "smarcare" i fori sui bersagli fatti dai dardi, al fine di poter attribuire il corretto punteggio ottenuto da un dardo rimbalzato o entrato completamente nel bersaglio. In caso di impossibilità nell'attribuire il punteggio corretto, il concorrente rifarà nuovamente il tiro.

La Competizione consisterà in 10 serie da 3 dardi ciascuna il mattino e 10 serie da 3 dardi ciascuna il pomeriggio. Il punteggio che darà luogo alla Classifica Finale consisterà nella somma dei punteggi delle 20 serie.

Al termine della fase Generale, i concorrenti che hanno ottenuto i migliori 8 punteggi si sfideranno nella FINALE, che vedrà in VINCITORE ASSOLUTO del Torneo.

La Finale sarà uno Scontro a Coppie ad eliminazione diretta, dove il primo incontrerà l'ottavo, ecc. Verranno tirate serie di 3 frecce ed il concorrente che otterrà il punteggio superiore accumulerà 2 punti, mentre l'altro 0 punti. In caso di parità i concorrenti conteggeranno 1 punto a testa. Il concorrente che otterrà per primo la somma di 6 punti passerà al turno eliminatorio successivo.

- RESPONSABILE DI GARA, GIUDICE DI GARA, DIRETTORE DEI TIRI.

Durante lo svolgimento della competizione, vengono individuate 3 figure che garantiscono il corretto svolgimento sia dei tiri che del comportamento e della soluzione di eventuali problematiche o diatribe dovessero insorgere durante la gara. Nello specifico, vengono individuati i seguenti ruoli:

1) **Responsabile di Gara:** è l'unico referente responsabile dell'allestimento del Campo di Tiro, dello svolgimento della gara e di eventuali provvedimenti disciplinari, squalifiche, esclusioni o decisioni superiori nel caso di sospensioni o interruzioni di gara, anche a tempo indeterminato o definitivo. Gestisce qualsiasi controversia o problematica insorgesse prima, durante o dopo il termine della competizione, anche con figure esterne (rapporti con le Amministrazioni o con le Forze dell'Ordine) senza possibilità di appello, ad esclusione di eventuali cause scatenanti interpersonali o di causato pericolo, per le quali sono previste sanzioni personali civili e penali da parte della Giustizia Italiana;

2) **Direttore dei Tiri:** attraverso l'emissione di segnali acustici organizza lo svolgimento della competizione. Stabilisce l'inizio e la fine di ogni serie, interrompe la gara per cause di forza maggiore, segnala al Responsabile di Gara eventuali comportamenti oggetto di provvedimenti;

3) **Giudice di Gara:** interviene in caso di dubbi tecnici di competizione o di risultato e stabilisce senza possibilità di appello un punteggio dubbio. I concorrenti lo interpellano in caso di non uniformità di opinione. In caso di momentanea sospensione della Direzione dei Tiri per motivi personali, il Giudice di Gara garantisce il prosieguo della competizione fino alla completa ripresa del Direttore dei Tiri. Anche il Giudice di Gara segnala al Responsabile di Gara eventuali comportamenti oggetto di provvedimenti sanzionatori.

Per necessità organizzative, 2 o 3 figure dell'Organizzazione sopra descritte, potranno far capo alla stessa persona.

- ROTTURE, GUASTI, SOSPENSIONI TECNICHE

Durante la competizione, possono presentarsi problematiche legate a rotture o guasti dell'attrezzatura. In tal caso il concorrente se impegnato nell'esecuzione dei tiri richiederà il Giudice di Gara o il Direttore dei Tiri con una semplice alzata di mano, senza in ogni caso interferire con il prosieguo della competizione a danno degli altri concorrenti. Il Giudice di Gara, giudicata la veridicità del guasto, permetterà al concorrente la sostituzione o riparazione dell'attrezzatura, per un tempo massimo di 15 minuti, oltre il quale il concorrente sarà "fuori competizione per guasto tecnico". In caso di risoluzione positiva del guasto, il concorrente avrà diritto al recupero dei tiri mancanti della serie e fino ad un massimo di ulteriori 2 serie che potranno essere recuperate a fine gara.

Sono previste sospensioni di gara per "cause di forza maggiore", in caso di sopravvenute condizioni che possano compromettere la sicurezza dei tiri, quali attraversamento di persone, animali, oggetti che invadano il campo di tiro. In tal caso, il Direttore dei tiri emetterà una serie di segnali acustici e la gara verrà interrotta. Sarà cura del Direttore dei Tiri decidere il momento più opportuno per la ripresa della competizione. In tal caso i concorrenti avranno diritto al recupero delle frecce mancanti della serie durante la quale è stata effettuata la sospensione.

- ESCLUSIONE DEI CONCORRENTI - PROVVEDIMENTI

In conseguenza all'assunzione di alcool, droghe o alteranti del carattere e della lucidità, il concorrente giudicato NON IDONEO dal Responsabile di Gara, dovrà interrompere immediatamente i tiri e non potrà in alcun modo proseguire la competizione, senza possibilità di appello.

Sono passibili di esclusione immediata dalla competizione e/o successivo allontanamento dal campo di tiro, concorrenti che non rispettino i canoni di sicurezza durante i tiri, che effettuino caricamenti delle balestre in modo non esclusivamente indirizzato ai bersagli, caricamenti durante le pause, o che disinseriscano la sicura durante i tempi non previsti, anche senza i dardi inseriti. Ogni qualsiasi atteggiamento che possa compromettere la sicurezza delle persone, animali o cose, anche se non qui specificato, ad esclusiva discrezione del Responsabile di Gara, prevederà l'immediata attuazione dei provvedimenti qui sopra citati.

- DATA E LUOGO DELLA COMPETIZIONE

Il Torneo si svolgerà Domenica 24 Novembre presso la Palestra Comunale Maraschi, sita in via Gramsci ad Oleggio (NO).

- ISCRIZIONI, TERMINI, COSTI

La quota di iscrizione al Torneo è stabilita in p 20,00. L'iscrizione dovrà pervenire alla mail: alessandro@rivolta.net entro e non oltre Lunedì 18 Novembre al fine di permettere l'organizzazione dell'evento. Eventuali defezioni dovranno essere in ogni caso comunicate nel più breve tempo possibile.

- INFORMAZIONI, CHIARIMENTI, RESPONSABILE DI GARA.

Per qualsiasi informazione o chiarimento, si prega di contattare il Responsabile di Gara nella persona di Alessandro Rivolta, presso: RIVOLTA ARCHERY CENTER 0321 987622 o al cellulare 335 8191301.

