



REGOLAMENTO 2021
TIRO CON LA FIONDA – FIGeST
SECONDA EDIZIONE

AGGIORNATO AL 4 NOVEMBRE 2021

correttivi in linea con direttiva WSA

rispetto alle distanze di tiro 10 mt e regolamentazione - Outdoor



**Federazione Italiana Giochi
e Sport Tradizionali**



REGOLAMENTO 2021 TIRO CON LA FIONDA – FIGeST SECONDA EDIZIONE

Regole per il TIRO CON LA FIONDA – FIGeST per i campionati Nazionali, Regionali, Interregionali e Provinciali, adeguato alle regole WSA – World Slingshot Association (*seconda edizione*).

I. Impostazioni e Categorie:

1. Competizione "Categoria Fionda di Precisione" suddivisa in uomini, donne, gruppo giovanile maschile, gruppo giovanile femminile (sotto 18 anni);
2. Competizione "Categoria Fionda Tradizionale" (Nessuna divisione del gruppo maschile o femminile);
3. Competizione Categoria "Frameless Competition" (Tiro con Elastico senza Supporto) (Nessuna divisione di gruppo maschile o femminile) (Categoria di tiro non obbligatoria e subordinata all'approvazione del consiglio di specialità);
4. Competizione "Categoria tiro rapido" (nessuna divisione di gruppo maschile o femminile);
6. Competizione "Gara a squadre" (Ogni ASD può presentare massimo N. 2 SQUADRE. La squadra è composta da 4 - quattro Tiratori che possono essere concorrenti sia di sesso maschile che femminile).

II. Regole generali di Gara

1. I giocatori sono liberi di scegliere di iscriversi a una o più Categorie in base a quelle previste nell'evento organizzato – (le categorie di gara verranno decise dal consiglio di specialità almeno 3 mesi prima del campionato Italiano; risultano obbligatorie comunque le categorie 1, 2 e 6;
2. La "competizione Assoluta" deve includere la somma dei punteggi delle Categorie disputate nel campionato con esclusione comunque della Categoria "Frameless Competition"; (La gara a squadre è assistente).

Il numero specifico di giorni per tenere la competizione può essere determinato in base al numero di persone in gara (normalmente avviene in 2 gg)

3. Il campo di tiro sarà suddiviso in Corsie di tiro della larghezza di 1,2 m ciascuna.

III. Regole per l'attrezzatura da competizione

1. Regole generali:

1.1 Proiettili: sfere di acciaio/metallo con un diametro compreso tra 6,35 mm - 9,5 (con una tolleranza di 0,03 mm)

1.2 Fionda: la fionda non può superare i 30cm di altezza ed i 25cm di larghezza. Le fionde devono usare gli elastici come energia cinetica.

Le fionde non devono utilizzare poggiapolsi, né essere dotate di apparecchiature a infrarossi o mirini ad illuminazione ausiliari. Nessun magnete deve essere installato nella custodia in pelle contenente la munizione e non è consentito l'utilizzo di nessun tipo di rilascio meccanico.

2. Oltre alle regole generali di cui sopra, devono essere seguite le seguenti regole:

2.1 Le fionde per la "Categoria di precisione" e la "Competizioni a squadre" possono utilizzare mirini, possono essere utilizzati sistemi per fissare l'elastico in qualsiasi modo e può essere utilizzata qualsiasi fionda conforme alle regole generali, comprese le fionde senza cornice.

2.2 La fionda utilizzata nelle competizioni tradizionali non può essere dotata di alcun mirino

(compreso un righello concavo e convesso usato come riferimento quando si mira), l'elastico deve essere assicurato alla fionda mediante rilegatura manuale. Non sono consentite fionde senza cornice.

La fionda tradizionale dovrà rispettare le direttive previste in apposita appendice (Forma a Y in legno con elastico legato alle estremità).

2.3 La competizione senza cornice "FRAMLESS COMPETITION" può essere composta solo dall'intero elastico e da una pelle/Sacchetto che contiene il proiettile; Non è consentito utilizzare alcuna attrezzatura ed andrà usata a mani nude.

2.4 La fionda nella "Categoria tiro rapido" può essere una qualsiasi fionda che soddisfi le regole generali, incluse le fionde senza cornice.

IV. Sistema di obiettivi di gara

1. Il colore dello sfondo dietro il bersaglio deve essere nero.

2. Nelle competizioni Categoria di precisione, nelle competizioni Categoria tradizionale, nelle competizioni FRAMLESS e nelle competizioni Categoria gare a squadre, vengono utilizzati 5 bersagli (dischi di colore bianco).

La distanza tra la parte inferiore della base del bersaglio ed il suolo è di 1,4 m e la distanza orizzontale tra i dischi è di 10 cm.

2.1 I cinque bersagli sono rotondi e bianchi, con il diametro da sinistra a destra, rispettivamente - (Fig. A)

Target TIPO 1

8 cm — 2 punti per atterramento;

7 cm — 4 punti per atterramento;

6 cm — 6 punti per atterramento;

5 cm — 8 punti per atterramento;

4 cm — 10 punti per atterramento;

0 punti per aver mancato il bersaglio

Bersaglio per Le Fasi Finali - (Target TIPO 2)

cinque bersagli rotondi e bianchi, con il diametro di 4 cm ciascuno del punteggio di 10 punti (ciascuno).

Gara Outdoor (all'aperto)

Bersaglio Outdoor 15 Mt

cinque bersagli rotondi e bianchi, con il diametro di 6 cm ciascuno del punteggio di 1 punto (ciascuno).

Bersaglio Outdoor 20 Mt

cinque bersagli rotondi e bianchi, con il diametro di 8 cm ciascuno del punteggio di 1 punto (ciascuno).

3. Nella "Competizione di tiro rapido", il bersaglio è composto da 2 dischi collegati ad abbattimento alternato del diametro di 8 cm ciascuno, 6 punti per ogni atterramento di bersaglio – (Fig. B)

Il bersaglio è posto all'altezza di 1,4 m dal suolo.

Lo sfondo del bersaglio sarà nero ed i dischi bianchi.

V. Distanze di tiro:

10 Metri per Tutte le Categorie – gara INDOOR (al chiuso)

15/20 Metri per le Categorie - gara OUTDOOR (all'aperto)

VI. Tempo di gara e regole di punteggio

1. Regole generali per la competizione Categoria di precisione, Categoria tradizionale, Categoria Frameless e competizione a squadre;

Round di Tiro:

1.1 Ogni concorrente tirerà 5 tiri per ogni Round. Il tempo di tiro di ogni round è di 2 minuti e 30 secondi. Il tiratore potrà scegliere da quale bersaglio iniziare. Verrà assegnato il punteggio del bersaglio colpito solo se il bersaglio è completamente abbattuto (e confermato dall'arbitro).

1.2 Può essere considerato un punteggio valido solo se l'obiettivo è completamente abbattuto (e confermato dall'arbitro).

2. Nella competizione di tiro rapido, non c'è limite al numero di tiri e ogni volta può essere sparato un solo pallino. Il Round della Categoria di Tiro Rapido deve essere completato entro 1 minuto.

Verranno attribuiti i punteggi dei bersagli completamente abbattuti nel tempo limite (e confermato dall'arbitro).

3. Per la competizione Categoria a squadre, il punteggio attribuito è il totale cumulativo dei 4 membri della squadra.

VII. Processo di Gara

1. La competizione si svolgerà in due giorni e in 6 fasi.

Fase Preliminare

2. **Giorno 1, fase 1:** competizione Categoria di precisione **4 round da 10 metri**, competizione Categoria tradizionale, competizione Categoria FRAMLESS. **2 round da 10 metri per ciascuna Categoria;**

2.1 **Giorno 1, fase 2:** competizione Categoria di precisione **1 round da 10 metri** per il 50% dei tiratori iscritti alla competizione (SE IL NUMERO DEI TIRATORI ISCRITTI AL TORNEO E' INFERIORE ALLE 60 UNITA' ACCEDERANNO TUTTI) l'ingresso avverrà in base all'ordine di classifica – in caso di parità di punteggio non ci saranno spareggi ma verranno ammessi tutti gli aventi diritto.

2.1.1 **Giorno 1, fase 3:** gara Categoria di tiro rapido, **1 round di gara da 10 metri;**

Fase Finale – (SU Target TIPO 2)

3. **Giorno 2, Fase 4:** competizione Categoria tradizionale, competizione Categoria FRAMLESS. **1 round da 10 metri per ciascuna Categoria**

3.1 **Giorno 2, Fase 5:** Le finali della competizione "Categoria di precisione", 7 round di tiri alla distanza di 10 metri (accederanno alla finale i primi 30 tiratori classificatisi nella semifinale – la classifica verrà stilata sommando i punteggi ottenuti nella fase preliminare (Somma Fase 1 e Fase 2 del giorno 1). In caso di parità tra uno o più tiratori per accedere ai 30, verranno preferiti quelli che avranno ottenuto il punteggio più alto nella fase 2; Se i risultati in fase 2 sono gli stessi, verranno preferiti quelli con punteggio più alto ottenuto nei turni della fase 1; Se i risultati sono esattamente gli stessi, per accedere tra i 30 tiratori della fase finale verrà effettuata un round di spareggio alla distanza di 10 mt tra i tiratori che avranno il medesimo punteggio.

Fase Finale

1^ round verranno eliminati dal 21° al 30° posto

2^ round verranno eliminati dal 11° al 21° posto

3^ round verrà eliminati il 9° ed 10° posto

4^ round verrà eliminato il 7° ed 8° posto

5^ round verrà eliminato il 5° ed 6° posto

6^ round verrà eliminato il 3° ed 4° posto

7^ Round Finale 1° ed 2° posto

Se due concorrenti hanno lo stesso risultato dopo il 7° round, è necessario continuare il round successivo della competizione fino a quando non sarà decretato il vincitore (il round di spareggio o gli altri eventuali non verranno conteggiati nella somma per l'attribuzione della categoria assoluta)

3.2 Giorno 2, fase 6: Competizione "gara a squadre", **2 round di gara da 10 metri**. Ogni ASD può presentare massimo 2 squadre (il numero di squadre varia in base al numero di ASD iscritte al campionato – qualora ci siano più di 5 associazioni ogni ASD potrà presentare una sola squadra), la prima squadra sarà composta dai primi 4 concorrenti della ASD in classifica nella Categoria di precisione, l'eventuale seconda squadra sarà composta dai successivi 4 tiratori della ASD.

Il punteggio cumulativo dei 4 concorrenti sarà il punteggio totale della squadra. Se le prime tre squadre hanno lo stesso punteggio, verrà preferita la squadra con i punteggi singoli più alti. Qualora i punteggi siano uguali si procederà con un round successivo fino a quando non sarà decretato il vincitore.

VIII. Altre regole di Gara

1. L'iscrizione alla Competizione è subordinata al regolare tesseramento di ogni Atleta alla Federazione nonché della ASD;
2. Il tiratore è tenuto a fare pratica nell'area designata e ad attenersi alle norme di sicurezza pertinenti;
3. È obbligatorio attenersi scrupolosamente alle indicazioni organizzative, attendere presso il luogo specificato il proprio turno e prendere parte al round nel momento in cui verrà chiamato. Se il concorrente non si presenta puntualmente alla chiamata del round, il risultato di quel round sarà conteggiato come 0 punti;
4. Gli atleti devono indossare l'uniforme della propria squadra, decorosamente, e non possono partecipare alla competizione a piedi nudi o con pantofole/ciabatte.
5. I tiratori devono tirare in posizione eretta salvo il caso di tiratori con disabilità comprovata e documentata.
6. Il tempo di preparazione per ogni round è di 1 minuto. Il concorrente entrerà in pedana entro il tempo di preparazione e posizionare le munizioni nella posizione designata secondo i requisiti di quantità stabiliti nella competizione (tranne per la categoria di il tiro rapido);
7. Il tiratore dovrà stare con entrambi i piedi dietro la linea di tiro e all'interno dell'area delimitata. Il tiratore non deve calpestare o attraversare le linee di delimitazioni. Se il concorrente insiste nel farlo dopo essere stato avvertito dall'arbitro, il risultato di questo round sarà conteggiato come 0 punti;
8. Solo quando l'arbitro dà il segnale di partenza, il concorrente può iniziare a tirare. Per coloro che iniziano a tirare a loro discrezione, il risultato del round sarà conteggiato come 0 punti;
9. Se il numero di tiri da parte del concorrente supera la quantità stabilita prestabilita per quella sessione, il risultato del round sarà conteggiato come 0 punti;
10. Quando l'arbitro invia un segnale di stop, il concorrente deve smettere di tirare e lasciare il campo di gioco. Se l'arbitro manda un segnale di stop, ed il giocatore continua a tirare, il punteggio del round sarà conteggiato come 0 punti.
11. Se la fionda si rompe durante il round, è possibile sostituirla con un dispositivo di riserva.

La manutenzione in loco dell'apparecchiatura può essere completata solo prima del segnale di fine round. Nessuno può prendere in prestito l'attrezzatura di altre persone che stiano in pedana di tiro e non possono essere trasferite attrezzature e accessori da fuori della pedana una volta che si è all'interno della stessa. Per coloro che violino questa regola, il punteggio per questo round è considerato 0 punti.

12. Coloro che non rispettano l'arbitro o disobbediscono all'arbitro saranno squalificati.

Classifiche e premi

1. I primi tre posti nella competizione a squadre
 2. I primi tre posti nel girone maschile della competizione Categoria di precisione;
 3. I primi tre posti nel girone femminile della competizione Categoria di precisione;
 4. I primi tre posti nella competizione Categoria Fionda tradizionale;
 6. I primi tre posti nella competizione Frameless;
 7. I primi tre posti nella gara Categoria di tiro rapido;
 8. I primi tre posti nel gruppo adolescenti maschi della competizione Categoria di precisione;
 9. I primi tre posti nel gruppo femminile adolescente della competizione Categoria di precisione;
- X. Piano bonus

Se previsto dall'organizzatore dell'evento.

XI. interpretazione delle regole

1. Le questioni non finite e il potere di interpretazione del presente regolamento appartengono alla FIGeST Comitato per le Gare.

Fig. A



Fig. B



Esempio di Campo di Tiro

