

# **REGOLAMENTO TECNICO DI TIRO**

---

Il presente regolamento disciplina il Tiro con la Balestra a carattere sportivo in ambito F.I.G. e S.T.

## **1. DISPOSIZIONE DEI TERRENI (CAMPI) DI GARA**

1.1. La disposizione del campo deve seguire le seguenti indicazioni:

- 1.1.1. Il campo va messo in squadra e ciascuna distanza accuratamente misurata da un punto situato sotto la verticale del centro di ciascun bersaglio fino alla linea di tiro. La tolleranza delle dimensioni del campo sarà  $\pm 30$  cm.
- 1.1.2. Una linea di attesa sarà tracciata almeno due metri dietro la Linea di Tiro.
- 1.1.3. Davanti la linea di tiro dovrà essere segnata una "linea dei 3 metri"
- 1.1.4. Ogni supporto battifreccia avrà una angolazione rispetto alla verticale compresa tra 0 e 15 gradi; tutti i supporti battifreccia di una stessa linea dovranno essere sistemati con la stessa angolazione.
- 1.1.5. Le altezze dei centri dei bersagli in una linea di supporti sul campo dovrebbero sempre apparire allineate.
- 1.1.6. Tutti i concorrenti della stessa divisione o classe dovranno essere raccolti in un solo campo.
- 1.1.7. I riferimenti sulla linea di tiro direttamente contrapposti a ciascun supporto, saranno marcati. Se due o più atleti tirano sullo stesso bersaglio contemporaneamente, essi potranno disporsi ai lati del riferimento relativo al supporto. Sarà garantito uno spazio minimo di 80 cm a persona. Per partecipanti su sedia a rotelle si dovrà considerare uno spazio maggiore.
- 1.1.8. Se possibile, dovrà essere fornito un numero sufficiente di bersagli per consentire di avere non più di quattro tiratori per paglione battifreccia.
- 1.1.9. Laddove il pubblico abbia libero accesso, dovranno essere sistemate barriere intorno al campo per tenere indietro gli spettatori. Le barriere dovranno essere sistemate possibilmente ad almeno 10 metri dagli estremi della linea dei paglioni e a minimo 5 metri dagli estremi della linea di tiro. Le barriere dovranno essere posizionate ad almeno 5 metri dietro la linea di attesa e a 90 metri dietro la linea dei bersagli. La distanza di sicurezza di 90 metri può essere ridotta quando adeguati sbarramenti, per esempio reti, terrapieni o simili, vengono sistemati (non siepi o steccati). Tali sbarramenti devono essere sufficientemente alti da bloccare le frecce che hanno mancato la parte superiore del bersaglio. Deve essere presa in considerazione la distrazione di un tiratore causata dal movimento delle persone dietro il bersaglio
- 1.1.10. Sono ammesse anche altre sistemazioni del campo, purchè sia garantito un equivalente livello di sicurezza

## **2. ATTREZZATURA DEL CAMPO DI GARA**

### **2.1. Bersagli**

2.1.1. Vi sono tre tipi di visuali:

- Visuale con diametro di 60 cm
- Visuale tripla triangolare da 60 cm
- Visuale tripla verticale da 60 cm

2.1.2. Vi sono 4 tipo di anelli:

- Anello con diametro di 30 cm
- Anello con diametro di 20 cm

# REGOLAMENTO TECNICO DI TIRO

---

- Anello con diametro di 10 cm
- Anello con diametro di 6 cm

## 2.1.3. Celata:

sagoma in legno o materiale simile, riprodotte la sagoma di un elmo a celata italiana, con un taglio a **T** con l'asta della T di 15 cm e la parte orizzontale di 10 cm; la larghezza della feritoia di 5 cm.

## 2.1.4. Rotella:

Scudo ligneo rotondo di diametro di circa 60 cm variamente colorato con al centro un umbone di circa 8 cm.

## 2.1.5. Descrizione

Le visuali con diametro di 60 cm sono divise da una sottile linea, in cinque zone colorate concentriche disposte dal centro verso l'esterno come segue: Oro (Giallo), Rosso, Azzurro, Nero, Bianco (non ci sono linee divisorie tra l'Azzurro ed il Nero, né tra il Nero ed il Bianco). A sua volta, ognuno dei colori è diviso da una sottile linea in due zone di uguale larghezza formando così un totale di dieci zone di punteggio la cui larghezza risulta di 3 cm. Tali linee e ogni altra linea di divisione che può essere usata tra i colori, dovranno, in ogni caso, essere tracciate interamente entro la zona di punteggio più elevato. Ogni linea che segna il bordo esterno del Bianco sarà tracciata interamente entro la zona di punteggio. La larghezza delle sottili linee divisorie e delle linee esterne non dovrà superare i 2 mm. Il centro del bersaglio viene chiamato "crocetta" e sarà indicato da una piccola croce (x) le cui linee non dovranno superare 1 mm di larghezza e 4 mm di lunghezza. In aggiunta, potranno essere utilizzati bersagli tripli come di seguito descritti. Essi hanno la stessa dimensione dei bersagli da 60 cm, ma con le zone dal cinque all'uno rimosse. La più bassa zona di punteggio è pertanto il sei (Azzurro). Ogni visuale consiste di tre piccoli bersagli su fondo bianco disposti simmetricamente in uno schema triangolare con i centri rispettivamente in basso a sinistra, all'apice ed in basso a destra, oppure in una colonna verticale. I centri degli ori saranno approssimativamente a 32 cm l'uno dall'altro.

## 2.1.6. Zone di Punteggio e definizione dei Colori

Punteggio	Colore
10	Giallo
9	Giallo
8	Rosso
8	Rosso
6	Azzurro
5	Azzurro
4	Nero
3	Nero
2	Bianco
1	Bianco

## 2.1.3. Tolleranza nelle misure

Le visuali dovranno essere misurate sul diametro di ciascun cerchio che racchiude ciascuna delle 10 zone di punteggio. La tolleranza di ciascuno di questi diametri, misurati

# **REGOLAMENTO TECNICO DI TIRO**

---

attraverso il centro, non dovrà superare  $\pm 1$  mm per le zone del 10, del 9 e dell'8, e  $\pm 2$  mm per le altre zone.

## **2.2. Disposizioni delle visuali.**

### **2.2.1. Disposizione di visuali singole o a coppie**

Il centro della visuale singola o del bersaglio intermedio delle visuali verticali triple si troverà a 130 cm da terra. Nel caso di utilizzo di bersagli tripli triangolari, l'altezza sarà riferita ai centri dei due bersagli inferiori. Nel caso di disposizione a coppie la distanza minima tra la zona di punteggiaggio delle due visuali dovrà essere 2 cm.

**2.2.2.** Per la disposizione delle visuali è ammessa una tolleranza di  $\pm 2$  cm.

**2.2.3.** Materiale delle visuali. Le visuali possono essere di carta o di altro materiale adatto. Tutte le visuali utilizzate nella stessa gara dovranno essere uniformi nel colore e nel materiale.

## **2.3. I supporti battifreccia**

La parte frontale del supporto, sia esso rotondo o quadrato, dovrà essere largo abbastanza da assicurare che l'eventuale freccia che colpisca il battifreccia e manchi di poco il bordo esterno del bersaglio, rimanga infissa nel supporto stesso.

**2.3.1.** I battifreccia dovranno essere fissati saldamente al suolo per impedire che vengano rovesciati dal vento. Qualsiasi parte del battifreccia e del suo supporto che possa danneggiare le frecce, dovrà essere protetta. Particolare attenzione dovrà essere riposta per evitare che le frecce che attraversano il supporto vengano danneggiate dallo stesso, specie quando si utilizzano più bersagli sullo stesso battifreccia.

**2.3.2.** Ogni battifreccia dovrà avere un numero di bersaglio. I numeri saranno alti 30 cm. I numeri dei supporti saranno fissati sopra o sotto il centro di ciascun bersaglio, in maniera da lasciare libera la visuale.

## **3. Dispositivi per il controllo dei tiri Acustici e Visivi.**

**3.1.** Il Direttore dei Tiri controllerà i tiri con un fischietto o con un dispositivo che dia segnalazioni acustiche ben udibili. In aggiunta al segnale sonoro potranno essere utilizzati semafori, bandiere, pannelli e/o altri semplici dispositivi.

**3.1.1.** In caso di discrepanza tra il controllo acustico del tempo e quello visivo, sarà prioritario il dispositivo acustico.

**3.1.2.** Potranno essere usati i seguenti dispositivi:

### **• Semafori**

I colori saranno nell'ordine Rosso, Giallo e Verde, con il Rosso nella parte più alta. I semafori devono essere sincronizzati e non si dovranno mai accendere due colori contemporaneamente.

**• I dispositivi visivi** devono essere posizionati su entrambi i lati del campo in modo che siano visibili sia dagli atleti destrorsi che mancini.

**• Dispositivi di emergenza** - Quando il limite di tempo è controllato da un dispositivo elettrico, dovranno essere disponibili pannelli, bandiere o altri semplici sistemi manuali per poter sopperire in caso di interruzione o guasti all'impianto elettrico.

## **3.2. Materiali vari**

I materiali menzionati nel presente articolo sono obbligatori per i Campionati e raccomandati negli altri tornei.

**3.2.1. Numeri di gara (pettorali)** devono essere indossati da ogni atleta.

## REGOLAMENTO TECNICO DI TIRO

---

**3.2.2.** Dovrà essere esposto sotto ogni bersaglio un **dispositivo di segnalazione punteggio** a tre o quattro cifre; le cifre dovranno essere alte almeno 25 cm.

**3.2.3. Bandiere segnamento** in materiale leggero e di colore visibile (come giallo) che servano come indicatori del vento, da posizionare sopra il centro del bersaglio, 40 cm sopra il più alto tra battifreccia o numero del bersaglio. Tali bandiere misureranno non più di 30 cm e non meno di 25 cm in qualunque dimensione.

#### **4. ATTREZZATURA DEI BALESTRIERI**

Questo Articolo stabilisce il tipo di attrezzatura che gli atleti possono usare. E' responsabilità del concorrente usare un'attrezzatura che corrisponda ai Regolamenti. Nel caso di eventuali dubbi, il balestriere dovrà mostrare l'attrezzatura prima dell'uso in gara, all'Arbitro/i (*Giudice/i di Gara*). Il punteggio di qualsiasi concorrente che viene trovato ad usare materiali che contravvengono ai regolamenti, potrà essere annullato.

**4.1.** Una **Balestra** di qualsiasi tipo purchè risponda a quanto stabilito dal "regolamento costruzione balestre da tiro" (allegato A).

**4.2.** Delle **freccie** (verrette, dardi) di qualsiasi tipo purchè rispondenti a quanto stabilito dal "regolamento costruzione balestre da tiro" (allegato A).

**4.3.** Una **faretra** da cintura, o da terra rispondente a quanto stabilito dal "regolamento costruzione balestre da tiro" (allegato A).

**4.4.** Potranno essere usati occhiali correttivi della vista se necessari, o occhiali da tiro e occhiali da sole. Non dovranno però essere provvisti di lenti a microforo o altro e non dovranno portare alcun segno che possa in qualche modo essere di aiuto nella mira.

**4.5.** La lente dell'occhio non di mira può essere completamente coperta, o si può usare una benda sull'occhio.

**4.6.** Purchè consoni all'abbigliamento ed alla ambientazione dell'evento, e non rechino intralcio o disturbo agli altri concorrenti, è possibile utilizzare:

**4.6.1. Binocoli**, cannocchiali o altri sussidi visivi potranno essere usati per individuare le frecce purchè non risultino di ostacolo agli altri concorrenti per quanto riguarda lo spazio occupato sulla linea di tiro.

**4.6.2.** Sono inoltre permessi, treppiedi per il cannocchiale e segnalini per i piedi che non sporgano più di 1 cm dal terreno; Indicatori di vento (non elettrici o elettronici) possono essere attaccati all'attrezzatura usata sulla linea di tiro (per esempio: nastri colorati); gli indicatori di vento elettronici possono essere posizionati dietro la linea di attesa.

**4.7.** Per i concorrenti appartenenti a **tutte le divisioni, sono vietati i seguenti dispositivi:**

**4.7.1.** Qualsiasi genere di **dispositivo elettronico di comunicazione** e auricolari (cuffie) o dispositivi per la riduzione del rumore davanti la linea di attesa.

#### **4.8. I TIRI**

**4.8.1.** Ciascun balestriere scoccherà le sue frecce in **serie** di tre o di sei frecce ciascuna tranne quando specificato diversamente.

**4.8.2.** I tiri avverranno in una sola direzione.

**4.8.3.** Esiste un limite di tempo per tirare una serie di tre o sei frecce.

**4.8.4.** Il **tempo** massimo per tirare una serie di tre frecce è di due (2) minuti. Il tempo massimo per tirare una serie di sei frecce è di quattro (4) minuti.

## **REGOLAMENTO TECNICO DI TIRO**

---

- 4.8.5. Una freccia scoccata prima o dopo il tempo specificato, o fuori sequenza, sarà considerata come facente parte di quella serie e comporterà al concorrente l'annullamento del punteggio più alto conseguito in quella serie.
- 4.8.6. Una freccia scoccata sul campo di gara dopo che il Direttore dei Tiri ha ufficialmente chiuso i tiri di allenamento (cioè dopo il recupero delle frecce di prova) o durante la pausa tra le varie distanze o fasi, comporterà al concorrente l'annullamento del punteggio più alto conseguito nella serie successiva.
- 4.8.7. Nel caso di un **guasto all'attrezzatura**, il balestriere dovrà chiamare un arbitro (Giudice di Gara) arretrando di un passo dalla linea di tiro. In questo caso, potrà essere concesso tempo supplementare per effettuare le necessarie riparazioni o cambio dell'attrezzatura. Il balestriere recupererà le frecce non tirate alla prima occasione, sotto la supervisione di un Arbitro (Giudice di Gara).
- 4.8.8. In nessun caso un problema tecnico o medico potrà ritardare la gara di oltre 15 minuti; in caso di problemi tecnici non saranno permessi ulteriori tiri per provare l'attrezzatura. Il concorrente recupererà il numero di frecce necessarie non appena possibile ed entro il suddetto tempo massimo di 15 minuti, sotto la supervisione di un Arbitro (*Giudice di Gara*).
- 4.8.9. I punteggi dei singoli balestrieri o squadre che beneficiano di turni senza avversario (bye) o rinunce degli avversari, non saranno registrati e i concorrenti avanzeranno alla fase successiva.
- 4.8.10. I concorrenti non possono armare la balestra prima che venga dato il segnale di partenza del tempo.
- 4.8.11. Eccetto il caso di persone disabili, gli atleti dovranno tirare in **posizione** eretta e senza appoggio, con il piede su ciascun lato della linea di tiro oppure con entrambi i piedi sulla linea di tiro.
- 4.8.12. **In nessun caso una freccia potrà essere tirata una seconda volta.**
- 4.8.13. Una freccia può essere considerata come non tirata se:
- la freccia cade o è impropriamente tirata e una parte dell'asta risulta essere entro la zona tra la linea di tiro a la linea dei 3 metri, purché la freccia non sia rimbalzata.
  - la visuale o il supporto si rovescino (sebbene siano stati fissati e controventati con piena soddisfazione degli Arbitri - *Giudici di Gara*). Gli Arbitri (*Giudici di Gara*) prenderanno le misure che riterranno necessarie e concederanno il tempo sufficiente a tirare il relativo numero di frecce. Se il supporto si limita a scivolare, appoggiandosi sul terreno, saranno gli arbitri (*Giudici di Gara*) a decidere quale eventuale azione intraprendere.
- 4.8.14. Un balestriere, mentre si trova sulla linea di tiro, potrà ricevere **informazioni** (con mezzi **non elettronici**) dalla propria squadra sempre che ciò non disturbi gli altri concorrenti.
- 4.8.15. Tutti i **tiri di allenamento** devono essere effettuati sotto il controllo del Direttore dei Tiri ed i punteggi non devono essere registrati. *La competizione potrà iniziare, a discrezione dell/i Giudice/i di Gara e su parere conforme del direttore dei tiri, sulle medesime visuali utilizzate per i tiri di prova. In tale evenienza, ciò dovrà essere comunicato in modo opportuno ai concorrenti prima e durante lo svolgimento dei tiri di allenamento. La durata e le modalità della sessione di allenamento dovrà essere comunicata prima dell'inizio. Qualora non sia stata data alcuna specifica indicazione, i tiri di allenamento consisteranno, per ogni giornata di gara, in un periodo di 4 minuti effettivi di tiri di prova (eventualmente*

# REGOLAMENTO TECNICO DI TIRO

*divisi in due periodi di 2 minuti) e la competizione inizierà non appena terminato tale/i periodo/i.*

## 5. ORDINE DI TIRO E CONTROLLO DEL TEMPO

- 5.1. Ogni concorrente tirerà sulla propria visuale o sulla propria serie di visuali.
- 5.2. Quando tirano **a coppie quattro (4) tiratori** per battifreccia, e due tiratori tirano contemporaneamente, una coppia alla volta tirerà su ciascun bersaglio a rotazione come segue :
- AB – CD
  - CD – AB
  - AB - CD
- ecc.
- Il balestriere A dovrà tirare sulla visuale di sinistra e il balestriere B su quella di destra. Il balestriere C tirerà sulla visuale di sinistra e il balestriere D su quella di destra.
- 5.3. Nel caso le **visuali singole o triple** vengano posizionate su due altezze, l'balestriere A dovrà tirare sulla visuale in alto a sinistra e l'balestriere B sulla visuale in alto a destra; l'balestriere C tirerà sulla visuale in basso a sinistra e l'balestriere D su quella in basso a destra.
- 5.4. Nel caso due concorrenti utilizzino due **visuali triple verticali**, il concorrente A tirerà sulla colonna di sinistra ed il concorrente B sulla colonna di destra. Nel caso vengano posizionate quattro visuali sul supporto, il balestriere A dovrà tirare sulla colonna 1, il balestriere B sulla colonna 3, il balestriere C sulla colonna 2 e il balestriere D sulla colonna 4.
- 5.5. Quando vengono utilizzate le visuali triple, ciascuno tirerà le proprie frecce in un ordine qualsiasi, ciascuna in un diverso singolo bersaglio (centro) delle visuali triple.
- 5.6. L'**ordine di tiro** potrà essere **cambiato** temporaneamente per consentire di riparare l'attrezzatura o per trattamenti medici minimi. Se tuttavia questi si rendessero essenziali nel momento in cui il balestriere si trova sulla linea di tiro, egli potrà fare un passo indietro e contemporaneamente chiamare un arbitro (*Giudice di Gara*). Quando gli Arbitri (*Giudici di Gara*) avranno verificato che il balestriere era giustificato nel lasciare la linea, essi provvederanno, assieme al Direttore dei Tiri, affinché questo balestriere possa tirare le frecce rimaste di quella serie prima che venga dato il segnale di avanzare per la registrazione dei punteggi. Il Direttore dei Tiri indicherà la necessità del recupero con una serie di quattro segnali acustici.
- 5.7. In caso di gara ad eliminazione diretta, ogni balestriere tirerà su un battifreccia separato ma non si recherà al bersaglio per partecipare alla registrazione e al ritiro delle frecce. Ogni balestriere designerà un proprio agente, il quale osserverà la registrazione dei punteggi e provvederà al ritiro delle frecce. Le frecce dovranno essere restituite al balestriere dopo il completamento di ciascuna serie a partire dalla seconda.
- 5.8. Concorrenti su **sedia a rotelle**, possono sempre rimanere sulla linea di tiro. Indicheranno il termine dei loro tiri alzando una mano al di sopra della testa.
- 5.9. Quando un concorrente avanza per tirare, non dovrà estrarre le **frecce** dalla faretra prima di aver preso posizione sulla linea di tiro.
- 5.10. **Segnali visivi ed acustici**
- 5.10.1. Quando il tiro è controllato da **semafori**
- ROSSO: il direttore dei Tiri darà due segnali sonori perché i balestrieri occupino tutti insieme la linea di tiro
  - VERDE: quando cambia il colore, 10 secondi dopo il Direttore dei Tiri darà un segnale

# REGOLAMENTO TECNICO DI TIRO

---

acustico per l'inizio dei tiri.

GIALLO: questa luce si accenderà quando rimangono solo 30 secondi allo scadere del tempo.

ROSSO: questo significa che il limite di tempo è scaduto e saranno dati due segnali acustici per avvertire che si devono sospendere i tiri, anche se non sono state tirate tutte le frecce. Qualsiasi balestriere ancora sulla linea di tiro dovrà ritirarsi dietro la linea di attesa. I balestrieri del turno successivo, se del caso, avanzeranno ed occuperanno la linea di tiro e aspetteranno la luce verde come sopra per iniziare i tiri: il tutto verrà ripetuto come sopra, e così si procederà fino a che tutti non avranno tirato. Per le distanze in cui dovranno essere tirate sei (6) frecce in due serie di tre (3) frecce, quanto sopra verrà ripetuto prima della registrazione dei punteggi.

Quando si accende la luce Rossa dopo una serie di tre frecce, di sei frecce (o due serie di tre frecce) o di sei (6) frecce a seconda delle distanze o della fase, verranno dati tre segnali acustici affinché i balestrieri avanzino verso i bersagli per la registrazione dei punteggi.

5.10.2. In mancanza dei semafori, si usano i segnali sonori secondo i codici su detti.

5.11. Ogniqualvolta la linea di tiro viene liberata da tutti i balestrieri, avendo essi finito di tirare le loro frecce, sarà dato immediatamente il segnale appropriato per il cambio o per la registrazione dei punti.

5.12. Nessun balestriere dovrà occupare la linea di tiro se non quando sarà dato l'apposito segnale.

5.13. Si concederanno 10 secondi affinché i balestrieri lascino libera e i balestrieri del turno successivo occupino, la linea di tiro all'inizio di ogni serie di frecce. Ciò sarà indicato da due segnali acustici.

## 6. REGISTRAZIONE DEI PUNTEGGI

6.1. Per la registrazione dei punteggi vi saranno **addetti alla registrazione dei punteggi** (marcapunti) in numero sufficiente da garantirne uno ogni battifreccia.

6.2. Tale compito può essere assunto da un concorrente, quando è presente più di un balestriere per bersaglio. Sarà nominato un marcapunti per ciascun battifreccia. *Qualora i marcapunti siano concorrenti, si dovranno prevedere 2 marcapunti per ogni battifreccia. Qualora in un battifreccia si ritrovi a gareggiare un solo concorrente dovrà essere assegnato dalla organizzazione un marcapunti esterno che avrà lo stesso diritto dei concorrente ai fini della valutazione del valore di una freccia (art.7.6.1.4). Al termine della registrazione, dovranno lasciare le tabelle di punteggio su una linea immaginaria situata circa 2 metri davanti alla linea dei bersagli.*

6.3. La **registrazione dei punteggi** avrà luogo dopo ogni seconda serie di 3 frecce o dopo ogni serie di 6 frecce.

6.4. I marcapunti **registreranno il valore** di ogni freccia sulla Scheda di Punteggio in ordine decrescente come dichiarato dal balestriere (o dalla persona da lui nominata) a cui le frecce appartengono. I balestrieri in quel battifreccia controlleranno il valore di ogni freccia che viene dichiarata ed in caso di disaccordo chiameranno l'arbitro (*Giudice di Gara*) assegnato la cui decisione sarà definitiva.

6.5. Nelle gare ad eliminazione diretta, il valore delle frecce sarà dichiarato da ciascun concorrente. L'avversario controllerà il valore di ciascuna freccia ed in caso di disaccordo chiamerà l'arbitro (*Giudice di Gara*) assegnato la cui decisione sarà definitiva.

## REGOLAMENTO TECNICO DI TIRO

---

- 6.6. I balestrieri possono **delegare** il loro Capitano di Squadra o altro balestriere del loro stesso bersaglio a registrare il punteggio delle loro frecce e a raccoglierle, purché il balestriere interessato non si rechi al bersaglio (per esempio: concorrenti disabili).
- 6.7. Il punteggio di una freccia sarà registrato in base alla **posizione dell'asta** sulla superficie del bersaglio. Nel caso che l'asta di una freccia tocchi due colori o tocchi una delle linee di divisione delle zone di punteggio, a tale freccia verrà attribuito il valore più alto delle due zone interessate.
- 6.8. Le frecce e la superficie del bersaglio **non potranno essere toccate** fino a quando tutte le frecce di quel bersaglio siano state registrate.
- 6.9. Se vengono trovate nei bersagli o sul terreno vicino ad essi o nelle corsie di tiro più frecce rispetto al numero consentito appartenenti allo stesso balestriere (o componente la squadra) verranno registrate soltanto le tre (o sei a seconda del caso) con punteggio inferiore. Se si riscontrasse un caso di recidiva i balestrieri o le squadre potranno essere squalificati.
- 6.10. Qualora manchi un frammento di una visuale comprendente una linea di divisione oppure la zona in cui si incontrano due colori, oppure se la linea di divisione è spostata da una freccia, si terrà conto di una linea circolare immaginaria per giudicare il valore di qualsiasi freccia che possa colpire detta parte.
- 6.11. tutti i **fori delle frecce** che si trovano nelle zone a punto dovranno essere contrassegnati ogni volta che si effettua la registrazione del punteggio e le frecce vengono estratte dal bersaglio.
- 6.12. Le frecce conficcate nel supporto e non visibili sulla superficie della visuale potranno essere registrate solo da un Arbitro (*Giudice di Gara*).
- 6.13. Una freccia:
- 6.13.1. che colpisce il battifreccia e poi **rimbalza**, otterrà un punteggio corrispondente al suo punto di impatto con il bersaglio, sempre che tutti i fori di freccia siano stati contrassegnati e che si possa identificare un foro o un segno non marcato. Quando si verifica un **rimbalzo**:
- tutti i balestrieri di quel determinato battifreccia, dovranno interrompere i tiri e, rimanendo sulla linea di tiro, chiamare un Arbitro (*Giudice di Gara*);
  - Quando tutti i balestrieri che si trovano sulla linea di tiro per quella serie hanno terminato di tirare le loro frecce oppure sia trascorso il limite di tempo, a seconda del caso, il Direttore dei Tiri interromperà i tiri (*con una serie di quattro segnali acustici*). Il balestriere la cui freccia è rimbalzata, si recherà al bersaglio accompagnato da un Arbitro (*Giudice di Gara*), il quale valuterà il punto di impatto, ne annoterà il valore e segnerà il foro e, successivamente, parteciperà alla registrazione del punteggio di quella serie. La freccia rimbalzata dovrà rimanere dietro al bersaglio fino a quando non sia stato registrato il punteggio di quella serie. Una volta che il campo è nuovamente libero, il Direttore dei Tiri darà il segnale per la ripresa dei tiri per i concorrenti del bersaglio dove si è verificato il rimbalzo,
  - Questi concorrenti dovranno completare la loro serie di tre o sei frecce prima che si possano riprendere i tiri generali o la registrazione dei punteggi. Nel frattempo nessun balestriere dovrà occupare la linea di tiro.
- 6.13.2. che colpisce il battifreccia e vi **rimane penzolante**, obbligherà il balestriere o i balestrieri di tale battifreccia ad interrompere i tiri, a segnalarla ed a chiamare un Arbitro (*Giudice di Gara*). Quando i tiri di quella serie sono stati completati da parte degli altri balestrieri sulla



## REGOLAMENTO TECNICO DI TIRO

---

linea di tiro, un Arbitro (*Giudice di Gara*) accompagnato dall'balestriere prenderà nota del valore della freccia, la toglierà dal bersaglio, segnerà il foro e collocherà la freccia dietro al bersaglio. Le rimanenti frecce verranno tirate dal balestriere/i sul bersaglio in questione prima che il Direttore dei Tiri dia l'ordine di continuare i tiri generali o la registrazione dei punteggi. L'Arbitro (*Giudice di Gara*) interessato parteciperà alla registrazione del punteggio di quella serie.

- 6.13.3. che colpisce il battifreccia e lo **attraversa** completamente, sarà registrata con il punteggio relativo alla posizione del foro sul bersaglio, purché tutti i fori siano stati segnati e possa essere identificato un foro non marcato.
- 6.13.4. che colpisce la cocca di un'**altra freccia**, rimanendovi infissa, otterrà un punteggio conforme a quello del valore della freccia colpita.
- 6.13.5. che colpisce un'**altra freccia** e poi colpisca il bersaglio dopo la **deviazione** otterrà un punteggio corrispondente alla sua posizione sul bersaglio.
- 6.13.6. che colpisce un'**altra freccia** e poi **rimbalzi** otterrà un punteggio pari al valore della freccia colpita, a condizione che la freccia danneggiata possa essere identificata.
- 6.13.7. che colpisce un **bersaglio diverso** da quello cui è assegnato l'balestriere, sarà considerata come parte di quella serie e sarà registrata come non andata a bersaglio.
- 6.13.8. fuori la zona di punteggio più esterna sarà registrata come non andata a bersaglio.
- 6.13.9. Una freccia che venga **trovata sul terreno** davanti nelle corsie di tiro o dietro al battifreccia e che sia stata reclamata come rimbalzo o come freccia che abbia attraversato tutto il supporto deve, secondo l'Arbitro(i) (*Giudice di Gara*), aver prima colpito il bersaglio. In caso di rimbalzo o freccia passata attraverso il supporto, se verranno riscontrati sul bersaglio più fori non marcati, verrà assegnato al concorrente il punteggio corrispondente al foro di più basso valore non marcato.
- 6.13.10. Una freccia non andata a punto verrà registrata come "M" nella tabella di punteggio.
- 6.14. Il Direttore dei Tiri si dovrà assicurare che, dopo la registrazione del punteggio, non **sia rimasta alcuna freccia sui battifreccia** prima che venga dato segnale di riprendere i tiri.
- 6.15. Nel caso in cui le frecce siano incidentalmente rimaste sul bersaglio, i tiri non verranno interrotti. Un balestriere potrà effettuare quella serie con altre frecce oppure recuperare le frecce non tirate dopo che i tiri effettuati su quella distanza siano terminati. In tali circostanze, un arbitro (*Giudice di Gara*) parteciperà alla registrazione del punteggio dopo di quella serie, assicurandosi che le frecce rimaste sul bersaglio siano riscontrate sulla tabella di punteggio del balestriere prima che qualunque freccia venga estratta dal bersaglio.
- 6.16. Nel caso in cui un balestriere **lasci delle frecce**, per es. sul terreno nella zona dei bersagli, egli potrà usarne altre purché ne informi un Arbitro (*Giudice di Gara*) prima di iniziare a tirare.
- 6.17. Le **schede di punteggio** saranno **firmate** dal marcapunti e dal balestriere, il che denoterà che il balestriere è d'accordo con il valore di ogni freccia, con il totale, con il numero dei 10 e delle "M". Se il marcapunti partecipa ai tiri, la sua scheda di punteggio sarà firmata da un altro balestriere dello stesso bersaglio. *Nel caso in cui vi siano due marcapunti per bersaglio e qualora si verifichi una discrepanza nel punteggio totale riportato nelle due tabelle di punteggio, il totale che comprende la freccia con il più basso valore sarà considerato definitivo.*
- 6.18. Per ogni bersaglio saranno tenute due schede di punteggio. Gli organizzatori non sono obbligati ad accettare o registrare tabelle di punteggio che non riportano firma, il totale, il numero dei 10 e

## **REGOLAMENTO TECNICO DI TIRO**

---

quello delle "M" o che contengono errori di calcolo. Organizzatori o ufficiali non sono obbligati a verificare la correttezza di ogni scheda di punteggio. Gli stessi potranno comunque correggere eventuali errori rilevati. Le correzioni dovranno essere effettuate prima di procedere alla fase di gara successiva. In caso di discrepanza sulla somma totale, sarà valida la somma totale inferiore.

6.19. Durante gli incontri ad eliminazione diretta, le schede di punteggio saranno firmate dai due concorrenti dell'incontro. Questo indicherà che entrambi gli atleti o addetti alla registrazione dei punteggi concordano sul valore di ciascuna freccia, sulla somma totale, sul numero delle "M", dei 10 e sul risultato del set e dell'incontro.

6.20. In caso di **parità di punteggio**, la posizione in classifica sarà determinata secondo l'ordine seguente: si disputeranno spareggi per risolvere le parità (senza considerare il numero dei 10 e delle "M").

### **7. CONTROLLO DEI TIRI E SICUREZZA**

7.1. Sarà nominato un **Direttore dei Tiri**.

7.2. Ogni qualvolta possibile, sarà un Arbitro (*Giudice di Gara*). Egli non dovrà partecipare ai tiri.

7.3. Gli Organizzatori potranno nominare degli assistenti, se necessario e a propria discrezione, per aiutare il Direttore dei Tiri ad assolvere i propri compiti.

7.4. Il Direttore dei Tiri istituirà e metterà in atto ogni ragionevole misura di sicurezza che egli consideri necessaria. I suoi compiti comprendono:

7.4.1. Controllare i tiri, regolando i tempi delle serie e l'ordine con il quale i concorrenti occuperanno la linea di tiro;

7.4.2. Esercitare controllo sull'uso di altoparlanti, attività dei fotografi, sul pubblico affinché i tiratori non siano disturbati;

7.4.3. Assicurarsi che gli spettatori rimangano dietro alle barriere che recintano il campo di tiro;

7.4.4. In caso di emergenza darà una serie di non meno cinque (5) segnali acustici per indicare che i tiri devono cessare. Se per qualsiasi ragione, i tiri venissero interrotti nel corso di una serie, verrà dato un solo segnale acustico per annunciare la loro ripresa.

7.4.5. Un balestriere che arrivi **dopo l'inizio dei tiri** sarà penalizzato del numero di frecce che sono già state tirate, a meno che il Direttore dei Tiri ritenga che il suo ritardo sia dovuto a circostanze indipendenti dalla sua volontà, nel qual caso egli potrà recuperare le frecce non scoccate dopo che sia terminata la distanza in corso in quel momento, tuttavia non in numero superiore a 12 frecce. Negli scontri ad eliminazione diretta non è concesso di recuperare alcuna freccia.

7.4.6. Il Direttore dei Tiri, consultati gli arbitri (*Giudici di Gara*), ha l'autorità di **prolungare il Limite di Tempo** per circostanze eccezionali. Un simile provvedimento dovrà essere annunciato ai concorrenti prima che esso sia messo in vigore. In casi del genere, la classifica dei risultati finali riporterà il provvedimento speciale, fornendone il motivo.

7.4.7. Nessun balestriere potrà **armare la balestra** con o senza freccia ad eccezione di quando egli si trova sulla linea di tiro. Se si usa una freccia, il balestriere dovrà mirare nella direzione del bersaglio, ma soltanto dopo essersi assicurato che lo spazio davanti e dietro ai bersagli sia sgombro.

7.4.8. Se un balestriere rilascia una freccia, intenzionalmente o meno, prima che si inizino i tiri o durante gli intervalli tra le distanze, perderà il punteggio più alto della successiva serie di

## **REGOLAMENTO TECNICO DI TIRO**

---

frecce da tirare. Il marcapunti dovrà fare un'annotazione in proposito sulla scheda punteggio del balestriere e registrare i valori di tutti i tiri a punto di tale serie (3 o 6 frecce a seconda del caso) ma la freccia con il punteggio più alto sarà annullata. Tale azione deve essere siglata da un Arbitro (*Giudice di Gara*) e dal balestriere interessato.

7.4.9. Mentre i tiri sono in corso, soltanto i balestrieri di turno potranno sostare sulla **linea di tiro**

7.4.10. Tutti gli altri balestrieri dovranno rimanere con la loro attrezzatura dietro la linea di attesa.

Dopo aver scoccato le proprie frecce, ogni balestriere dovrà immediatamente ritirarsi dietro la linea di attesa e può lasciare il suo cannocchiale sulla linea di tiro sempre che non sia di intralcio per altri atleti.

7.4.11. Nessun balestriere può **toccare l'attrezzatura** di un altro balestriere senza aver prima ottenuto il consenso di quest'ultimo. Casi gravi possono portare a sanzioni.

7.4.12. E' **vietato fumare** nell'area dei concorrenti e/o di fronte alla stessa.

7.4.13. Nel maneggiare la propria balestra un concorrente non dovrà adottare una tecnica che, ad avviso degli Arbitri (*Giudici di Gara*), consenta alla freccia nel caso di rilascio involontario di superare la zona di **sicurezza** o i dispositivi di sicurezza (area libera, reti, muri ecc.). Se un balestriere persiste nell'utilizzare tale tecnica sarà immediatamente invitato, per ragioni di sicurezza, dal Presidente della Giuria (*Giuria di Gara*) Arbitrale e/o dal Direttore dei Tiri ad interrompere i tiri e ad abbandonare il campo di gara.

### **8. PENALITÀ**

Viene esposto di seguito, un riepilogo di penalità e/o sanzioni applicate agli atleti in caso di infrazione alle norme o per condizioni non rispettate, e le conseguenze di tali azioni su atleti e ufficiali di squadra.

#### **8.1. Ammissione, squalifica**

8.1.1. Un balestriere non può partecipare a gare FIGeST se non in regola con l'associazione ed il regolamento Federale.

8.1.2. Qualora risulti che un concorrente abbia infranto i presenti regolamenti potrà essere squalificato dalla gara con conseguente annullamento della posizione ottenuta.

8.1.3. Il punteggio conseguito da un balestriere che ha usato un'attrezzatura non conforme ai Regolamenti può essere annullato.

8.1.4. Il punteggio di un balestriere che ha ripetutamente scoccato più frecce rispetto a quelle consentite in ogni serie, può essere annullato.

8.1.5. Se viene riscontrata trasgressione intenzionale a qualsiasi norma e regolamento, il balestriere può essere ritenuto non idoneo a partecipare quindi squalificato dalla gara ed annullata la relativa posizione ottenuta.

8.1.6. Se un balestriere persiste nel tendere la corda del proprio arco utilizzando una tecnica pericolosa sarà immediatamente invitato, per ragioni di sicurezza, dal Presidente della Commissione Arbitrale (*Giuria*) di Gara e/o dal Direttore dei Tiri a interrompere i tiri e ad abbandonare il campo di gara.

#### **8.2. Perdita del punteggio di una freccia**

8.2.1. Un balestriere che arrivi dopo l'inizio dei tiri sarà penalizzato del numero di frecce che sono già state tirate, a meno che il Direttore dei Tiri ritenga che il suo ritardo sia dovuto a circostanze indipendenti dalla sua volontà.

## REGOLAMENTO TECNICO DI TIRO

---

- 8.2.2. Nel caso di guasto alla propria attrezzatura, un balestriere potrà tirare (recuperare) solo il numero di frecce che potrà tirare entro 15 minuti seguendo l'ordine di tiro standard per le frecce di recupero, dopodiché perderà il numero di frecce che non è riuscito a scoccare.
- 8.2.3. Una freccia scoccata prima o dopo il tempo concesso o fuori sequenza, sarà considerata come parte di quella serie con conseguente perdita del punteggio più alto della serie, e sarà registrata come non andata a bersaglio ("M"). Questa violazione sarà notificata dall'Arbitro (*Giudice di Gara*).
- 8.2.4. Una freccia scoccata sul campo di gara dopo che il Direttore dei Tiri ha ufficialmente chiuso i tiri di prova (cioè dopo l'estrazione delle frecce di prova) o durante la pausa tra le varie distanze o fasi, comporterà al concorrente l'annullamento del punteggio più alto conseguito nella serie successiva. Questa violazione sarà notificata dall'Arbitro.
- 8.2.5. Se vengono trovate sul bersaglio o sul campo più del numero consentito di frecce verranno registrate soltanto le tre (o sei a seconda del caso) con punteggio inferiore.
- 8.2.6. Se una freccia non colpisce una zona di punteggio o colpisce un bersaglio diverso da quello assegnato al concorrente, sarà considerata come parte di quella serie e sarà registrata come freccia non andata a bersaglio.

### 8.3. Ammonizioni

Concorrenti ammoniti più di una volta e che comunque continuano ad infrangere le seguenti regole o che non seguono decisioni e direttive degli arbitri (*Giudici di Gara*) assegnati, subiranno le conseguenze come da Art. 8.1.

- 8.3.1. Non è permesso fumare dentro e/o davanti l'area dei concorrenti.
- 8.3.2. Nessun concorrente può toccare l'attrezzatura di un altro concorrente senza il suo consenso.
- 8.3.3. Nessun concorrente può armare la sua balestra, con o senza freccia, ad eccezione di quando si trova in posizione sulla linea di tiro.
- 8.3.4. Quando si stanno svolgendo i tiri, potranno essere sulla linea di tiro solo i concorrenti di quel turno.
- 8.3.5. Un concorrente, non può sollevare la balestra fino a che non viene dato il segnale di partenza dei tiri.
- 8.3.6. Né le frecce né la visuale possono essere toccate fino a che tutte le frecce di quel bersaglio sono state registrate.
- 8.3.7. Nel maneggiare la propria balestra un concorrente non dovrà adottare una tecnica che, ad avviso degli Arbitri (*Giudici di Gara*) sia suscettibile, nel caso di rilascio involontario, di scagliare la freccia al di là della zona di sicurezza o dei dispositivi di sicurezza (area libera, reti, muri ecc.).

### 8.4. ARBITRAGGIO

- 8.4.1. I compiti dell'Arbitro (*Giudice di Gara*) sono di assicurare che la gara si svolga in rispetto dei Regolamenti e con lealtà sportiva da parte di tutti i concorrenti.
- 8.4.2. Dovrà essere sempre presente minimo un arbitro (*Giudice di Gara*). Sarà nominato almeno **un arbitro** (*Giudice di Gara*) **ogni 10 bersagli**. I loro **compiti** saranno:
- 8.4.2.1. Controllare tutte le **distanze** e la corretta **disposizione** del campo di tiro; le dimensioni delle **visuali** e dei **supporti battifreccia**; la corretta **altezza** delle visuali

## **REGOLAMENTO TECNICO DI TIRO**

---

dal terreno e che tutti i supporti battifreccia siano sistemati ad un'**angolazione** uniforme.

8.4.2.2. Controllare tutta la necessaria **attrezzatura del luogo di svolgimento** della gara.

8.4.2.3. Controllare l'**attrezzatura di tutti i concorrenti** prima che la gara inizi (l'orario deve essere inserito nel programma della gara) e in qualsiasi momento nel corso della gara.

8.4.2.4. Controllare lo **svolgimento dei tiri** e la registrazione dei punteggi.

8.4.2.5. **Consultarsi con il Direttore dei Tiri** su questioni che possono crearsi in merito ai tiri.

8.4.2.6. Occuparsi di tutte le **controversie e appelli** che si possono verificare.

8.4.2.7. In unione con il Direttore dei Tiri **interrompere i tiri**, se necessario, a causa di condizioni meteorologiche, di black-out elettrici, di incidente grave, o altre simili circostanze, ma assicurarsi, ammesso che sia possibile, che il programma di ciascun giorno sia completato in quello stesso giorno.

8.4.2.8. Prendere in considerazione tutti i **reclami** o richieste pertinenti dei Capitani di Squadra e, qualora necessario, prendere gli opportuni provvedimenti. Le decisioni collettive saranno prese a maggioranza semplice di voti. Nel caso di parità, il voto del Presidente sarà decisivo.

8.4.2.9. Le **questioni** riguardanti lo svolgimento dei tiri o la condotta di un concorrente dovranno essere sottoposte agli Arbitri (*Giudici di Gara*) senza indebiti ritardi e in ogni caso prima della premiazione. La decisione degli Arbitri (*Giudici di Gara*) dovrà considerarsi definitiva.

8.4.2.10. Assicurarsi che i concorrenti e i rappresentanti delle squadre si attengano **allo Statuto ed ai Regolamenti** nonché alle decisioni e direttive che gli arbitri (*Giudici di Gara*) possono ritenere necessarie.

### **8.5. QUESITI E CONTROVERSIE**

8.5.1. Qualsiasi concorrente dovrà riportare ad un Arbitro (*Giudice di Gara*) eventuali quesiti circa il **valore di una freccia** sul bersaglio prima che ne venga toccata alcuna.

8.5.2. La **decisione** di quello stesso Arbitro (*Giudice di Gara*) sarà **definitiva**.

8.5.3. Un errore sulla scheda di un punteggio può essere corretto prima che le frecce vengano estratte dal bersaglio a condizione che tutti i concorrenti su quel bersaglio concordino con la correzione; la correzione dovrà essere autenticata ed essere siglata da tutti i concorrenti su quel bersaglio. Qualsiasi altra controversia inerente la registrazione su una scheda di punteggio dovrà essere riferita ad un arbitro (*Giudice di Gara*).

8.5.4. Se l'**attrezzatura sul campo di gara** fosse difettosa o la visuale di un bersaglio dovesse consumarsi o comunque deteriorarsi in modo considerevole, un balestriere o il suo Capitano di squadra potranno appellarsi ad un Arbitro (*Giudice di Gara*) per far sostituire o riparare l'articolo difettoso.

8.6. Le questioni relative allo **svolgimento dei tiri** o alla **condotta di un concorrente** saranno presentate agli Arbitri (*Giudici di Gara*) prima dell'inizio della fase successiva della competizione.

8.6.1. Quesiti relativi ai **risultati** dovranno essere presentati agli Arbitri (*Giudici di Gara*) senza alcun indebito ritardo, e in ogni caso dovranno essere presentati in tempo utile per consentire eventuali correzioni prima dell'assegnazione dei premi.

## Allegato A Definizioni di Baletra

### 1. Balestra storica

#### a. PARTI DA CUI E' COMPOSTA LA BALESTRA

Una balestra storica è composta da un fusto ligneo denominato "teniere", da un meccanismo di sgancio a noce o a piolo composto da una leva denominata "manetta" - o altrimenti "leva di sgancio" - e da una noce sagomata o piolo verticale inseriti nella struttura del teniere, da un arco messo in tensione da una corda e fissato sulla testa del teniere, da un sistema di blocco di detto arco alla testa del teniere, da una staffa da piede o da mano (non sempre) atta ad agevolare il caricamento della balestra, da appositi ancoraggi per un dispositivo di caricamento (quando la potenza dell'arco lo richieda), da un dispositivo di caricamento (quando la potenza dell'arco lo richieda), dalla verretta costituente il proiettile lanciato dalla balestra, eventuale sistema di mira laddove documentato, un sistema di sicura che impedisca lo sgancio fortuito (questo a garanzia della sicurezza anche se non esistono in merito documentazioni se non per le balestre centro-europee dalla seconda metà del 1500). Vi sono tipologie di balestre, in special modo centro-europee, in cui la tenuta in carica della corda di lancio è demandata ad un ponticello di metallo o altro materiale idoneo che va a chiudere sulla superficie del teniere tenendo bloccata la corda; la manetta o leva di sgancio è sostituita da una scatola di scatto con vari tipi scatto, di leveraggi e sistemi di riarmo (fig.A-B). Al momento non rientrano nella presente trattazione anche se trattati di componenti di balestre perfettamente in linea con la filosofia dello sport del Tiro con la Balestra Storica.

#### b. TENIERE

Il teniere dovrà essere in legno ed avere forme e misure compatibili con quelle degli esemplari documentati per il periodo di riferimento del tiratore; potrà avere intarsi o abbellimenti in legno, metallo, osso o altro materiale che possa interpretarsi come utilizzato per tali scopi nelle epoche passate considerate; orientativamente potrà essere tra i 65 ed i 90 cm di lunghezza salvo misure diverse in base alla corporatura del tiratore.

#### c. MECCANISMO DI SGANCIO

La noce o il piolo potranno essere in metallo, corno, osso, legno particolarmente duro, materiali moderni somiglianti esteriormente ai suddetti purchè presentino caratteristiche di solidità e resistenza alle sollecitazioni dello sgancio. Le noci non in acciaio dovranno avere inserita nella parte inferiore un perno o una sezione trasversale bloccata in acciaio su cui si loccherà la leva di sgancio a balestra carica; per le noci in corno, osso, legno: queste in aggiunta dovranno avere i corni di tenuta della corda di lancio irrobustiti internamente da perni affondati e fissati nel corpo della noce ed eseguiti in ottone o acciaio. Considerando che ritrovamenti archeologici riportano a noci di diametro di circa 40 mm per uno spessore di circa 30mm si consiglia la adozione di noci che si avvicinino a queste misure. La noce sarà alloggiata in uno scavo del teniere; potrà essere trattenuta in sede da un perno passante attraverso noce e teniere; da una scatola di alloggiamento in legno duro o metallo in cui la noce potrà ruotare senza esserne espulsa, inserita e bloccata nel teniere (a complemento può essere prevista una legatura in spago o budello o altro filato adeguato passante nella noce e teniere); da entrambi i sistemi compresenti; i perni della noce dovranno essere inseriti in sezioni di legno sufficientemente robusti e possibilmente con una boccola per lato e/o guancette metalliche di rinforzo. Il piolo agirà verticalmente, sospinto in alto dalla leva di sgancio, scorrendo dentro un foro adeguato nel teniere e farà fuoriuscire la corda di lancio da un incavo di opportuna misura ricavato trasversalmente al fusto del teniere. In tale settore del teniere, interessato dal foro di scorrimento del piolo e dall'incavo in cui viene alloggiata la corda di lancio, dovrà essere tenuta una altezza del legno tale da impedire la rottura del teniere stesso quando questo è sottoposto a sollecitazione nel corso del caricamento. La manetta o leva di sgancio sarà in materiale metallico o ligneo purchè dimensionata in modo da impedire la flessione della medesima in fase di sgancio; potrà essere imperniata in vario modo a seconda se agisca sul dente di sgancio della noce o venga utilizzata per agire sul piolo; in tal caso potrà anche fare corpo unico con il teniere alla sua estremità vincolata.

#### d. ARCO

Gli archi potranno essere realizzati in legno, compositi legno-corno-tendine, acciaio oppure in materiali sintetici moderni purchè opportunamente mascherati con rivestimenti in pelle o cuoio o stoffe o comunque materiali che riconducano l'arco a tipologie storiche. Ai fini della sicurezza gli archi dovranno essere attraversati lungo la superficie flettente da un cornetto all'altro da una protezione in corda, cuoio, filo di acciaio di opportuna dimensione e vincolata alle estremità ed al punto di raccordo tra flettente e teniere in modo da impedire in caso di rottura il lancio fortuito degli spezzoni. Le potenze degli archi per il tiro sulle distanze dell'ordine dei 25 metri sono consigliabili non superiori alle 150 libbre o, se superiori, le verrette utilizzate dovranno avere pesi tali da bilanciare la maggior potenza dell'arco. L'arco dovrà essere montato sul teniere con un angolo che assicuri, ad arco carico, la posizione della corda di lancio leggermente aderente alla superficie del teniere nel punto in cui questa incontra la culatta delle verrette all'atto dello

sgancio. Un angolo maggiore comporterebbe la possibilità di scavallamento della verretta da parte della corda posizionata troppo alta se pur tenuta dalla noce o dall'alloggiamento del piolo. Un angolo troppo acuto forzerebbe troppo la corda sul teniere causando spostamenti non controllabili nella traiettoria della verretta.

e. **CORDA DI LANCIO**

La corda di lancio sulle balestre riferite ai periodi storici dovrà essere il filato naturale di lino e canapa, ritorto in più capi e cerato escludendo, al momento, la utilizzazione di filati di concezione moderna, anche da arceria, sintetici inestensibili: questo perché la loro utilizzazione può causare sia problemi di shock sull'arco se è in materiale non adeguato alle caratteristiche di questi filati, sia per un minimo rispetto delle caratteristiche storiche e tradizionali dell'attrezzo e del tiro. Il rinforzo centrale della corda destinato a strusciare sulla superficie del teniere potrà però essere eseguito in filo di nylon da pesca per la resistenza allo struscio ed autolubrificazione del materiale. Il diametro totale-compreso l'avvolgimento centrale di rinforzo-della corda di lancio deve essere uguale all'altezza della culatta della verretta e possibilmente al diametro del settore circolare dei denti di ritenuta della corda sulla noce.

f. **BLOCCO DELL'ARCO AL TENIERE**

Sono ammessi tutti i metodi storici documentati per le varie epoche di riferimento, dalla cosiddetta "staffa eugubina", alle briglie metalliche con vite di serraggio, alle briglie metalliche serrate a zeppa, alle briglie in gassa di corda trattata per darle stabilità e compattezza, ad altri diversi sistemi su cui esiste valida documentazione storica. Il dimensionamento delle briglie sia metalliche che in corda, delle zeppe e viti di serraggio e di qualsiasi altro sistema di blocco dell'arco documentato dovrà essere adeguato alla potenza espressa dall'arco ad impedire il pericolo di distacco del medesimo per rottura di una briglia al momento dello sgancio. Per assicurare la compattezza delle fibre del legno della parte anteriore del teniere, nel caso questo venga forato trasversalmente per il passaggio della gassa di corda o di zeppa o di traversi per le viti a stringere o comunque da un componente del sistema di blocco dell'arco soggetto ad essere sollecitato dallo scatto dell'arco al momento dello sgancio, tra l'appoggio dell'arco e il foro dovrà essere inserito verticalmente un perno con dado atto a stringere e compattare il legno. L'estremità anteriore del teniere dovrà essere dotata di una staffa triangolare delle tipologie documentate, possibilmente metallica, applicata o direttamente al legno del teniere con perni o viti che ne assicurino la stabilità o facente parte del sistema di briglie di blocco dell'arco. Tale staffa sarà utilizzata per introdurre il piede o la mano (calcio del teniere in alto o in basso) in modo da assicurare la stabilità della balestra durante il caricamento dell'arco. In alcune balestre con caricamento a leva spingente la staffa è sostituita da un anello o comunque un punto di forza a cui si ancora la leva di caricamento.

g. **SISTEMI DI MIRA**

Sulle balestre storiche è ammessa la presenza dei sistemi di mira a 2 o più punti, solo se documentati per l'epoca di riferimento della balestra e tenendo conto che i primi sistemi di mira documentati risalgono ad epoche successive alla metà del XVI° secolo; è ammessa la presenza della molla reggifreccia avente il compito specifico ed evidente di tenere la verretta aderente stabilmente al teniere ed inserita nella noce o comunque nella posizione di carica della verretta stessa.

h. **SISTEMI DI CARICAMENTO**

I sistemi di caricamento per archi la cui potenza non permette il caricamento a mano della balestra debbono essere esclusivamente quelli documentati per le balestre dei vari periodi, ossia: ganci alla cintura, leva a piede di capra traente o spingente, martinetto ad ingranaggi, arganello, e quanto altro documentato storicamente per il caricamento delle balestre. Le balestre dovranno essere dotate degli appositi perni disposti e dimensionati in modo tale da essere atti all'aggancio dei congegni di caricamento ed a permettere il caricamento in sicurezza.

i. **VERRETTE**

Le verrette (frecce, dardi) avranno l'asta in legno di diametro non eccedente i 12 mm all'incocco. La lunghezza delle medesime potrà essere commisurata alla distanza tra l'appoggio dell'arco e il centro noce o comunque il punto di incocco. Nel calcolo della lunghezza si può tenere presente il fatto che si può mirare allineando a bersaglio il centro della noce o curva della molla reggifreccia con la punta della verretta; le differenti lunghezze delle verrette portano quindi a linee di mira diverse. Dai ritrovamenti archeologici risultano lunghezze di verrette attorno ai 27 cm. Le verrette possono essere impennate con 2 o 3 impennaggi, purchè detti impennaggi siano in penne naturali, carta, cartapeccora, lamelle di legno e comunque dei materiali storicamente documentati. I pesi delle verrette dovranno essere adeguati alle diverse potenze degli archi utilizzati. Le punte metalliche dovranno avere sezione rotonda per la maggior parte della lunghezza, essere prive di lame taglienti o altre lavorazioni che impediscano una facile estraibilità dal bersaglio e non eccedere i 20 mm. di diametro massimo. La punta dovrà presentare una sezione posteriore cava per inserirvi e bloccare con collante-e possibilmente spinare-l'asta. La punta dovrà comunque essere di tipologia consentita dalle attuali norme di P.S.

## REGOLAMENTO TECNICO DI TIRO

---

j. **SICUREZZA**

Su ogni balestra dovrà essere presente, anche se non documentato sulle balestre antiche, un sistema di sicurezza che impedisca lo sgancio accidentale della corda di lancio armata; detto sistema dovrà, se inserito, bloccare la leva di sgancio o la noce o il piolo mantenendo trattenuta la corda. Detto sistema dovrà essere inserito non appena la corda di lancio sarà armata e disinserito appena prima dello sgancio sulla linea di tiro. Balestre prive di detta sicurezza non saranno ammesse in alcun modo al tiro.

k. **VARIE**

Balestre costruite in modo difforme da quanto stabilito alle presenti norme generali potranno essere ammesse al tiro a seguito di verifica del Responsabile Tecnico di Gara e Responsabile del Campo designati dalla Società Organizzatrice della gara. Dette balestre dovranno in ogni caso risultare idonee al tiro dal punto di vista della solidità dei componenti e dalle caratteristiche costruttive e dopo essere state testate personalmente al tiro dai Responsabili di cui sopra.

### **2. Balestra da posta**

- a. Balestra che risponde ai requisiti di "balestra da posta" secondo i regolamenti attualmente in studio da definire e fissare da parte delle associazioni interessate.

### **3. Balestra libera**

- a. Attrezzo che risponde alle caratteristiche comunemente intese per balestra manesca e che non rientra nella categoria di balestra storica, purchè priva di congegni elettrici o elettronici.

## **Allegato B schema di massima campo di tiro**

Lo schema di campo di tiro per la Balestra Storica da Braccio-specialità sportiva della Federazione F.I.G.e.S.T./C.O.N.I.- di cui all'allegato 1 è uno schema generale che deve essere adattato alle variabili e reali situazioni del terreno.

Ferma restando la distanza di tiro per questo modello di campo, che si è individuata in m.25 tra la linea di tiro e la linea del bersaglio, i principi a cui deve ispirarsi la individuazione e delimitazione del campo di tiro sono i seguenti:

1. L'area di sicurezza **INACCESSIBILE** a chiunque in corso di esercizio del tiro è individuata da un tronco di cono – denominato Cono di Sicurezza – avente per altezza la distanza di tiro, per base minore la linea con le postazioni di tiro (m.3 per 3 tiratori) e per base maggiore la linea dei bersagli che dovrà essere al minimo 3 volte la base minore. Avendo disponibilità di spazio, il Cono di Sicurezza riferito allo schema generale di cui all'All.1 dovrà ampliarsi fino ad un massimo di 20 m. dal bersaglio centrale mantenendo inalterata la lunghezza della base minore. Sul terreno detta area potrà essere individuata da picchetti e nastro bianco/rosso o altro che segnali efficacemente e delimiti la zona interdetta. L'accesso alla linea di tiro da parte dei tiratori potrà avvenire solo posteriormente dalla zona di attesa. L'accesso al Cono di Sicurezza sarà permesso dal Maestro di Campo o Giudici di Campo **SOLO** a linea di tiro sgombra e tiratori con balestre scariche a corda **NON** tesa. Il tiro sarà **SEMPRE** comandato dal Maestro di Campo o Giudici di Campo solo dopo verificata sgombra l'area all'interno del Cono di Sicurezza e zone posteriori ai bersagli.
2. Perpendicolari alla base maggiore del Cono di Sicurezza si individueranno sul terreno due linee di Limite Zona Interdetta al Pubblico all'interno delle quali non dovrà di norma essere previsto l'accesso del pubblico. L'accesso nell'area suddetta sarà possibile al personale designato di servizio ed ai preposti al controllo del tiro. Non sarà accessibile neppure ai tiratori in attesa o che hanno effettuato il tiro.
3. Il bersaglio sarà posto mediamente con il centro a m. 1,30 dal terreno e su supporto da arceria o comunque di buona solidità tale da non permettere la fuoriuscita posteriore delle verrette.
4. Il campo di tiro dovrà possibilmente-compatibilmente con le caratteristiche del terreno- essere orientato in modo da avere dietro la linea bersagli degli ostacoli verticali quali staccionate, mura prive di finestre, terrapieni di almeno m.2,50 di altezza o rete battifreccia



## REGOLAMENTO TECNICO DI TIRO

- adeguata; sempre compatibilmente con le caratteristiche del terreno si dovranno sfruttare al massimo possibile ostacoli naturali o artificiali esistenti per delimitare le zone di sicurezza e di interdizione al pubblico (fossi, fossetti, muri, recinzioni e quanto altro).
5. In caso che posteriormente alla linea bersagli non esista alcuna protezione, similmente a quanto previsto per il tiro con l'arco, sarà prevista una zona interdetta e come tale delimitata da picchetti e nastro bianco-rosso o altro ausilio idoneo per segnalare la non accessibilità alla zona. Il comando di effettuazione del tiro potrà essere dato dal Maestro di Campo o Giudici solo dopo aver verificato che la zona anzidetta è sgombra da persone. Il limite di detta zona dalla postazione di tiro sarà di circa m.90 per tutta la larghezza della linea dei bersagli.
  6. Le norme qui stabilite potranno essere integrate o modificate nell'ambito della Commissione Nazionale di Specialità ed approvate dai competenti organi Federali.
  7. Per la attività di tiro effettuata in ambiente chiuso o in cui comunque i tiratori possono trovarsi fino ad un massimo di m.5 fuori dall'ambiente stesso (palestre, corridoi, tunnel e simili) è sufficiente che sia inibito l'accesso alla zona di attesa da persone non facenti parte della o delle società affiliate FIGeST e che il restante spazio sia chiuso o con accesso interdetto lateralmente e in zona bersagli.
  8. La Polizza infortuni e RCT NON subordina la copertura assicurativa alla omologazione del Campo di Tiro. Ne consegue che, fermo l'obbligo di osservare la normativa sulla sicurezza comunicata alla FIGeST, i Tesserati sono comunque coperti dalla garanzia durante la attività di tiro, evitando sempre e comunque situazioni e comportamenti che possano configurare il determinarsi di una colpa grave.

