



Federazione Italiana Giochi
e Sport Tradizionali

SETTORE DISCIPLINA SPORTIVA

TIRO CON LA BALESTRA

REGOLAMENTO TECNICO DI TIRO

REV. GIUGNO 2023

Approvato in sede di
Consiglio Federale in data
17 Giugno 2023



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

La disposizione del campo deve seguire le seguenti indicazioni:

- 1.1. Il campo va messo in squadro 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 ± 30 cm.
- 1.2. In caso di gara storica, dove il campo di tiro può essere all'interno di parchi, borghi storici, piazze o altro, ci si dovrà attenere alle disposizioni concordate con le autorità competenti, previo progetto presentato e autorizzazioni rilasciate.
- 1.3. Una linea di attesa sarà tracciata almeno due metri dietro la Linea di Tiro, **gare storiche escluse**.
- 1.4. Davanti la linea di tiro dovrà essere segnata una "linea di un (1) metro", **gare storiche escluse**.
- 1.5. I riferimenti sulla linea di tiro devono essere posizionati direttamente contrapposti a ciascun supporto e dovranno essere saranno marcati in modo persistente ed in modo tale da non costituire pericolo di inciampo.
- 1.6. 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 100 cm a persona mentre per partecipanti su sedia a rotelle si dovrà considerare uno spazio maggiore non inferiore a 150 cm., da disporre preferibilmente sui lati esterni della linea di tiro per maggiore accessibilità e mobilità
- 1.7. Laddove il pubblico abbia libero accesso, dovranno essere sistemate barriere intorno al campo per tenere indietro gli spettatori, che comunque dovranno rimanere sempre dietro la linea di tiro **di almeno un paio di metri**.
- 1.8. Sono ammesse anche altre sistemazioni del campo, purché sia garantito un equivalente livello di sicurezza atte a garantire che anomalie di tiro non possano essere fonte di pericolo per i presenti.

2. ATTREZZATURA DEL CAMPO DI GARA

2.1. Bersagli

2.1.1. Sono consentiti i seguenti tipi di visuali:

- a) visuali e targhe con disegno geometrico concentrico a 5 colori: per semplicità si definisce che le visuali da utilizzarsi dovranno essere dello stesso tipo e caratteristiche di dimensione, colori e materiali impiegati nei Tornei arcieristici FITARCO, cui si rimanda per migliore dettaglio; Le zone di punteggio sono le seguenti:

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

- b) Visuali geometriche, di fantasia o disegno storico a tutta sagoma con spot delimitato, non necessariamente al centro.
- c) Visuali con disegno di animale, anche mitologico, a tutta sagoma con spot delimitato;

d) Sagoma 3D.

2.1.2. Vi sono 4 tipo di anelli:

- a) Anello con diametro di 30 cm
- b) Anello con diametro di 20 cm
- c) Anello con diametro di 10 cm
- d) 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. **Corniolo:** Legno di forma troncoconica, alto circa 20 centimetri e di diametro circa 6 cm minimo e 10 cm massimo, fissato ad uno scudo, sempre in legno, di forme e colori diversi

2.1.5. **Rotella:** Scudo ligneo rotondo di diametro di circa 60 cm variamente colorato con al centro un umbone (anche colorato) di circa 8 cm.

2.1.6. **Gara Storica** – Visuali geometriche o di fantasia, rappresentanti disegni o animali anche mitologici, poste a distanze diverse e non note, comprese tra 10 e 36 metri (gli storici 100 Piedi), con paglioni o pannelli posti ad altezze diverse, ma col centro del bersaglio mai più alto di 130 cm da terra; i bersagli avranno punteggi a zone cercando di semplificare al massimo il conteggio (esempio: una zona a tutta sagoma da 5 punti e una zona Spot da 10 punti), create in stile arcieristico storico, da tenere in rilievo o incassato, preferibilmente delimitato con filo di ferro al fine di evitare interpretazioni soggettive (valutazione del taglia/non taglia) e tenendo in considerazione anche la "Tradizione" della squadra organizzatrice nel preparare bersagli artigianali, che potranno essere sempre diversi purché riconducibili al periodo storico d'appartenenza.

2.2. I supporti battifreccia

2.2.1. La parte frontale del supporto, sia esso rotondo o quadrato, dovrà essere largo almeno 20 centimetri più della visuale, in modo da assicurare che l'eventuale dardo che colpisca il battifreccia e manchi di poco il bordo esterno del bersaglio, rimanga infissa nel supporto stesso e non prosegua la propria traiettoria;

2.2.2. I batti freccia dovranno essere fissati saldamente al suolo per impedire che vengano rovesciati dal vento, qualsiasi parte del battifreccia e del suo supporto che possa danneggiare i dardi, dovrà essere protetta. Particolare attenzione dovrà essere riposta per evitare che i dardi che attraversano il supporto vengano danneggiati dallo stesso, specie quando si utilizzano più bersagli sullo stesso battifreccia. Sul campo sarà facoltà disporre anche la manica a vento per il controllo dei flussi del vento.

2.3. Dispositivi per il controllo dei tiri Acustici e Visivi.

2.3.1. Il Referente dell'organizzazione nominato (da ora Direttore dei tiri) in ausilio al 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, a discrezione dell'Organizzatore.

3. ATTREZZATURA DEI BALESTRIERI

3.1. Questo Articolo stabilisce il tipo di attrezzatura che gli atleti possono usare ed è responsabilità specifica 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 al GdG per le verifiche del caso. Le attrezzature ammesse sono:

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

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

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

3.1.4. Potranno essere usati occhiali correttivi della vista da parte di coloro che ne necessitano;

- 3.2. Per i concorrenti appartenenti a tutte le divisioni, **sono vietati** i seguenti dispositivi: **qualsiasi genere di dispositivo elettronico di comunicazione e auricolari** (cuffie) o dispositivi per la riduzione del rumore davanti la linea di attesa, salvo protesi uditive da ipoacusia. **Tutti gli apparati elettronici atti a misurare distanze tipo, laser o cannocchiali con telemetro.**
- 3.3. Il punteggio di qualsiasi concorrente che viene trovato ad usare materiali che contravvengono ai regolamenti sarà annullato ed avviate le procedure per eventuali provvedimenti disciplinari.

4. I TIRI

- 4.1. Ciascun balestriere scoccherà i suoi dardi in serie di **tre**, tranne quando specificato diversamente dalla descrizione sulla tabella descrittiva della piazzola (totem), cioè il dettaglio delle modalità di tiro, dei punteggi ed eventuali annotazioni particolari quando la tipologia di gara sia diversa dal tiro alla targa o che necessiti di specifiche particolari.
- 4.2. I tiri dovranno avvenire in una sola direzione. Nel caso di un guasto all'attrezzatura, il balestriere dovrà chiamare il GdG 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 ed il balestriere recupererà i dardi non tirati alla prima occasione, sotto la supervisione del GdG.
- 4.3. 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 balestriere recupererà il numero di frecce necessarie non appena possibile ed entro il suddetto tempo massimo di 15 minuti, sotto la supervisione del GdG.
- 4.4. 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.
- 4.5. **In nessun caso un dardo potrà essere tirato una seconda volta.**
- 4.6. Un dardo può essere considerato come non tirato se:
- a) Il dardo cade o è impropriamente tirato e una parte dell'asta risulta essere entro la zona tra la linea di tiro a la linea di un 1 metro, purché il dardo non sia rimbalzato indietro.
 - b) Se la visuale o il supporto si rovesciano (sebbene siano stati fissati e controventati) o scivolano dal proprio appoggio il GdG prenderà le misure che riterrà necessarie e concederà il tempo sufficiente a tirare il relativo numero di dardi.
 - c) Un balestriere, mentre si trova sulla linea di tiro, **non potrà ricevere informazioni dalla propria squadra**, tranne i giovani (paggi o junior) che potranno avere l'ausilio dal proprio Istruttore o Capitano in caso di necessità.

5. REGISTRAZIONE DEI PUNTEGGI

- 5.1. Per la registrazione dei punteggi vi saranno **n. 2 addetti alla registrazione dei punteggi** (marcapunti) per ogni battifreccia e, 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 un dardo;
- 5.2. I balestrieri possono delegare il loro Capitano di Squadra o altro balestriere del loro stesso bersaglio a registrare il punteggio dei loro dardi e a raccogliarli esclusivamente nel caso in cui il balestriere interessato non possa recarsi al bersaglio per evidenti impedimenti (per esempio: concorrenti disabili, difficoltà a deambulare, ecc.).
- 5.3. Il punteggio di un dardo sarà registrato in base alla **posizione dell'asta** sulla superficie del bersaglio, ovvero facendo riferimento alla sezione infissa nel bersaglio stesso in corrispondenza della zona punteggio da valutare. Nel caso che l'asta di un dardo tocchi due colori o tocchi una delle linee di divisione delle zone di punteggio, a tale dardo verrà attribuito il valore più alto delle due zone interessate.
- 5.4. I dardi e la superficie del bersaglio **non potranno essere toccati** fino a quando tutte i dardi di quel bersaglio siano stati registrati dai marcapunti.
- 5.5. Se vengono trovate nei bersagli o sul terreno vicino ad essi o nelle corsie di tiro più dardi 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 reiterazione di tale situazione durante la gara i balestrieri saranno squalificati ed attivati i procedimenti di valutazione disciplinare

- 5.6. 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 un dardo, si terrà conto di una linea immaginaria in continuità della geometria del bersaglio. Sarà facoltà del GdG disporre la sostituzione del bersaglio ove i danni risultassero tali da non permettere la corretta valutazione dei punteggi e pertanto dovrà essere cura dell'Organizzatore disporre di adeguate riserve in tal senso.
- 5.7. **La modalità di conteggio dei punti da 5.7.1 a 5.7.4 sono applicabili esclusivamente per la balestra libera:**
- 5.7.1. tutti i **fori dei dardi** che si trovano nelle zone a punto dovranno essere contrassegnati ogni volta che si effettua la registrazione del punteggio e i dardi vengono estratti dal bersaglio.
- 5.7.2. I dardi conficcati nel supporto e non visibili sulla superficie della visuale (**attraversamento dell'intero dardo**) saranno registrati 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 esclusivamente a cura del GdG. Un dardo, che venga **trovato sul terreno** davanti alle corsie di tiro o dietro al battifreccia del quale sia stata reclamato chiaramente dal balestriere interessato come freccia che abbia attraversato tutto il supporto deve, in base alla valutazione del GdG aver prima colpito il bersaglio.
- 5.7.3. un dardo 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; nel caso non sia possibile identificare il punto d'impatto il dardo avrà punteggio nullo (M in score);
- 5.7.4. un dardo che realizzasse un **rimbalzo o rimanesse penzolante** determina che tutti i balestrieri di quel determinato battifreccia dovranno interrompere i tiri e, rimanendo sulla linea di tiro, chiamare il GdG per la necessaria interruzione; Il balestriere il cui dardo è rimbalzato, si recherà al bersaglio accompagnato dal GdG, 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. Il dardo rimbalzato 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 GdG 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 dardi prima che si possano riprendere i tiri generali o la registrazione dei punteggi. Nel frattempo nessun balestriere dovrà occupare la linea di tiro;
- 5.8. un dardo che colpisce la cocca di un altro dardo, rimanendovi **infisso o rimbalzando**, otterrà un punteggio pari al valore della freccia colpita, a condizione che la freccia danneggiata possa essere **identificata** in caso del rimbalzo.
- 5.9. un dardo che colpisce **un'altra freccia** e poi colpisca il bersaglio dopo la **deviazione** otterrà un punteggio corrispondente alla sua posizione sul bersaglio.
- 5.10. un dardo che colpisce **un bersaglio diverso** da quello cui è assegnato il balestriere, **o nel caso di rimbalzo non riconducibile al contatto con un altro dardo o che attraversa il supporto** sarà considerato come effettivamente scagliato per quella serie e sarà registrato come non andato a bersaglio ed il punteggio sarà nullo; stesso provvedimento nel caso in cui il dardo sia andato a colpire **un'area NON VALIDA** ai fini dell'attribuzione dei punteggi.
- 5.11. Un dardo non andato a punto verrà registrato come "M" nella tabella di punteggio.
- 5.12. Il Capo Piazzola si dovrà assicurare che, dopo la registrazione del punteggio, non **sia rimasto alcun dardo sui battifreccia** prima che venga dato segnale di riprendere i tiri.
- 5.13. Nel caso in cui i dardi siano incidentalmente rimasti sul bersaglio, i tiri non verranno interrotti. Un balestriere potrà effettuare quella serie con altri dardi avvisando immediatamente il GdG, oppure recuperare i dardi non tirati dopo che i tiri effettuati su quella distanza siano terminati. In tali circostanze, il GdG parteciperà alla registrazione del punteggio dopo di quella serie, assicurandosi che i dardi rimasti sul bersaglio siano riscontrati sulla tabella di punteggio del balestriere prima che qualunque dardo venga estratto dal bersaglio.
- 5.14. Le **schede di punteggio (scores)** dovranno essere **firmate** da entrambe i marcapunti e dai balestrieri di quella squadra, controllandone il valore di ogni freccia, del totale, del numero degli spot (10) e dei tiri non validi (M) prima della firma, a seguito della cui apposizione non potranno essere avanzate contestazioni anche per errori evidenti. In caso di discrepanze potranno comunque correggere eventuali errori rilevati prima di procedere alla fase di gara successiva, con annotazioni controfirmate e segnalazione al GdG di tali errori. In caso di discrepanza sulla somma totale, sarà valida la somma totale inferiore. Se i marcapunti

partecipano ai tiri, la loro scheda di punteggio sarà firmata da un altro balestriere dello stesso bersaglio nel campo firma scorista. Una volta raccolte le firme il Capo Piazzola effettuerà solo un controllo formale degli stessi ed apporrà la propria firma di validazione finale. **Nel caso in cui 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.**

- 5.15. Gli organizzatori ricevuti gli scores in doppia copia provvederanno a registrare solo le tabelle di punteggio risultate regolamentari, ovvero: che riportano tutte le firme, il totale, il numero degli spot (10) e quello delle "M"; Gli organizzatori non sono tenuti al controllo delle schede che contengono errori di calcolo.
- 5.16. In caso di **parità di punteggio ed al solo scopo dell'attribuzione dei premi**, la posizione in classifica sarà determinata secondo l'ordine seguente: si farà riferimento al punteggio finale, poi al numero dei 10 (spot), se la parità persiste, si procederà a un tiro di spareggio, un solo dardo a testa nello stesso bersaglio. Prevale chi si avvicina di più al centro. I punteggi acquisiti in gara rimarranno tali ai fini del Campionato.
- 5.17. **Zone di Punteggio e definizione dei Colori:** Cerchi concentrici di vario punteggio senza alcun criterio, la scelta viene fatta dall'organizzatore della gara, sono ammessi punteggi negativi. Se il dardo scoccato intercetta due linee di punteggio il calcolo sarà così: in caso di punteggio positivo si assegna il valore più alto. In caso di punteggio negativo si assegna il valore assoluto più basso (questo vale anche se si intercetta lo zero (0))
- 5.18. **Determina punteggio FIGeST (in base al posizionamento e uguale per maschi e femmine: Per quanto riguarda le gare il calcolo dei punteggi sarà così attribuito**

<i>Classifiche di GARA</i>	
Classifica	punti
1	30
2	27
3	25
4	22
5	20
6	18
7	16
8	14
9	12
10	10
11	9
12	8
13	7
14	6
15	5
16	4
17	3
18	2
19	1

<i>Classifiche di CORNIOLO e ROTELLA</i>	
Classifica	punti
1	19
2	18
3	17
4	16
5	15
6	14
7	13
8	12
9	11
10	10
11	9
12	8
13	7
14	6
15	5
16	4
17	3
18	2
19	1

6. CONTROLLO DEI TIRI E SICUREZZA

- 6.1. Sarà nominato un **Capo Piazzola per ogni piazzola**, che avrà compiti di verifica sui comportamenti dei balestrieri durante l'esecuzione dei tiri, di controllo generale attorno alla piazzola per il rispetto delle disposizioni di sicurezza. I Capi Piazzola potranno essere della Compagnia organizzatrice ma è preferibile che ci sia uniforme distribuzione di tali compiti anche alle altre Società partecipanti.
- 6.2. Sarà nominato un **Giudice di Gara imparziale (GdG)** che, *preferibilmente*, dovrà essere di una squadra diversa da quella organizzatrice e questi non potrà partecipare ai tiri.
- 6.3. Il Giudice di Gara (GDG) istituirà e metterà in atto ogni ragionevole misura di sicurezza che egli consideri necessaria. I suoi compiti comprendono l'osservanza dei seguenti punti:
 - 6.3.1. Esercita il controllo sull'uso di altoparlanti, attività dei fotografi, sul pubblico affinché i tiratori non siano disturbati;
 - 6.3.2. Si assicura che gli spettatori rimangano ad almeno due metri dietro alla linea di attesa;
 - 6.3.3. In caso di emergenza darà una serie di non meno cinque (5) segnali acustici, o avvisi vocali 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 o vocale per annunciare la loro ripresa.
 - 6.3.4. Il GdG effettuerà i **controlli di potenza delle balestre dei primi classificati** di ogni gara mediante dinamometro per verificare che la potenza delle attrezzature di tiro non superino le **150 libbre ± 10%** e, in caso di superamento di detti limiti attiverà la cancellazione dei risultati di giornata e la segnalazione agli Organi Federali di Giustizia. Avrà altresì facoltà di effettuare **verifiche a campione** sugli altri balestrieri anche durante la gara con l'accortezza di non rallentare il normale andamento della stessa, adottando i relativi provvedimenti anche per i trasgressori non a podio
- 6.4. Un balestriere che arrivi **dopo l'inizio dei tiri** sarà penalizzato del numero di frecce che sono già state tirate, a meno che il GDG ritenga che il suo ritardo sia dovuto a circostanze indipendenti dalla sua volontà, nel qual caso egli potrà recuperare i dardi non scoccati dopo che sia terminata la distanza in corso in quel momento, tuttavia non in tempo superiore ai 15 minuti.
 - 6.4.1. Nessun balestriere potrà armare la balestra con o senza dardo, ad eccezione di quando egli si trova sulla linea di tiro. Una volta armata la balestra il balestriere dovrà mirare nella direzione del bersaglio, ma soltanto dopo essersi assicurato che lo spazio davanti e dietro ai bersagli sia sgombro.
 - 6.4.2. Se un balestriere rilascia un dardo, intenzionalmente o inavvertitamente, prima che si inizino i tiri o durante gli intervalli tra le distanze, perderà il punteggio più alto della successiva serie di dardi da tirare. I marcapunti dovranno 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 il dardo con il punteggio più alto sarà annullato. Tale azione deve essere siglata dal GDG e dal balestriere interessato sullo score.
 - 6.4.3. Mentre i tiri sono in corso, soltanto i balestrieri di turno potranno sostare sulla **linea di tiro**.
 - 6.4.4. Nessun balestriere può **toccare l'attrezzatura** di un altro balestriere senza aver prima ottenuto il consenso, ed in presenza di quest'ultimo. Casi gravi dovranno essere portati all'attenzione del Giudice di Gara e portare a sanzioni.
 - 6.4.5. È **vietato fumare e bere alcolici** nell'area dei concorrenti e/o di fronte alla stessa, tenere comportamenti irrispettosi o usare linguaggi offensivi per i presenti.
 - 6.4.6. Nel maneggiare la propria balestra un concorrente non dovrà adottare una tecnica che, ad avviso del Capo Piazzola, 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 Capo Piazzola e dal Giudice di Gara, ad interrompere i tiri e ad abbandonare il campo di gara.

7. PENALITÀ

- 7.1. 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.
- 7.2. **Ammissione, squalifica**
 - 7.2.1. Un balestriere non può partecipare a gare FIG.e.ST se non in regola con l'associazione ed il

regolamento Federale, in particolare se è stato oggetto di provvedimenti disciplinari.

- 7.2.2. Qualora risulti che un concorrente abbia infranto i presenti regolamenti potrà essere squalificato dalla gara con conseguente annullamento della posizione ottenuta come da verbale che attesti le infrazioni accertate.
- 7.2.3. Il punteggio conseguito da un balestriere che ha usato un'attrezzatura non conforme ai Regolamenti sarà essere annullato.
- 7.2.4. Il punteggio di un balestriere che ha ripetutamente scoccato più frecce rispetto a quelle consentite in ogni serie, dopo la terza volta, sarà essere annullato.
- 7.2.5. Se viene riscontrata trasgressione intenzionale a qualsiasi norma e regolamento, il balestriere sarà ritenuto non idoneo a partecipare quindi squalificato dalla gara ed annullata la relativa posizione ottenuta, con conseguente verbale ed attivazione delle azioni disciplinari.
- 7.2.6. Se un balestriere persiste nel maneggiare la propria balestra utilizzando una tecnica pericolosa sarà immediatamente invitato, per ragioni di sicurezza, dal Giudice di Gara e/o dal Capo Piazzola a interrompere i tiri e ad abbandonare il campo di gara.

7.3. Perdita del punteggio di una freccia

- 7.3.1. Nel caso di guasto alla propria attrezzatura, un balestriere potrà tirare (recuperare) solo il numero di dardi che potrà tirare entro 15 minuti seguendo l'ordine di tiro standard per i dardi di recupero, dopodiché perderà il numero di dardi che non è riuscito a scoccare.
- 7.3.2. Se vengono trovate sul bersaglio o sul campo più del numero consentito di dardi, verranno registrati soltanto i tre (o sei a seconda del caso) con punteggio inferiore.
- 7.3.3. Se un dardo non colpisce una zona di punteggio o colpisce un bersaglio diverso da quello assegnato al concorrente, sarà considerato come parte di quella serie e sarà registrato come dardo non andato a bersaglio con M.

7.4. Provvedimenti di ammonizione o disciplinari.

Concorrenti ammoniti più di una volta e che, comunque, continuano ad infrangere le seguenti regole o che non seguono decisioni e direttive dei *Giudici di Gara* assegnati, saranno passibili di provvedimenti disciplinari:

- 7.4.1. Non è permesso fumare o bere alcolici dentro e/o davanti l'area dei concorrenti.
- 7.4.2. Nessun concorrente può toccare l'attrezzatura di un altro concorrente senza il suo consenso ed in presenza dello stesso.
- 7.4.3. Nessun concorrente può armare la sua balestra, con o senza dardo, ad eccezione di quando si trova in posizione sulla linea di tiro.
- 7.4.4. Quando si stanno svolgendo i tiri, potranno essere sulla linea di tiro solo i concorrenti di quel turno.
- 7.4.5. Un concorrente, non può sollevare la balestra fino a che non viene dato il segnale di partenza dei tiri.
- 7.4.6. Né i dardi, né la visuale possono essere toccati fino a che tutti i dardi di quel bersaglio sono stati registrati.
- 7.4.7. Nel maneggiare la propria balestra un concorrente dovrà adottare una tecnica che, ad avviso degli Arbitri (Giudici di Gara) non sia suscettibile, nel caso di rilascio involontario, di scagliare un dardo al di là della zona di sicurezza o dei dispositivi di sicurezza (area libera, reti, muri ecc.).

7.5. ARBITRAGGIO

- 7.5.1. Dovrà essere sempre presente minimo un *Giudice di Gara*. (GdG) *i cui compiti* sono di assicurare il corretto svolgimento della gara nel rispetto dei Regolamenti e con lealtà sportiva da parte di tutti i concorrenti.
- 7.5.2. I **compiti del GdG** saranno:
 - a) Controllare tutte le **distanze** e la corretta **disposizione** del campo di tiro; le dimensioni delle **visuali** e dei **supporti battifreccia**; Controllare tutta la necessaria **attrezzatura del luogo di svolgimento** della gara (transenne, bindelle, portascorci, attrezzi vari)
 - b) 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.

- c) Controllare, a campione, lo **svolgimento dei tiri** e la registrazione dei punteggi.
- d) **Consultarsi con il Capo Piazzola** su questioni che possono crearsi in merito ai tiri.
- e) Occuparsi di tutte le **controversie e appelli** che si possono verificare.
- f) In unione con il Capo Piazzola, **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.
- g) Prendere in considerazione tutti i **reclami** o richieste pertinenti dei Capitani di Squadra e, qualora necessario, prendere gli opportuni provvedimenti.
- h) Le **questioni** riguardanti lo svolgimento dei tiri o la condotta di un concorrente dovranno essere sottoposte al *Giudice di Gara* senza indebiti ritardi e in ogni caso prima della premiazione. La decisione del *Giudice di Gara* dovrà considerarsi definitiva.
- i) Assicurarsi che i concorrenti e i rappresentanti delle squadre si attengano **allo Statuto ed ai Regolamenti** nonché alle decisioni e direttive che il *Giudice di Gara* possa ritenere necessarie.

7.5.3. Sarà nominato almeno **Un Capo Piazzola ogni piazzola** in ausilio al GdG per la gestione delle piazzole, i cui compiti saranno di attuare tutta la sorveglianza nell'esecuzione dei caricamenti, del tiro, dell'andata ai bersagli per il conteggio dei punti, del controllo sulla rimozione totale dei dardi e dell'eventuale ripristino di piccoli spostamenti o sistemazioni dei bersagli stessi. Ove riscontrasse anomalie rilevanti dovrà avvisare immediatamente il GdG per l'adozione di provvedimenti secondo regolamento.

7.6. QUESITI E CONTROVERSIE

- 7.6.1. Qualsiasi concorrente dovrà riportare al GdG gli eventuali quesiti circa il **valore di un dardo** sul bersaglio prima che ne venga toccato qualcuno.
- 7.6.2. La **decisione** del GdG, assunta in coscienza e consapevolezza, sarà **definitiva** ed inappellabile
- 7.6.3. Un errore sullo score può essere corretto prima che i dardi vengano estratti dal bersaglio a condizione che tutti i concorrenti su quel bersaglio, incluso il Capo Piazzola, concordino con la correzione; la correzione dovrà essere autenticata ed essere siglata dai marcatori. Qualsiasi altra controversia inerente la registrazione su una scheda di punteggio dovrà essere riferita al GdG.
- 7.6.4. 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 al GdG per far sostituire o riparare l'articolo difettoso.
- 7.6.5. Le questioni relative allo **svolgimento dei tiri** o alla **condotta di un concorrente** saranno presentate al GdG prima dell'inizio della fase successiva della competizione.

Allegato A - Definizioni di Balestra

1. Balestra storica manesca.

a. PARTI DA CUI È COMPOSTA LA BALESTRA

Una balestra storica è composta da:

- un fusto ligneo denominato “teniere”,
- un meccanismo di sgancio a noce o a piolo composto da una leva denominata “manetta” o “leva di sgancio”
- una noce sagomata o piolo verticale inseriti nella struttura del teniere
- un arco messo in tensione da una corda e fissato sulla testa del teniere con sistema di blocco di detto arco alla testa del teniere
- una staffa da piede o da mano (non sempre) atta ad agevolare il caricamento della balestra
- ancoraggi idonei per un dispositivo di caricamento e relativo dispositivo di caricamento (quando la potenza dell’arco lo richieda) della verretta o dardo, 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. Al momento non rientrano nella presente trattazione anche se trattasi di componenti di balestre da posta o da banco, 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; ad esempio, impugnature anatomiche o a calcio di fucile, sono palesemente in contrasto con qualsiasi epoca storica; 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 purché 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 bloccherà 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 30 mm 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 boccia 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 tenere stesso quando questo è sottoposto a sollecitazione nel corso del caricamento. La manetta o leva di sgancio sarà in materiale metallico o ligneo purché 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 tenere alla sua estremità vincolata.

d. ARCO

Gli archi potranno essere realizzati in legno, compositi legno-corno-tendine, acciaio oppure in materiali sintetici moderni purché 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 in metallo o acciaio, 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 tenere in modo da impedire in caso di rottura il lancio fortuito degli spezzoni.**

La potenza dell'arco dovrà essere tale da poter permettere normalmente il caricamento senza ausili di nessun tipo. È consentito usare sistemi di caricamento, purché conformi al presente regolamento. È altresì consentito fare caricare la propria balestra da un'altra persona.

La potenza della balestra non dovrà superare le 150 libbre \pm 10% e tale valore sarà verificato con apposito dinamometro da parte del GdG come regolamento.

Le verrette utilizzate dovranno essere adeguate alla potenza dell'arco. L'arco dovrà essere montato sul tenere con un angolo che assicuri, ad arco carico, la posizione della corda di lancio leggermente aderente alla superficie del tenere nel punto in cui questa incontra la culatta della verretta all'atto dello sgancio. Un angolo maggiore comporterebbe la possibilità di scavalco 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 tenere 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. Tuttavia, per motivi di sicurezza, è consentito anche l'uso di filati di concezione moderna, anche da arcieria, purché esteticamente simili a quelli naturali.

Il rinforzo centrale della corda (serving) destinato a strusciare sulla superficie del tenere potrà essere eseguito in filo di nylon da pesca per la resistenza allo struscio ed autolubrificazione del materiale. Il diametro totale della corda di lancio, compreso l'avvolgimento centrale di rinforzo, deve essere compatibile all'altezza della culatta della verretta e al sistema di ritenuta della corda.

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.

L'estremità anteriore del tenere dovrà essere dotata di una staffa triangolare delle tipologie documentate, possibilmente metallica, applicata o direttamente al legno del tenere 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 tenere 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 da posta o da banco, è ammessa la presenza dei sistemi di mira a 2 o più punti, solo se documentati per l'epoca di riferimento della balestra (da mostrare in fase di verifica al GdG) tenendo conto che i primi sistemi di mira documentati risalgono ad epoche successive alla metà del XVI° secolo.

Per la balestra Manesca, è ammessa la presenza della molla reggi freccia avente il compito specifico ed evidente di tenere la verretta o il dardo aderente stabilmente al teniere ed inserita nella noce o comunque nella posizione di carica della verretta stessa.

La molla, può essere del tipo fisso o mobile, per favorire il caricamento in caso di sgancio a noce, potranno essere in metallo, legno o osso, potranno essere di larghezze e lunghezze diverse, in base alla forma e all'epoca del teniere, potranno inoltre avere la parte finale a forma squadrata o a punta, ma non potranno avere la punta colorata o forata per avere un maggior riferimento di mira.

h. **SISTEMI DI CARICAMENTO**

I sistemi di caricamento 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 11 mm all'incocco, e aventi un diametro massimo non eccedente i 16 mm. 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 reggi freccia 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, purché 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 il diametro massimo della verretta. 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. senza taglienti o barbigli.

Ogni verretta, freccia o dardo, dovrà avere scritto il nome del balestriere, oppure un simbolo o una marcatura univoca, in modo da rendere identificabile, senza incertezze, l'atleta che l'ha tirato pena annullamento dei punteggi. Potrà essere colorato, anche a fasce di colori diversi, per un massimo di 10 Cm a partire da sotto l'impennatura. Non sono consentiti altri segni o righe sotto questo limite, palesemente fatti solo per favorire la mira

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. 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 GdG che verificherà le fonti di riferimento delle eventuali difformità riscontrate (pubblicazioni storiche). 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 o da banco" secondo i regolamenti attualmente in studio da definire e fissare da parte delle associazioni interessate.

3. Balestra libera

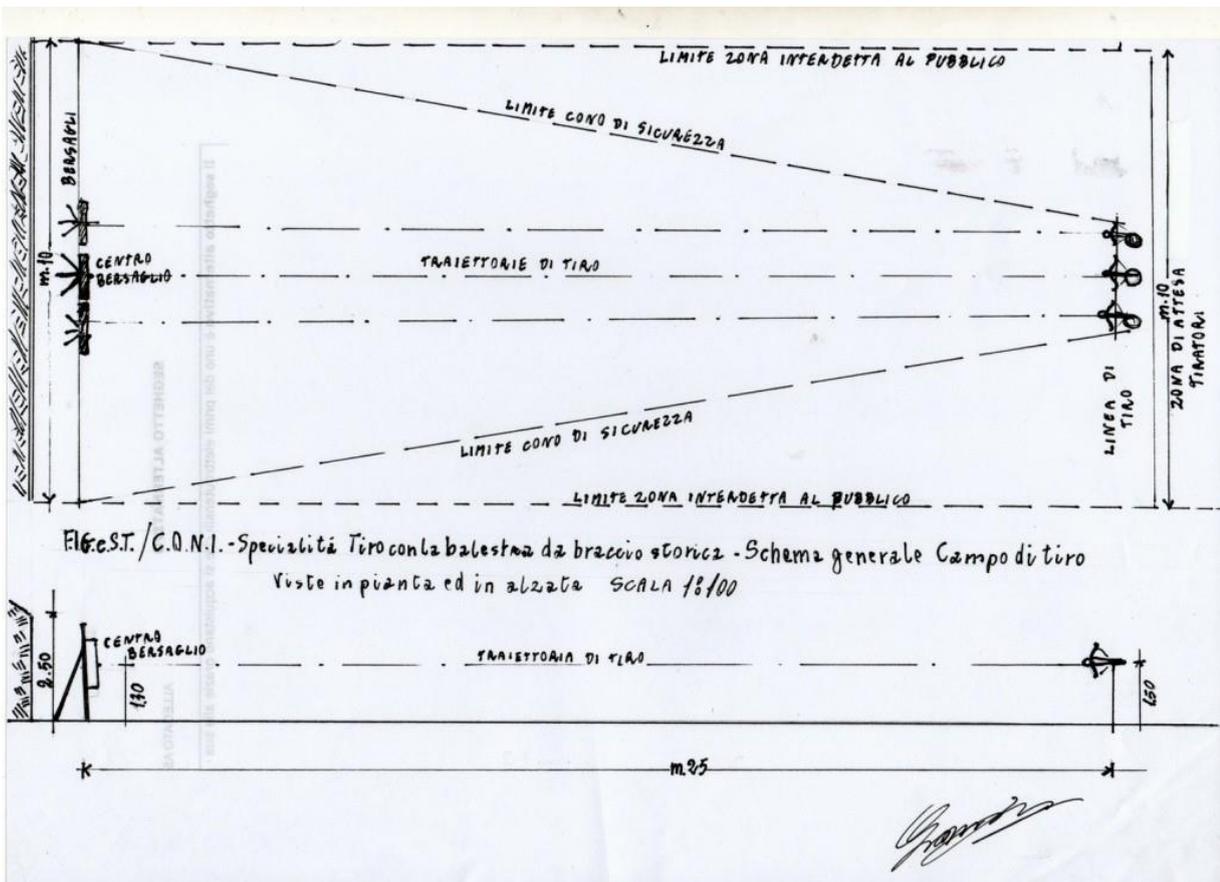
a. Attrezzo che risponde alle caratteristiche comunemente intese per balestra manesca e che non rientra nella categoria di balestra storica, purché priva di congegni elettrici o elettronici.

Allegato B - schema di massima del 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 a titolo di esempio 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 interdotta. 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 Giudice di Gara SOLO a linea di tiro sgombra e tiratori con balestre scariche a corda NON tesa. Il tiro sarà SEMPRE comandato dal Giudice di Gara 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 Interdotta 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 con il centro fino ad un massimo 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 batti freccia 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 interdotta 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 GdG 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, area da presidiare a cura di almeno due persone e tutto il perimetro dovrà essere identificato anche da cartelli indicanti il tiro con la balestra.
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 l'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 interdotta 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 l'attività di tiro, evitando sempre e comunque situazioni e comportamenti che possano configurare il determinarsi di una colpa grave.
9. Per quanto riguarda i campi di tiro in ambientazioni storiche, visto la peculiarità di certi siti e ambientazioni, si cercherà di rispettare le suddette regole, con un occhio più particolare alla sicurezza e alla salvaguardia del sito stesso.



Firme per visione e accettazione

Firme per visione e accettazione

DATA	COMPAGNIA di appartenenza	Firma del Presidente
08-06-2023	Arcieri e Balestrieri Filippo degli Ariosti asd Ferrara	
12-06-2023	BALISTARII DELLE CERNE LUCCHESI	
12/06/2023	A.S.D. COMPAGNIA PORTA ROCCA	
12/6/2023	BALISTRIERI TOUTER P.S.A. 1260	
12/06/2023	ASD Maurizio Mercuriano Voltizzino	
12/06/2023	ASCD GRUPPO STORICO SAN GIORGIO	
13/06/2023	ASD VICARIA DI VAL DI LIMA	