

# FAAS

## Regolamento 3-D

# ”LIGHT”



## 50 Regolamento 3-D "LIGHT"

### 50.1 Tiro alla sagoma (3 frecce)

	Super spot	Spot	Sagoma
Prima freccia	20	18	16
Seconda freccia	14	12	10
Terza freccia	8	6	4

### Tiro alla sagoma (1 freccia)

Super spot	Spot	Sagoma
20	16	10



### 50.2 Piazzole di tiro

50.2.1 È vietato tirare con un piede davanti al picchetto. Un piede deve toccare il picchetto oppure posizionarsi fino ad un massimo di 6 pollici (15,24 cm), dietro o lateralmente al picchetto.

50.2.2 Nel tendere l'arco, la mano d'arco non deve oltrepassare la linea che va dall'occhio al bersaglio. Ciò significa che l'arco può essere teso solo dal basso verso l'alto e in direzione del bersaglio..

50.2.3 Animal round: è consentito un massimo di tre tiri. Colpita una zona valida, non si possono tirare altre frecce. In caso d'incertezza sulla validità della freccia, è consigliabile tirarne un'altra. È conteggiata la prima freccia a punto.

50.2.4 Nessun membro del gruppo, o di un altro gruppo, può oltrepassare il picchetto finché tutti gli arcieri del gruppo impegnato non abbiano portato a termine il tiro.

50.2.5 Se un arciere necessita di tirare una seconda e terza freccia, queste devono essere scoccate prima del concorrente seguente del gruppo. Un ritorno successivo sul picchetto di tiro è vietato.

## 50.3 Mezzi ausiliari

- 50.3.1 E' vietato l'uso di mezzi atti a valutare le distanze. Se l'organizzazione permette l'uso del cannocchiale, deve informare chiaramente tutti i partecipanti prima dell'inizio della gara.
- 50.3.2 E' vietato l'uso di telecamere e apparecchi fotografici per misurare le distanze. Possono essere utilizzate solo quando tutto il gruppo ha terminato il tiro.
- 50.3.3 Qualora la gara richiedesse il tiro di più frecce, queste dovranno essere contrassegnate per identificare la sequenza di tiro (un anello per la prima freccia, due anelli per la seconda e così via). Le frecce dovranno essere scoccate in ordine crescente. Se accidentalmente l'arciere scoccasse una freccia sbagliata, dovrà comunicarlo immediatamente al caposquadra che deciderà la sequenza con cui tirare le rimanenti.

## 50.4 Registrazione del punteggio

- 50.4.1 Nessun membro del gruppo, o di un altro gruppo, può oltrepassare il picchetto finché tutti gli arcieri del gruppo impegnato non abbiano portato a termine il tiro.
- 50.4.2 È vietato toccare le frecce nel bersaglio fino al termine della registrazione dei punteggi.
- 50.4.3 Frecce che spariscono nella sagoma rimanendovi, tuttavia, conficcate, vengono spinte indietro dal caposquadra, o da un suo incaricato, e subito conteggiate. Tale azione non può essere fatta dall'arciere che ha scoccato la freccia.
- 50.4.4 Frecce che colpiscono il bersaglio dopo essere rimbalzate sul terreno non sono valide.
- 50.4.5 Frecce che rimbalzano dal bersaglio dopo aver colpito una zona valida devono essere scoccate di nuovo. Per freccia rimbalzata, s'intende quella freccia che, toccato il bersaglio, ricade fra il bersaglio stesso e la piazzola di tiro. Se una freccia passa da parte a parte una sagoma, si ripeterà il tiro con una freccia contrassegnata, a condizione che l'arciere non si sia già avviato verso il bersaglio.
- 50.4.6 Sono conteggiate solo le frecce conficcate nelle zone valide. Basamento e corna non contano. Le frecce che si conficcano nelle aree vitali dopo aver trapassato zone non valide vengono conteggiate. Nel caso di sfondi per fermare le frecce, è indispensabile delimitare in modo chiaro la separazione fra il corpo dell'animale e lo sfondo. Le frecce che colpiscono lo sfondo non sono valide.
- 50.4.7 Se un arciere tira dal picchetto sbagliato o colpisce la sagoma sbagliata, perde i punti di quella freccia e non potrà scoccarne un'altra.
- 50.4.8 Nel caso una freccia dovesse cadere a terra al momento del tiro, l'arciere potrà scoccarne un'altra purché dal picchetto sia possibile toccare con l'arco quella caduta.

- 50.4.9 Una freccia che ne colpisca una nel bersaglio e vi rimane conficcata otterrà lo stesso punteggio di quest'ultima.
- 50.4.10 Per ottenere il punteggio superiore, la freccia deve rompere la linea.
- 50.4.11 La trazione può essere ripetuta quattro volte. Se la quarta volta la freccia non viene scoccata, sarà considerata nulla. Sola eccezione: una situazione di pericolo, a giudizio del caposquadra, o del primo marcatore, se il caso concerne il caposquadra.
- 50.4.12 I picchetti di tiro sono così contraddistinti: gialli per gli adulti, blu per gli scout e neri per i cuccioli. In casi speciali può essere prevista una piazzola di tiro per gli istintivi (HB, LB, BH-R). In tal caso il picchetto sarà rosso e dovrà essere ben visibile dal picchetto più lontano.
- 50.4.13 È severamente vietato, pena la squalifica, rivelare una distanza di tiro ad altri.

## 50.5 Stili di tiro e categorie

- 50.5.1 L'organizzazione ha facoltà di decidere quali stili e categorie saranno classificate. Categorie a bassa partecipazione potranno essere unificate a discrezione dell'organizzazione)