



Field Archery Association Switzerland FAAS



affiliata all'IFAA
International Field Archery Association

Regolamento

Regolamento

Completato e adattato alle nostre esigenze dalla Field Archery Association Switzerland (FAAS).

Per i campionati internazionali fa stato la versione inglese dell'IFAA (Book of Rules),
homepage: <http://www.ifaa-archery.org/>

Per i campionati svizzeri fa stato la versione tedesca.

Nelle ultime pagine del regolamento: Svizzera. Disposizioni complementari

FAAS
Field Archery Association Switzerland
Casella postale 12
CH-9526 Zuckenriet

Homepage: <http://www.archery-faas.ch>

E-mail: info@archery-faas.ch

OSSERVAZIONI

Questa versione del Regolamento si basa sull'adattamento operato dalla FAAS alla traduzione in tedesco dell'Österreichischen Bogensportverbandes di:

International Field Archery Association , Book of Rules: 2011/2012 Edition

E' stata data priorità a una traduzione comprensibile e fedele al senso. Rimane sottinteso che in caso di dubbio fa stato la versione inglese. Alcune, poche, aggiunte del traduttore tedesco sono contrassegnate come annotazioni e scritte in corsivo. E' stata mantenuta la numerazione originale.

A parte poche eccezioni, ci si è avvalsi di una nomenclatura equivalente e comprensibile; dove la terminologia inglese è di uso corrente, si è mantenuta la stessa.

Dove possibile si è cercato di utilizzare un termine italiano che si avvicina all'originale.

Si è, comunque, dovuto giungere a qualche compromesso. Non avendo trovato delle traduzioni adeguate, abbiamo deciso per le seguenti formulazioni:

by-laws	-	regolamento
policy	-	regolamento interno
rules	-	norme

Il preambolo è trascritto nella versione originale inglese.

Si è rinunciato a una traduzione degli allegati al "IFAA Book of Rules". Queste possono essere visionate nella loro forma originale nel menzionato regolamento.

Alcuni termini e il loro corrispettivo in inglese:
(dove il termine inglese è di uso comune, questo è mantenuto).

bersaglio	target
visuale	(target) face
paglione, battifreccia	butt
centro del bersaglio	spot
punteggio	score
cucciolo	cub
stili di tiro	shooting style
categorie	division
direttore di gara	shoot director, tournament captain
responsabile del torneo	field captain
responsabile del percorso	range captain
caposquadra	target captain
arbitro	field marshal
turni	end
percorso di 14 piazzole	unit
percorso	round (2 units)
terreno di gara	range
infrastruttura	facilities

(Questa lista può essere modificata secondo necessità)

PREAMBOLO (testo originale)

This Preamble shall never be amended or destroyed in the history of this Association.

Within the framework of this Association shall be preserved forever the theory and belief that all humans are born equal irrespective of race, creed, colour or nationality and that it is the full intent of our God for all mankind to reside together in peace and unison with complete freedom and dignity for man.

It is the intent of this body to preserve and advance these principles by joining together the nations and continents of the world through the preservation by usage of mankind's most ancient weapon, the bow and arrows, in games designed to challenge individual skills while creating a better understanding.

Further, this body recognises the sovereignty of each nation to administer such programmes as it deems necessary and desirable for the benefit of archery within the nation and the world.

INDICE

REGOLAMENTO ORGANICO

ARTICOLO I	SUDDIVISIONI CONTINENTALI
ARTICOLO II	GARE, PREMI E TROFEI A. Gare mondiali e continentali B. Rotazione C. Candidature D. Altre gare E. Squadre nazionali F. Trofei e premi
ARTICOLO III	STILI DI TIRO
ARTICOLO IV	NORME GENERALI DELLE GARE "FIELD" A. Terminologia B. Bersagli / visuali C. Piazzole di tiro D. Equipaggiamento E. Stili di tiro F. Categorie G. Ufficiali di gara H. Regolamento di gara I. Punteggio
ARTICOLO V	ROUND UFFICIALI A. Field round B. Hunter round C. Animal round a distanze conosciute D. Animal round a distanze sconosciute E. Percorso di caccia 3D IFAA (1 freccia) F. Percorso standard 3D IFAA (2 frecce) G. Round international H. Expert field round I. Flint Indoor round J. Round indoor IFAA
ARTICOLO VI	ALLESTIMENTO DEI PERCORSI B. Norme di sicurezza C. Procedura d'autorizzazione
ARTICOLO VII	CLASSIFICAZIONE A. Registrazione dei punteggi B. Classi C. Procedura di classificazione
ARTICOLO VIII	SCOUT
ARTICOLO IX	CUCCIOLI (CUB)

CAMPIONATO MONDIALE FIELD/HUNTER (WFAC)

- A. DURATA**
- B. CANDITATURA**
- C. FUNZIONARI**
- D. FORMATO**
- E. NORME SPECIFICHE**
- F. PERCORSI UFFICIALI**
- G. REQUISITI DEI PERCORSI**

CAMPIONATO MONDIALE BOWHUNTER (WBHC)

- A. DURATA**
- B. CANDITATURA**
- C. FUNZIONARI**
- D. FORMATO**
- E. NORME SPECIFICHE**
 - 1. BERSAGLI
 - 2. DISTANZE DI TIRO
 - 3. ATTREZZATURA
 - 4. ALTRE REGOLE DI TIRO
 - 5. PUNTEGGIO
- F. PERCORSI UFFICIALI**
 - 1. ANIMAL ROUND A DISTANZE SCONOSCIUTE (OPPURE SAGOME 3D)
 - 2. PERCORSO STANDARD 3D IFAA (2 FRECCIE)
 - 3. PERCORSO DI CACCIA 3D IFAA (1 FRECCIA)
- G. REQUISITI DEI PERCORSI**

CAMPIONATO MONDIALE INDOOR (WIAC)

- A. DURATA**
- B. CANDITATURA**
- C. FUNZIONARI**
- D. FORMATO**
- E. NORME SPECIFICHE**

REGOLAMENTO INTERNO IFAA

- ARTICOLO 1 COMMISSIONE PER I RECLAMI**
- ARTICOLO 2 COMMISSIONE TECNICA**
- ARTICOLO 3 BANDIERE NAZIONALI**
- ARTICOLO 4 VERIFICA DELLE AFFILIAZIONI**
- ARTICOLO 5 RESPONSABILI TECNICI**
- ARTICOLO 6 REGISTRAZIONE DEI PRIMATI INTERNAZIONALI**
- ARTICOLO 7 ASSICURAZIONE RESPONSABILITÀ CIVILE**
- ARTICOLO 8 SEGGI VACANTI**
- ARTICOLO 9 CONTRIBUTI DI GARA**
- ARTICOLO 10 COMPETIZIONE "CAMPIONE DELLE NAZIONI"**
- ARTICOLO 11 CORSI PER ISTRUTTORI**
- ARTICOLO 12 VISUALI RICONOSCIUTE DALL'IFAA**
- ARTICOLO 13 WORLD MAIL MATCHES**
- ARTICOLO 14 AFFILIAZIONE E NAZIONALITÀ**
- ARTICOLO 15 STATUS DELL'ARCIERE**
- ARTICOLO 16 SQUADRE PER STILI DI TIRO**
- ARTICOLO 17 MODULO ISPEZIONE EQUIPAGGIAMENTO**
- ARTICOLO 18 MODULO ISPEZIONE PERCORSI**
- ARTICOLO 19 TABELLA SEGNAPUNTI**
- ARTICOLO 20 MODULO CLASSIFICHE**

INTERPRETAZIONI DEL COMITATO TECNICO

SVIZZERA – DISPOSIZIONI COMPLEMENTARI

REGOLAMENTO ORGANICO

ARTICOLO I SUDDIVISIONE CONTINENTALE DELL'IFAA

Regioni continentali:

Africa
Australasia (Australia e Asia)
Europa
America del Nord
America del Sud

ARTICOLO II GARE, PREMI E TROFEI

A. Gare mondiali e continentali

1. Campionati mondiali

- a. Per l'organizzazione di una gara riconosciuta dall'IFAA, possono concorrere solamente società affiliate alla federazione.
- b. Data e località di gara sono stabilite, a maggioranza semplice, dal Consiglio Mondiale. In presenza di due o più candidature, se nessuno raggiunge la maggioranza semplice al primo turno, si procederà a una seconda votazione da cui sarà escluso il concorrente che ha ottenuto il minor numero di voti; e così di seguito finché non si raggiungerà una maggioranza. Il Consiglio Mondiale stabilirà tutte le modalità di svolgimento della gara. Fanno parte di queste competizioni: il Campionato del mondo Field/Hunter (WFAC), il Campionato del mondo Indoor (WIAC) e il Campionato del mondo Bowhunter (WBHC). I vari campionati del mondo sono organizzati, a rotazione, nei vari continenti.
- c. Conformemente all'art. II B (rotazione), le richieste per l'organizzazione di una manifestazione IFAA devono essere inoltrate tre anni prima della data prevista per la manifestazione. Qualora un continente designato non presentasse proprie candidature per uno dei campionati (WFAC, WIAC, WBHC), saranno accettate candidature di altri continenti. In tal caso, il continente rinunciatario perderà il suo turno, mentre il continente subentrante manterrà i propri diritti.
- d. La nazione che desidera organizzare un campionato del mondo deve depositare una cauzione di € 750.00 entro sessanta giorni dall'accettazione della candidatura, quale tassa di concessione (art. 9, lett. B del Regolamento interno IFAA). Se, dopo un anno, la nazione organizzatrice si ritira, perderà € 250.00; dopo il secondo anno € 500.00 e dopo il terzo anno € 750.00. Quanto resta della cauzione, sarà trasferita alla nazione che si dichiarerà pronta a organizzare il mondiale. Le scadenze appena elencate valgono per un periodo di rotazione quadriennale. Per periodi più corti si procederà in modo proporzionale.

2. Campionati continentali

- a. Data e della località della competizione saranno stabilite, discrezionalmente, dalle società nazionali del continente in questione che ne definiranno pure le modalità di svolgimento. Potranno, tuttavia, essere disputate solo gare ufficiali IFAA.

B. Rotazione

WFAC		WBHC		WIAC	
regione	anno	regione	anno	regione	anno
Sudamerica	2012	Australasia	2011	Africa	2011
Nordamerica	2014	Africa	2013	Europa	2013
Australasia	2016	Europa	2015	Sudamerica	2015
Africa	2018	Sudamerica	2017	Nordamerica	2017
Europa	2020	Nordamerica	2019	Australasia	2019
Sudamerica	2022	Australasia	2021	Africa	2021

C. Candidature

Possono concorrere all'organizzazione di gare riconosciute dall'IFAA solo nazioni affiliate all'IFAA.

La candidatura all'organizzazione di una competizione mondiale o continentale è soggetta alle disposizioni emanate dall'IFAA. Ogni nazione che si candida deve promettere all'IFAA (al vicepresidente se la candidatura è annunciata al di fuori del congresso mondiale), che:

1. se la manifestazione si svolge in concomitanza con un altro torneo, verranno applicati i regolamenti IFAA senza eccezione alcuna, oppure,
2. se quanto sopra (1.) non potrà essere confermato, la manifestazione si svolgerà quale torneo a sé stante applicando rigidamente il regolamento IFAA.
3. la manifestazione ha priorità sugli altri tornei organizzati in concomitanza.

D. Altre gare

1. Il congresso mondiale può organizzare o riconoscere tornei per arcieri di una o più nazioni. Ne definisce le norme organizzative.
2. Il vicepresidente controlla di persona se sono presenti tutte le condizioni per un riconoscimento da parte dell'IFAA.

E. Squadre nazionali

I membri di una squadra nazionale devono:

1. essere iscritti alla federazione nazionale per la quale partecipano.
2. a essere cittadini della nazione in questione per nascita o naturalizzazione
OPPURE
b. aver soggiornato nel Paese per almeno 90 giorni, durante gli ultimi dodici mesi
3. durante gli ultimi dodici mesi non possono essere stati membri della squadra di un'altra nazione affiliata all'IFAA.

F. Trofei e premi

Il segretario amministra e custodisce tutti i premi e i trofei dell'IFAA. Ne registra i dati, compreso il nome dello sponsor, le norme di attribuzione per le cerimonie di premiazione, il nome e i risultati ottenuti dal vincitore. La federazione nazionale del vincitore è responsabile del recupero o della sostituzione di un eventuale premio andato perso. Se del caso dovrà procurare un premio uguale.

ARTICOLO III STILI DI TIRO

(nota: I concetti espressi in questo articolo saranno chiariti più avanti)

A. Tutte le gare dovranno comprendere tutti gli stili di tiro riconosciuti dall'IFAA.

B. Modalità di premiazione

Secondo il sistema adottato dalla federazione nazionale.

Alle gare patrocinate o riconosciute dall'IFAA: secondo il sistema previsto dalla federazione.

Ai vari campionati, WBHC, WFAC e WIAC, sono conferite medaglie d'oro, d'argento e bronzo a tutte le categorie.

Se in un determinato stile di tiro partecipano meno di cinque arcieri, il conferimento del titolo di „Campione del Mondo“, e relativo distintivo, è subordinato al raggiungimento di un punteggio minimo.

Questo punteggio minimo è dato da una percentuale della media dei punteggi ottenuti negli ultimi tre anni dai vincitori dallo stile di tiro in questione (WIAC ► 97 % / WFAC ► 95 % / WBHC ► 92 %).

Se il vincitore non raggiunge il punteggio minimo, sarà premiato con una medaglia della classe A, ma non otterrà il titolo di „Campione del mondo“ e il relativo distintivo.

Ai WFAC i vincitori delle classi B e C saranno premiati con premi speciali seguendo lo schema seguente:

1/1 2/4 3/7 4/12 5/20⁺

Nessun premio per la classe A (v. sopra!).

Ai WBHC e ai WIAC non è assegnato alcun premio di classe.

C. A livello dilettantistico si dovranno osservare i regolamenti approvati dall'IFAA.

D. A livello professionistico si dovranno osservare i regolamenti approvati dall'IFAA.

E. L'IFAA aderisce alle direttive anti doping del Comitato Olimpico Internazionale. L'applicazione e l'attuazione di questa politica compete al Consiglio Mondiale IFAA.

F. Possono essere realizzati primati sia durante i campionati mondiali IFAA che durante i campionati continentali riconosciuti dall'IFAA. L'IFAA approva solo i primati mondiali ottenuti durante lo svolgimento di manifestazioni mondiali o continentali di tiro di campagna o indoor, organizzati da federazioni nazionali affiliate all'IFAA.

L'IFAA pubblica i più alti punteggi ottenuti in ogni classe durante le competizioni mondiali o regionali.

Il segretario IFAA aggiorna le classifiche e stabilisce tempi e norme per il riconoscimento dei nuovi primati.

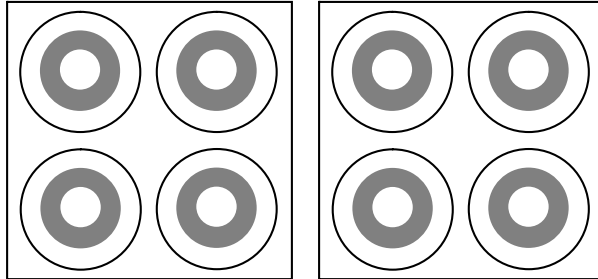
ARTICOLO IV NORME GENERALI DELLE GARE FIELD

A. Terminologia

Butt:	<i>paglione, battifreccia</i> : qualunque oggetto contro il quale viene posizionata una visuale
Materiale difettoso:	per poter dichiarare difettoso il proprio equipaggiamento, l'arciere deve dimostrare che il materiale, o parte di esso, ha perso le proprietà dichiarate dal fabbricante. Cioè: esiste un difetto e pertanto, non è più utilizzabile.
Face:	<i>visuale</i> in carta
Fan:	<i>"ventaglio"</i> : bersaglio con diversi picchetti posti alla stessa distanza dal paglione (l'arciere deve scoccare una freccia da ogni picchetto).
Marker:	<i>picchetto</i> : posizione di tiro
Pile	<i>punta della freccia</i> : punte delle frecce in legno (inglese antico)
Round:	<i>round</i> : distanze conosciute: 2 percorsi standard o, in alternativa, la ripetizione di uno stesso percorso standard distanze sconosciute: 28 bersagli
Sight	<i>"mirino"</i> : accessorio, fissato all'arco o indossato direttamente dall'arciere (gli occhiali non contano) che, a giudizio del comitato tecnico IFAA, serve per mirare; vale anche per eventuali contrassegni o macchie sui flettenti o sull'impugnatura dell'arco non dovuti a normale usura
Spot:	<i>centro</i> del bersaglio
Stabiliser	<i>"stabilizzatore"</i> : accessorio che, fissato all'arco che, a giudizio del Comitato Tecnico IFAA serve a migliorare la stabilità dell'arco.
Standard unit:	<i>percorso standard</i> : percorso con un numero di tiri e di bersagli indicato all'Art. V per le diverse tipologie di gara.
Straight:	<i>"diretto"</i> : bersaglio verso il quale si tira da un unico picchetto.
Stop:	<i>stop</i> : segnale di avvertimento per gli altri arcieri.
Target:	<i>bersaglio</i> : se usato assieme a un numero, definisce una piazzola sul percorso.
Walk-up:	<i>"avvicinamento"</i> : bersaglio verso il quale si tira da distante diverse, dalla più lontana e quindi dalle altre avvicinandosi al battifreccia.

B. Bersagli / visuali

1. Le visuali non dovranno essere posizionate sopra visuali più grandi. Sul bersaglio, o davanti a esso, non devono esserci oggetti o segni che possano essere d'aiuto nella mira.
2. I battifreccia dovranno essere sistemati esattamente al centro della linea di tiro.
3. A tutte le gare ufficiali IFAA, su ogni battifreccia su cui sono previste visuali di 20 cm, dovranno essere posizionate almeno 8 visuali, disposti come segue: Due quadrati di quattro visuali ciascuno (v. ill.)

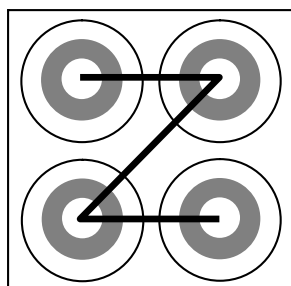


Se richieste visuali di 35 centimetri, prevedere su ogni bersaglio almeno 2 visuali, disposte orizzontalmente.

4. Se su un bersaglio sono poste due visuali, l'una sopra l'altra, i primi due arcieri tireranno sulla visuale inferiore.
5. Sulle visuali da 35 cm si tireranno le quattro frecce sulla stessa visuale: dal picchetto di sinistra sulla visuale di sinistra, dal picchetto di destra sulla visuale di destra. Tuttavia, al "ventaglio" si procederà nel modo seguente: dai due picchetti di sinistra sulla visuale di sinistra, dai due picchetti di destra sulla visuale di destra.

C. Piazzole di tiro

1. A ogni piazzola sarà sistemato un pannello indicatore, ben visibile avvicinandosi alla posizione. Questo pannello dovrà riportare le informazioni previste dal Regolamento del torneo.
2. La distanza di tiro deve essere indicata chiaramente su ogni picchetto. È d'obbligo almeno un picchetto per ogni piazzola. E' lasciata libertà agli organizzatori di posarne altri.
3. Dove ci sono più picchetti per tiri a distanze uguali, i picchetto devono essere distanti l'uno dall'altro da un minimo di 3 piedi (90 cm) a un massimo di 15 piedi (4,5).
4. Le visuali da 20 centimetri devono essere colpite nell'ordine riportato qui sotto: alto a sinistra, alto a destra, basso a sinistra, basso a destra (v. ill.)



5. Bersagli da 35 centimetri: si tirano le 4 frecce sulla stessa visuale. Fossero utilizzate più visuali, si seguirà la regola B5.
6. Sui bersagli da 50 centimetri le 4 frecce vengono scoccate sulla stessa visuale. Fossero utilizzate più visuali, si seguirà la regola B5.
7. Sui bersagli da 65 centimetri le 4 frecce vengono scoccate sulla stessa visuale. Fossero utilizzate più visuali, si seguirà la regola B5.

D. Equipaggiamento

1. È ammesso ogni tipo di arco dotato di due flettenti. Sono escluse le balestre e gli archi dotati di un sistema meccanico di trazione.
2. L'arciere deve maneggiare l'arco senza alcun aiuto esterno, se non quanto previsto da ogni stile di tiro.
3. La velocità della freccia non deve superare i 300 piedi al secondo (91,5 m/s).
4. È responsabilità dell'arciere utilizzare, e mantenere in buono stato, gli accessori previsti dalle disposizioni di garanzia del costruttore.

E. Stili di tiro

1. Barebow – recurve & compound (BB) **CH: BB-R (4) – BB-C (5)**
 - a. Archi, frecce, corde e accessori non devono presentare segni evidenti o accorgimenti tali da costituire un riferimento per la mira.
 - b. È ammesso un appoggia frecce regolabile che permetta di adattare lo spazio fra la freccia e la finestra.
 - c. È ammesso l'uso di stabilizzatori.
 - d. È ammesso un solo punto d'incocco, formato da uno o due indicatori.
 - e. Non sono ammessi meccanismi di alcun genere, ad eccezione di un limitatore di allungo non regolabile e/o una livella; questi non devono protendersi oltre la freccia.
 - f. Le frecce devono essere identiche per lunghezza, peso, diametro, impennatura e cocche, senza tener conto del colore e dell'usura.
2. Freestyle limited - recurve & compound (FS) **CH: FS-R (2) – FS-C (3)**
 - a. È ammesso ogni tipo di mirino.
 - b. Non è ammesso lo sgancio meccanico (release).
3. Freestyle unlimited (FU) **CH: FU (1)**
 - a. È ammesso ogni tipo di arco, mirino e meccanismo di sgancio riconosciuti dall'IFAA.
4. Bowhunter - recurve & compound (BH) **CH: BH-R (6) – BH-C (7)**
 - a. Archi, frecce, corde e accessori non devono presentare segni evidenti o accorgimenti tali da costituire un riferimento per la mira. Vietata la livella.
 - b. L'equipaggiamento dell'arciere non deve comprendere alcun dispositivo che possa essere usato per la mira. Vietato l'uso del limitatore d'allungo.
 - c. Vietati congegni e dispositivi ottici atti ad aiutare l'arciere a mantenere allineato l'occhio e costante il punto di ancoraggio.
 - d. È ammesso un solo punto d'incocco, formato da uno o due indicatori.
 - e. È ammesso un solo punto stabile di ancoraggio.
 - f. L'arciere deve toccare la freccia, quando incoccata, con il dito indice. Durante la gara è vietato variare la posizione del dito. In caso d'impedimenti fisici, possono essere accordate delle dispense.
 - g. Le frecce devono essere identiche per lunghezza, peso, diametro, impennatura e cocche, senza tener conto del colore e dell'usura.

- h. Sono consentiti: “brush button” sulla parte ricurva dell’arco; silenziatori per corda distanti almeno 12” (30,48 cm) dal punto d’incocco; faretre montate sul lato opposto della finestra d’arco e non visibili dalla finestra stessa. Consentito pure uno stabilizzatore diritto, fissato sul dorso dell’arco e non più lungo di 12” (30,48 cm) giunto incluso. Vietati stabilizzatori a V e contrappesi. L’ammortizzatore avvitato allo stabilizzatore fa parte dello stesso.
- i. Il carico dell’arco non può essere variato durante la gara.
5. Bowhunter unlimited (BU) **CH: BU (8)**
- a. È ammesso ogni tipo di arco e di sgancio riconosciuti dall’IFAA. E’ consentito un mirino con 4/5 punti fissi di mira (pin). Mirino e pin non possono essere spostati durante la gara.
- b. Dal punto di fissaggio alla punta, i pin devono essere diritti (orizzontali), con un solo punto di mira possibile per ciascun pin. Vietati i punti di mira a occhio (hooded pin) e lenti d’ingrandimento (scope sight)
- c. Permessi l’uso dello sgancio meccanico.
- d. Ammessi “sucette” e “visette”, ma non contemporaneamente. La „visette“ deve essere priva di ogni dispositivo d’ingrandimento.
- e. Ammesso un ponticello di protezioni dei pin se la distanza fra il pin superiore e la parte alta del ponticello è maggiore della distanza che intercorre fra il pin superiore e quello immediatamente sotto. La stessa regola vale anche per la distanza fra il pin più basso e la parte inferiore del ponticello.
- f. Sono inoltre valide le altre regole dello stile Bowhunter.
6. Bowhunter limited - (BL) **CH: BL (9)**
- a. Valgono le stesse regole dello stile Bowhunter unlimited con l’esclusione dello sgancio meccanico.
7. Longbow - (LB) **CH: LB (0)**
- a. Un arco monolitico di qualsiasi materiale che, incordato, mostra un’unica curvatura, verificata come segue: con l’arco in posizione verticale, l’angolo formato da una tangente e da una linea perpendicolare alla corda dovrà presentare un andamento decrescente man mano che ci si allontana dall’impugnatura. In caso di dubbio, dalla fine dell’impugnatura all’inizio del rinforzo del puntale (dove questo non è previsto, fino all’alloggiamento della corda), sul dorso del flettente dovrà essere stesa una corda. Tra flettente e corda non deve esserci alcun spazio.
- b. I rinforzi ai puntali non possono eccedere i 20 mm in spessore, misurati dalla superficie del dorso del flettente, e non possono eccedere i 50 mm di lunghezza, misurati dall’incavo dell’alloggiamento della corda verso l’impugnatura.
- c. L’arco può avere una finestra e un piano d’appoggio per la freccia. La finestra deve essere intagliata obliquamente su tutta la sua lunghezza e arrotondata dove sbocca sul flettente superiore. L’intaglio della finestra non può superare il centro dell’arco.
- d. Il ventre dell’arco, l’impugnatura, la finestra e il piano d’appoggio della freccia devono essere privi di segni che possano essere usati come ausilio alla mira.
- e. Vietate aggiunte all’arco volte a stabilizzare, livellare, ridurre lo sforzo di trazione, mirare e verificare la trazione.

- f. E' ammesso un solo punto d'incocco, che potrà essere contrassegnato da uno o due indicatori. Se sono utilizzate cocche a pressione, ad esempio "a sfera", è consentito un solo indicatore del punto d'incocco. Sono consentiti i silenziatori posti a distanze non inferiori ai 30 cm dal punto d'incocco.
 - g. Le frecce devono essere di legno con penne naturali e avere stessa lunghezza, impennatura e punte; non importa il colore. Le frecce non devono presentare segni atti costituire riferimento per la mira. Le cocche possono essere di qualsiasi materiale e le punte di qualsiasi peso. Gli anelli di numerazione delle frecce non devono essere tracciati a più di 30 mm dalla fine dell'impennatura verso la punta.
 - h. E' consentita unicamente la presa mediterranea. Nel caso di impedimenti fisici, possono essere accordate delle dispense.
 - i. Se queste disposizioni non sono soddisfatte, l'arco rientrerà nello stile di tiro Bowhunter recurve o nello stile di tiro che più gli si avvicina.
8. Arco storico - (HB) **CH: HB (C)**
- a. Il riconoscimento dell'arco classico (detto anche arco storico o primitivo) si basa su disegni e uso di archi antecedenti l'anno 1900.
 - b. Non è prevista alcuna suddivisione basata sui disegni o sui materiali usati.
 - c. Riconosciuta solo la categoria adulti.
 - d. L'arco, di legno o composito, deve essere di costruzione manuale.
 - e. E' ammesso un supporto per la freccia o l'intaglio di una finestra purché rispecchi il modello storico di riferimento.
 - f. L'arco deve essere costruito con i legni o i materiali utilizzati nelle epoche storiche di riferimento. Vietati materiali moderni quali il carbonio, la fibra di vetro, la resina epossidica. È pure vietato l'uso di colle storiche, come la colla di ossa o la resina. Per la lavorazione dell'impugnatura e dei flettenti sono ammessi unicamente colle e adesivi moderni.
 - g. Materiale standard per la costruzione di corde è il poliestere. Vietati materiali storici, quali lino o tendine, come pure alcune fibre moderne, quali il kevlar.
 - h. Le aste devono essere di legno con penne naturali applicate in modo tradizionale (niente colla trasparente, supercolla, ecc.). Punte e cocche moderne sono ammesse. Cocche intagliate nell'asta sono permesse solo se rinforzate con materiali appropriati.
 - i. Accessori, quali punti d'incocco intrecciati o anelli da pollice, sono permessi solo se in uso nel periodo storico di riferimento.
 - j. Spetta all'arciere dimostrare che l'attrezzatura usata in gara è storicamente corretta. Su richiesta dei controllori tecnici, l'arciere dovrà presentare prova documentata della correttezza dell'attrezzatura.

F. Categorie1. Professionisti (solo adulti) – Status profi

E' considerato professionista chi si dichiara come tale, oppure si trova in contraddizione con l'articolo 15 del regolamento interno dell'IFAA: "Definizione di dilettante".

Per partecipare a una competizione riconosciuta dall'IFAA, un professionista deve conformarsi alla definizione presentata nel regolamento interno IFAA.

Due stili di tiro:

Unlimited. nessuna restrizione. Uomini e donne partecipano in classi distinte.

Limited: vietato l'uso dello sgancio meccanico.

Un professionista può, conformemente all'articolo 15 del regolamento interno IFAA, riacquistare lo statuto di dilettante.

2. Dilettanti: - adulti, veterani, scout, cuccioli

Ogni arciere membro di una federazione affiliata all'IFAA sarà considerato dilettante fintanto che non opererà per il professionismo.

Adulti - maschile e femminile

CH: maschile (1) – femminile (2)

Barebow, recurve e compound	BB
Freestyle limited, recurve e compound	FS
Freestyle unlimited	FU
Bowhunter, recurve e compound	BH
Bowhunter unlimited	BU
Bowhunter limited	BL
Longbow	LB
Arco storico	HB

Veterani - maschile e femminile

CH: maschile (7) – femminile (8)

Agli arcieri che compiono i 55 anni il primo giorno di gara (al più tardi), viene data la possibilità di registrarsi come adulti o come veterani (ma non in entrambe le categorie). Tale scelta può essere fatta a ogni gara. La verifica dell'età è obbligatoria.

Scout (Junior)– femminile e maschile (13 – 16 anni d'età = <17 anni)

CH: maschile (3) – femminile (4)

Barebow, recurve e compound	BB
Freestyle limited, recurve e compound	FS
Freestyle unlimited	FU
Bowhunter, recurve e compound	BH
Bowhunter unlimited	BU
Bowhunter limited	BL
Longbow	LB

Cuccioli (Cub) – femminile e maschile (<13 anni)

CH: maschile (5) – femminile (6)

Barebow recurve e compound	BB
Freestyle limited recurve e compound	FS
Freestyle unlimited	FU
Longbow	LB

(CH: v. allegato, punto 1.2.)

3. Categorie e stili di tiro

(nella tabella una ricapitolazione esauriente di categorie e stili)

	Adulti		Veterani		Scout		Cuccioli	
	femm.	masch.	femm.	masch.	femm.	masch.	femm.	masch.
Barebow- Recurve	AFBB(R)	AMBB(R)	VFBB(R)	VMBB(R)	JFBB(R)	JMBB(R)	CFBB(R)	CMBB(R)
Barebow- Compound	AFBB(C)	AMBB(C)	VFBB(C)	VMBB(C)	JFBB(C)	JMBB(C)	CFBB(C)	CMBB(C)
Freestyle Limited Recurve	AFFS(R)	AMFS(R)	VFFS(R)	VMFS(R)	JFFS(R)	JMFS(R)	CFFS(R)	CMFS(R)
Freestyle Limited Compound	AFFS(C)	AMFS(C)	VFFS(C)	VMFS(C)	JFFS(C)	JMFS(C)	CFFS(C)	CMFS(C)
Freestyle Unlimited	AFFU	AMFU	VFFU	VMFU	JFFU	JMFU	CFFU	CMFU
Bowhunter- Recurve	AFBH(R)	AMBH(R)	VFBH(R)	VMBH(R)	JFBH(R)	JMBH(R)		
Bowhunter- Compound	AFBH(C)	AMBH(C)	VFBH(C)	VMBH(C)	JFBH(C)	JMBH(C)		
Bowhunter Unlimited	AFBU	AMBU	VFBU	VMBU	JFBU	JMBU		
Bowhunter Limited	AFBL	AMBL	VFBL	VMBL	JFBL	JMBL		
Longbow	AFLB	AMLB	VFLB	VMLB	JFLB	JMLB	CFLB	CMLB
Historical Bow	AFHB	AMHB						
Professional Unlimited	PFFU	PMFU						
Professional Limited	PFFS	PMFS						

(CH: v. allegato, punto 1)**(CH: squadre, v. allegato, punto 2)**G. Ufficiali di gara

1. Saranno nominati dei responsabili del torneo, quali direttore di gara, ispettori dei percorsi, addetti al controllo tecnico, ecc.
2. Prima del torneo gli organizzatori designeranno gli addetti al controllo tecnico, che sarà composto di almeno due arcieri con un'ottima conoscenza delle varie attrezzature. La nomina degli addetti al controllo tecnico è soggetta all'approvazione del vicepresidente.
3. Gli organizzatori dovranno pure provvedere alla nomina di un responsabile del torneo con il compito di:
 - a. formare le squadre,
 - b. designare un caposquadra e due marcatori per ogni squadra,
 - c. designare un responsabile del percorso per la sorveglianza dello stesso,
 - d. assegnare ad ogni squadra la piazzola di partenza,
 - e. determinare i tempi limite di permanenza in piazzola o per effettuare il percorso, affinché a tutti partecipanti siano garantite le stesse condizioni di gara.
 - f. assicurare che ad ogni piazzola sia depositato un numero sufficiente di visuali o sagome di riserva per sostituire quelli resi inutilizzabili.
4. Il caposquadra deve determinare l'ordine di tiro della squadra e appianare eventuali dispute locali. Le sue decisioni sul punteggio sono definitive, eccezion fatta per quello che lo concerne; in questo caso, le decisioni sono prese dal primo marcatore. Il caposquadra deve pure decidere se un bersaglio deve essere sostituito prima che la squadra inizi a tirare.
5. I marcatori devono tenere un accurato conteggio dei punti, raffrontando i valori a ogni bersaglio.

H. Regolamento del torneo

1. Regole generali

- a. Prima di ogni torneo è previsto il controllo tecnico di archi e equipaggiamento. Al termine del controllo archi e equipaggiamento saranno contrassegnati. Tutti i concorrenti devono sottoporre il proprio equipaggiamento al controllo tecnico, nei tempi e nel luogo designati. E' responsabilità dell'arciere fare in modo che durante il torneo il proprio equipaggiamento rispetti le disposizioni. In caso contrario la protesta di un concorrente potrebbe essere motivo di squalifica.
- b. Gli scout tirano in gruppi a sé stanti
- c. I cuccioli tirano in gruppi a sé stanti, accompagnati da un adulto responsabile che tuttavia non tira. L'accompagnatore può fungere da marcatore.
- d. Durante un torneo un arciere può gareggiare in un solo stile di tiro, se non espressamente indicato nell'invito ufficiale.
- e. Durante la gara gli arcieri non possono tirare sui bersagli d'allenamento, tranne che durante una sospensione ufficiale.
- f. I concorrenti devono portare a termine la gara come previsto dall'invito ufficiale. Il punteggio ottenuto da un arciere che non ha portato a termine la gara non sarà tenuto in considerazione.
- g. La decisione di sospendere il torneo, o parte di esso, spetta congiuntamente al vice presidente (in sua assenza al suo delegato), al direttore e al responsabile del torneo.
- h. Nei tiri orizzontali è vietato il caricamento verso l'alto.

(CH: v. allegato, punto 7.4.24)

2. Regole per i tornei all'aperto (F/H, 3D)

- a. Una squadra è composta da un minimo di tre arcieri ad un massimo di sei. Di norma quattro.
Sui percorsi Field, la squadra è obbligatoriamente limitata a sei componenti (168 arcieri per un percorso di 28 bersagli). Sui percorsi Bowhunter, il numero massimo dei componenti la squadra può ammontare a 8 partecipanti (224 arcieri per un percorso di 28 piazzole).
Nel caso che in uno stile di tiro il numero degli iscritti dovesse superare il limite massimo di partecipanti, bisognerà creare due gruppi uguali i quali tireranno su due percorsi simili. Nelle competizioni Bowhunter riconosciuti dall'IFAA si considerano "simili" i percorsi 3D round e 3D hunting round.
- b. La rotazione di tiro all'interno della squadra è fissata di comune accordo.
- c. Se non prescritto diversamente, ogni arciere deve tirare dallo stesso lato sui primi 14 bersagli e dall'altro lato sui rimanenti 14. Con il permesso del caposquadra, un arciere può tirare dall'altro lato se si considera svantaggiato. Il cambio di lato avviene sempre al bersaglio n°1 e al bersaglio n°15. Al bersaglio n° 1 e al bersaglio n° 15 i concorrenti devono cambiare anche l'ordine di tiro. Gli arcieri che hanno tirato per primi, tireranno per ultimi e viceversa.
- d. Piazzole con 1 picchetto: **(CH: v. allegato, punto 7.4.21)**
Per tirare l'arciere si colloca dietro ad una linea immaginaria parallela al bersaglio e tangente al picchetto. Il piede non si deve trovare a più di 6" (15 cm) dietro e a più di 3 ft (91 cm) da entrambi i lati del picchetto. Nell'Animal round, un piede deve toccare, o essere distante dal picchetto non più di 6" (15 cm) sia dietro sia lateralmente.
Piazzole con 2 picchetti: **(CH: v. allegato, punto 7.4.22)**
Un piede deve toccare o essere distante dal picchetto non più di 6" (15 cm) sia dietro, sia lateralmente.

- e. Non si deve fare attendere la squadra successiva per cercare le frecce smarrite. Ogni archiere deve avere una scorta di frecce sufficiente per portare a termine il percorso. Le frecce perse saranno cercate a gara conclusa.

(CH: v. allegato, punto 7.4.23)

- f. E' vietato fare tiri di prova sui bersagli del percorso. Dovranno essere allestiti appositi bersagli d'allenamento.
- g. Se per una ragione qualsiasi una squadra ne blocca un'altra, questa potrà superare solo dopo che i capisquadra avranno raggiunto un'intesa.
- h. Se, per un valido motivo, un archiere ottiene dal caposquadra il permesso di assentarsi, egli potrà rientrare in squadra e portare a termine la gara. La squadra può attendere il suo rientro, ma deve permettere il sorpasso a chi la segue. Il caposquadra deve fissare un tempo limite ragionevole per il rientro, trascorso il quale la squadra riprenderà la gara. A discrezione del responsabile del torneo, l'archiere assentatosi può completare i bersagli saltati.
- i. In caso di tempo avverso, il torneo continua fino a quando il responsabile del torneo non dà il segnale convenuto per la sospensione. Gli archieri che abbandonano il campo prima di tale segnale saranno squalificati.
- j. Le piazzole devono essere eseguite in sequenza. A discrezione del direttore di gara, i bersagli saltati saranno considerati nulli.
- k. Le squadre non devono interferire mentre un'altra squadra tira. Dovranno restare a distanza finché tutti hanno finito di tirare.
- l. In caso di rottura dell'attrezzatura, dopo la riparazione del caso o la sostituzione con materiale preventivamente sottoposto al controllo, l'archiere può scoccare quattro frecce su un bersaglio d'allenamento, sotto la supervisione del capocaccia o del responsabile del percorso.
- m. Sui percorsi a distanze sconosciute è permesso l'uso di cannocchiali, a condizione che questi dispositivi non possano essere utilizzati per misurare le distanze o l'angolazione. Deve trattarsi di attrezzature utilizzate senza cavalletto e non devono creare ostacolo al tiro degli altri concorrenti. A questi dispositivi non possono essere collegati installazioni elettroniche (stabilizzatori ottici, zoom elettronici, ecc.). I congegni ottici devono essere presentati al controllo materiale, dove saranno contrassegnati con un adesivo che dovrà rimanere visibile per tutta la durata del torneo.

(CH: v. allegato, punto 7.5.2)

3. Regole per tornei al coperto

- a. Bisogna tracciare una linea di tiro e gli archieri si dispongono cavalcioni della stessa.
- b. Giornalmente il caposala forma gli accoppiamenti. Al termine di ogni percorso sono formati nuovi accoppiamenti.
- c. Sono permessi alcuni tiri di prova se previsto dall'organizzatore.

I. Punteggi1. Regole generali

- a. E' vietato toccare le frecce a bersaglio fintanto che i punteggi non sono stati registrati. Frecce che spariscono nel battifreccia rimanendovi tuttavia piantate, sono spinte indietro dal caposquadra o da un suo incaricato e conteggiate. Gli arcieri interessati non devono toccarle.
- b. Frecce che rimbalzano o attraversano il bersaglio dopo aver colpito una zona valida, possono essere scoccate di nuovo. Il tiro sarà ripetuto con una freccia opportunamente contrassegnata.

(CH: v. allegato, punto 7.4.13)

- c. Se una freccia rimane conficcata in un'altra a bersaglio, otterrà lo stesso punteggio. Frecce deviate da altre frecce, saranno contate secondo la loro posizione nel bersaglio.
- d. Se sulla visuale o sulla sagoma 3D le zone valide sono separate da linee, la linea di separazione fa parte della zona di valore inferiore. Se non vi sono linee di separazione, per ottenere il punteggio superiore la freccia deve rompere nettamente la zona di valore più alto. La posizione della freccia sul bersaglio decide il punto. Frecce che sfiorano una sagoma 3D senza, tuttavia, rimanervi piantate sono nulle e non si possono tirare frecce sostitutive. Frecce che si piantano nel basamento o nelle corna di una sagoma 3D sono nulle.
- e. Si può tendere l'arco al massimo quattro volte prima di scoccare la freccia. Se l al quarto tentativo non è scoccata, la freccia è considerata nulla. Unica eccezione è data da una situazione di pericolo. All'aperto la decisione è presa dal caposquadra (o del primo marcatore se l caposquadra è di turno) mentre al coperto tale decisione viene presa dal direttore del tiro.

(CH: v. allegato da punto 4)

- f. A parità di punteggio al termine del torneo, si procederà a uno spareggio, come da regolamento. Lo spareggio sarà fatto l'ultimo giorno del torneo sotto la direzione del Field Captain, se all'aperto, o dal direttore del tiro se al coperto

(CH: v. allegato, punto 7.6.5)

2. Punteggio per le manifestazioni all'aperto (F/H, 3D, ecc.)

- a. Per evitare danni alle frecce tirate su bersagli posti a meno di 55 iarde (<50 m.), i cui si conosce la distanza, si potrà procedere alla registrazione del punteggio di due arcieri alla volta e recuperare le loro frecce. Il caposquadra e i due marcatori si recano al bersaglio per la registrazione.
- b. Se una freccia cade dall'arco, l'arciere può scoccarne un'altra, purché, dal picchetto, sia possibile toccare con l'arco la freccia caduta.
- c. Frecce che rimbalzano sul terreno e colpiscono il bersaglio non sono valide.
- d. Se si scocca una freccia dal picchetto sbagliato, o sul bersaglio sbagliato, il punteggio di quella freccia è annullato. Non sono ammessi tiri di recupero.

ARTICOLO V Percorsi ufficiali

A. Field round

1. Il percorso standard comprende le seguenti distanze di tiro:
(CH: colore picchetti: v. allegato, punto 6.4.)
(Tabella conversione: v. allegato, punto 10.1.)

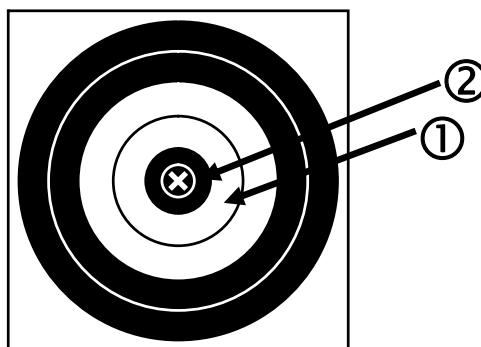
Dimensione delle visuali	Numero dei picchetti	Distanza del bersaglio		
		Adulti	Scout	Cuccioli
65 cm	4	80-70-60-50 iarde	50 iarde	30-25-20-15 iarde
65 cm	1	65 iarde	50 iarde	30 iarde
65 cm	1	60 iarde	45 iarde	25 iarde
65 cm	1	55 iarde	40 iarde	20 iarde
50 cm	4	45-40-35-30 iarde	come adulti	20 iarde
50 cm	4	35-35-35-35 iarde	come adulti	20 iarde
50 cm	1	50 iarde	come adulti	20 iarde
50 cm	1	45 iarde	come adulti	15 iarde
50cm	1	40 iarde	come adulti	15-15-15-15 iarde
35cm	1	30 iarde	come adulti	10 iarde
35cm	1	25 iarde	come adulti	10 iarde
35cm	1	20 iarde	come adulti	10 iarde
35cm	1	15 iarde	come adulti	10 iarde
20cm	4	35-30-25-20 piedi	come adulti	20 piedi

2. Le visuali, di quattro dimensioni, hanno un centro (spot) nero, un anello interno bianco ed un anello esterno nero.

Dimensione	Anello interno ①	Spot ②
20 cm	12 cm	4 cm
35 cm	21 cm	7 cm
50 cm	30 cm	10 cm
65 cm	39 cm	13 cm

Punteggio: spot ② = 5, anello interno ① = 4, anello esterno = 3.

3. I picchetti di tiro sono bianchi.



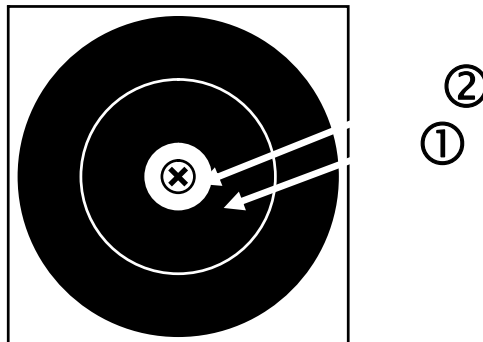
(Campionato svizzero: v. allegato, punto 6)

B. Hunter round

1. Il percorso standard comprende le seguenti distanze di tiro:
(CH: colore picchetti: v. allegato, punto 6.5.)
(Tabella conversione: v. allegato, punto 10.1.)

Dimensione visuali	Numero picchetti	Distanze		
		Adulti	Scout	Cuccioli
65 cm	4	70-65-61-58 iarde	50 iarde	30-25-20-15 iarde
65 cm	4	64-59-55-52 iarde	50 iarde	30 iarde
65 cm	4	58-53-48-45 iarde	45 iarde	25 iarde
50 cm	4	53-48-44-41 iarde	41 iarde	20 iarde
50 cm	1	48 iarde	come adulti	20 iarde
50 cm	1	44 iarde	come adulti	20 iarde
50 cm	1	40 iarde	come adulti	20 iarde
50 cm	4	36-36-36-36 iarde	come adulti	15 iarde
35 cm	4	32-32-32-32 iarde	come adulti	15-15-15-15 iarde
35 cm	4	28-28-28-28 iarde	come adulti	10 iarde
35 cm	2	23-20 iarde	come adulti	10 iarde
35 cm	2	19-17 iarde	come adulti	10 iarde
35 cm	2	15-14 iarde	come adulti	10 iarde
20 cm	1	11 iarde	come adulti	20 piedi

2. Le visuali sono nere con un centro (spot) bianco. Stesse dimensioni che per il Field round.
 3. I picchetti sono rossi.



(Campionato svizzero: v. allegato, punto 6.)

C. Animal round a distanze conosciute

1. Il percorso standard comprende le seguenti distanze di tiro:

Visuali gruppo 1

Adulti, veterani:

3 piazzole walk up da 3 picchetti distanti 5 iarde con il 1° picchetto posto fra le 60 e le 40 iarde

Scout: dal picchetto adulti più vicino (40 iarde) (1 picchetto)

Cuccioli: walk up da 30, 25, 20 iarde, 1 x 30 iarde, 1x25 iarde

Visuali gruppo 2

Adulti, veterani

3 piazzole walk up da 3 picchetti distanti 3 iarde con il 1° picchetto posto fra le 45 e le 30 iarde.

Scout: come adulti e veterani.

Cuccioli: 3 piazzole con un solo picchetto posto a 20 iarde.

Visuali gruppo 3	Adulti, veterani: 4 piazzole con un solo picchetto posto fra le 35 e le 20 iarde. Scout: come adulti e veterani Cuccioli: 1 piazzola da 20 iarde, 2 da 15 iarde, 1 da 10 iarde.
Visuali gruppo 4	Adulti, veterani: 4 piazzole con un solo picchetto posto fra le 20 e le 10 iarde. Scout: come adulti e veterani Cuccioli: 3 piazzole da 10 iarde, 1 piazzola da 20 piedi

2. Visuali

- Sulle visuali sono raffigurati animali la cui area di punteggio è divisa in due parti. L'area di punteggio più alto, spot (kill), è oblunga mentre l'area a basso punteggio, sagoma (wound), si situa fra lo spot e la linea "pelle/pelo". La zona esterna alla linea "pelle/pelo" è zona non valida.
- Lo spot del gruppo 1 è largo 9" e lunga 14.5" con le estremità arrotondate.
- Lo spot del gruppo 2 è largo 7" e lunga 10.5" con le estremità arrotondate.
- Lo spot del gruppo 3 è largo 4.5" e lunga 7" con le estremità arrotondate.
- Lo spot del gruppo 4 è largo 2.5" e lunga 3 5/8" con le estremità arrotondate.
- Per la forma precisa della zona spot vedi art. 12, lett. B del Regolamento interno

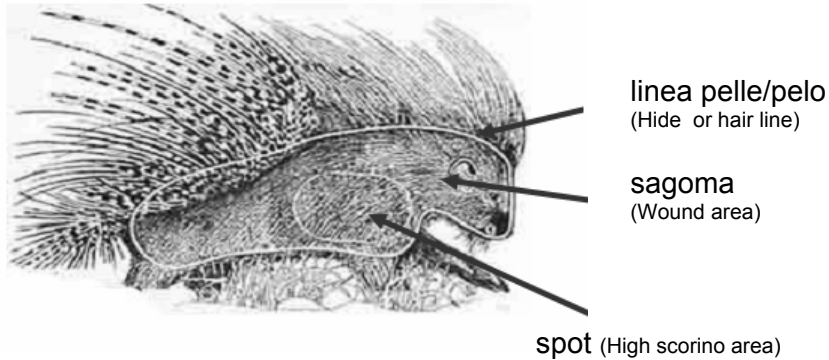
3. Piazzole di tiro

(CH: colore picchetti: v. allegato, punto 5.1.)

- A disposizione tre frecce. L'arciere tira fin a quando colpisce una zona valida.
- Un arciere che ha già oltrepassato il picchetto avviandosi verso il bersaglio, non può ritornare sui suoi passi per tirare un'altra freccia.
- Le frecce di ogni arciere devono essere chiaramente contrassegnate con due o tre anelli nei pressi delle alette e devono essere scoccate in ordine crescente. Se l'arciere scocca accidentalmente una freccia sbagliata, deve immediatamente avvertire il caposquadra che deciderà come scoccare le frecce restanti.
- Nei walk up con bersagli del gruppo 1 gli scout tirano dal picchetto adulti più vicino al bersaglio.
- L'ordine di tiro segue lo schema seguente: ABCD, DABC, CDAB, BCDA ABCD, ecc. (L'esempio riportato si riferisce a una squadra di 4 arcieri, ma è valido per qualsiasi numero).
- i picchetti sono gialli

4. Punteggio

	Spot	Sagoma
1. freccia	20 punti	18 punti
2. freccia	16 punti	14 punti
3. freccia	12 punti	10 punti

D. Animal round a distanze sconosciute

1. Stesso percorso standard dell'Animal round marked distances senza, tuttavia, indicazione delle distanze.
2. Stesse visuali dell'Animal round marked distances
3. Stesse piazzole di tiro dell'Animal round marked distances senza, tuttavia, indicazione delle distanze
4. Stesso punteggio dell'Animal round marked distances.
5. Secondo regolamento (art. IV.H.2.m) è consentito l'uso di dispositivi ottici.

E. 3D Hunting round (1 freccia)

1. Bersagli
Secondo l'art 12.C. del regolamento interno, si utilizzano esclusivamente sagome 3D.
2. Percorsi
Il percorso standard è di 28 bersagli
3. Piazzole di tiro
I tiri sono a distanze sconosciute con le seguenti distanze massime:

Gruppo	distanze massime		
	Adulti / veterani	Scout	Cuccioli
1	60 iarde	50 iarde	30 iarde
2	45 iarde	45 iarde	25 iarde
3	35 iarde	35 iarde	20 iarde
4	20 iarde	20 iarde	10 iarde

(Tabella conversione: v. allegato, punto 10.1.)

Stesso ordine di tiro che per l'Animal round marked distances (v. art V. C3e)

4. Punteggio

1 sola freccia per bersaglio

superspot	20 punti
spot	16 punti
sagoma	10 punti

F. 3D round (2 frecce)1. Bersagli

Si usano sagome tridimensionali.

2. Percorsi

Il percorso standard è di 28 piazzole

3. Piazzole di tiro

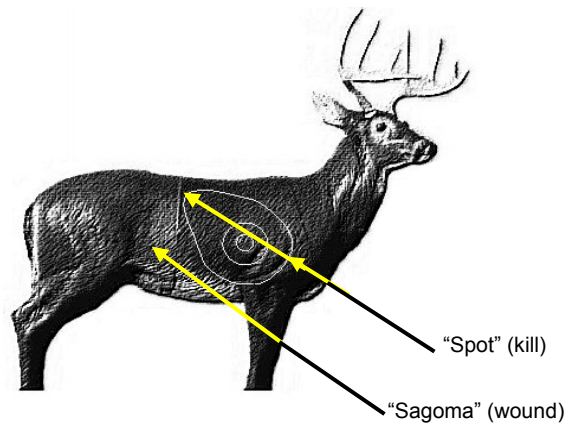
Due picchetti per bersaglio posti a distanze diverse. Le distanze massime per ogni gruppo sono le stesse di quelle previste per il 3D Hunting round.

Stesso ordine di tiro che per l'Animal round marked distances (v. art V, lett. C3e).

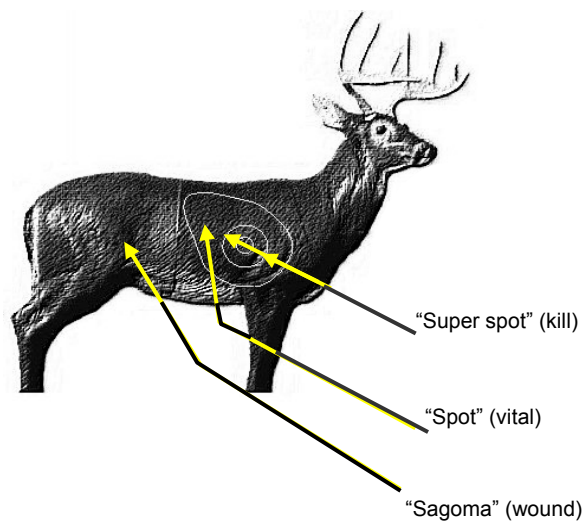
4. Punteggio

Il punteggio delle due frecce è sommato.

super spot	10 punti
spot	8 punti
sagoma	5 punti

Animal round a distanze sconosciute

Percorso caccia 3D
Percorso standard 3D



G. International round

1. L'International round si compone di 2 percorsi di dieci bersagli e comprende i seguenti tiri:

(CH: colore picchetti, v. allegato, punto 5.2.)

(Tabella conversione: v. allegato, punto 10.1.)

Dimensione bersagli	Quantità	Distanze		
		adulti	scout	cuccioli
65 cm	1	65 iarde	50 iarde	25 iarde
65 cm	1	60 iarde	55 iarde	20 iarde
65 cm	1	55 iarde	50 iarde	20 iarde
50 cm	1	50 iarde	come adulti	20 iarde
50 cm	1	45 iarde	come adulti	20 iarde
50 cm	1	40 iarde	come adulti	15 iarde
50 cm	1	35 iarde	come adulti	15 iarde
35 cm	1	30 iarde	come adulti	10 iarde
35 cm	1	25 iarde	come adulti	10 iarde
35 cm	1	20 iarde	come adulti	10 iarde

2. Stesse visuali che per l'Hunter round, nelle dimensioni di 35 cm, 50 cm e 65 cm.

Tre frecce per ogni distanza

Punteggio: spot = 5, anello interno = 4, anello esterno = 3.

Sulla distanza delle 35 iarde, saranno utilizzati solo i due picchetti interni del tiro „ventaglio (fan)” del Field round. In vigore anche tutte le altre regole del Field round.

H. Expert Field round

1. Stesse distanze e visuali che per il Field round. Vengono, tuttavia, prese in considerazione le linee che separano le varie zone, con il seguente punteggio dall'interno verso l'esterno:

2. spot: - 5, 2° anello - 4, 3° anello - 3, 4° anello - 2, 5° anello - 1. La X al centro dello spot sarà presa in considerazione solo in caso di parità.

In vigore anche tutte le altre regole del Field round.

I. Flint indoor round

1. Percorso standard:

a. Il percorso comporta sette volées di quattro frecce, scoccate su 7 diverse distanze.

(CH: v. allegato, punto 10.2.)

b. Il percorso comprende i seguenti tiri:

(Tabella conversione: v. allegato, punto 10.1.)

Visuali		Quantità	Sequenza	Distanza
Adulti/ Veterani/ Scout	Cuccioli			
35 cm	50 cm	1	1	25 iarde
20 cm	35 cm	1	2	20 piedi
35 cm	50 cm	1	3	30 iarde
20 cm	35 cm	1	4	15 iarde
35 cm	50 cm	1	5	20 iarde
20 cm	35 cm	1	6	10 iarde
35 cm	50 cm	4	7	30-25-20-15 iarde

c. Stesso punteggio che il Field round.

2. Visuali

- Visuali standard Field di 20 cm e 35 cm, applicati in due file sovrapposte. I centri della fila superiore si trovano a un massimo di 62" (1.57 m) dal terreno. I centri della fila inferiore, paralleli agli altri, si trovano a 30" (78 cm), minimo, dal terreno.
- Per i cuccioli le visuali saranno, rispettivamente, di 35 cm e di 50 cm.

3. Linee di tiro

- La gara si svolge in una palestra di 30 iarde. Le linee di tiro, parallele alla linea dei bersagli, sono tracciate alle seguenti distanze: 20 piedi, 10, 15, 20, 25 e 30 iarde.
- Partendo dalla linea delle 30 iarde in direzione dei bersagli, le corsie avranno la seguente numerazione: 3, 1, 5, 4, 6 und 2.
- Una corsia per ogni bersaglio. Ogni archiere si sposterà da una linea di tiro all'altra lungo la sua corsia.
- Le visuali della seconda corsia saranno invertite rispetto a quelle della prima corsia. Quelle della corsia 3 saranno uguali a quelle delle corsia 1 e così di seguito..

4. Regolamento di tiro

- L'arciere si colloca a cavalcioni sulla linea di tiro.
- 3 minuti di tempo per ogni volée.
- Sono valide tutte le altre norme di tiro emanate dall'IFAA.
- Nell'eventualità di un difetto tecnico, al termine della volée l'arciere dovrà informare il direttore di gara. Avrà 15 minuti di tempo per porvi rimedio, senza interrompere la gara. Al termine del percorso, una volta eseguita la riparazione o proceduto alla sostituzione con materiale preventivamente sottoposto a controllo, l'arciere potrà recuperare i tiri mancanti, ma al massimo 3 volées (12 frecce). Durante un percorso sarà accettato un solo difetto tecnico per archiere.
- Se un archiere tira la prima volée sul bersaglio superiore, tirerà la seconda sul bersaglio inferiore e così di seguito sino alla fine
Per le seguenti sette volées, l'arciere si sposterà su una corsia di tiro con i bersagli invertiti.

5. Punteggio

- a. Dall'interno verso l'esterno: 5,4,3,2,1.
- b. Freccie che rimbalzano dal bersaglio o trapassano il battifreccia (confermate da un testimone), possono essere scoccate di nuovo.
- c. Freccie scoccate sulla visuale sbagliata, sono nulle.
- d. Se durante il tiro, una freccia cade dall'arco, l'arciere potrà scoccarne un'altra se la freccia caduta si trova a una distanza massima di 10 piedi (3,05 m) dalla linea di tiro.
- e. Se, durante una volée, un arciere scocca più di 5 frecce, saranno conteggiate solo le 5 frecce con i punteggi più bassi.
- f. Se, al contrario, un arciere scocca meno di 5 frecce e si accorge dell'errore ancora prima della fine della volée, potrà tirare la freccia mancante. In caso contrario sarà considerata freccia persa.
- g. Terminata la prima unità standard, gli arcieri cambieranno di posizione. Chi ha tirato per primo, tirerà come secondo, chi ha tirato sulla visuale di destra tirerà a sinistra e viceversa. Spetta all'arciere la responsabilità tirare sulla visuale corrispondente al cambiamento di posizione. Iniziata la seconda unità standard, non si può più cambiare di visuale.
- h. Se due visuali sono fissate l'una sopra l'altra, i primi due arcieri tireranno sulla visuale inferiore.

(Campionato svizzero: v. allegato, punto 8.)

ARTICOLO VI ALLESTIMENTO DEI PERCORSI

- A. Durante l'allestimento di un percorso di campagna, bisogna osservare i seguenti punti:
1. Le distanze devono corrispondere a quelle previste dai relativi regolamenti.
 2. Tutte le distanze devono essere misurate esattamente con una tolleranza massima di $\pm 6''$ (15 cm). La distanza di un bersaglio è data dalla distanza che va dal lato arciere del picchetto di tiro al centro della visuale.
 3. I bersagli devono essere fissati in modo che non possano rovesciarsi.
 4. Le linee di tiro devono essere sistemate in modo che le frecce non tocchino rami o foglie.
 5. Ogni arciere, indipendentemente dalla sua altezza, deve poter vedere il bersaglio nel suo insieme.
 6. Dietro al bersaglio non deve esserci alcun sentiero. Questi devono permettere ai partecipanti di allontanarsi il più rapidamente possibile dalla linea di tiro. Sentieri e linee di tiro devono essere marcati accuratamente e segnalati con cartelli indicatori appropriati.
 7. I bersagli devono essere sistemati in modo che altre squadre non vengano a trovarsi sulla linea di tiro. I paglioni devono trattenere le frecce e non possono essere rinforzati con materiali che possono danneggiare le frecce o che le facciano rimbalzare.
 8. Bisogna allestire un terreno d'allenamento provvisto di 2 bersagli per ogni distanza field. Le visuali devono corrispondere al tipo di percorso previsto. Per i cuccioli bisognerà apprestare un secondo campo d'allenamento con 5 bersagli le cui visuali corrispondono al percorso previsto.
Il terreno d'allenamento deve essere pronto tre giorni prima dell'inizio della competizione e deve essere praticabile durante tutta la durata della manifestazione.
Gli ufficiali di gara possono vietare l'uso del terreno d'allenamento ai periodi in cui non si tira sui percorsi.
I terreni d'allenamento devono essere sorvegliati da un responsabile.
- B. Misure di sicurezza
1. Prima di utilizzare un percorso dovranno essere eliminati tutti i potenziali pericoli riscontrati dall'ispettore dei percorsi.
 2. Se nella zona di pericolo dietro a un bersaglio passa un sentiero, è sistemato un altro bersaglio, passa una strada, s'innalza un edificio, bisognerà creare delle protezioni adeguate.
 3. Sul terreno d'allenamento bisogna provvedere affinché dietro alla zona dei bersagli non passi alcun sentiero o viottolo.
 4. Sentieri e linee di volo che corrono parallele, devono essere distanti almeno 25 piedi (7,6 m) l'uno dall'altro. Questa misura minima può essere diminuita se il terreno o la distanza del tiro lo permette. Bisogna, tuttavia fare in modo che la sicurezza sia assoluta.
(CH: v. allegato, punto 3.)
- C. Procedura d'autorizzazione
1. Ogni percorso deve essere ispezionato e approvato annualmente. Ogni cambiamento apportato deve ottenere l'approvazione dell'ispettore dei percorsi.
 2. I percorsi di tornei IFAA, sia mondiali sia continentali, come pure di tornei speciali sostenuti dall'IFAA, devono ottenere il nulla osta dell'IFAA. L'approvazione ufficiale è data dal vicepresidente o dal suo rappresentante ufficiale.
 3. Per i tornei riconosciuti dall'IFAA, l'approvazione del percorso spetta alla nazione organizzatrice tramite il suo rappresentante al congresso dei delegati ed è valida solo per quel torneo.

ARTICOLO VII CLASSIFICAZIONE

A. Registrazione dei punteggi

1. Ogni nazione affiliata adotterà e manterrà un sistema che registri e i punteggi ottenuti dai propri membri sui percorsi Field e Hunter di 28 piazzole o in una combinazione dei due. Saranno registrati solo i risultati ottenuti in gare ufficiali.
2. Nelle gare sostenute o riconosciute dall'IFAA, ciascuna nazione affiliata e ciascun arciere metterà a disposizione del responsabile della gara le registrazioni che questi ritiene necessari per una corretta classificazione dei concorrenti.
3. Al termine di ogni WFAC sarà redatta una graduatoria mondiale.

B. Classi di classificazione

1. Negli stili Barebow, Freestyle limited e Freestyle unlimited, categorie adulti e scout, maschile e femminile, ci saranno le seguenti classi per un percorso di 28 piazzole:

Classi	Freestyle limited	Freestyle unlimited	Barebow
A	≥ 450	≥ 500	≥ 400
B	350 - 449	400 - 499	300 - 399
C	0 - 349	0 - 399	0 - 299

2. Negli stili Bowhunter, Bowhunter limited und Bowhunter unlimited, categorie adulti e scout, maschile e femminile, ci saranno le seguenti classi per un percorso di 28 piazzole

Classi	Bowhunter limited	Bowhunter unlimited	Bowhunter
A	≥ 450	≥ 475	≥ 375
B	300 - 449	325 - 474	225 - 374
C	0 - 299	0 - 324	0 - 224

3. Nello stile Longbow, categorie adulti e scout, maschile e femminile, ci saranno le seguenti classi per un percorso di 28 piazzole

Classi	Longbow
A	≥ 250
B	150 - 249
C	0 - 149

4. Per i campionati mondiali, continentali e altre competizioni sostenute dall'IFAA, le classi dovranno essere determinate conformemente al presente articolo.
5. Per i tornei autorizzati dall'IFAA e/o organizzate da una federazione aderente all'IFAA, la suddivisione si baserà sul sistema adottato dalla nazione in questione.

C. Procedura di classificazione

1. Per i campionati del mondo, i campionati continentali e gli altri tornei autorizzati dall'IFAA, il responsabile del torneo procederà alla ripartizione delle classi di rendimento nel modo seguente:
 - a. I risultati ottenuti più di due anni prima non sono presi in considerazione.
 - b. Un arciere di cui non è possibile definire la classe di rendimento, gareggerà nella classe più alta del suo stile di tiro.
 - c. Per determinare la classe di rendimento di un arciere sono prese in considerazione i due migliori risultati ottenuto nell'arco di 12 mesi.
 - d. Un arciere sarà riqualficato qualora, in un arco di 12 mesi, otterrà due risultati più alti. La nuova classificazione rimarrà valida per il resto dell'anno in corso e per l'anno successivo se, nel frattempo, non avrà raggiunto una classe di rendimento maggiore.

ARTICOLO VIII SCOUT

- A. Alla categoria scout appartengono gli arcieri con meno di 17 anni.
- B. Gli scout tirano dal picchetto adulti; tuttavia fino a una distanza massima di 50 iarde. I picchetti scout sono di colore blu quando la distanza di tiro è diversa da quella degli adulti.
- C. Uno scout può decidere, con il consenso scritto dei genitori, di gareggiare nella categoria adulti. Non gli sarà più possibile ritornare fra gli scout.
- D. In tal caso gli scout hanno diritto agli stessi premi degli adulti.
- E. Fa stato l'età dell'arciere il primo giorno di gara. Deve essere esibita un'attestazione valida dell'età.

ARTICOLO IX CUCCIOLI

- A. Età inferiore ai 13 anni.
- B. Un cucciolo può decidere, con il consenso scritto dei genitori, di gareggiare nella categoria scout. Non gli sarà più possibile ritornare fra i cuccioli.
- C. I cuccioli tirano dal picchetto nero.
- D. I cuccioli gareggiano in due categorie, maschile e femminile, distinte. Non esiste classificazione per i cuccioli.
- E. Per i cuccioli sono previsti solo i seguenti stili di tiro: Longbow, Barebow. Freestyle limited e Freestyle unlimited. Negli stili Barebow e Freestyle limited sono ammessi i compound.
- F. Fa stato l'età dell'arciere il primo giorno di gara. Deve essere esibita un'attestazione valida dell'età.

CAMPIONATO DEL MONDO FIELD/HUNTER (WFAC)**(Campionato svizzero: v. allegato, punto 6.)****A. DURATA**

Il WFAC dura cinque giorni consecutivi.

B. CANDIDATURA

Ogni nazione affiliata all'IFAA può organizzare un WFAC purché ne osservi le disposizioni emanate.

C. RESPONSABILITÀ

Per ogni manifestazione devono essere designati dei responsabili del torneo, conformemente all'art. IV, lett. G del regolamento

D. FORMATO

Il WFAC si svolge seguendo il programma seguente:

Domenica	-	- Cerimonia d'apertura
Lunedì	-	- WFAC – Field round
Martedì	-	- WFAC – Hunter round
Mercoledì	-	- WFAC – Animal round
Giovedì	-	- WFAC – Field round
Venerdì	-	- WFAC – Hunter round
Sabato	-	- Premiazione e, eventualmente, banchetto o cena - Consegna della bandiera IFAA agli organizzatori del prossimo WFAC - Cerimonia di chiusura

E. NORME SPECIFICHE

1. Per quanto concerne responsabili, comitato di ricorso, controllo tecnico, percorsi ufficiali, bersagli, equipaggiamento, stili di tiro e categorie, classi di rendimento, distanze di tiro, piazzole, punteggi e assicurazioni, fa stato il Regolamento e il Regolamento interno.
2. Distanze di tiro
 - a. Si tira a distanze conosciute.
 - b. Ogni piazzola sarà segnalata da una tabella con le seguenti informazioni:
 - numero del bersaglio,
 - distanza,
 - una riproduzione della visuale animale con lo "spot" ben evidenziato.
3. E' ammesso l'uso di mezzi ottici (binocoli) per la verifica della zona colpita.
4. In caso di parità sarà disputato uno spareggio. Sul terreno d'allenamento gli interessati tireranno 3 volées di 4 frecce su visuali Field poste a 50 iarde; la prima volée su visuali di 65 cm, la seconda su quelle da 50 cm e, la terza, su quelle da 35 cm. In caso di ulteriore parità, si tirerà ad oltranza sulle visuali da 35 cm („sudden death“).
5. Per partecipare all'“IFAA Champion of Nations“ che si svolge nell'ambito del WFAC, valgono le disposizioni esposte nei relativi paragrafi del Regolamento interno.

F. PERCORSI UFFICIALI

1. WFAC - Field round

a. Visuali

Visuali di carta come per il Field round (v. art. V, lett. A1 e A2 del Regolamento).

b. Percorso ufficiale

Un Field round è formato da un percorso di 28 bersagli, numerati da 1 a 28.

c. Piazzole di tiro

Per le piazzole di tiro vale l'articolo V, lett. A1 del Regolamento, per i picchetti l'articolo V, lett. A3.

d. Punteggi

I punteggi sono regolati dall'articolo V, lett. A2 del Regolamento.

2. WFAC - Hunter round

a. Visuali

Visuali di carta come per l' Hunter round (v. art. V, lett. B1 e B2 del Regolamento)

b. Percorso ufficiale

Un Hunter round è formato da un percorso di 28 bersagli, numerati da 1 a 28.

c. Piazzole di tiro

Per le piazzole di tiro vale l'articolo V, lett. B1 del Regolamento, per i picchetti l'articolo V, lett. B3.

d. Punteggi

I punteggi sono regolati dall'articolo V, lett. B2 del Regolamento

3. WFAC Animal round a distanze conosciute

a. Visuali

Visuali di carta come per l'Animal round a distanze conosciute (v. art. V, lett. C1 del Regolamento)

b. Percorso ufficiale

Un Animal round a distanze conosciute è formato da un percorso di 28 bersagli, numerati da 1 a 28.

c. Piazzole di tiro

Per le piazzole di tiro vale l'articolo V, lett. C1 e C3 del Regolamento, per i picchetti l'articolo V, lett. C4.

d. Punteggi

I punteggi sono regolati dall'articolo V, lett. C4 del Regolamento

G. REQUISITI DEI PERCORSI

Per l'allestimento dei percorsi sono da applicare le norme previste dall'articolo VI del Regolamento.

CAMPIONATO DEL MONDO BOWHUNTER (WBHC)**(Campionato svizzero: v. allegato, punto 7.)****A. DURATA**

Il WBHC si svolge sull'arco di 4 giorni consecutivi. Concesso un quinto giorno se il numero dei partecipanti lo richiede.

B. CANDIDATURA

Ogni nazione affiliata all'IFAA può organizzare un WBHC. L'organizzatore deve osservare il Regolamento IFAA.

C. FUNZIONARI

Come previsto all'art IV, lett. G del regolamento, a ogni manifestazione devono essere nominati dei responsabili.

D. FORMATO

Il WBHC comprende i seguenti percorsi da 28 piazzole:

2 Animal round a distanze sconosciute (visuali o sagome 3D)	(3 frecce)
1 3D round	(2 frecce)
1 3D hunting round	(1 freccia)

L'alternanza dei percorsi non è definita.

E. NORME SPECIFICHE

Per quanto concerne responsabili del torneo, comitato reclami, controllo tecnico, percorsi ufficiali, bersagli, equipaggiamento, stili di tiro e categorie, distanze, piazzole, punteggi e assicurazioni, fa stato il Regolamento IFAA, se non previsto diversamente nelle norme seguenti.

1. BERSAGLI**a. Visuali cartacee**

Abilitate tutte le visuali riconosciute dall'IFAA e approvate dai suoi vicepresidenti. Mostrano le zone spot (kill) e sagoma (wound) secondo le direttive IFAA.

b. Sagome 3D

Abilitate tutte le sagome 3D riconosciute dal Regolamento IFAA.

Nelle sagome con due sole aree delimitate, sarà presa in considerazione, quale sagoma (wound), l'area che si trova tra lo spot e il contorno dell'animale.

Nelle sagome con tre aree delimitate, il "perfect" sarà conteggiato assieme al super spot (kill), mentre l'area che si trova tra lo spot (vital) e il contorno dell'animale fungerà da sagoma (vital).

c. Quando la distanza fra il picchetto degli adulti e il bersaglio del gruppo 4 è uguale o inferiore alle 35 iarde, sono da prevedere 2 sagome 3D, rispettivamente 2 visuali cartacee.**2. DISTANZE DI TIRO****a. Le distanze di tiro sono sconosciute.****b. Ogni piazzola sarà segnalata da una tabella con le seguenti informazioni:**

- numero di piazzola
- dimensioni della visuale (gruppo 1, 2, 3, 4)
- dimensione della sagoma (gruppo 1, 2, 3, 4)
- una foto del bersaglio con le zone valide delimitate [(super spot (kill) e spot (vital)].

3. ATTREZZATURA

L'equipaggiamento è quello previsto dal Regolamento IFAA. Inoltre:

- a. le frecce devono corrispondere a quanto previsto dall'art. V. C. 3c
- b. sono ammesse le faretre d'arco purché non siano visibili nella finestra.
- c. l'uso di dispositivi ottici soggiace alle disposizioni del regolamento Art. IV.H.2.
- d. cambio dell'attrezzatura durante la gara:
 1. non è concessa alcuna modifica all'attrezzatura che comporti un cambiamento di stile di tiro o agevoli il tiro su uno dei percorsi.
 2. l'arciere deve utilizzare l'attrezzatura di partenza durante tutto il WBHC. Unica eccezione è data da materiale difettoso.
 3. sul percorso è vietato variare il carico dell'arco.

4. ALTRE REGOLE DI TIRO

- a. Al posto della categoria "Professionisti", subentra la categoria "Pro-Am Prize Money".
- b. Nessun arciere o persona non addetta al torneo può accedere al percorso prima della gara.
- c. Non sono ammessi accompagnatori lungo i percorsi di gara. Gli organizzatori ne possono autorizzare l'accesso ad autorità o ai mass media.
- d. È severamente vietato, pena la squalifica, rivelare una distanza di tiro ad altri arcieri.
- e. È consentito consultare annotazioni personali (p. es. la regolazione dei mirini). È, tuttavia, severamente vietato, pena la squalifica, prendere nota di condizioni di tiro, distanze, ecc. che più tardi potrebbero tornar utili ad altri partecipanti.
- f. Nessun membro della squadra (o di un'altra squadra) può oltrepassare il picchetto di tiro fintanto che tutta la squadra ha terminato di tirare.
- g. All'interno della squadra i primi due arcieri tireranno per primi al primo bersaglio, i prossimi due per primi al bersaglio successivo e così di seguito. Questa regola può variare in funzione del numero dei componenti la squadra e a quanti possono tirare contemporaneamente su un determinato bersaglio.
- h. Su una piazzola con due bersagli, l'arciere che si trova sulla sinistra tira sul bersaglio di sinistra, l'altro su quello di destra.
- i. A parità di punteggio a fine gara, si procederà ad uno spareggio sul terreno d'allenamento. Tre serie di 2 frecce su sagome 3D poste alla distanza prevista per il gruppo 1. Dapprima su una sagoma del gruppo 1, poi su una del gruppo 2 e per finire su una del gruppo 3. In caso di ulteriore parità, si tirerà ad oltranza 1 freccia su un bersaglio del gruppo 3 che verrà allontanato, dopo ogni passaggio, fino alla decisione finale ("sudden death").

F. PERCORSI UFFICIALI

1. ANIMAL ROUND A DISTANZE SCONOSCIUTE (3 frecce) (OPPURE SAGOME 3D)

- a. Bersagli
Si usano visuali cartacee o sagome 3D, ma non contemporaneamente su uno stesso percorso. L'organizzatore deve annunciare quali bersagli saranno utilizzati.
- b. Percorso standard
Come l'Animal round a distanze sconosciute.

c. Piazzole

Come l'Animal round a distanze sconosciute.

Bersagli	Adulti / Veterani	Scout	Cuccioli
Gruppo 1	3 tiri in avvicinamento da 5 iarde con il primo dei 3 picchetti posto fra le 60 e le 40 iarde	dal picchetto adulti più vicino	3 tiri in avvicinamento da 5 iarde con il primo dei 3 picchetti posto a non più di 30 iarde
Gruppo 2	3 tiri in avvicinamento da 3 iarde con il primo dei 3 picchetti posto fra le 45 e le 30 iarde	come gli adulti	3 piazzole con bersaglio posto ad una distanza massima di 25 iarde
Gruppo 3	4 piazzole con bersaglio posto fra le 35 e le 20 iarde	come gli adulti	4 piazzole con bersaglio posto ad una distanza massima di 20 iarde
Gruppo 4	4 piazzole con bersaglio posto fra le 20 e le 10 iarde	come gli adulti	4 piazzole con bersaglio posto ad una distanza massima di 10 iarde

d. Punteggio

Come specificato nel Regolamento per l'Animal round a distanze conosciute. Se dovessero essere utilizzate delle sagome tridimensionali, spot e super spot hanno lo stesso valore.

2. PERCORSO STANDARD 3D IFAA (2 frecce)a. Sagome

Come specificato nel regolamento.

b. Percorso standard

Come specificato nel regolamento.

c. Piazzole

Come specificato nel regolamento.

d. Punteggio

Come specificato nel regolamento.

3. PERCORSO DI CACCIA 3D IFAA (1 freccia)a. Sagome

Come specificato nel regolamento.

b. Percorso standard

Come specificato nel regolamento.

c. Piazzole

Come specificato nel regolamento.

d. Punteggio

Come specificato nel regolamento.

G. REQUISITI DEI PERCORSI

1. Si applicano tutte le principali direttive espone all'articolo VI del Regolamento.
2. Durante la pianificazione e l'allestimento di un percorso Bowhunter bisogna osservare i seguenti punti:
 - a. le distanze devono essere quelle previste per i percorsi in questione.
 - b. i battifreccia devono essere stabili, così da non arrecar danno alle frecce. Le sagome 3D non devono essere appoggiate ma fissate saldamente al terreno.
 - c. Ogni concorrente, indipendentemente dalla sua statura deve avere una buona visione del bersaglio. Nel tracciare un percorso per soli cuccioli, tener presente la loro statura.

- d. la linea di volo non richiede la stessa agibilità dei percorsi Field: i bersagli possono essere posti in situazioni reali senza, tuttavia, essere coperti di proposito. Pur sapendo che i cacciatori potrebbero gradire tiri difficili, ciò non deve costituire la regola. I percorsi devono essere realistici e competitivi, ma non trasformarsi in percorsi a ostacoli o di abilità acrobatica. Un leggero grado di difficoltà è ammissibile tenendo, tuttavia, in considerazione che la maggior parte dei partecipanti non sono cacciatori. Tutti gli arcieri devono vedere distintamente il bersaglio. L'area valida non deve, pertanto, essere coperta.
3. Le sagome 3D devono essere sistemate con la zona valida rivolta verso l'arciere. Per i gruppi 1 e 2 le sagome possono avere una posizione angolata, ma tale angolazione non deve superare i 15° in rapporto all'arciere. I tiri in salita non devono superare i 45°. Vietato installare un battifreccia a contatto di una sagoma 3D. Per assicurare il minor danno possibile alle frecce e/o evitarne la perdita, può essere sistemata una protezione naturale o artificiale. Questa protezione deve essere collocata a un minimo di 10 iarde dietro la sagoma 3D. La protezione naturale è costituita da terreno privo di sassi e rocce. In mancanza di una protezione naturale è concepibile una protezione artificiale ricavata da tappeti, reti, o altro materiale adatto, che dovrà essere appeso su due sostegni paralleli. La prima protezione rallenterà la freccia facendola cadere al suolo; se dovesse continuare il volo, la freccia sarà fermata dalla seconda protezione. Queste protezioni potranno essere appese fra due alberi o fissate a dei telai idonei. Le protezioni, non tese, dovranno essere assicurate a non meno di 60 cm l'una dall'altra. Appese a 8 piedi (2,5 m) dal suolo, dovranno toccare terra senza esservi ancorate. Dove è possibile la struttura d'arresto deve essere camuffata o adeguata al terreno circostante.
4. TIRI DAL PALCHETTO (tree stand shot)
È vietato l'uso di palchetti commerciali o artigianali. Al loro posto dovranno essere allestite piattaforme di tiro.
5. PIATTAFORME DI TIRO
Le piattaforme di tiro sostituiscono i palchetti. Devono essere solide e stabili per evitare ogni rischio agli utilizzatori. Devono essere abbastanza grandi per permettere a due concorrenti di tirare contemporaneamente. Si raccomanda di accedere alla piattaforma uno alla volta; in ogni caso, mai più di due. L'accesso alla piattaforma dovrà essere facile e sicuro. Gli scalini saranno stabili, così da permettere un accesso sicuro alla piattaforma. Bisognerà pure prevedere un corrimano. Vietate le scale a pioli e altri mezzi rudimentali. Attorno alla piattaforma correrà una ringhiera alta almeno 3 piedi (90 cm), con un'apertura per il passaggio dei concorrenti. Piattaforme ritenute non idonee dagli ispettori IFAA, non potranno essere utilizzate e saranno sostituite con dei tiri dal suolo.
- OSSERVAZIONE: Una piattaforma costruita a ridosso di una collina con accesso diretto dal percorso, non ha bisogno di una scala.
Gli organizzatori devono tener presente che la piattaforma deve solo simulare il tiro dal palchetto.

CAMPIONATO MONDIALE INDOOR (WIAC)**(Campionato svizzero: v. allegato, punto 8.)**A. DURATA

Il WBHC si svolge sull'arco di 4 giorni consecutivi. Un quinto giorno è ammesso se il numero dei partecipanti lo richiede.

B. CANDIDATURA

Ogni nazione affiliata all'IFAA può organizzare un WIAC. L'organizzatore deve osservare il Regolamento IFAA.

C. FUNZIONARI

Come previsto all'art IV, lett. G, per ogni manifestazione devono essere nominati dei responsabili.

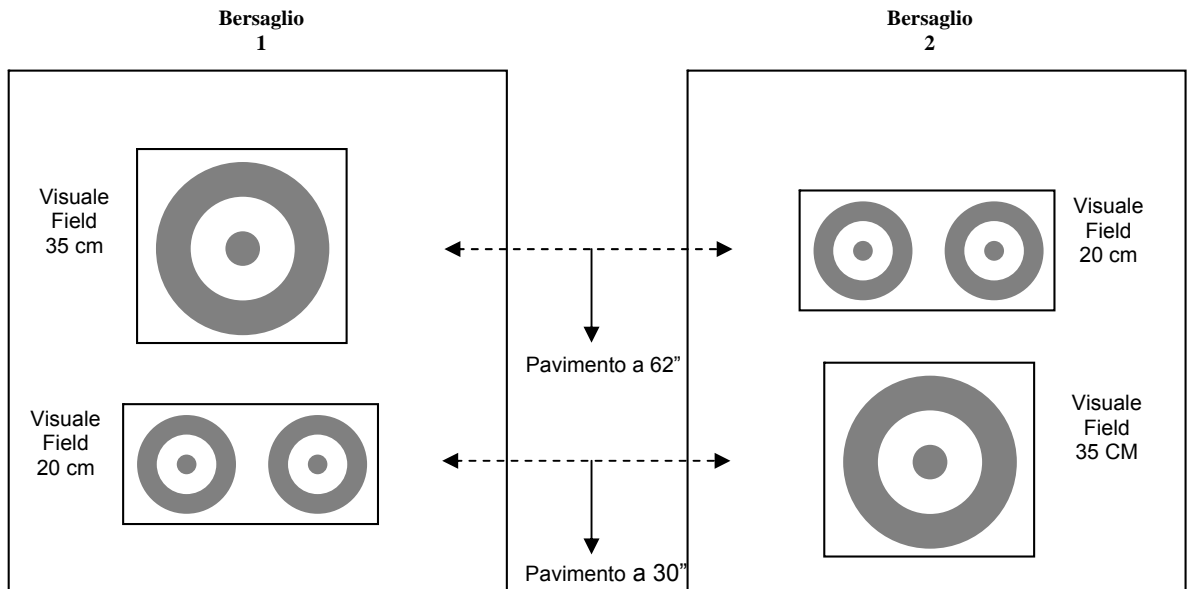
D. FORMATO

Vigilia	-	Cerimonia d'apertura
1. giorno	-	1 Indoor round
2. giorno	-	1 Indoor round
3. giorno	-	1 Indoor round Cerimonia di premiazione

A scelta dell'organizzatore, l'Indoor round del secondo giorno può essere sostituito con un Flint Indoor round, a patto che ciò sia notificato nell'invito al WIAC.

E. NORME SPECIFICHE

1. Per quanto concerne: responsabili del torneo, comitato reclami, controllo tecnico, percorsi ufficiali, bersagli, equipaggiamento, stili di tiro e categorie, classi, distanze, piazzole, punteggi e assicurazioni, fa stato il Regolamento IFAA e il Regolamento interno, se non previsto diversamente nelle regole sottostanti.
2. È ammesso l'uso di ausili ottici (p. es. cannocchiali) per il controllo dell'impatto.
3. Bisogna prevedere, in conformità all'art. VI F del Regolamento, la categoria Professionisti.
4. A parità di punti, si procederà con uno spareggio di tre volées. Vince il concorrente con il maggior numero di "X". In caso di ulteriore parità, si tirerà ad oltranza fino a una decisione finale ("sudden death").
5. Indoor round
 - a. Ci si attiene all'art.V, lett. J del Regolamento.
 - b. L'arciere può richiedere la visuale semplice o quella a cinque spot. È vietato, cambiare visuale durante il turno.
 - c. Il centro della visuale deve trovarsi ad almeno 40" (102 cm) dal pavimento.
6. Flint-Indoor round
 - a. Ci si attiene all'art.V, lett. I del Regolamento.
 - b. La disposizione dei bersagli e delle visuali deve corrispondere alla fig. 1.
 - c. La disposizione delle corsie di tiro deve corrispondere alla fig. 2.
Al termine delle prime 7 serie, i concorrenti cambiano corsia:
la corsia 1 con la corsia 2, la 3 con la 4 e così si seguito.



Bersaglio 2	Bersaglio 1	Bersaglio 2	Bersaglio 1	
2 / 20	2 / 20	2 / 20	2 / 20	20 piedi
6 / 20	6 / 20	6 / 20	6 / 20	10 iarde
4/20 + 7 (W)	4/20 + 7 (W)	4/20 + 7 (W)	4/20 + 7 (W)	15 iarde
5/35 + 7 (W)	5/35 + 7 (W)	5/35 + 7 (W)	5/35 + 7 (W)	20 iarde
1/35 + 7 (W)	1/35 + 7 (W)	1/35 + 7 (W)	1/35 + 7 (W)	25 iarde
3/35 + 7(W)	3/35 + 7(W)	3/35 + 7(W)	3/35 + 7(W)	30 iarde
corsia 4	corsia 3	corsia 2	corsia 1	

Fig 2

Osservazioni:

3/35 sta per: postazione 3, visuale di 35 cm

6/20 sta per: postazione 6, visuale di 20 cm

7(W) sta per: postazione 7, consiste in un "walk up"

REGOLAMENTO INTERNO IFAA
(Policies of the IFAA)

ARTICOLO 1 COMMISSIONE PER I RECLAMI

(CH: v. allegato, punto 9.3)

- A. Ai tornei IFAA, sia mondiali sia continentali riconosciuti dall'IFAA, reclami e controversie saranno esaminati e giudicati dal Comitato Reclami.
- B. I reclami dovranno essere presentati per iscritto, entro un'ora dalla conclusione della gara della giornata. L'intenzione di inoltrare reclamo deve essere annunciata dall'arciere non appena ultimato il percorso. Il reclamo deve contenere tutti i particolari del caso, i testimoni dell'incidente, e i motivi del ricorso.
- C. La protesta deve essere accompagnata da una cauzione fissata anticipatamente.

D. MEMBRI DEL COMITATO

Il comitato reclami è formato da:

Presidente: il vice presidente IFAA o, in sua assenza, il presidente
Membri: il responsabile del torneo
 3 rappresentanti del congresso mondiale

Ai tornei continentali IFAA questa composizione può variare; devono, tuttavia, essere nominati membri IFAA già sul posto.

Se il torneo lo esige, il presidente può chiamare in comitato altri membri. Giornalmente, al termine del tiro, il comitato reclami si riunisce in un luogo prestabilito. Per informare i membri del comitato reclami che è stato depresso un ricorso, si può utilizzare un segnale convenzionale (bandiera, comunicazione orale, altri segnali).

E. PROCEDURA DI RECLAMO

1. Il comitato reclami esaminerà solo ricorsi che si richiamano agli articoli IV-IX (inclusi), del Regolamento, come pure le norme previste per i campionati mondiali e continentali. Tutti gli altri problemi potranno essere risolti dal responsabile di torneo.
2. Nessuno può presentare reclamo in nome di altri. Il ricorso deve essere avanzato da chi ha subito il torto.
3. I cuccioli non possono presentare reclami.
4. Se chi presenta ricorso non parla inglese, può chiedere di essere assistito, in riunione, da un interprete.
5. Ispettori dei percorsi informati dei fatti possono essere invitati alla riunione per esporre la loro versione dei fatti.
6. Nessuno, oltre alle persone qui menzionate, può assistere alla riunione.
7. Se la protesta è accolta, la cauzione sarà restituita; in caso contrario, la cauzione rimarrà all'IFAA.
8. Il comitato reclami valuterà il caso fondandosi sul giudizio naturale in quando dovrà permettere alle parti in causa di presentare le proprie ragioni. Il comitato reclami emanerà una decisione giusta, conforme alle intenzioni dell'IFAA. Il verdetto potrà variare dal far tirare di nuovo su un bersaglio, all'essere assegnata ad un altro stile di tiro, al non accreditare una parte dei risultati oppure il risultato totale di un giorno o di diversi giorni, al sospendere la partecipazione dell'arciere dalla competizione, alla notificazione dell'arciere alla sua federazione nazionale.
9. La decisione del comitato reclami sarà registrata per iscritto e letta alle parti. Se ritenuto opportuno, la decisione sarà resa pubblica. La decisione dovrà essere trasmessa all'IFAA per conoscenza. La decisione di un comitato reclami non è giuridicamente vincolante.

ARTICOLO 2 COMMISSIONE TECNICA

- A. Il Comitato Tecnico è formato da tre persone che devono essere affiliate a una nazione aderente dell'IFAA; possibilmente appartenenti a tre continenti diversi.
- B. Il presidente IFAA nomina il comitato e ne designa il presidente.
- C. Le decisioni del comitato sono ispirate da una corretta interpretazione del presente Regolamento.
- D. L'interpretazione dello statuto non rientra nei compiti di questo comitato.
- E. Richieste d'interpretazioni e decisioni:
1. Il comitato tecnico accoglie richieste d'interpretazione e di decisioni se provengono da:
 - a. regole stabilite da un rappresentante IFAA durante un torneo mondiale o continentale.
NOTA: queste richieste sono per lo più di conferma che la norma stabilita durante il torneo è valida. Il comitato tecnico può accoglierla o annullarla, basandosi sul regolamento vigente al momento in cui la nuova norma fu stabilita. Tutte le norme adottate durante un torneo sono trasmesse al segretario IFAA, che informerà il comitato tecnico. Al comitato tecnico saranno sottoposti tutte le circostanze e tutte le interpretazioni che hanno portato all'adozione di tale norma.
 Il comitato tecnico può procedere a una verifica della correttezza della decisione.
 - b. da un responsabile IFAA o da un delegato di una nazione affiliata alla IFAA.
NOTA: Queste richieste sono, di norma, di interpretazione di regole esistenti.
 - c. interpretazioni richieste da fabbricanti di attrezzature arcieristiche
NOTA: Tutte le richieste dei costruttori sono considerate di interpretazione.
 2. Tutte le richieste d'interpretazione e di decisione sull'equipaggiamento, devono essere accompagnate, per quanto possibile, da descrizione, schizzi e diagrammi per rendere più chiaro il senso della richiesta. Nel caso di nuove apparecchiature o dispositivi non prontamente disponibili ovunque, deve essere fornita al comitato tecnico anche la documentazione del costruttore.
NOTA: In mancanza della documentazione o dell'apparecchiatura da esaminare, il comitato tecnico può non essere in grado di formulare una decisione definitiva.
- F. NUOVE ATTREZZATURE ARCIERISTICHE
- Il comitato tecnico è autorizzato a emanare regole su di un nuovo dispositivo. Questa autorizzazione, e le norme emesse, si applicano solo se l'attrezzatura è considerata non conforme alle direttive IFAA vigenti.
- G. DECISIONI
1. Per le decisioni del comitato tecnico fanno stato i regolamenti IFAA vigenti al momento della decisione.
 2. Se il comitato IFAA non è d'accordo su una decisione adottata dal comitato tecnico, questa è rinviata, accompagnata dalle motivazioni, al comitato tecnico che ha la possibilità di procedere a nuove verifiche. La seconda decisione del comitato tecnico, che può corrispondere alla prima, è definitiva.

3. Tutte le decisioni del comitato sono definitive e vincolanti per la federazione fino alle verifiche del susseguente congresso mondiale. Il segretario IFAA trasmette le decisioni del comitato tecnico ai rappresentanti delle nazioni affiliate. Se il congresso IFAA non convalida tali decisioni, queste vengono automaticamente annullate. Se accettate, bisogna apportare le modifiche necessarie all'edizione successiva del Regolamento.
4. Nel verificare le decisioni del comitato tecnico, il congresso mondiale dovrà accertare se questa è stata presa in accordo con le norme vigenti al momento della decisione.

H. MODIFICHE ALLA PROCEDURA

Modifiche alla procedura possono essere apportate solo dal presidente, su richiesta del presidente del comitato tecnico o del congresso mondiale.

ARTICOLO 3 BANDIERE NAZIONALI

Ogni delegato IFAA è responsabile della bandiera del proprio paese e di farla pervenire al torneo successivo.

ARTICOLO 4 VERIFICA DELLE AFFILIAZIONE

Ad ogni torneo IFAA i partecipanti dovranno esibire la tessera di affiliazione alla loro federazione nazionale.

ARTICOLO 5 RESPONSABILI TECNICI

Tutte le nazioni affiliate all'IFAA dovranno avere personale in grado di eseguire il controllo tecnico di tutti i tipi di arco.

ARTICOLO 6 REGISTRAZIONE DEI PRIMATI INTERNAZIONALI

Il presidente istituirà una carica ,non elettiva, per la registrazione dei primati internazionali, denominate „The International Score Recorder“.

ARTICOLO 7 ASSICURAZIONE “RESPONSABILITÀ CIVILE”

L'IFAA esige che la nazione organizzatrice di campionati mondiali e continentali si doti di una copertura assicurativa.

Gli interessi dell'IFAA devono essere chiaramente esposti nella polizza.

ARTICOLO 8 SEGGI VACANTI

- A. La vacanza di una funzione elettiva in seno al comitato IFAA, dovrà essere risolta nel modo seguente:
 1. Entro quattro settimane il presidente designa, a proprio giudizio, un sostituto.
 2. Se il seggio diviene vacante a meno di sei mesi dal congresso mondiale biennale, la designazione presidenziale rimane valida per il resto dl mandato. Negli altri casi rimane valido la procedura di nomina prevista all'art. XI, lett. D dello Statuto.
 3. Rimane vacante il posto di presidente, questo sarà preso dal vicepresidente e si dovrà nominare o eleggere un nuovo vicepresidente, in conformità ai punti 1 e 2 del presente articolo.
 4. Rimane vacante il posto di segretario o di cassiere, il termine previsto al punto 2 del presente articolo sarà portato a dodici mesi.
 5. Fosse necessaria una nuova nomina, come previsto ai punti 2 e 3 del presente articolo, la persona designato dal presidente sarà uno dei candidati ufficiali all'elezione.

- B. Un seggio è considerato vacante:
1. alla morte o alle dimissioni del titolare,
 2. per incapacità del titolare o a seguito di una condanna giudiziaria per inadempienza,
 3. se, per più di tre mesi, il titolare non ottempera ai suoi compiti, fra cui: inadempienza del proprio ufficio, mancanza di comunicazione con il presidente; con gli altri membri del comitato e con il congresso,
 4. quando il titolare non è più membro di una federazione affiliata all'IFAA.
 - a. Se, per una causa qualsiasi, la federazione nazionale di appartenenza dovesse uscire dall'IFAA, il titolare potrà rimanere in funzione fino alla fine del mandato. Può richiedere al congresso chiarimenti sul futuro.
 5. Il congresso deve essere informato per tempo di tutti i passi compiuti dal presidente in questo ambito.

ARTICOLO 9 CONTRIBUTI DI GARA

- A. Dal ricavato dei campionati mondiali e continentali, l'IFAA preleva una tassa. Questa è calcolata in base al totale delle iscrizioni (per quanto riguarda l'ammontare della tassa d'iscrizione) e al numero dei partecipanti (senza tener conto dei pagamenti tardivi).
- B. Entro due settimane dalla fine del torneo, l'organizzazione del campionato informa il segretario IFAA sul numero dei partecipanti (per categoria e ammontare delle rispettive tasse d'iscrizione) per definire l'ammontare spettante alla federazione. Il versamento deve essere fatto entro 60 giorni dall'invio della fattura. Non fosse il caso, la cauzione potrebbe non essere restituita e l'affiliazione all'IFAA sospesa fino a pagamento avvenuto.
- C. L'ammontare del contributo è stabilito dal congresso IFAA e può essere modificato in ogni momento.
- D. Al momento l'IFAA preleva il 15%.
- E. Se organizzatore del torneo deve sottostare a delle imposizioni fiscali (p.es. IVA) o ad altre trattenute sulle tasse d'iscrizione, la parte spettante all'IFAA si baserà sul netto delle entrate dopo deduzione del dovuto allo stato. L'organizzatore deve provare l'esistenza di queste imposizioni, presentare un preventivo ed esibire dei numeri di registrazione statali (p. es. numero IVA).

ARTICOLO 10 COMPETIZIONE "CAMPIONE DELLE NAZIONI"

A. SCOPO

Provvedere uno spazio nel quale le squadre nazionali possono competere l'una contro l'altra per il titolo di "Champion of Nations". Questo concorso accoglie tutti gli stili di tiro e consente varie strategie per la formazione delle squadre.

B. PARTECIPAZIONE

Ogni nazione affiliata all'IFAA può partecipare al torneo "Champion of Nations". I membri della squadra devono essere associati alla federazione per cui competono. Sono ammessi adulti e veterani, uomini e donne, di tutti gli stili di tiro. Non ammessi i professionisti e gli scout. È prevista una tassa di partecipazione.

C. STILI DI TIRO

Gli stili di tiro IFAA sono suddivisi in sette gruppi dagli stili affini:

Gruppo 1	Gruppo 2	Gruppo 3	Gruppo 4	Gruppo 5	Gruppo 6	Gruppo 7
AFBH(R)	AFBL	AFBU	AFBB(R)	AFFS(R)	AFFU	AFLB
AMBH(R)	AMBL	AMBU	AMBB(R)	AMFS(R)	AMFU	AMLB
AFBH(C)	VFBL	VFBU	AFBB(C)	AFFS(C)	VFFU	VFLB
AMBH(C)	VMBL	VMBU	AMBB(C)	AMFS(C)	VMFU	VMLB
VFBH(R)			VFBB(R)	VFFS(R)		
VMBH(R)			VMBB(R)	VMFS(R)		
VFBH(C)			VFBB(C)	VFFS(C)		
VMBH(C)			VMBB(C)	VMFS(C)		

La selezione della squadra è compito della federazione nazionale. Ognuno di questi gruppi sarà presente in squadra con un concorrente, uomo o donna. Una squadra completa è, dunque, formata da sette elementi. Una nazione può partecipare con una squadra di meno di sette elementi, se non ha arcieri in uno dei gruppi o se decide così per motivi propri.

D. ACCUMULO DEI PUNTI

1. Punti individuali

Le singole squadre accumulano punti come segue (per questo esempio si ipotizza che le nazioni partecipanti siano sette). Ogni giorno, in ogni gruppo di stili di tiro, chi ha realizzato il punteggio più alto procurerà 7 punti alla propria squadra; il secondo 6, il terzo 5 e così di seguito fino al settimo che otterrà 1 punto.

Eccezione: se i primi di due squadre hanno pari punti, entrambe le squadre otterranno 7 punti e la distribuzione dei punti restanti sarà: 6-5-4-3-2. Un ex equo al terzo posto porterà alla seguente distribuzione: 7-6-**5-5**-4-3-2. In ogni caso i concorrenti piazzati nei ranghi sottostanti agli ex equo ottengono più punti del previsto.

2. Totali di squadra

Giornalmente il punteggio di ogni membro della squadra è aggiornato e tutti i totali sommati fra loro. A torneo concluso la squadra con il punteggio più alto prenderà 7 punti, la seconda sei, la terza 5 e così di seguito. Anche qui, eventuali ex equo contribuiranno ad aumentare il punteggio delle squadre successive.

3. Medagliere

Le medaglie conquistate durante il WFAC dai membri delle squadre nazionali daranno punti pari al numero di squadre partecipanti al torneo "Champion of Nations". Nel nostro esempio: 7 punti per ogni medaglia d'oro, 5 punti per le medaglie d'argento e 3 punti per le medaglie di bronzo. Nel caso di un diverso numero di nazioni partecipanti, l'oro avrà valore pari al numero delle nazioni presenti.

E. STRATEGIA

Il torneo "Champion of Nations" comporta uno sforzo congiunto di tutti gli arcieri. Dalla partecipazione complessiva nei vari stili di tiro, alle prestazioni di ogni singolo elemento della squadra, tutto è teso al raggiungimento della vittoria finale. Bisogna riconoscere che la pratica dei vari stili di tiro esercitati in ambito nazionale hanno grande peso in questa competizione. Ad esempio, una nazione che non pratica il Longbow non riuscirà a presentare una squadra completa.

Come si può desumere, si possono applicare varie strategie per formare una squadra.

Può, per esempio, capitare che un arciere non raccolga punti nel gruppo del suo stile di tiro, ma può aspirare a una medaglia nella sua classe nel WFAC.

In ogni squadra c'è un solo arciere appartenente a un dato gruppo di stili di tiro. Questi competerà giornalmente con altri arcieri del suo stesso gruppo.

Consideriamo il 7° gruppo (Longbow AM o AF). Prendendo in considerazione i primi tre WFAC durante i quali è stato disputato il torneo "Champion of Nations" (1996, 1998, 2000); ci si può aspettare che la squadra nazionale NFAA-USA si aggiudichi la vittoria nel gruppo AMBL grazie ai risultati ottenuti nel WFAC. Le altre squadre hanno la possibilità di mutare questo risultato.

Una buona scelta potrebbe essere l'introduzione di un'ottima AFLB sia per l'ottenimento di una medaglia d'oro, sia per la concorrenza non troppo forte.

Nell'intenzione dell'IFAA il torneo "Champion of Nations" dovrebbe invogliare le nazioni a promuovere uno stile di tiro non molto praticato dai propri affiliati. Ogni membro della squadra, anche il più debole, ogni giorno ottiene almeno 1 punto, che potrebbe anche essere quello decisivo.

ARTICOLO 11 CORSI PER ISTRUTTORI

L'IFAA, su richiesta di paesi affiliati, può riconoscere corsi e certificati di formazione. Il presidente può nominare una commissione incaricata di trattare queste richieste.

ARTICOLO 12 VISUALI RICONOSCIUTE DALL'IFAA

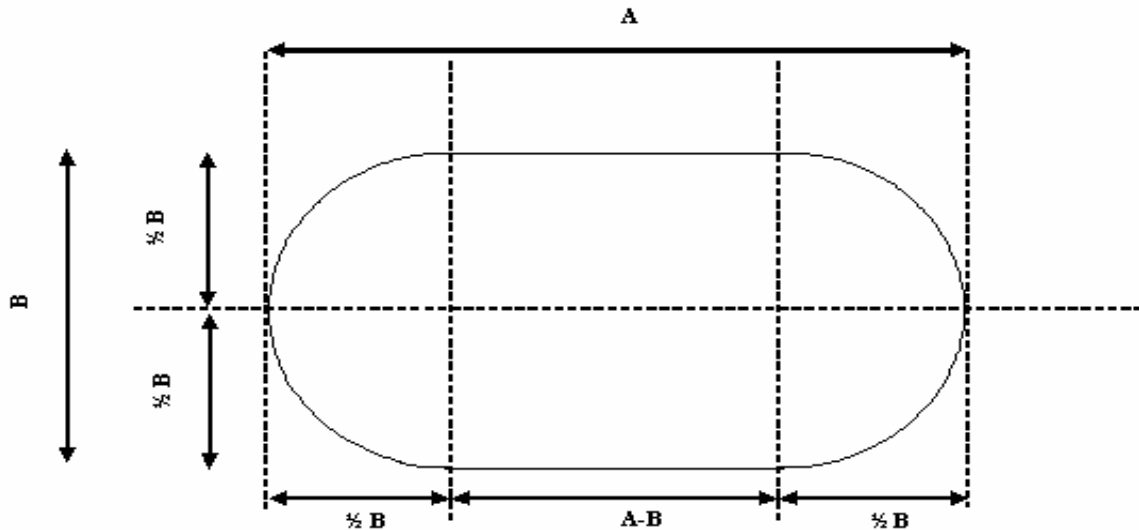
A. VISUALI FIELD, HUNTER, INDOOR, ANIMALI E ALTRE

Tutte le visuali riconosciute dall'IFAA sono controllate nel modo seguente per stabilire se rispondono alle esigenze del momento:

1. I membri del congresso mondiale sono informati sulle visuali non più attuali.
2. Il produttore, o la federazione nazionale, sono avvisati che entro 6 mesi devono rientrare nelle norme stabilite dall'IFAA.
3. Se allo scadere del termine nulla è cambiato, la visuale è dichiarata inabile e il riconoscimento IFAA ritirato.
4. Il segretario fa in modo che annualmente siano verificate tutte le visuali riconosciute. A questo scopo richiede a ogni federazione nazionale una dichiarazione scritta in cui si conferma che le visuali utilizzate rientrano nelle norme IFAA. Questo deve essere fatto ogni anno al momento del rinnovo dell'affiliazione.
5. Ogni tre anni, dal primo riconoscimento, le visuali devono essere spedite a un incaricato del presidente affinché siano di nuovo misurate e approvate.
6. Stessa procedura anche per le sagome 3D approvate dall'IFAA; queste, però, non devono essere spedite per l'ispezione.

B. VISUALI ANIMALI: DEFINIZIONE DELLA ZONA VALIDA INTERNA

Forma e dimensione interna delle visuali animali vengono stabilite basandosi sul modello sottostante:



Gruppo	A (orizzontale)		B (verticale)	
	1	368 mm	14,5"	229 mm
2	267 mm	10,5"	178 mm	7,0"
3	178 mm	7,0"	114 mm	4,5"
4	64 mm	2,5"	92 mm	3 5/8"

Tutte le dimensioni si riferiscono alla parte interna della linea che delimita lo spot.

C. SAGOME 3D: ASSEGNAZIONE DEI GRUPPI



Le sagome 3D sono attribuite ai vari gruppi nel modo seguente:

Si misura la lunghezza di una linea verticale che passa dal centro del super spot.

Definita questa lunghezza, le sagome vengono, poi, assegnati ai gruppi seguenti:

Gruppi	Lunghezza linea	
1	> 250 mm	> 9 7/8 "
2	201 - 250 mm	7 15/16 - 9 m7/8 "
3	150 - 200 mm	5 15/16 - 7 7/8 "
4	< 150 mm	< 5 15/16 "

D. TOLLERANZE MASSIME PER LE VISUALI

1. Tutte le misure passano dal centro della visuale, sia orizzontalmente che verticalmente.
2. L'area valida è misurata dal limite esterno della linea di demarcazione.
3. Queste le tolleranze massime:

Visuali Field e Hunter			
	Zona 5	Zona 4	Zona 3
65 cm	2 mm	3 mm	3 mm
50 cm	1,5 mm	3 mm	3 mm
35 cm	1 mm	3 mm	3 mm
20 cm	1 mm	2 mm	3 mm

Visuali animali, zona valida interna			
Gruppo 1	Gruppo 2	Gruppo 3	Gruppo 4
3 mm	3 mm	2 mm	1 mm

Visuali Indoor					
	Zona 5	Zona 4	Zona 3	Zona 2	Zona 1
40 cm	1 mm	2 mm	2,5 mm	3 mm	3 mm
16 cm (5 spot)	1 mm	2 mm			

E. APPROVAZIONE DELLE SAGOME 3D

1. Durante le gare riconosciute dall'IFAA possono essere utilizzate solo sagome approvate dall' IFAA Executive Council (comitato)
2. Richiesta di approvazione
Quando l' IFAA dà il nulla osta per l'organizzazione di una gara, l'organizzatore deve informare il segretario IFAA sul tipo di sagome 3D utilizzate. Se queste non sono ancora state riconosciute, l'organizzatore dovrà ottenerne l'approvazione da parte del comitato IFAA. L'organizzatore dovrà provvedere per un "test standard" delle sagome previste e inviarne i risultati al segretario IFAA, al più tardi 6 mesi prima della gara.
3. Test standard
Il test standard è suddiviso in 3 parti:
 - a. Test di idoneità**
 - i. sotto la pioggia, si scoccano 12 frecce di tipo ACE, o simili, con un compound di 60/70 libbre a una distanza di 15 iarde. Nessuna freccia deve penetrare per più di 2/3 della sua lunghezza nella sagoma. Le frecce non devono rimanere incollate al bersaglio e devono poter essere estratte abbastanza facilmente
 - ii. sotto la pioggia, si scoccano 12 frecce di legno con un long bow di 35/45 libbre a una distanza di 15 iarde. Nessuna freccia deve rimbalzare dalla sagoma o penetrare per più di 2/3 della sua lunghezza nella sagoma. Le frecce non devono rimanere incollate al bersaglio e devono poter essere estratte abbastanza facilmente.
 - iii. in condizioni meteorologiche buone, si scoccano 12 frecce con un long bow di 35/45 libbre a una distanza di 15 iarde. Nessuna freccia deve rimbalzare dalla sagoma.

b. Test di resistenza

- i. il test di resistenza sarà effettuato simulando condizioni di caccia”
 - ii. ogni sagoma 3D sottoposta al test di resistenza sarà sistemata alla distanza minima prevista per il suo gruppo di appartenenza
 - iii. si tireranno 250 frecce sullo stesso lato del bersaglio.
 - iv. sulle sagome 3D poste a meno di 35 iarde si tireranno solo 125 frecce
 - v. durante la prova si useranno archi e frecce rappresentativi dei diversi stili di tiro per la categoria adulti
 - vi. il numero di frecce rimbalzate, come pure di quelle che hanno trapassato la sagoma deve essere registrato assieme al tipo di arco, alla sua potenza e al tipo di freccia.
4. Entro 4 settimane dall’ottenimento dei risultati, il segretario IFAA decide se le sagome 3D in questione potranno essere utilizzate per le manifestazioni IFAA.

ARTICOLO 13 IFAA WORLD MAIL MATCHES

1. Concorso aperto a tutti gli arcieri non professionisti.
2. Categorie
Veterani (≥ 55 anni), senza classi
Adulti (≥ 17 anni), classi A, B e C
Scout (13 – 16 anni), classi A, B e C
Cuccioli (10 – 13 anni), senza classi
3. Stili di tiro
Tutti gli stili riconosciuti dall’IFAA
4. Date:
IFAA World – Mail Match Field: 1. maggio – 31 agosto
IFAA World – Mail Match Indoor: 1. dicembre - 31. marzo
5. Percorsi:
IFAA World – Mail Match Field:
 1. IFAA Field round 1. maggio – 30 giugno
 2. IFAA Hunter round 1. luglio – 31 luglio
 3. IFAA Animal round 1. agosto – 31 agosto

IFAA World – Mail Match Indoor
 1. IFAA Indoor round 1. dicembre – 31 gennaio
 2. IFAA Indoor round 1. febbraio – 28 febbraio
 3. IFAA Indoor round 1. marzo – 31 marzo
6. Le iscrizioni devono essere fatte:
IFAA World – Mail Match Field: prima del 6 luglio
IFAA World – Mail Match Indoor: prima del 6 febbraio
7. Comunicazione dei risultati:
 1. IFAA Field round: 6 luglio
 2. IFAA Hunter round: 6 agosto
 3. IFAA Animal round: 6 settembre

 1. IFAA Indoor: 6 febbraio
 2. IFAA Indoor: 6 marzo
 3. IFAA Indoor: 6 aprile

ARTICOLO 14 AFFILIAZIONI E NAZIONALITÀ

Questo articolo serve da direttiva per le associazioni nazionali affiliate all'IFAA.

1. I problemi che possono sorgere quando una o più associazioni nazionali affiliate all'IFAA accettano membri provenienti da un'altra associazione nazionale affiliata dell'IFAA, sono di natura nazionale.
2. L'IFAA non può imporre alle nazioni affiliate se accogliere o respingere un postulante.
3. Ogni nazione deve fissare nei propri regolamenti le condizioni di affiliazione per gli stranieri.
4. Una nazione che non vuole che i propri concittadini diventino membri di una federazione estera affiliata all'IFAA, deve chiedere alle altre società nazionali, tramite il segretariato IFAA, di cooperare in tal senso. Questa richiesta di cooperazione non è tuttavia vincolante per le altre nazioni.
5. Ogni nazione è libera di fissare delle norme inerenti l'affiliazione alla società nazionale.
6. In materia di affiliazione ogni nazione è libera di trovare delle intese con altre nazioni.
7. L'IFAA riconoscerà anche in futuro i membri di una nazione affiliata. Se un'affiliazione dovesse essere rifiutata o il membro espulso dalla società nazionale, l'IFAA, una volta ottenuta l'informazione, la trasmetterà alle altre nazioni affiliate con la raccomandazione di non accogliere fra i propri membri la persona in questione.

ARTICOLO 15 STATUS DELL'ARCIERE

Dal 1. maggio 2008, in conformità I Regolamento, tutti gli arcieri iscritti ad una federazione affiliata all'IFAA acquisiscono lo status di dilettante senza che sia tenuto conto del loro status attuale.

A. Senso e scopo

Con questa norma si vuole preservare la distinzione fra arciere dilettante e arciere professionista e preservare, pertanto, lo sport amatoriale da ogni abuso incontrollato di sponsoring e stimoli finanziari.

Si reputa necessario mantenere il carattere amatoriale dello sport del tiro con l'arco che, per quanto riguarda le regole di competizione, in generale si disciplina autonomamente, affinché questo sport seguiti a essere apprezzato dagli arcieri dilettanti.

B. Dubbi concernenti lo status di dilettante

Chi intende conservare lo status di dilettante ma dubita che un qualche suo comportamento possa farglielo perdere, deve prendere contatto per iscritto con l'IFAA.

C. Definizione dello status di dilettante

1. un arciere dilettante può lavorare in un negozio di articoli per il tiro con l'arco e essere pagato per il suo lavoro
2. non deve intraprendere alcuna azione atta a trasformarlo in professionista, compreso l'la ricerca di un accordo, orale o scritto, con uno sponsor e altri contatti professionali.
3. non può diventare membro attivo di un'altra federazione di tiro con l'arco professionista
4. può prendere parte a una competizione IFAA dotata di premi in denaro ma non può accettare alcun premio o buono, di un valore superiore a 500 euro o in un'altra valuta nazionale. Questo limite è il valore massimo dei premi o dei seri che un dilettante può ottenere in competizioni riconosciute dall'IFAA durante un anno solare. I premi o i buoni non possono essere convertiti scambiati con dei contati. L'arciere può tuttavia lasciare il buono alla sua federazione nazionale e essere risarcito da questa in conformità a quanto previsto dall'articolo 5.a.

5. non può accettare danaro o altri mezzi di rimborso per coprire le spese sostenute per partecipare ad un torneo se non nei modi ricordati da questo articolo:
 - a. per partecipare ad un torneo, l'arciere può ottenere un rimborso spese, che non superi le spese effettive, nel modo seguente:
 - i. da un membro della famiglia o dal tutore
 - ii. dalla federazione nazionale di cui è socio
 - iii. e spese devono coprire solo l'effettiva durata della competizione, il tempo di trasferta effettiva e il periodo di allenamento.
 - b. l'arciere dilettante può accettare equipaggiamenti per il tiro con l'arco o altri regali (p.es. giri turistici o viaggi di caccia), se questi non vengono utilizzati per scopi pubblicitari. Equipaggiamento e regali non possono essere convertiti in danaro.
 - c. le spese effettive sostenute da un arciere invitato a partecipare ad un torneo per ragioni non legate alle sue conoscenze nel tiro con l'arco, possono essere rimborsate.
 - d. le spese effettive sostenute da un arciere che partecipa ad una esposizione con scopi benefici possono essere rimborsate purché l'esposizione non sia legata ad una manifestazione di tiro con l'arco.
 - e. l'arciere che da dei corsi di tiro con l'arco può ricevere un rimborso per le sue spese effettive.
 - f. un arciere dilettante non può mettere a disposizione le sue conoscenze e la sua reputazione nel tiro con l'arco per:
 - i. pretendere, pubblicizzare e vendere con scopo di lucro.
 - ii. ottenere dei pagamenti, compensazioni, benefici personali o vantaggi finanziari mettendo il proprio nome a disposizione per fini pubblicitari o di vendita
 - iii. ottenere dei pagamenti, risarcimenti, benefici personali o vantaggi finanziari presenziando ad un torneo o a una esposizione legata al tiro con l'arco.
6. Un arciere dilettante può partecipare a un torneo Pro-Am (p. es. WBHC) senza contravvenire allo status di dilettante a condizione che soddisfi il sopraccitato paragrafo 4.

D. Definizione dello status professionista

1. Per poter partecipare da professionista a tornei riconosciuti dall'IFAA, il postulante deve farsi registrare presso l'IFAA stessa quale professionista. La registrazione deve essere fatta presso il segretariato IFAA il quale, tuttavia, può delegare ad altri tale funzione.
2. Al momento in cui lo status di un arciere non è più conforme alle norme, questi sarà considerato come professionista registrato.
3. Un arciere membro di una squadra di tiro con l'arco di un'azienda sarà considerato come professionista.
4. Se a una competizione riconosciuta dall'IFAA non è prevista la categoria professionisti, questi potranno gareggiare nella categoria dilettanti.
5. Il segretariato IFAA deve mantenere aggiornato il registro "Professionisti". Questo registro è pubblicato nel sito web dell'IFAA solo a scopo di referenza. Il registro valido rimane, tuttavia, quello aggiornato del segretariato IFAA.
6. L'arciere registrato quale professionista, o considerato tale, mantiene questo status fino al momento in cui il comitato IFAA gli attribuirà lo status di dilettante.

E. Infrazioni alle regole

1. La responsabilità per la salvaguardia dello status di dilettante o di professionista spetta all'arciere stesso.
2. Se l'IFAA viene messa a conoscenza di un'eventuale violazione dello status di dilettante da parte di una persona che si dichiara dilettante, sta all'IFAA decidere se vi è stata infrazione alle regole. Ogni caso è esaminato nella misura che il vicepresidente stima opportuna. La decisione del vicepresidente concernente una violazione, deve essere comunicata alla persona in causa. La decisione è definitiva se la persona in questione non decide di portare la vertenza davanti al comitato IFAA.

F. Applicazione delle regole

1. Dopo che il vicepresidente ha stabilito che un arciere ha violato lo status di dilettante, il comitato IFAA può stabilire che il suo status di dilettante è decaduto oppure chiedere alla persona in causa di astenersi da ogni azione che le impedisce di mantenere lo status di dilettante.
1. Il comitato IFAA deve fare di tutto per assicurarsi che la persona in causa sia informata e può, secondo il paragrafo 1, informare tutte le federazioni delle misure adottate.

G. Reintegrazione nello status di dilettante

1. Solo il comitato IFAA può decidere se reintegrare un arciere nello status di dilettante. Ogni richiesta di reintegrazione è esaminata, prendendo in considerazione gli sforzi compiuti dall'arciere per ritornare dilettante.
2. Per un'azione di reintegrazione, il comitato IFAA deve considerare i seguenti principi:
 - a. Attesa per la reintegrazione:

Poiché ha ammesso il suo legame professionistico con lo sport del tiro con l'arco, l'arciere professionista è considerato in vantaggio nei confronti del dilettante. Anche altre persone che infrangono lo status di dilettante sono in vantaggio nei confronti del dilettante. La decisione di rinunciare a infrangere il regolamento non porta necessariamente alla perdita di tali vantaggi. Così colui che desidera la reintegrazione fra i dilettanti deve contare su un periodo di attesa, come precisato di seguito: il tempo d'attesa inizia al momento della ultima infrazione dello status di dilettante, salvo se il comitato IFAA decide che il periodo d'attesa inizi al momento in cui il vicepresidente è stato informato dell'ultima infrazione dello status.
 - b. Tempo d'attesa per la reintegrazione

Il tempo d'attesa dipende, di norma, all'arco di tempo durante il quale la persona ha violato le regole. L'arciere può essere riammesso allo status di dilettante solo se si è comportato secondo le norme almeno per un anno.

Le direttive seguenti concernenti i tempi d'attesa sono indicative:

durata dell'infrazione	tempo d'attesa
< 5 anni	1 anno
≥ 5 anni	2 anni

L'IFAA si arroga il diritto di apportare modifiche a questi tempi di attesa.
 - c. Status durante l'attesa di reintegrazione

Durante il periodo d'attesa per la reintegrazione, il richiedente deve attenersi alle regole dello status di dilettante. Può partecipare alle competizioni IFAA, ma non può essere premiato e i suoi risultati non devono apparire nelle classifiche.

H. Procedura per la reintegrazione nello status di dilettante

La richiesta di reinserimento fra i dilettanti deve essere trasmessa al segretariato IFAA per iscritto e deve includere tutte le informazioni richieste. Il richiedente deve rispondere a tutte le altre richieste dell'IFAA. L'IFAA si riserva il diritto di contattare le autorità nazionali, gli organizzatori di tornei, sponsor, ecc. per assumere informazioni inerenti alla richiesta di reintegrazione. Queste richieste d'informazioni devono essere comunicate per iscritto al richiedente che può esigere dall'IFAA copia delle risposte ottenute.

I. Modifica di queste regole

Il comitato IFAA si riserva il diritto di rettificare queste regole. Le regole modificate devono essere sottoposte al susseguente congresso mondiale per accettazione o rigetto.

ARTICOLO 16 SQUADRE PER STILI DI TIRO

A. SCOPO

Dare una serie di elementi che permettano da sapere in che squadra competere per il titolo di "Best Style Team".

B. ISCRIZIONI

Ogni federazione affiliata all'IFAA può iscrivere una o più squadre a questa competizione. Ogni squadra dovrà versare alla tesoreria dell'IFAA una tassa d'iscrizione.

C. SQUADRE

L'IFAA riconosce due diversi tipi di gara.

1. MEMBRI ISCRITTI E MEMBRI ASSOCIATI

- a. la gara è aperta a tutti gli stili di tiro riconosciuti dall'IFAA e le squadre si confrontano in un solo stile di tiro. Possono iscriversi solo arcieri dilettanti adulti; la squadra può, tuttavia, comprendere anche sui veterani.
- b. Una squadra deve essere annunciata, per iscritto, da un rappresentante del comitato IFAA tramite un rappresentante riconosciuto di una federazione nazionale affiliata. L'iscrizione deve pervenire prima che scada la data ultima d'iscrizione.
- c. La squadra è formata da tre arcieri (non importa se donne o uomini). La squadra può nominare un quarto membro, che fungerà da riserva, e tirerà se uno dei tre membri ufficiali si ritira definitivamente dalla competizione.

2. MEMBRI DI UN'AZIENDA

- a. Questi arcieri gareggeranno in uno stile di tiro come professionisti adulti
- b. Un membro dovrà annunciare per iscritto la squadra al segretariato IFAA almeno 30 giorni prima della chiusura delle iscrizioni.
- c. La squadra è formata da tre arcieri professionisti (non importa se donne o uomini). La squadra può nominare un quarto membro, che fungerà da riserva, e tirerà se uno dei tre membri ufficiali si ritira definitivamente dalla competizione.

D. RESTRIZIONI

1. Affinché la competizione in un particolare stile di tiro abbia luogo bisogna che vi siano iscritte squadre di almeno tre federazioni affiliate.
2. Un arciere può iscriversi in una sola squadra
3. Tutti i membri della squadra devono essere iscritti individualmente anche alla manifestazione riconosciuta dall'IFAA.
4. Tutti i membri della squadra dilettanti devono essere conformi all'articolo II. E del regolamento (Squadre nazionali).

E. PUNTEGGIO

1. Il punteggio della squadra corrisponde alla somma del totale dei punti ottenuti individualmente tutti i giorni da ogni suo membro. Vince la squadra con il punteggio più alto.

F. PREMIAZIONE

1. Ogni membro della squadra vincitrice riceve un premio. Nessun premio per le altre squadre.
2. Sta al comitato IFAA decidere che tipo di premio mettere in palio durante un campionato mondiale riconosciuto. E questo può variare da torneo a torneo.
3. la scelta dei premi per altre manifestazioni riconosciute dall'IFAA spetta al comitato della federazione della nazione che ospita l'avvenimento.

ARTICOLO 17 MODULO ISPEZIONE EQUIPAGGIAMENTO

Durante le manifestazioni IFAA verrà stilato un modulo standard per il controllo dell'equipaggiamento per registrare e verificare se il materiale utilizzato è conforme al regolamento. Copia del modulo rimane a disposizione del controllo materiale, mentre l'originale rimarrà in possesso dell'arciere durante tutta la gara. Su richiesta dovrà essere mostrato agli ispettori affinché possano controllarne la conformità al regolamento.

Il segretario IFAA creerà, manterrà e aggiornerà il modulo, adattandolo alle modifiche del regolamento. A ogni manifestazione IFAA, il segretario metterà a disposizione degli organizzatori un numero sufficiente di tali moduli. I funzionari IFAA aiuteranno i responsabili del controllo dell'equipaggiamento nella stesura del modulo.

Errori o modifiche (permesse) ai materiali che si allontanano da quanto riportato sul modulo, devono essere annunciate dall'arciere ai responsabili del controllo equipaggiamento affinché il modulo possa essere rielaborato.

(Il modulo è a disposizione sul sito IFAA)

ARTICOLO 18 MODULO ISPEZIONE PERCORSI

Durante le manifestazioni IFAA sarà stilato un modulo standard per l'ispezione dei percorsi che attesti che questi si conformano al regolamento. Il modulo servirà agli ispettori per giudicare la sicurezza, la regolarità e la qualità di ogni singolo tiro sul percorso.

Il segretario IFAA creerà, manterrà e aggiornerà il modulo, adattandolo alle modifiche del regolamento. A ogni manifestazione IFAA, il segretario metterà a disposizione degli organizzatori un numero sufficiente di tali moduli. I funzionari IFAA aiuteranno gli ispettori del percorso nella stesura del modulo.

(Il modulo è a disposizione sul sito IFAA)

ARTICOLO 19 TABELLA SEGNAPUNTI

Durante le manifestazioni IFAA sarà utilizzata una tabella segnapunti standard per uniformare la registrazione dei punteggi.

Il segretario IFAA creerà, manterrà e aggiornerà il modulo, adattandolo alle modifiche del regolamento. A ogni manifestazione IFAA, il segretario metterà a disposizione degli organizzatori un numero sufficiente di tali moduli.

(Il modulo è a disposizione sul sito IFAA)

ARTICOLO 20 MODULO CLASSIFICHE

Durante le manifestazioni IFAA sarà utilizzato un modulo standard classifiche, atto a presentare le varie graduatorie in modo chiaro e garantire un minimo di leggibilità al responsabile della registrazione dei primati.

Il segretario IFAA creerà, manterrà e aggiornerà il modulo, adattandolo alle modifiche del regolamento. A ogni manifestazione IFAA, il segretario metterà a disposizione degli organizzatori un numero sufficiente di tali moduli.

INTERPRETAZIONI DEL COMITATO TECNICO

DOPPIO INCAVO NELLA FINESTRA

In tutti gli stili di tiro è ammesso il doppio incavo nella finestra.



ARCHI PEARSON G2 O DAL DESEIGN SIMILE

Gli archi Pearson G2 oppure archi con design simile sono ammessi in tutti gli stili di tiro Compound.

La parte dell'inserto in gomma sistemato sul dorso dell'impugnatura (*) è considerata parte dello stabilizzatore e sarà misurato al controllo. Pertanto gli arcieri Bowhunter, dovranno accorciare il proprio stabilizzatore per restare nei limiti stabiliti per questo stile di tiro.



SVIZZERA – DISPOSIZIONI complementari

1. Cifre di riferimento e squadre

1.1. Cifre di riferimento

1.2. Stili di tiro

		Categorie	
Longbow LB	0	-	0
Freestyle unlimited compound FU	1	Adulti maschile	1
Freestyle limited recurve FS-R	2	Adulti femminile	2
Freestyle limited compound FS-C	3	Scout maschile	3
Barebow recurve BB-R	4	Scout femminile	4
Barebow compound BB-C	5	Cuccioli maschile	5
Bowhunter recurve BH-R	6	Cuccioli femminile	6
Bowhunter compound BH-C	7	Veterani maschile	7
Bowhunter unlimited BU	8	Veterani femminile	8
Bowhunter limited BL	9	Ospiti	9
Historical Bow	C		

	Adulti maschile 1	Adulti femminile 2	Scout maschile 3	Scout femminile 4	Cuccioli maschile 5	Cuccioli femminile 6	Veterani maschile 7	Veterani femminile 8	Ospiti 9
LB	01	02	03	04	05	06	07	08	
0_	<i>AMLB</i>	<i>AFLB</i>	<i>JMLB</i>	<i>JFLB</i>	<i>CMLB</i>	<i>CFLB</i>	<i>VMLB</i>	<i>VFLB</i>	
FU	11	12	13	14	15	16	17	18	*19
1_	<i>AMFU</i>	<i>AFFU</i>	<i>JMFU</i>	<i>JFFU</i>	<i>CMFU</i>	<i>CFFU</i>	<i>VMFU</i>	<i>VFFU</i>	
FS-R	21	22	23	24	25	26	27	28	
2_	<i>AMFS(R)</i>	<i>AFFS(R)</i>	<i>JMFS(R)</i>	<i>JFFS(R)</i>	<i>CMFS(R)</i>	<i>CFFS(R)</i>	<i>VMFS(R)</i>	<i>VFFS(R)</i>	
FS-C	31	32	33	34	35	36	37	38	
3_	<i>AMFS(C)</i>	<i>AFFS(C)</i>	<i>JMFS(C)</i>	<i>JFFS(C)</i>	<i>CMFS(C)</i>	<i>CFFS(C)</i>	<i>VMFS(C)</i>	<i>VFFS(C)</i>	
BB-R	41	42	43	44	45	46	47	48	
4_	<i>AMBB(R)</i>	<i>AFBB(R)</i>	<i>JMBB(R)</i>	<i>JFBB(R)</i>	<i>CMBB(R)</i>	<i>CFBB(R)</i>	<i>VMBB(R)</i>	<i>VFBB(R)</i>	
BB-C	51	52	53	54	55	56	57	58	
5_	<i>AMBB(C)</i>	<i>AFBB(C)</i>	<i>JMBB(C)</i>	<i>JFBB(C)</i>	<i>CMBB(C)</i>	<i>CFBB(C)</i>	<i>VMBB(C)</i>	<i>VFBB(C)</i>	
BH-R	61	62	63	64			67	68	*69
6_	<i>AMBH(R)</i>	<i>AFBH(R)</i>	<i>JMBH(R)</i>	<i>JFBH(R)</i>			<i>VMBH(R)</i>	<i>VFBH(R)</i>	
BH-C	71	72	73	74			77	78	
7_	<i>AMBH(C)</i>	<i>AFBH(C)</i>	<i>JMBH(C)</i>	<i>JFBH(C)</i>			<i>VMBH(C)</i>	<i>VFBH(C)</i>	
BU	81	82	83	84			87	88	
8_	<i>AMBU</i>	<i>AFBU</i>	<i>JMBU</i>	<i>JFBU</i>			<i>VMBU</i>	<i>VFBU</i>	
BL	91	92	93	94			97	98	
9_	<i>AMBL</i>	<i>AFBL</i>	<i>JMBL</i>	<i>JFBL</i>			<i>VMBL</i>	<i>VFBL</i>	
HC	C1	C2							
C_	<i>AMHB</i>	<i>AFHB</i>							

(In corsivo le abbreviazioni IFAA valide in campo internazionale)

* I numeri 19 e 69 sono validi solo in Svizzera. L'IFAA non riconosce la categoria ospiti.
19 = ospiti con mirino / 69 = ospiti senza mirino

1.3. Le cifre di riferimento sono date dallo stile di tiro e dalla categoria.

Esempio: stile di tiro: Longbow = 0 categoria: adulti maschile = 1
Longbow adulti maschile = 01

1.4. Le cifre di riferimento son utilizzate per iscrizioni, punteggi e classifiche.

2. Squadre

2.1. La squadra è formata di 3 o 4 arcieri; se in quattro, verrà stralciato il risultato peggiore.

2.2. I membri di una squadra devono essere annunciati nominalmente prima dell'inizio della gara. Un arciere può iscriversi in una sola squadra.

2.3. La tassa d'iscrizione sarà versata prima dell'inizio della gara.

2.4. Una squadra può essere formata da arcieri praticanti di diversi stili. In tal caso la squadra gareggerà nello stile superiore. (FU+FS+LB+BU = FU, stile di tiro della squadra).

2.5. Se nella squadra è iscritto un uomo, la gruppo gareggerà nella categoria maschile.

2.6. Elenco degli stili di tiro:

1. FU
2. BU
3. FS-C
4. FS-R
5. BL
6. BB-C
7. BB-R
8. BH-C
9. BH-R
10. LB
11. HB

2.7. Gli arcieri di una squadra tirano tutti, indistintamente, alle stesse distanze e sugli stessi bersagli.

2.8. Gli arcieri di una squadra devono appartenere alla stessa società.

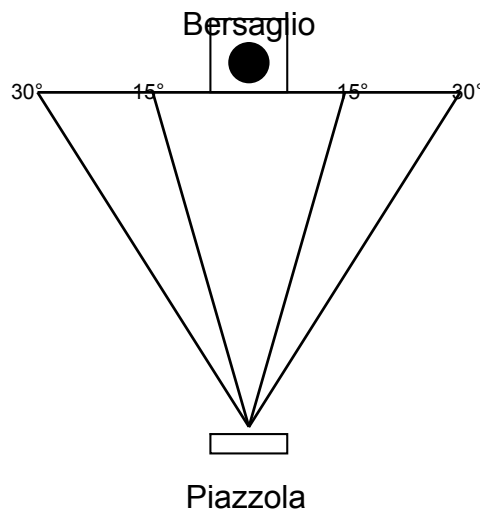
3. Altre misure di sicurezza

3.1. Viottoli e sentieri che si allontanano dal bersaglio non devono passare dietro ad esso.

3.2. Se si tira verso il basso da una piazzola rialzata o verso l'alto lungo un pendio molto ripido, l'area di sicurezza può essere ridotta.

3.3. Se un bersaglio è sistemato per un tiro verso l'alto, bisognerà prevedere che il terreno retrostante al bersaglio sia grande abbastanza per garantire una sicurezza ottimale. Non fosse il caso, bisognerà tendere una rete che assicuri sia verso l'alto sia lateralmente.

3.4. Aree di sicurezza



3.5. Nella zona di sicurezza a destra e sinistra del bersaglio non dovranno esserci né aree di attesa né piazzole di tiro. La zona di sicurezza di 15° - 30° dipende dalla configurazione del terreno.

4. Frecce

4.1. Frecce perse: al termine della gara l'arciere annuncia all'organizzazione le frecce perse con un'annotazione sul retro della tabella segnapunti, indicando il numero del bersaglio dove è avvenuta la perdita.

4.2. Frecce danneggiate o rotte: ogni arciera recupera le proprie frecce sia danneggiate che rotte. Lasciarle sul posto è antisportivo.

4.3. Contrassegno e numerazione delle frecce: per i tornei ufficiali FAAS, le frecce devono essere chiaramente contrassegnate con il nome e il cognome oppure con il numero della tessera FAAS. Secondo il tipo di gara bisognerà anche provvedere alla numerazione delle frecce.

5. Modifiche al regolamento IFAA e norme supplementari.

- 5.1. Animal round: i picchetti per gli adulti sono gialli, blu per gli scout (se non tirano dal picchetto per adulti) e neri per i cuccioli.
- 5.2. International round: i picchetti per gli adulti sono bianchi, blu per gli scout (se non tirano dal picchetto per adulti) e neri per i cuccioli.

6. Campionato svizzero Field/Hunter

- 6.1. Il campionato svizzero Field/Hunter è composto da un percorso Field e da un percorso Hunter, disputati in due giornate consecutive.
- 6.2. Valgono i regolamenti Field round e Hunter round IFAA (art. V).
- 6.3. All'ora stabilita i partecipanti devono iniziare il tiro dalla piazzola loro attribuita. Altrimenti, in caso di ricorso, il punteggio conseguito potrebbe essere annullato.
- 6.4. Field round: i picchetti per gli adulti sono bianchi, blu per gli scout (se non tirano dal picchetto per adulti) e neri per i cuccioli.
- 6.5. Hunter round: i picchetti per gli adulti sono rossi, blu per gli scout (se non tirano dal picchetto per adulti) e neri per i cuccioli.
- 6.6. Se nel corso della gara una squadra ha tempo per cercare le frecce perse, per misura di sicurezza un membro della squadra sosterrà davanti al bersaglio.
- 6.7. 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.
- 6.8. Su tutti i percorsi: in caso di parità sarà dapprima preso in considerazione il maggior numero di „X“ o (**spot**), poi il maggior numero di colpiti. Solo in caso di ulteriore parità si procederà come previsto dal regolamento IFAA.

7. Campionato svizzero 3D

7.1 Svolgimento

- 7.1.1 Il campionato svizzero 3D consta in due percorsi ripartiti su due giornate consecutive.
- 7.1.2 Primo giorno: Animal round (3 frecce)
Secondo giorno: 3D hunting round (1 freccia)
- 7.1.3 I bersagli sono collocati a distanze sconosciute, ma sempre entro i limiti definiti per ciascun gruppo.
- 7.1.4 Un percorso è costituito di 28 sagome animali tridimensionali di qualità McKenzie, Delta o simili.
- 7.1.5 Sul percorso dovranno essere sistemati sette sagome 3D di ogni gruppo. L'organizzatore dovrà avere a disposizione un numero sufficiente di sagome di riserva.

7.2 Percorsi

- 7.2.1 Le sagome possono essere parzialmente nascoste e/o poste di traverso senza, tuttavia, eccedere nell'angolazione. Ogni archiere, indipendentemente dalla sua statura, deve poter vedere chiaramente il bersaglio e avere la possibilità di colpire le parti vitali.
- 7.2.2 Sulla piazzola di tiro o nelle vicinanze dovrà essere esposta in modo visibile una foto o un disegno della sagoma 3D, dove sono chiaramente indicate le zone valide. Ai partecipanti possono essere consegnate copie di tali illustrazioni. Sono valide solo le zone specificate. Se una sagoma dovesse avere più „spot“ e „super spot“, queste saranno conteggiate come „sagome“.
- 7.2.3 Le distanze delle sagome saranno quelle previste per ciascun gruppo.
- 7.2.4 Nessuna indicazione di distanza. Valgono le seguenti distanze massime:

Gruppo 3D	Max. distanza		
	Adulti Veterani	Scout	Cuccioli
1	60 iarde	50 iarde	30 iarde
2	45 iarde	45 iarde	25 iarde
3	35 iarde	35 iarde	20 iarde
4	20 iarde	20 iarde	10 iarde

- 7.2.5 Tutte le frecce dell'Animal round sono scoccate dallo stesso picchetto.

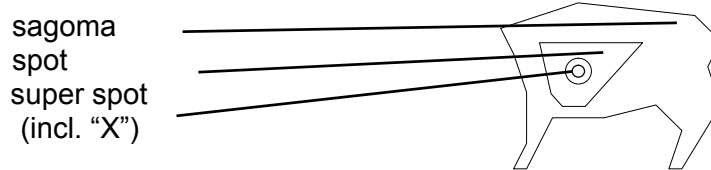
7.3 Zone valide e punteggio

- 7.3.1 Le sagome 3D sono raggruppate in base alla dimensione dei loro spot, dimensione data dalla lunghezza della secante verticale maggiore. Definita tale misura, le sagome sono suddivise nel modo seguente:

Gruppo 1 ▶▶▶	≥ 9 7/8"	(≥ 251 mm)
Gruppo 2 ▶▶▶	7 15/16" - 9 13/16"	(201 mm- 250 mm)
Gruppo 3 ▶▶▶	5 15/16" - 7 7/8"	(151 mm - 200mm)
Gruppo 4 ▶▶▶	≤ 5 7/8"	(≤ 150 mm)

7.3.2 Punteggi 1. giorno : 3 frecce

Frecce	Super spot	Spot	Sagoma
1.	20	18	16
2.	14	12	10
3.	8	6	4



7.3.3 Punteggi 2. giorno: 1 freccia

Super spot (incl. X)	20
Spot	16
Sagoma	10

7.3.4 Per le sagome che hanno solo due zone punti delimitate, sarà presa in considerazione, quale terza zona valida, l'area che si trova tra lo spot e la linea „pelle/pelo“. Nelle sagome che hanno tre aree (p. es. McKenzie) avremo: il super spot (comprensivo del „perfect“), lo spot e, quale terza zona valida, l'area che situata fra lo spot e la linea „pelle/pelo“.

7.4. Registrazione del punteggio

- 7.4.1 Il vincitore è designato nel seguente modo: 1°- punteggio più alto; 2°- maggior numero di super spot; 3°- maggior numero di frecce a segno.
- 7.4.2 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.
- 7.4.3 Un arciere che ha già oltrepassato il picchetto di tiro, non può ritornare sui suoi passi per scoccare un'altra freccia.
- 7.4.4 È vietato posare un piede davanti al picchetto di tiro. Un piede deve toccare il picchetto.
- 7.4.5 È vietato toccare le frecce nel bersaglio fino al termine della registrazione dei punteggi.
- 7.4.6 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.
- 7.4.7 Per ottenere il punteggio superiore, la freccia deve rompere la linea.
- 7.4.8 La linea di separazione delle aree valide appartiene alla zona di punteggio inferiore.
- 7.4.9 Le frecce che colpiscono il basamento delle sagome o le corna sono nulle.
- 7.4.10 Sono valide, tuttavia, le frecce che si conficcano nelle aree vitali dopo aver trapassato zone non valide. 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.
- 7.4.11 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.
- 7.4.12 Frecce che colpiscono il bersaglio dopo essere rimbalzate sul terreno non sono valide.

- 7.4.13 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.
- 7.4.14 Se un arciere tira dal picchetto sbagliato o colpisce la sagoma sbagliata, perde i punti di quella freccia e non potrà scoccarne un'altra.
- 7.4.15 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.
- 7.4.16 Una freccia che ne colpisca una nel bersaglio e vi rimane conficcata otterrà lo stesso punteggio di quest'ultima.
- 7.4.17 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.
- 7.4.18 È severamente vietato, pena la squalifica, rivelare una distanza di tiro ad altri.
- 7.4.19 Sulle piazzole con un picchetto l'ordine di tiro segue il seguente schema: A,B,C,D / D,A,B,C / C,D,A,B / B,C,D,A / ecc. L'esempio riportato si riferisce a un gruppo di quattro arcieri, ed è valido per qualsiasi numero di partecipanti.
- 7.4.20 Sulle piazzole con due picchetti i primi due arcieri del gruppo tirano per primi al primo bersaglio, gli altri 2 per primi al bersaglio successivo e così di seguito. Questa regola può variare a dipendenza del numero di arcieri che compongono il gruppo.
- 7.4.21 Piazzole a un picchetto
Sui percorsi dove si tira l'uno dopo l'altro, un piede deve toccare il picchetto, dietro o lateralmente.
- 7.4.22 Piazzole a due picchetti.
Sui percorsi dove si tira l'uno dopo l'altro, un piede deve toccare il picchetto, dietro o lateralmente.
- 7.4.23 Se nel corso della gara una squadra ha il tempo per cercare le frecce perse, per misura di sicurezza un membro della squadra sosterrà davanti al bersaglio.
- 7.4.24 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.
- 7.5 Equipaggiamento e mezzi ausiliari
- 7.5.1 L'equipaggiamento deve essere conforme al regolamento FAAS (IFAA)
- 7.5.2 Durante la gara con tiri a distanze sconosciute è concesso l'uso di apparecchi ottici (cannocchiali, ecc.) purché non siano utilizzati per misurare le distanze o le angolazioni di tiro. Deve trattarsi di dispositivi trasportati a mano (niente cavalletti) e, durante tutta la gara, non devono causare intralcio agli altri partecipanti. È vietato applicare agli apparecchi ottici elementi elettronici (stabilizzatori ottici, zoom elettronici, blocco d'immagine, ecc.). Gli apparecchi elettronici devono essere presentati al controllo del materiale dove saranno contrassegnati per la durata del torneo. È vietato l'uso di apparecchi fotografici per misurare le distanze. Questi potranno essere utilizzati per scattare fotografie solo quando tutto il gruppo avrà finito di tirare.

- 7.5.3 **Controllo tecnico**
Prima dell'inizio del campionato sarà fatto un controllo tecnico. Ogni concorrente dovrà presentare il proprio equipaggiamento nei tempi e luogo stabiliti. È responsabilità dell'arciere fare in modo che il proprio equipaggiamento rispetti il regolamento FAAS (IFAA). In caso contrario la protesta di un altro arciere potrebbe essere motivo di squalifica.
- 7.5.4 Non è consentita la sostituzione di elementi dell'equipaggiamento che portino a un cambiamento di stile o che possano facilitare il tiro. L'arciere dovrà gareggiare, durante tutto il CS 3D, con lo stesso equipaggiamento presentato al controllo tecnico, salvo in caso di subentranti difetti al materiale.
- 7.5.5 Sul percorso è vietato modificare il carico dell'arco.
- 7.5.6 Sul percorso, vietato a Bowhunter limited e Bowhunter unlimited spostare i pin.
- 7.5.7 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.
- 7.6 **Varie**
- 7.6.1 Qualora non sia specificato altrimenti verranno applicate le regole generali del regolamento FAAS (IFAA).
- 7.6.2 Nessun arciere o persona non addetta al torneo può esaminare o ispezionare il percorso 3D prima della gara.
- 7.6.3 All'ora stabilita i partecipanti devono iniziare il tiro alla piazzola attribuita loro dall'organizzazione.
- 7.6.4 I picchetti per gli adulti sono di colore giallo. Blu per gli scout, se questi tirano a una distanza diversa da quella degli adulti.
I picchetti per i cuccioli sono di colore nero.
- 7.6.5 In caso di parità il vincitore è designato nel seguente modo:
1. - maggior numero di „X“ o super spot
2. - maggior numero di frecce a segno.
Se la situazione di parità dovesse persistere, si deciderà come previsto dal regolamento IFAA.
- 8. Campionato svizzero Indoor**
- 8.1. Il CS Indoor consiste in 2 percorsi standard ripartiti su due giorni. Eccezioni possono essere decise dall'organizzazione.
- 8.2. Durante le prime 6 volées gli arcieri A+B tirano per primi ai 2 bersagli inferiori, seguono gli arcieri C+D che tirano ai 2 bersagli superiori. Per le altre 6 volées, gli arcieri C+D tireranno per primi ai bersagli inferiori mentre gli arcieri A+B tireranno a quelli superiori.
A+B ; C+D A+B ; C+D ecc. (per le prime 6 volées)
D+C ; B+A D+C ; B+A ecc. (per le ultime 6 volées).
- 8.3. Ogni arciere tira alla propria visuale. Dopo il primo percorso standard si cambia in diagonale.
La sequenza per le prime sei volées è:
arciere A ► inferiore sinistra, arciere B ► inferiore destra, arciere C ► superiore sinistra, arciere D ► superiore destra.
Per le ultime 6 volées sarà:
arciere D ► inferiore sinistra, arciere C ► inferiore destra, arciere B ► superiore sinistra, arciere A ► superiore destra.
- 8.4. Segnali acustici: il direttore di gara dirige i tiri nel seguente modo: 2 squilli invitano il primo gruppo a recarsi sulla linea di tiro; 20 secondi dopo uno squillo annuncia l'inizio del tiro. 2 altri squilli annunciano la fine del tiro per il primo gruppo e invitano il secondo gruppo a recarsi sulla linea di tiro. 3 squilli annunciano la fine della volée e gli arcieri si recano ai bersagli per procedere al conteggio.

- 8.5. Segnali ottici: una luce verde, accompagnata dal segnale acustico, dà inizio al tiro. Una luce rossa, accompagnata da due o più segnali acustici, impone la sospensione del tiro.
- 8.6. Percorsi standard: in Svizzera si hanno, come pure in ambito internazionale, due turni di sei volées di 5 frecce (30 frecce, pausa, 30 frecce). Il CS Indoor consiste in due percorsi standard.
- 8.7. Sulla linea di tiro si recano solo gli arcieri del turno. Il secondo gruppo deve trattenersi dietro alla linea d'attesa fino alla chiamata del direttore di gara.
- 8.8. A tutti i CS, in caso di parità il vincitore è designato nel seguente modo:
1. - maggior numero di „X“ o super spot
2. - maggior numero di frecce a segno.
Se la situazione di parità dovesse persistere, si deciderà come previsto dal regolamento IFAA.

9. Condizioni generali per i campionati svizzeri

- 9.1 Organizzazione dei campionati FAAS
- 9.1.1 Ogni società affiliata alla FAAS è abilitata a organizzare un campionato svizzero (CS) su mandato della federazione.
- 9.1.2 LA FAAS e la società organizzatrice sottoscrivono un contratto.
- 9.1.3 La società organizzatrice dovrà esibire i permessi comunali necessari, come pure quelle delle varie autorità e organizzazioni implicate (forestali, società di caccia, ecc.).
- 9.1.4 Il regolamento FAAS è vincolante.
- 9.1.5 Ai CS non va abbinato alcun altro torneo. Sono state istituite due nuove categoria: ospiti con mirino (compound) e ospiti senza mirino.
- 9.1.6 La società organizzatrice si impegna a ritirare a prezzo di favore dalla FAAS le medaglie CS.
- 9.1.7 I partecipanti devono annunciarsi in anticipo, per iscritto, versando contemporaneamente la tassa d'iscrizione.
- 9.1.8 La suddivisione del lavoro amministrativo (iscrizioni, compilazione della classifica ecc.) è definita per contratto.
- 9.1.9 La proclamazione dei risultati è fatta da un membro della FAAS affiancato da un membro della società organizzatrice.
- 9.1.10 È obbligatoria la doppia registrazione dei punteggi (2 tabelle segnapunti per arciere).
- 9.1.11 Ogni partecipante riceve un pettorale numerato che dovrà essere sempre ben visibile.
- 9.1.12 Sull'invito al CS la società organizzatrice potrà riportare i seguenti punti del regolamento di tiro FAAS:
equipaggiamento →→ art. IV, lett. D (regolamento IFAA)
stili di tiro →→ art. IV, lett. E (regolamento IFAA)
percorsi in programma →→ (secondo questo regolamento)
medagliere →→ (punto 9.4 di questo regolamento)
- 9.2 Allestimento dei campionati svizzeri 3D e Field/Hunter
- 9.2.1 Il percorso allestito deve essere omologato da un esperto della FAAS o da un suo delegato.
- 9.2.2 L'organizzatore deve preparare una planimetria del percorso (carta nazionale) su cui dovranno figurare tutte le strade e i sentieri, le colline, i bersagli, le piazzole e le direttrici di tiro.
- 9.2.3 Il percorso deve essere pronto al più tardi per le 12.00 della vigilia del torneo.
- 9.2.4 L'ispettore controlla il percorso alla luce del giorno. Eventuali correzioni saranno approntate con l'aiuto dalla società organizzatrice.
- 9.2.5 L'ispettore dovrà confermare per iscritto l'omologazione del percorso.

9.3 Diritto di ricorso

- 9.3.1 Ogni partecipante può, entro un'ora dal rientro dell'ultimo gruppo, presentare ricorso contro eventuali infrazioni al regolamento.
- 9.3.2 Il ricorso sarà presentato per iscritto accompagnato da una cauzione di 50.- franchi.
- 9.3.3 Dopo audizione delle parti in causa, il comitato organizzatore prenderà una decisione. Se favorevole al ricorrente gli sarà restituita la somma depositata; in caso contrario la cauzione rimarrà alla FAAS.

9.4 Medagliere

Classifica individuale - adulti

- 9.4.1 Hanno diritto alla premiazione solo i concorrenti che hanno portato a termine la gara.
- 9.4.2 1 - 2 arcieri: ➔ 1 oro
 3 - 5 arcieri: ➔ 1 oro, 1 argento
 > 5 arcieri: ➔ 1 oro, 1 argento, 1 bronzo
- 9.4.3 Se in una categoria sono iscritti meno di 6 arcieri, il titolo di campione svizzero sarà assegnato solo se sarà raggiunto un punteggio minimo fissato sulla base di una percentuale, predefinita per categoria, del miglior risultato della giornata o del torneo. Si tiene così conto del grado di difficoltà della competizione.
 Tale percentuale sarà determinata annualmente dal comitato FAAS. Quale base di valutazione sono prese in considerazione le classiche dei CS passati, le classifiche di altri tornei nazionali e internazionali. La percentuale non può essere confutata.

Classifica individuale – scout e cuccioli

- 9.4.4 I classificati ai primi tre posti riceveranno la rispettiva medaglia.
- 9.4.5 Se in una categoria sono iscritti meno di 6 arcieri, il titolo di campione svizzero verrà assegnato solo se sarà raggiunto un punteggio minimo fissato sulla base di una percentuale, predefinita per categoria, del miglior risultato della giornata o del torneo. Si tiene così conto del grado di difficoltà della competizione.
- 9.4.6 Tale percentuale sarà determinata annualmente dal comitato FAAS. Quale base di valutazione sono prese in considerazione le classiche dei CS passati, le classifiche di altri tornei nazionali e internazionali. La percentuale non può essere impugnata confutata.

Squadre

- 9.4.7 Ogni arciera delle squadre prime classificate riceve una medaglia:
- 2 squadre per categoria: ➔ 3 oro
 3 squadre per categoria: ➔ 3 oro, 3 argento
 >3 squadre per categoria: ➔ 3 oro, 3 argento, 3 bronzo

10. Diversi

10.1 Tabella di conversione iarde – metri / piedi – metri

iarde	metri	iarde	metri	iarde	metri	iarde	metri
1	0.91	21	19.20	41	37.49	61	55.77
2	1.82	22	20.11	42	38.40	62	56.69
3	2.74	23	21.03	43	39.31	63	57.60
4	3.65	24	21.94	44	40.23	64	58.52
5	4.57	25	22.86	45	41.14	65	59.43
6	5.48	26	23.77	46	42.06	66	60.35
7	6.40	27	24.68	47	42.97	67	61.26
8	7.31	28	25.60	48	43.89	68	62.17
9	8.22	29	26.51	49	44.80	69	63.09
10	9.14	30	27.43	50	45.72	70	64.00
11	10.05	31	28.34	51	46.63	71	64.92
12	10.97	32	29.26	52	47.54	72	65.83
13	11.88	33	30.17	53	48.46	73	66.75
14	12.80	34	31.08	54	49.37	74	67.66
15	13.71	35	32.00	55	50.29	75	68.58
16	14.63	36	32.91	56	51.20	76	69.49
17	15.54	37	33.83	57	52.12	77	70.40
18	16.45	38	34.74	58	53.03	78	71.32
19	17.37	39	35.66	59	53.94	79	72.23
20	18.28	40	36.57	60	54.86	80	73.15
piedi	metri	piedi	metri	piedi	metri	piedi	metri
20	6.10	25	7.60	30	9.10	35	10.65

10.2 Schizzo Flint-round

