



Regole di gara e di comportamento 2° TROFEO REGIONALE ARCI CACCIA TIRO CON LA FIONDA

Competizione “Categoria Fionda tradizionale senza supporto legno o metallo

Giovani fino a 10 anni

Adulti da 11 anni

Nessuna divisione del gruppo maschile o femminile

Regole generali di Gara

- 1 I giocatori sono liberi di scegliere di iscriversi a una o più Categorie in base a quelle previste nell'evento organizzato
- 2 L'iscrizione alla Competizione è subordinata alla sottoscrizione di tessera amica ARCI compresa nella quota di iscrizione;
- 3 Il tiratore è tenuto ad attenersi alle norme di sicurezza pertinenti;
- 4 È obbligatorio attenersi scrupolosamente alle indicazioni organizzative, attendere presso il luogo specificato il proprio turno e prendere parte al round nel momento in cui verrà chiamato.
- 5 I tiratori devono tirare in posizione eretta salvo il caso di tiratori con disabilità.
- 6 Il tiratore dovrà stare con entrambi i piedi dietro la linea di tiro e all'interno dell'area delimitata.
- 7 Solo quando l'arbitro dà il segnale di partenza, il concorrente può iniziare a tirare
- 8 Se il numero di tiri da parte del concorrente supera la quantità stabilita prestabilita per quella sessione, il risultato del round sarà conteggiato come 0 punti;
- 9 quando l'arbitro invia un segnale di stop, il concorrente deve smettere di tirare e lasciare il campo di gioco. Se l'arbitro manda un segnale di stop, ed il giocatore continua a tirare, il punteggio del round sarà conteggiato come 0 punti.
- 10 Se la fionda si rompe durante il round, è possibile sostituirla con un dispositivo di riserva, anche presa in prestito da altri tiratori, dopo che il giudice di gara ha sospeso la prova.

Regole per l'attrezzatura da competizione

- 1 Proiettili: ogni concorrente potrà usare i propri purché a sfera unica e comunque non pericolosi a giudizio della giuria;
- 2 Le fionde devono usare gli elastici come energia cinetica. Le fionde non devono utilizzare poggiapolsi, né essere dotate di apparecchiature a infrarossi o mirini ad illuminazione ausiliari.
- 3 Nessun magnete deve essere installato nella custodia in pelle contenente la munizione e non è consentito l'utilizzo di nessun tipo di rilascio meccanico.



Regole di tiro e punteggi

- 1 Il primo turno prevede il tiro in sequenza su tre bersagli posti a 5 mt nel tempo massimo di due minuti, ogni bersaglio abbattuto 1,2,3 punti un tentativo per ogni bersaglio il tiratore dovrà indicare la sequenza di tiro, attendere il via del giudice, non potrà effettuare tentativi oltre il tempo previsto tutti i partecipanti che avranno realizzato almeno 2 punti accedono alla seconda fase;
- 2 Il secondo turno prevede il tiro in sequenza su 4 bersagli posti a 10 mt nel tempo massimo di tre minuti, ogni bersaglio abbattuto 2,4,6,8 punti un tentativo per ogni bersaglio il tiratore dovrà indicare la sequenza di tiro, attendere il via del giudice, non potrà effettuare tentativi oltre il tempo previsto;
- 3 Alla fine del secondo turno si stilerà la classifica, sommando i punteggi delle due prove ed i primi 15 (in caso di parità punteggio saranno ammessi tutti gli ex equo) accedono al terzo turno che prevede il tiro in sequenza a 4 bersagli posti a 15 metri nel tempo massimo di 5 minuti ogni bersaglio abbattuto 4,8,12,16 punti un tentativo per ogni bersaglio, alla fine della terza prova dopo la somma dei punteggi totali si stilerà la classifica finale, in caso di 2 o più concorrenti a parità di punteggio si procederà con un round con un bersaglio posto a 15 metri, con eliminazione diretta al primo errore, ad oltranza fino alla composizione della classifica finale.

Regole di sicurezza dei partecipanti

- 1 Ogni partecipante è tenuto alla verifica della propria attrezzatura tale da non causare rischi per sé o per altri.
- 2 La direzione di tiro è unica;
- 3 Le tempistiche di tiro devono essere rispettate, secondo le direttive del giudice di gara;
- 4 I tiri possono iniziare solo dopo verifica di ogni tiratore che l'area di tiro, la zona di sicurezza dietro i bersagli e le fasce di sicurezza laterali siano sgombrati; i tiri vanno immediatamente sospesi qualora si verifici l'accesso in tali aree di persone o animali;
- 5 La fionda può essere tesa solo dalla linea di tiro, in direzione del proprio bersaglio con l'area di tiro sia sgombra;
- 6 Il giudice di gara a suo insindacabile giudizio può allontanare il tiratore che non si attiene al rispetto delle regole, e non attua tutte le cautele necessarie ad evitare incidenti;
- 7 Nella fase di riposizionamento dei bersagli è vietato attraversare o accedere all'area da persone non autorizzate.

Regole di sicurezza per il pubblico

- 1 I perimetri stabiliti dall'organizzazione devono essere rispettati rigorosamente;
- 2 L'accesso alla zona di tiro è consentito esclusivamente ai partecipanti;
- 3 Il pubblico potrà assistere esclusivamente dalle aree stabilite;

L'ORGANIZZAZIONE DECLINA OGNI RESPONSABILITÀ PER DANNI A COSE E PERSONE