



REGOLAMENTO UFFICIALE TROFEO INSUBRIA 2022

Art 1 – Categorie

Le categorie ammesse in gara, divise in femminili e maschili, sono:

- Arco Nudo/Olimpico
- Arco Storico
- Longbow
- Compound (categoria unica)
- Ricurvo

Quote: 16€ Master – 8€ Junior e Under 18

Gli Junior e gli Under 18 che parteciperanno alle gare verranno premiati solo per i piazzamenti conseguiti in ogni singola gara e non parteciperanno alla classifica finale.

Gli Under 18, di età compresa tra i 16 e i 18 anni, potranno scegliere se iscriversi nella loro categoria e non far parte della classifica finale, oppure iscriversi come Master, pagando la quota relativa e partecipando alla classifica finale.

I minorenni dovranno essere accompagnati da un genitore o da un delegato maggiorenne. I non accompagnati non potranno partecipare all'evento.

Art 2 – Arcieri

Possono iscriversi e partecipare gli arcieri di qualunque Federazione affiliata al CONI con tessera in corso di validità.

Il comportamento dell'arciere deve essere uniformato ai principi della correttezza e della lealtà sportiva.

L'arciere accetta disciplinatamente le disposizioni e le decisioni dei Giudici durante la manifestazione/evento a cui partecipa.

L'arciere accetta disciplinatamente il tiro proposto adattandosi alle condizioni imposte dal picchetto, sia per eventuali ostacoli naturali situati sulla traiettoria di tiro, sia per la particolare postura cui può essere costretto.

Polisportiva Arcobaleno ASD



Tutte le fasi di tiro, dall'inizio della trazione allo scocco della freccia, devono avvenire inderogabilmente in direzione del bersaglio o, in caso di bersagli mobili o di tiro al volo, in direzione della zona specificatamente delimitata. Gli inadempienti, al secondo richiamo, verranno squalificati.

L'arciere deve seguire le indicazioni riportate sul **Totem di Piazzola**, salvo diverse e/o generalizzabili regole di gara.

Concluse le sequenze di tiro, marcati i punteggi e recuperate le frecce a bersaglio, la pattuglia deve sgombrare nel più breve tempo possibile la piazzola, al massimo al sopraggiungere della pattuglia che segue, dirigendosi verso la piazzola successiva, nella direzione segnalata. Eventuali frecce disperse potranno essere cercate dopo il termine della gara.

La piazzola deve essere lasciata nelle condizioni in cui si è trovata. Nel caso si osservassero delle anomalie rivolgersi al/ai Giudice/i di gara.

Gli arcieri che raggiungono una piazzola ancora occupata dalla squadra che li precede, sono tenuti a non arrecare alcun disturbo.

Le frecce usate durante le gare dovranno essere riconducibili all'arciere e non è necessario che siano numerate.

Durante le gare non sarà ammesso nessuno strumento di misurazione delle distanze.

Nel corso non sarà possibile cambiare tipologia di arco. Se un partecipante decidesse di gareggiare con archi diversi, il suo nome risulterà in classifica due volte e i diversi risultati non saranno sommati nella classifica finale.

Art 3 - Bersagli

I bersagli sono a libera fantasia dell'organizzazione, tridimensionali e costruiti con materiali che non danneggiano le frecce.

Nei bersagli tridimensionali raffiguranti sagome di animali, la zona di punteggio valida è rappresentata da tutta la figura dell'animale (sagoma); una linea chiusa delimita lo spot all'interno del quale è presente un'ulteriore area chiamata super-spot. Le eventuali basi del bersaglio, corna e/o altri supporti o figure che eccedono la sagoma dell'animale non sono considerati validi.

Un punteggio è valido se, al termine del proprio turno, la freccia è rimasta conficcata con la punta nel bersaglio.

I bersagli verranno posizionati a distanze variabili, fino ad un massimo di 55 metri, in base alla tipologia di gara.

Polisportiva Arcobaleno ASD



Art 4 - La gara

Per ogni gara saranno allestite da un minimo di 20 ad un massimo di 24 piazzole dove ogni arciere potrà utilizzare un massimo di 2 frecce per piazzola di tipo 3D, con un minimo di 4 arcieri per piazzola ed un massimo di 8/10. Il numero massimo di arcieri della stessa Compagnia per piazzola potrà essere di 3/4, a discrezione del comitato organizzativo. Fino a 4 piazzole, a discrezione dell'organizzazione, potranno essere di tipo "Fantasy" o a scelta libera; in questo caso, le indicazioni di tiro si troveranno sul Totem di piazzola

Non è previsto un Caposquadra. In caso di dubbi, per l'assegnazione del punteggio deciderà la maggioranza della pattuglia.

Si tira due arcieri per volta, salvo diverse indicazioni per norme anti COVID-19. L'ordine di tiro è libero, mentre la sequenza di tiro dovrà essere **tassativamente**:

1. Master;
2. Under 18;
3. Junior.

Per ogni gara in programma, l'organizzazione potrà scegliere tra due tipologie di punteggio da applicare. I punteggi sono identici per le due frecce.

Punteggio "Trofeo Insubria"

- Sagoma = 10 punti
- Spot = 15 punti
- Super-Spot = 20 punti
- Perfect = 25 punti

Punteggio "CSEN Karman"

- Sagoma = 5 punti
- Spot = 8 punti
- Super-Spot = 10 punti
- Perfect = 12 punti

Nel caso in cui venga colpita la linea di delimitazione fra due zone di differente punteggio, affinché venga assegnato il punteggio superiore, è sufficiente che l'asta della freccia tocchi la linea esterna. A ciascun partecipante saranno consegnate 2 tabelle segnapunti: alla fine dell'evento una rimarrà all'arciere, l'altra verrà data agli organizzatori per stilare la classifica.

Le compagnie CSEN che vorranno organizzare una gara valida anche per la ranking list nazionale, dovranno attenersi alle tipologie di gara previste dal regolamento tecnico-sportivo CSEN Karman

Polisportiva Arcobaleno ASD



Art 5 – Il torneo

Le gare in programma per il TROFEO INSUBRIA 2022 sono almeno 9 più la finale che si terrà presso il Green Village Sporty a Colazza (NO). Per poter partecipare alla classifica finale del torneo l'arciere dovrà prendere parte ad almeno 4 gare.

Il punteggio di ogni gara sarà così assegnato:

1. Classificato 25 punti
2. Classificato 20 punti
3. Classificato 16 punti
4. Classificato 13 punti
5. Classificato 11 punti
6. Classificato 10 punti
7. Classificato 9 punti
8. Classificato 8 punti
9. Classificato 7 punti
10. Classificato 6 punti
11. Classificato 5 punti
12. Classificato 4 punti
13. Classificato 3 punti
14. Classificato 2 punti
15. Classificato 1 punto

Il calendario (provvisorio) delle gare è il seguente:

- Domenica 30 Gennaio – Arcieri di Shannara - Paruzzaro;
- Domenica 6 Marzo – Asai ;
- Lunedì 18 Aprile – The Redskins Archery;
- Domenica 01 Maggio – Arcieri della Bicocca;
- Domenica 12 Giugno – Arcieri del Mottarone;
- Domenica 10 Luglio – The Redskins Archery;
- Domenica 24 Luglio - 04Deer Arcieri del Bosco
- Lunedì 15 Agosto – Arcieri di Ishi – Altana del Motto Rosso;
- Domenica 18 Settembre - Wolf;
- Domenica 16 Ottobre - Arcieri del Verbano
- Domenica 6 Novembre – Finali - Green Village Sporty.

In ogni gara verranno premiati i primi 3 classificati per ogni classe e categoria con almeno 4 iscritti.

Polisportiva Arcobaleno ASD



N.B. Eventuali variazioni di date verranno comunicati con 15gg di preavviso sul sito www.arcomnia.it e piattaforme social

Art 6 – Finale del Trofeo Insubria

Gli arcieri saranno ammessi agli shootoff divisi per categoria e stile, in base al numero di partecipanti. Gli shootoff si disputeranno su 5 piazzole con 2 frecce ciascuna e saranno premiati i primi 3 arcieri classificati per ogni categoria.

Per essere ammesso alla finale, un arciere dovrà partecipare ad almeno 5 gare.

Art 7 – King of Insubria 2022

I vincitori di ciascuna categoria degli shootoff si affronteranno in una finalissima per decretare il vincitore assoluto del torneo, il King of Insubria 2022.

Questa finalissima si svolgerà su 4 piazzole con 1 freccia ciascuna. La classifica unica sarà stilata sulle basi di appositi coefficienti.

GREEN
VILLAGE

Sporty