



CONSIGLIO FEDERALE

Consiglio Federale

Delibera N.° 009/2021/D del 04/03/2021

Regolamento gare IFAA 2021

Inviata alle Compagnie e Comitati Regionali, ai RTR e Capicaccia

Il Consiglio Federale,

considerato che con delibera n. 008/2021 ha disposto la ripresa delle competizioni di preminente interesse nazionale per la qualificazione al Campionato Mondiale Bowhunter IFAA (WBHC), al Campionato Europeo Bowhunter IFAA (EBHC), nonché per la qualificazione al Campionato Italiano Bowhunter FIARC (IBHC) ed al Campionato Italiano FIARC a far data dal giorno 10 marzo 2021;

in occasione della riunione del 4 marzo ha approvato il Regolamento gare IFAA 2021, che si invia in allegato.

Milano, 05/03/2021.

Il Presidente
Massimo Pancani





CONSIGLIO FEDERALE

IFAA 2021 – REGOLAMENTO GARE

ART. 1 CLASSI

Sono ammesse le Classi previste nel Regolamento Organico:

Classe FIARC	Sigla FIARC	Equiparazione Classe IFAA	Equiparazione Sigla IFAA	Età
Cuccioli	CUF/CUM	Cub	CUF/CUM	Da 7 a 13 anni
Scout	SCF/SCM	Juniors	SCF/SCM	Da 13 a 18 anni
Cacciatori	CAF/CAM	Adults	AF / AM	Da 18 a 55 anni
Seniores*	SEF/SEM	Veterans*	VF / VM	Oltre 55 anni

*Seniores/Veterans: valgono le disposizioni del Regolamento Sportivo e Regolamento Tecnico, applicabili quindi solo alle competizioni nazionali.

ART. 2 CATEGORIE

Sono ammesse le seguenti Categorie:

	Tipologia FIARC	Sigla FIARC	Tipologia IFAA	Sigla IFAA
1.	Arco Storico	AS	Historical Bow	HB
2.	Longbow	LB	Longbow	LB
3.	Arco Ricurvo tradizionale	--	Traditional Recurve	TR
4.	Arco Ricurvo Moderno	--	Bowhunter Recurve	BHR
5.	Arco Nudo	AN	Barebow Recurve	BBR
6.	Compound	CO	Bowhunter Compound	BHC
7.	Stile Libero	SL	Bowhunter Limited	BL
8.	Stile Libero Illimitato	SI	Bowhunter Unlimited	BU
9.	Freestyle	FS	Freestyle Unlimited	FU

Per quanto riguarda le Categorie già contemplate nel Regolamento Sportivo FIARC, fanno riferimento le caratteristiche ivi contenute. Per la Categorie Arco Ricurvo Tradizionale e Arco Ricurvo Moderno fanno riferimento le caratteristiche contenute nel Regolamento IBHC FIARC.





CONSIGLIO FEDERALE

ART. 3 – IL TIRO

I partecipanti alla gara sono divisi in gruppi. Il numero massimo di persone per gruppo è sei.

Le frecce devono essere scoccate dalla linea di picchetto ad un unico bersaglio; il picchetto di tiro deve essere di colore nero o rosso per la classe Cuccioli (CUF/CUM), di colore blu per le classi Scout (SCF/SCM), e giallo per le classi Adult (AF/AM) e Veterans (VF/VM).

Tenuto conto della situazione persistente di pandemia da Sars-Cov2, dalle linee guida e i protocolli di sicurezza emanati, i tiri verranno effettuati da un singolo arciere alla volta.

Da una piazzola all'altra l'arciere che ha tirato per primo tirerà per ultimo.

L'arciere nella fase di tiro non dovrà oltrepassare il picchetto assegnato, può rimanere distante dal picchetto non più di 15 cm.

Gli arcieri hanno a disposizione il tempo massimo di un minuto per scoccare ciascuna delle proprie frecce.

In caso di guasto tecnico all'attrezzatura o di momentanea indisposizione, un arciere può abbandonare temporaneamente il proprio gruppo per un tempo massimo di 30 minuti per la riparazione e il ritorno in piazzola, pena la squalifica per abbandono. Trascorsi i 30 minuti, il gruppo di arcieri riprenderà il proprio percorso, accodandosi al gruppo che intanto l'hanno superato.

Gli arcieri avranno a disposizione un tempo massimo entro cui terminare la gara, definito dagli organizzatori, per la consegna degli score, pena l'annullamento del punteggio.

Il punteggio delle frecce viene assegnato secondo le modalità descritte nel Regolamento Sportivo FIARC.

Nel caso una freccia tocchi o scivoli sul terreno prima di colpire il bersaglio, il punteggio di quella non sarà assegnato.

Nel caso una freccia colpisca il bersaglio nella zona delimitata come base, cespuglio, roccia o altra parte esterna all'animale, il punteggio della sola freccia non sarà assegnato.

Nel caso una freccia colpisca le corna del bersaglio, il punteggio di quella non sarà assegnato.

La velocità massima consentita delle frecce è pari a 300ps, pena la squalifica immediata dell'arciere. La prova velocità potrà essere effettuata indistintamente prima dell'inizio della gara, durante o prima delle premiazioni, secondo la disponibilità dell'organizzazione.

Un gruppo di arcieri non deve trattenere il gruppo successivo per la ricerca delle frecce perse.

Ogni arciere deve portare con sé sufficienti frecce affinché in caso di smarrimento possa continuare a tirare e tornare a cercare le frecce mancanti a gara terminata.

ART. 4 – BERSAGLI

Nelle gare IFAA/FIARC possono essere utilizzate solo sagome approvate secondo le prescrizioni del Regolamento Tecnico FIARC (BOOK 3D).

I bersagli sono costituiti da sagome tridimensionali in posizione fissa.



CONSIGLIO FEDERALE

ART. 5 – PREDISPOSIZIONE DEI PERCORSI GARA

Per la predisposizione in sicurezza dei percorsi gara si fa riferimento agli articoli specifici del Regolamento Tecnico FIARC.

ART. 6 - UFFICIALI DI GARA

Valgono le disposizioni previste dai Regolamento Tecnico e Regolamento Albo Capicaccia e Capisquadra FIARC.

ART. 7 - IFAA 3D STANDARD ROUND (2 ARROWS)

Il percorso consiste in 28 piazzole. In ciascuna di esse vengono scoccate 2 frecce da picchetti posizionati sempre in avvicinamento.

Le distanze sconosciute dei bersagli sono così suddivise:

Bersagli Gruppo	Numero di Piazzole per Gruppo	Numero picchetti di tiro	Distanza Massima 1Y = 0,9144 Mt.		
			ADULT / VETERAN	SCOUT	CUCCIOLI
1	6	2	60 Y	50 Y	30 Y
2	6	2	45 Y	45 Y	25 Y
3	8	2	35 Y	35 Y	20 Y
4	8	2	20 Y	20 Y	10 Y

I picchetti di tiro degli Adults e i Veterans saranno sempre in avvicinamento.

Le categorie Scout e Cuccioli scoccheranno entrambe le frecce dall'unico picchetto a loro assegnato, che, nel rispetto delle misure massime previste per le singole Classi, non potrà mai essere più arretrato del picchetto giallo più vicino al bersaglio.

Per ogni piazzola si somma il punteggio di entrambe le frecce.

Punteggi singola freccia:



KILL (super spot)	10 punti
VITAL (spot)	8 punti
WOUND (sagoma)	5 punti



CONSIGLIO FEDERALE

ART. 8 - IFAA 3D HUNTING ROUND (1 ARROW)

Il percorso consiste in 28 piazzole. In ognuna di esse viene scoccata 1 sola freccia dal picchetto assegnato alla propria Classe. Le distanze sconosciute dei bersagli sono così suddivise:

Bersagli Gruppo	Numero di Piazzole per Gruppo	Numero picchetti di tiro	Distanza Massima 1Y = 0,9144 Mt.		
			ADULT / VETERAN	SCOUT	CUCCIOLI
1	6	1	60 Y	50 Y	30 Y
2	6	1	45 Y	45 Y	25 Y
3	8	1	35 Y	35 Y	20 Y
4	8	1	20 Y	20 Y	10 Y

Per ogni piazzola si conteggia il punteggio della singola freccia.

Punteggi singola freccia:



KILL (super spot)	20 punti
VITAL (spot)	16 punti
WOUND (sagoma)	10 punti

ART. 9 - ANIMAL ROUND UNMARKED DISTANCES (3 ARROWS)

Il percorso consiste in 28 piazzole.

È consentito un massimo di tre tiri, ma un arciere tira solo fino a quando non viene colpito il bersaglio. Se la prima freccia colpisce l'area di punteggio non è necessario tirare altre frecce.

Un arciere non può tornare a tirare le altre frecce se si è spostato verso il totem.

Le distanze sconosciute dei bersagli sono così suddivise:



CONSIGLIO FEDERALE

Bersagli Gruppo	Numero di Piazzole per Gruppo	Numero picchetti di tiro	Distanza Massima 1Y = 0,9144 Mt.		
			ADULT / VETERAN	SCOUT	CUCCIOLI
1	6	3	3 picchetti distanziati tra loro di 5 yd a una distanza max posta tra 40 e 60 yd.	Picchetto Adult più vicino al bersaglio	3 picchetti a piazzola distanziati tra loro di 5 yd a una distanza max di 30 yd.
2	6	3	3 picchetti distanziati tra loro di 3 yd a una distanza max posta tra 30 e 45 yd.	Picchetti posti alla stessa distanza degli Adult	Singolo picchetto posto ad un max di 25 yd
3	8	1	Singolo picchetto a piazzola posto a una distanza max tra 20 e 35 yd	Picchetti posti alla stessa distanza degli Adult	Singolo picchetto posto ad un max di 20 yd
4	8	1	Singolo picchetto a piazzola posto a una distanza max tra 10 e 20 yd	Picchetti posti alla stessa distanza degli Adult Y	Singolo picchetto posto ad un max di 10 yd

Per ogni piazzola si conteggia il punteggio della prima freccia a bersaglio.
Punteggi singola freccia



	KILL (spot)	WOUND (sagoma)
1a freccia	20 punti	18 punti
2a freccia	16 punti	14 punti
3a freccia	12 punti	10 punti





CONSIGLIO FEDERALE

ART. 10 – RIMANDO

Laddove non altrimenti specificato, si applicano, per quanto compatibili, le norme contenute nello Statuto e nei Regolamenti Federali.

