



FIARC
Federazione Italiana Arcieri Tiro di Campagna
<http://www.fiarc.it>
Comitato Regionale Toscana
<http://www.fiarc-toscana.it>
Presidente
Marco Bruno



Il Comitato Regionale Toscana

è lieto di annunciare l'edizione 2012 della

**COPPA
TOSCANA**

nella rinnovata veste di competizione a squadre composte da
COPPIE DI ARCIERI

la competizione avrà luogo nelle giornate di sabato 9 e domenica 10 giugno 2012 presso il

PARCO MEDICEO DI PRATOLINO

Villa Demidoff - Via Fiorentina, 282 – 50036 Pratolino - Vaglia (FI)

nell'ambito del Traditional Rendezvous 2012
(Fiera dell'arcieria Fiarc)

ORARI, REGOLAMENTO SPORTIVO, ISTRUZIONI E MODULISTICA PER LE
ISCRIZIONI SONO RIPORTATI IN CALCE AL PRESENTE INVITO

REGOLAMENTO COPPA TOSCANA 2012

Località, orari e regole generali svolgimento manifestazione

- a) La Coppa Toscana 2012 si svolgerà all'interno della manifestazione Rendezvous Fiarc nei giorni 9 e 10 giugno p.v. in località Parco Mediceo di Pratolino (Villa Demidoff). Alla competizione, di tipo amichevole Fiarc, partecipano Squadre costituite da coppie di arcieri suddivise in tre categorie: Tradizionali; Tecnologici; Cuccioli.
- b) Ognuna delle tre categorie concorrerà per il rispettivo Trofeo (Coppa)
- c) La competizione si articola in due momenti ben distinti: gara di qualificazione e finali
- d) Le regole di gara adottate rispecchieranno:
 - ❖ Il Regolamento Sportivo FIARC riguardo gli stili di tiro ammessi in gara
 - ❖ Il Regolamento IFAA riguardo la fase delle gare di Qualificazione
 - ❖ Il Regolamento Sportivo FIARC riguardo la fase delle Finali
- e) La Qualificazione sarà articolata in due turni comuni alle tre categorie (Tradizionali; Tecnologici; Cuccioli) i cui orari saranno:
 - 1° turno - sabato 9 giugno dalle ore 10 alle ore 17
 - 2° turno - domenica 10 giugno dalle ore 10 alle ore 12
- f) Le Finali avranno luogo in un unico turno di tiro per ogni categoria (Finale Tradizionali; Finale Tecnologici; Cuccioli) e si svolgeranno domenica 10 giugno dalle ore 14 alle ore 17
- g) È obbligatorio che ogni Squadra di arcieri iscritta alla manifestazione assuma una denominazione che sarà indicata all'atto della pre-iscrizione.
- h) Ogni Squadra parteciperà alla fase di qualificazione secondo l'elenco dei turni pubblicato dagli organizzatori. Sarà facoltà della Squadra richiedere di essere inserita in turno specifico, la precedenza sarà data agli arcieri che provengono da fuori provincia o che abbiano particolari esigenze familiari o di lavoro.
- i) Le gare di qualificazione si svolgeranno secondo lo schema comunemente detto "all'americana"; le "piazzole" saranno formate sul momento.
- j) Nel caso che una Squadra si trovi da sola ad affrontare il percorso gara essa sarà accompagnata da un membro dell'organizzazione (preferibilmente un caposquadra Fiarc) con il compito di marcatore.
- k) Ogni Squadra, effettuato il proprio turno gara, se non soddisfatta del punteggio ottenuto potrà, qualora vi siano posti disponibili, potrà ritentare la prova anche in un turno successivo. In ogni caso il punteggio del primo tentativo verrà inficiato da quello del secondo; la Squadra che vorrà ritentare la gara di qualificazione pagherà un'ulteriore quota d'iscrizione; i tentativi qualificazione per ogni Squadra saranno al massimo due.

Partecipanti, formazione delle Squadre, categorie, bilanciamento handicap tecnico fra stili differenti (bonus)

- a) Alla manifestazione possono partecipare tutti gli arcieri iscritti ad una Compagnia Fiarc appartenente al CR-Toscana ed in regola con le norme federali 2012

- b) La formazione della coppia è libera riguardo alla Compagnia di appartenenza dei singoli componenti, a tal riguardo uno dei due componenti può essere iscritto ad una Compagnia appartenente ad un Comitato Regionale FIARC diverso da quello della Toscana.
- c) Le categorie ammesse sono:
- ❖ TRADIZIONALI a cui partecipano le seguenti categorie Fiarc:
 - AS
 - LB
 - RI
 - AN
 - ❖ TECNOLOGICI a cui partecipano le seguenti categorie Fiarc:
 - CO
 - SL
 - SI
 - FS
 - ❖ CUCCIOLI a cui partecipano esclusivamente Cuccioli Fiarc dotati di qualsiasi attrezzatura
- d) All'interno di ogni categoria sono possibile i seguenti schemi di Coppia:
- ❖ CAF – CAF
 - ❖ CAM – CAM
 - ❖ CAF – SCF
 - ❖ CAF – SCM
 - ❖ CAM – SCF
 - ❖ CAM – SCM
 - ❖ SCF – SCF
 - ❖ SCF – SCM
 - ❖ SCM - SCM
 - ❖ CUF – CUF
 - ❖ CUF – CUM
 - ❖ CUM – CUM

Calcolo del Bonus

OGNI CLASSE D'ETÀ (adulti; scout; cuccioli) EFFETTUERÀ IL TIRO DA UN PICCHETTO DEDICATO (giallo per adulti; azzurro per scout; rosso per cuccioli) POSTO A DISTANZA DECRESCENTE DAL BERSAGLIO. AL PUNTEGGIO REALE OTTENUTO NELLA GARA DI QUALIFICAZIONE SARANNO APPLICATI PER TUTTE LE CATEGORIE I SEGUENTI COEFFICIENTI DI CORREZIONE (BONUS)

- a) Nella categoria Tradizionali viene preso il punteggio dello stile Arco Nudo (AN) come base di partenza, gli altri stili godranno dei seguenti incrementi percentuali:
- Arco Nudo (AN) +0%
 - Arco Storico (AS) +30%
 - Long Bow (LB) +17%
 - Ricurvo (RI) +5%
- b) Nella categoria Tecnologici viene preso il punteggio dello stile Free Style (FS) come base di partenza, gli altri stili godranno dei seguenti incrementi percentuali:
- Free Style (FS) +0%
 - Compound (CO) +24%

- Stile Libero (SL) +12%
 - Stile Illimitato (SI) +5%
- c) Compensazione fra categorie relative al sesso arciere; ponendo le classi maschili come base di partenza le femminili godranno dei seguenti ulteriori incrementi percentuali da sommarsi a quelli relativi allo stile adottato:
- CAM - SCM +0%
 - CAF - SCF +10%
- d) Nella categoria Cuccioli è previsto incremento di punteggio delle femmine rispetto ai maschi ed un decremento di punteggio dell'attrezzatura Tecnologica rispetto alla Tradizionale:
- CUM +0%
 - CUF +10%
 - AN-RI +0%
 - LB +15%
 - AS +30%
 - FS-SI -20%
 - SL -15%
 - CO -10%

ESEMPI

- Squadra formata da un CAM-RI che ha totalizzato un punteggio reale di 150 punti ed una CAF-AS che ha totalizzato un punteggio reale di 50 punti, il punteggio finale, come risultante dall'applicazione del coefficiente di correzione sarà pari a: $150 + 50 + (50 \times 10\%) + (50 \times 30\%) = 220$
- Squadra formata da una CAF-FS che ha totalizzato un punteggio reale di 270 punti ed un CAM-CO che ha totalizzato un punteggio reale di 210 punti, il punteggio finale, come risultante dall'applicazione del coefficiente di correzione sarà pari a: $270 + (270 \times 10\%) + 210 = 507$
- Squadra formata da un CUM-CO che ha totalizzato un punteggio reale di 200 punti ed una CUF-AS che ha totalizzato un punteggio reale di 100 punti, il punteggio finale, come risultante dall'applicazione del coefficiente di correzione sarà pari a: $200 - (200 \times 10\%) + 100 + (100 \times 10\%) + (100 \times 30\%) = 320$

REGOLE FASE DI QUALIFICAZIONE (distanze, punteggi, regole di tiro)

- a) La fase di Qualificazione seguirà il regolamento di gara IFAA 3-D Standard Round (2 Freccce)
- b) Il percorso sarà composto da 14 piazzole (la metà delle 28 di un Percorso standard IFAA 3-D)
- c) Ogni piazzola sarà allestita con una sagoma 3D
- d) In ogni piazzola l'arciere scoccherà due frecce, una da ognuno dei due differenti picchetti di tiro (per i cuccioli è previsto un solo picchetto dal quale essi scoccheranno le due frecce)
- e) Le due frecce hanno medesimo punteggio

DISTANZA MASSIMA SAGOMA BERSAGLIO DAL PICCHETTO DI TIRO DEDICATO ALLA CLASSE/CATEGORIA:

Gruppo appartenenza sagoma bersaglio	Distanza massima		
	Adulti (CAF – CAM)	Scout (SCF – SCM)	Cuccioli (CUF – CUM)
1	55 metri (60 yards)	45 metri (50 yards)	27 metri (30 yards)
2	41 metri (45 yards)	41 metri (45 yards)	22 metri (25 yards)
3	32 metri (35 yards)	32 metri (35 yards)	18 metri (20 yards)
4	18 metri (20 yards)	18 metri (20 yards)	9 metri (10 yards)

PUNTEGGI:

Super Spot	10 punti
Spot	8 punti
Sagoma	5 punti

REGOLE DI GARA GENERALI (SOLO QUELLE CHE DIFFERISCONO DAL REGOLAMENTO SPORTIVO FIARC):

- Un piede dovrà toccare il picchetto di tiro oppure sarà posto a non oltre 15 centimetri dietro o di lato al picchetto stesso
- Se una freccia rimbalza in modo palese (torna indietro, non scivola sulla sagoma!) dopo aver colpito la zona a punti della sagoma 3D dovrà essere scoccata nuovamente (questa regola si applica solo se tutti i componenti piazzola sono d'accordo sull'avvenuto rimbalzo)
- Le frecce che scivolano sulla sagoma 3D senza rimanervi conficcate non saranno ritenute valide ai fini del punteggio
- Le frecce che rimbalzano sul terreno e poi colpiscono il bersaglio non saranno ritenute valide ai fini del punteggio

ACCESSO ALLA FASE DELLE FINALI, SVOLGIMENTO DELLE FINALI

- Alla fine della fase di Qualificazione verrà stilata una classifica per ogni categoria; le prime sei (6) squadre di ognuna delle tre categorie accederà alla fase delle Finali
- Per ogni categoria le Finali si svolgeranno secondo il seguente schema: Semifinale ; Finale
 - La Semifinale si svolgerà su un percorso di sei piazzole interamente visibili dal pubblico
 - Ogni arciera avrà a disposizione una sola freccia per ogni piazzola, da tirare nel tempo massimo di un minuto calcolato da quando prende posto sul picchetto di tiro. Ogni squadra deve terminare i tiri entro tre minuti dal segnale di partenza dato dal Direttore di Gara
 - Al termine della fase, ovvero quando ognuna delle sei squadre avrà terminato il percorso di sei piazzole, le tre squadre con miglior punteggio accederanno alla Finale
 - La Finale si svolgerà sul medesimo percorso di sei piazzole della Semifinale
 - Ogni arciera avrà a disposizione una sola freccia per ogni piazzola, da tirare nel tempo massimo di un minuto calcolato da quando prende posto sul picchetto di tiro. Ogni squadra deve terminare i tiri entro tre minuti dal segnale di partenza dato dal Direttore di Gara
 - Se al termine del percorso di sei piazzole le due Squadre con il miglior punteggio (oppure tutte e tre) risultassero in parità si effettuerà un settimo turno di tiro su una medesima piazzola, se la parità sussistesse nuovamente si procederà con un ottavo turno su un'altra piazzola e così via fino a quando il punteggio di una Squadra supererà quello dell'altra delle altre due (la stessa regola si applicherà anche nelle Semifinali qualora vi fosse parità di punteggio per assegnare la terza posizione

REGOLE FASE DELLE FINALI (distanze, punteggi, regole di tiro)

- La fase delle Finali seguirà il regolamento FIARC gara tipologia BATTUTA (1 Freccia)

DISTANZA MASSIMA SAGOMA BERSAGLIO DAL PICCHETTO DI TIRO DEDICATO ALLA CLASSE/CATEGORIA:

Gruppo appartenenza sagoma bersaglio	Distanza massima		
	Adulti (CAF – CAM)	Scout (SCF – SCM)	Cuccioli (CUF – CUM)
1	40 metri	< 40 metri e > 20metri	20 metri
2	40 metri	< 40 metri e > 20metri	20 metri
3	30 metri	30 metri	15 metri
4	20 metri	20 metri	10 metri

PUNTEGGI:

Super Spot	13 punti
Spot	11 punti
Sagoma	7 punti

REGOLE DI GARA GENERALI:

Regolamento Sportivo FIARC con l' unica variante che ogni squadra dovrà terminare i tiri entro tre minuti dal segnale di partenza dato dal Direttore di Gara fermo restando che ogni arciere avrà a disposizione una sola freccia per ogni piazzola da tirare nel tempo massimo di un minuto calcolato da quando prende posto sul picchetto di tiro.

VINCITORI E PREMIAZIONI

Per ogni categoria sarà assegnato un solo premio, la COPPA TOSCANA, alla Squadra che nella Finale totalizzerà più punti

ISCRIZIONE ALLA MANIFESTAZIONE (costi e modalità iscrizione)

- a) Il costo di iscrizione alla manifestazione Coppa Toscana 2012 viene stabilito in Euro 10 per ogni singolo partecipante (20 € a Squadra)
- b) Le Squadre di arcieri che, non soddisfatte della propria prestazione, volessero ritentare in un turno di tiro successivo (non sarà possibile farlo nello stesso turno di tiro) dovranno ripagare una nuova quota iscrizione ed i nuovi score saranno consegnati loro dopo l'annullamento di quelli relativi alla precedente prova; in ogni caso la Squadra che ritenta non potrà avvalersi del punteggio ottenuto nella prima prova; non sarà possibile ritentare una terza volta. Resta inteso che la ripetizione del tentativo qualificazione sarà possibile solo se nel turno di tiro vi sono posti liberi. Nel caso che la Squadra si trovi da sola ad affrontare il percorso gara essa sarà accompagnata da un membro dell'organizzazione (preferibilmente un caposquadra Fiarc) con il compito di marcatore.
- c) Le iscrizioni alla gara "Coppa Toscana 2012" si apriranno dal 7 maggio (lunedì) tramite spedizione via mail dell'allegato modulo iscrizioni all' indirizzo coppatoscana2012@fiarc-toscana.it , il pagamento quota sarà riscosso sul campo.
- d) Saranno possibili iscrizioni last-minute di Squadre o anche di singoli arcieri, in questi casi l'organizzazione provvederà, se possibile, a formare la coppia con arciere medesima categoria.