

Regolamento IBO per arco TRADIZIONALE 2020

Le regole per gare combinate (definite come competizioni nelle quali compound e tradizionali competono nella stessa sede) differiscono da quelle per il solo tradizionale. Le competizioni per il solo arco tradizionale permettono a IBO di scomporre in varie categorie per dare spazio ai differenti stili di ricurvo e Longbow.

I. Adesione a IBO

Un arciere non deve necessariamente essere membro di IBO per competere nei circuiti/campionati IBO TRADITIONAL WORLDS. L'Arciere deve invece essere iscritto a IBO per competere in IBO Indoor Worlds, Fatta eccezione per quanto indicato in E-2

II. Riconoscimenti/premi, oneri d'iscrizione

Vengono premiati i primi 3 Arcieri per ogni classe. Gli oneri di iscrizione sono determinati di volta in volta.

III. Bersagli e punteggi

A. Bersagli

1. Le Compagnie che ospitano una competizione possono usare sagome 3D se queste riportano le aree di SCORE (Spot, Super-Spot etc) ufficialmente riconosciute da IBO. Durante l'IBO Traditional World Championship saranno utilizzati bersagli Rinehart.
2. I bersagli devono essere posizionati a distanze ignote/non definite. Le vaire Classi tireranno dai seguenti picchetti:
 - a. Picchetto Bianco: Giovani, tutte le categorie femminili, LB, SLB, SB, TH, ST, VT
 - b. Picchetto Arancione: BB,MR,MLB
3. Nel posizionare i picchetti si deve fare attenzione a non angolare o inclinare troppo il bersaglio.

B. Area di SCORE

1. Per tutti gli eventi autorizzati da IBO, i bersagli devono avere aree di SCORE come segue:
 - a. un cerchio da "11" centrato all'interno del cerchio del 10
 - b. un cerchio da "10" in corrispondenza dell'area vitale
 - c. un area vitale (cerchio da "8") in corrispondenza di cuore, polmoni e fegato dell'animale
 - d. tutta l'area fuori dall'anello dell'8 è considerata "sagoma" (5 punti) fatta eccezione per quant esposto in "e".
 - e. Una freccia piantata nel corno di un animale, che non tocchi la zona colorata del corpo dell'animale, è bersaglio e vale zero punti. Bersagli con le gambe e zoccoli anche dal colore differente dal corpo dell'animale saranno considerati sagoma con punteggio "5".
2. A tutto il materiale che eventualmente circonda il bordo della sagoma dell'animale non viene considerato ai fini del punteggio.

IV. Regole di TIRO e di COMPORTAMENTO

A. Norme di Comportamento sul campo di gara

1. Durante IBO Trad Worlds sarà fatto ogni sforzo per formare i gruppi secondo le varie categorie.
2. I gruppi non possono consistere solo di amici e parenti. Nel Gruppo deve essere presente almeno un esterno al quale, se possibile, verrà assegnato il compito di raccogliere gli scores. Un gruppo di amici o parenti deve essere consapevole che la sportività richiede la presenza nel gruppo di un arciere esterno al gruppo di amici o al gruppo familiare con la mansione di Score keeper. Il gruppo di amici o parenti si deve qualificare come tale agli organizzatori .
3. Il non fare questo rappresenta una condotta antisportiva.
4. In un Gruppo che contiene arcieri che tirano da diversi picchetti, tirano per primi quelli che partono dai picchetti più lontani.
5. Nessun arciere (o spettatore) può avvicinarsi ai bersagli prima che l'intero Gruppo abbia terminato la sessione di tiro.
6. Durante il tiro l'arciere deve toccare il picchetto designato con qualche parte del corpo. I picchetti sono posizionati per indurre l'arciere a diverse posizioni di tiro. E' vietato l'uso di qualunque attrezzo, naturale o no, per alterare lo stato del terreno intorno al picchetto. Dopo il tiro l'arciere deve immediatamente liberare l'area del picchetto per fare posto al tiratore successivo.
7. Dopo il tiro è vietato l'uso di binocolo dal picchetto
8. Non sono ammesse commenti sulle distanze fino a dopo la trascrizione dello score. Discussioni sulla distanze sono permesse solo tra arcieri che hanno già tirato e possono essere fatte solo se ci si è accertati che arcieri che non hanno ancora tirato non vengano informati.
9. per tutte le categorie (escluso Arco Nudo o a coloro ai quali è consentito lo stringwalking) è ammesso uno spazio di 1/8 di pollice (circa 3 mm.) tra la cocca ed il dito indice. Al massimo allungo l'arciere deve toccare la cocca della freccia.

B. Scoring/Punteggio

1. Scorecard: Agli eventi patrocinati da IBO devono essere completati due Scorecards per ciascun arciere. Lo Scorecard deve riportare il nome dell'arciere, il suo indirizzo (Compagnia?), il suo numero di tessera IBO ed il numero di tessera di ciascun Scorekeeper.
2. Gli scorecard devono essere divisi tra i due scorekeepers in modo che ciascun scorekeeper abbia uno scorecard per arciere. Entrambi gli scorekeepers devono essere d'accordo, comparare e compilare gli scorecards prima dell'estrazione della freccia dal bersaglio.
3. Freccie estratte prematuramente riceveranno punteggio nullo. Violazioni ripetute di questa regola costituiranno motivi di squalifica per l'arciere responsabile dell'azione.
4. Se i due scorekeepers di un Gruppo commettono un errore di trascrizione allora lo scorecard interessato sarà corretto in funzione delle opinioni della maggioranza del Gruppo. L'errore deve essere evidenziato e firmato da entrambi gli scorekeepers così come deve avvenire per la correzione del punteggio. Se la maggioranza del gruppo non trova un accordo allora l'arciere interessato riceverà il punteggio più basso tra i due.

5. Gli scorecards devono essere leggibili, completi e firmati dagli arcieri per accettazione. Nessuno score card può essere modificato/scambiato da un tiratore o da uno scorekeeper dopo averlo presentato agli Ufficiali di Tiro.
6. Gli scorecards verranno raccolti alla fine di ciascun percorso. Tutti gli scorecards del Gruppo devono essere consegnati dall'intero Gruppo simultaneamente.
7. Gli arcieri sono responsabili del proprio score card. E' responsabilità dell'arciere assicurarsi che il suo scorecards sia conforme ai requisiti. Non verranno forniti duplicati per sostituire quelli persi o danneggiati a meno che non si tratti di circostanze approvate dagli organizzatori e/o da direttori di gara IBO a loro discrezione.
8. La compagnia organizzatrice deve conservare gli scorecards per un anno a far data dall'evento.
9. Ogni tentativo da parte di un arciere di falsificare uno score card, o di permettere consapevolmente che un altro lo faccia, sarà motivo di squalifica per l'arciere dalla competizione. Inoltre all'arciere sarà vietata la partecipazione ad altre gare patrocinate da IBO per un (1) anno. Un arciere sanzionato può fare ricorso e presentare domanda per la riammissione a IBO Board of Directors.
10. IBO si riserva il diritto, a sua sola discrezione, di correggere scorecards ed altri errori marginali incluse firme mancanti etc. che secondo IBO non sono frutto di un tentativo di alterare il punteggio dell'arciere.

C. Frecce a punteggio

1. Il punteggio viene raccolto come segue:
 - i. 11 punti: cerchio da 11 o da "X" all'interno dell'anello da 10
 - ii. 10 punti: cerchio da 10 o cuore
 - iii. 8 punti: area vitale – spot
 - iv. 5 punti: sagoma, zoccolo
 - v. 0 punti: fuori bersaglio o freccia che non tocca una zona dello stesso colore del corpo della sagoma
2. Se nel bersaglio sono visibili più aree di score, la Compagnia Organizzatrice dell'evento patrocinato da IBO, deve notificare quale area usare dal picchetto. Nel caso in cui il bersaglio non sia chiaro/definito chiaramente, lo scoring ring deve essere concordato con un Gruppo omogeneo prima del primo tiro.
3. Se una freccia tocca la linea che divide due aree di score viene assegnato il punteggio maggiore
4. Per ricevere un punteggio diverso da ZERO, la freccia deve risultare saldamente piantata nel bersaglio con eccezione di un attraversamento totale del bersaglio, di un Robinhood o di un Bounce-back (rimbalzo) come definito dal par. (5) (6) (7).
5. Una freccia che attraversa il bersaglio può attribuita se la maggioranza dl gruppo lo testimonia. Un attraversamento è una freccia che attraversa completamente il bersaglio in una zona nella quale è completamente (360°) circondata dal materiale della sagoma, lasciando un foro di entrata separato dal foro di uscita. Se un solo testimone, oltre al tiratore stesso, verifica l'attraversamento della sagoma ed il gruppo non concorda, allora il tiratore può tirare nuovamente prima che il Gruppo si avvicini al bersaglio per determinare il punteggio.
6. Alla freccia, o parte di essa, piantata nel bersaglio viene attribuito un punteggio determinato dal punto di impatto. Una freccia conficcata nella cocca di una freccia a sua volta piantata nel bersaglio, riceverà il punteggio di quella piantata nel bersaglio. Una freccia che non si pianta nel bersaglio ma che colpisce una altra freccia piantata nel bersaglio e che mostri segni visibili di

danneggiamento riceve il punteggio della freccia piantata. La maggioranza del Gruppo deve concordare sul fatto che 1) una determinata freccia è stata colpita e 2) e che l'impatto ha impedito alla seconda freccia di piantarsi nel bersaglio, in caso contrario la freccia sarà considerata fuori.

7. Un Bounce-Back/rimbalzo indietro è una freccia che colpisce il bersaglio perpendicolarmente e che rimbalza indietro verso il tiratore. Una freccia che schizza via (rimbalza lateralmente o almeno non indietro) non è considerata Bounce-Back. Ad una freccia Bounce-Back può essere attribuito un punteggio se questo viene concordato dalla maggioranza dei tiratori del Gruppo. Se un solo membro del Gruppo, escluso il tiratore, testimonia il Bounce-Back e il Gruppo non concorda allora il tiratore può ripetere il tiro prima che il Gruppo si avvicini al bersaglio per la verifica dei punteggi.
8. Ad una freccia scoccata o caduta accidentalmente sarà assegnato punteggio nullo a meno che l'arciere non sia in grado di recuperarla mantenendo il contatto con il picchetto.
9. Ogni freccia scoccata intenzionalmente verso terra o verso qualunque oggetto che non sia il bersaglio deve essere considerata come atto antisportivo e quindi con un punteggio nullo.

D. Uso di strumenti ottici (binocoli) e telemetri.

1. Binocoli a mano sono concessi senza limitazione agli ingrandimenti. I telemetri sono vietati. Gli arcieri devono essere consapevoli della possibilità di controlli.
2. I binocoli non possono essere usati dal picchetto dopo aver eseguito il tiro. Gli arcieri possono usare binocoli mentre aspettano il loro turno di tiro, in prossimità del picchetto prima del tiro o in zona designata dietro al gruppo che si appresta al tiro (?)

E. Problemi dell'attrezzatura e abbandono della competizione

1. Una volta che un arciere ha iniziato il percorso deve portarlo a termine con il proprio Gruppo a meno che non riceva autorizzazione dal Range Official (Giudice di Gara) o, in caso di danni all'equipaggiamento, dal proprio Gruppo.
2. Quando possibile, in caso di tempo inclemente, deve essere attivata una sirena o altro sistema di allarme indicando con questo che esiste una emergenza potenziale. In questo caso tutte le attività devono essere immediatamente sospese e le piazzole chiuse anche quelle di riscaldamento. A suono della sirena tutte le attività di tiro devono cessare ed ognuno deve cercare opportuno riparo. Gli arcieri devono usare la massima cautela per assicurarsi dell'incolumità di tutte le persone coinvolte nell'evento. Gli arcieri possono riprendere a tirare solo dopo essere stati istruiti da IBO, dalla Compagnia Organizzatrice o dai Giudici di Gara (Range Officials) in merito alle modalità di rientro alle piazzole. Questo al termine dell'emergenza e dopo la riapertura delle piazzole. Durante l'emergenza, a causa del grave rischio per se stessi, per gli altri arcieri e per il personale di supporto, ogni tentativo di aggirare gli avvisi di sicurezza e di continuare a tirare sarà considerato come condotta antisportiva e costituirà elemento per una squalifica immediata.
3. Una volta iniziato il percorso, l'arciere non può sostituire il proprio equipaggiamento a meno di una rottura come sotto indicato.
4. La rottura dell'attrezzatura deve essere visibile e riconosciuta dalla maggioranza del Gruppo. La procedura per trattare la rottura dell'attrezzatura deve essere la seguente:
 - a. Gli scorekeepers del Gruppo devono trascrivere "rottura dell'attrezzatura" sullo scorecard dell'arciere interessato e devono apporre la propria firma. Lo scorekeeper deve registrare/calcolare (?) lo score fino a questo momento e firmarlo.

- b. L'arciere interessato dalla rottura deve con cautela proseguire nel percorso e presentarsi/rivolgersi ad un giudice di Gara.
- c. Se nel Gruppo rimangono tre o più arcieri questi possono continuare i tiri. Se due o meno rimangono questi devono congiungersi al Gruppo successivo (a meno che questo non risulti in tal modo formato da sei o più arcieri). In alternativa possono farsi da parte e prima di procedere attendere il Giudice di Gara. Se questi non sono prontamente a disposizione allora il Gruppo deve procedere lungo il percorso sino al Punto di Controllo (?).
- d. Il giudice di Gara assegna all'arciere interessato un tempo entro il quale deve essere effettuata la riparazione.
- e. Il Giudice di Gara trattiene lo scorecard dell'interessato fino al completamento della riparazione e poi lo scorta fino alla piazzola.
- f. Ogni arcire che lasci la piazzola senza seguire le istruzioni indicate al punto D può essere squalificato.

E. Gruppi omogenei (di pari categoria)

1. In una competizione un Gruppo è composto da arcieri che tirano nella stessa categoria
2. In un particolare evento, IBO o la Compagnia Organizzatrice (a livello regionale o nazionale) può richiedere ad un arciere di tirare in un certo gruppo. Se un arciere è registrato da IBO o dalla Compagnia Organizzatrice in una certo Gruppo e, durante l'evento, non tira nel Gruppo allora il suo score non sarà Valido per riconoscimenti Nazionali
3. Il gruppo viene assegnato al Punto di Controllo, in tempi determinati, da IBO officials.

F. Casi di parità, condotta anti-sportiva e altro.

1. Il numero di "11" (perfect) verrà usato per redimere i casi di parità. L'arciere con più "11" sarà il vincitore. In ogni caso, se due o più arcieri terminano la gara con punteggi identici allora la Compagnia Organizzatrice può ricorrere allo shoot-off. Lo shoot-off consiste in un tiro ad una sagoma, posta a distanza ignota, entro i limiti dettati dalla categoria di appartenenza, contrassegnata da una "X" nel centro dell'area di massimo punteggio. L'arciere la cui freccia più si avvicina alla "X" è il vincitore. Se un solo arciere si presenta allo shoot-off questo viene dichiarato vincitore.
2. Nessuna bevanda alcolica può essere portata o consumata durante il percorso, in piazzola o al campo pratica/riscaldamento. Ogni arciere che tenti di accedere al percorso, alla piazzola o al campo pratica, sotto l'influenza di alcolici, sarà sospeso dalla competizione a discrezione del Giudice di Gara. Violazioni ripetute possono risultare nella revoca dell'iscrizione a IBO e all'esclusione delle competizioni patrocinate da IBO.
3. Gli spettatori non devono distrarre, interferire o assistere gli arcieri durante il percorso o la piazzola.
4. Ogni condotta antisportiva non sarà tollerata. Ogni azione considerata antisportiva dalla Compagnia Organizzatrice o da IBO costituirà elemento di squalifica e/o sospensione dall'iscrizione al registro IBO. Esempi di condotta antisportiva includono, ma non si limitano a:
 - a. Comunicare ad altro arciere la distanza del bersaglio al quale quest'ultimo non abbia ancora tirato.

- b. Usare il telefono cellulare. Solo il Gruppo può decidere di usare i cellulari se questo è reso necessario da una emergenza. Entrati in piazzola, tutti i cellulari devono essere spenti.
- c. Disobbedire a o ignorare gli ordini del Giudice di Gara o del Direttore di Tiro

V. Categorie di tiro

Frecce e punte di tutte le classi devono rispondere alle specifiche del costruttore (anche) in colore, di peso identico e di identica lunghezza e impennaggio. (se si modifica il colore dell'asta o della punta) la punta e l'asta devono essere verniciate dello stesso colore fino a 4 pollici dall'impennaggio. (L'usura dovuta all'uso è ammessa)

A.Uomini

***** 1. Self Bow (SB)**

- a. Arco - per l'arco possono essere usati solo materiali naturali con eccezione per la corda e le colle. Nessun materiale che migliori le prestazioni come altri tipi di legno, bamboo, cuoio o pelle non conciata, tendine etc può essere usato a rinforzo. Possono essere impiegati materiali decorativi come la pelle di serpente.
- b. Frecce – devono essere fatte in legno, bamboo o canna. Si tira con le dita in diretto contatto con la corda usando il guantino, la patella o le dita nude. Sono concessi due punti identificativi del punto di incocco che deve essere sempre lo stesso. L'indice deve toccare la corda sempre nello stesso punto. La cocca può essere incoccata con 1/8 di gioco ma al massimo allungo il dito indice deve toccare la cocca. Facewalking o stringwalking non sono ammessi. Non sono concessi ausili di mira . Non ci possono essere riferimenti (intenzionali o accidentali) sia sull'arco che sulla corda che possano essere usati come riferimenti di puntamento. Nessun tipo di clicker o di misuratore dell'allungo è ammesso. Le frecce devono essere di legno, bamboo o canna e devono essere identiche in lunghezza peso e colore (sono ammesse variazioni dovute all'usura). Le frecce devono essere scoccate in appoggio alla mano o alla base della finestra del riser. Nessun materiale soffice posizionato nella finestra, deve intervenire a modificare il paradosso. L'arciere può usare materiale duro, cuoio o pelo, sia sulla base che sul fianco della finestra fino al massimo di 1/8" di spessore. Il tipo/la geometria/la costruzione della finestra non deve costituire un vantaggio in termini di clearance. L'intento è che la finestra, sia nel tratto orizzontale che in quello verticale, sia costruita in modo da non formare una zeppa piramidale che costituisca elemento di clearance o di distacco dal riser. Si tira dal picchetto bianco. Un Self Bow tira nella categoria SB che è conforme alle seguenti specifiche:
 - 1. La corda, ad arco carico, entra in contatto con l'arco solo nelle sedi della corda in prossimità dei tip.
 - 2. Un SB non deve essere rinforzato con alcun materiale che ne migliori le prestazioni. Rinforzi in tendine o in altro legno non sono permessi. L'arco può essere monolitico o in due pezzi uniti all'impugnatura.
 - 3. SB in un unico pezzo sono consentiti. Rivestimenti decorativi come tessuto, pelle di serpente o di altro animale possono essere incollati ma nulla deve migliorare le prestazioni dell'arco.
 - 4. Non è permesso alcuno stabilizzatore, contrappeso o peso di alcuna tipo, (che sia parte dell'arco stesso o attaccato ad esso) con esclusione di una faretra da arco progettata al solo scopo di trasportare frecce.

*****2. Longbow (LB)**



I.B.O Traditional 2020 Rules



- a. Arco – In uno o due pezzi durante le manifestazioni IBO. La corda, ad arco armato, può venire in contatto solo con i tips dell'arco.
- b. Frecce – devono essere fatte in legno, bamboo o canna. Si tira con le dita in diretto contatto con la corda usando il guantino, la patella o le dita nude. Sono concessi due punti identificativi del punto di incocco che deve essere sempre lo stesso. L'indice deve toccare la corda sempre nello stesso punto. La cocca può essere incoccata con 1/8 di gioco ma al massimo allungo il dito indice deve toccare la cocca. Facewalking o stringwalking non sono ammessi. Non sono concessi ausili di mira. Non ci possono essere riferimenti (intenzionali o accidentali) sia sull'arco che sulla corda che possano essere usati come riferimenti di puntamento. Nessun tipo di clicker o di misuratore dell'allungo è ammesso. Le frecce devono essere di legno, (bamboo o canna) e devono essere identiche in lunghezza peso e colore (sono ammesse variazioni dovute all'usura). Le frecce devono essere scoccate in appoggio alla mano o alla base della finestra del riser. Nessun materiale soffice posizionato nella finestra, deve intervenire a modificare il paradosso. L'arciere può usare materiale duro, cuoio o pelo, sia sulla base che sul fianco della finestra fino al massimo di 1/8" di spessore. Il tipo/la geometria/la costruzione della finestra non deve costituire un vantaggio in termini di clearance. L'intento è che la finestra, sia nel tratto orizzontale che in quello verticale, sia costruita in modo da non formare una zeppa piramidale che costituisca elemento di clearance o di distacco dal riser. Non è permesso alcuno stabilizzatore, contrappeso o peso di alcuna tipo, (che sia parte dell'arco stesso o attaccato ad esso) con esclusione di una faretra da arco progettata al solo scopo di trasportare frecce. Si tira dal picchetto bianco.

*** Senior Longbow (SLB)

Questa categoria è riservata ad arcieri di 60 anni o più al momento del Traditional World Shoot. Sono valide le stesse regole del Longbow ma è permesso l'uso di un arco in tre pezzi con frecce di legno, canna o bamboo. Non sono permessi modificatori di carico o di angolo dei flettenti (come negli archi con attacchi ILF). Tirano dal picchetto bianco.

*** Modern Longbow (MLB)

- a. Arco – qualunque forma (o curvatura) purchè la corda tocchi solo la sua sede ricavata nei tips. Può essere costituito da uno, due o tre pezzi, con attacchi ILF, risers metallici e tasche modificabili.
- b. Frecce – possono essere di qualunque materiale. Quelle in Alluminio o Carbonio devono avere punte di tipo field avvitate (n.d.t. al proprio inserto). Le punte delle frecce in legno possono essere incollate. Tutte le frecce devono avere un impennaggio costituito da penne o alette lunghe non meno di 4 pollici.
- c. Il Longbow si tira con le dita in diretto contatto con la corda usando il guantino, la patella o le dita nude. Sono concessi due punti identificativi del punto di incocco che deve essere sempre lo stesso. L'indice deve toccare la corda sempre nello stesso punto. La cocca può essere incoccata con 1/8 di gioco ma al massimo allungo il dito indice deve toccare la cocca. Facewalking o/e stringwalking non sono ammessi. Non sono concessi ausili di mira. Non ci possono essere riferimenti (intenzionali o accidentali) sia sull'arco che sulla corda che possano essere usati come riferimenti di puntamento. Nessun tipo di clicker o di misuratore dell'allungo è ammesso. Le frecce devono essere di legno, bamboo o canna e devono essere identiche in lunghezza peso e colore (sono ammesse variazioni dovute all'usura). Le frecce devono essere scoccate in appoggio alla mano o alla base della finestra del riser. Il piatto di finestra, la parte verticale del finestra (se presente) può estendersi per un

pollice sopra la freccia. Nessun materiale soffice posizionato nella finestra, deve intervenire a modificare il paradosso. L'arciere può usare materiale duro, cuoio o pelo, sia sulla base che sul fianco della finestra fino al massimo di 1/8" di spessore. Il tipo/la geometria/la costruzione della finestra non deve costituire un vantaggio in termini di clearance. L'intento è che la finestra, sia nel tratto orizzontale che in quello verticale, sia costruita in modo da non formare una zeppa piramidale che costituisca elemento di clearance o di distacco dal riser. Si tira dal picchetto arancione.

*** 5. Modern Recurve (MR)

- a. arco - Il ricurvo si tira con le dita in diretto contatto con la corda usando il guantino, la patella o le dita nude. Sono concessi due punti identificativi del punto di incocco che deve essere sempre lo stesso. L'indice deve toccare la corda sempre nello stesso punto. La cocca può essere incoccata con 1/8 di gioco ma al massimo allungo il dito indice deve toccare la cocca. Facewalking o/e stringwalking non sono ammessi. Non sono concessi ausilii di mira. Non ci possono essere riferimenti (intenzionali o accidentali) sia sull'arco che sulla corda che possano essere usati come riferimenti di puntamento. Nessun tipo di misuratore dell'allungo è ammesso. Esempio: Riser metallici di tipo ILF con attacchi modificabili.
- b. Freccie – possono essere di qualunque materiale ma tutte di pari lunghezza e peso, Quelle in Alluminio o Carbonio devono avere punte di tipo field avvitato (n.d.t. al proprio inserto). Le punte delle frecce in legno possono essere incollate. Tutte le frecce devono avere un impennaggio costituito da penne o alette lunghe (complessivamente?) non meno di 8 pollici.
- c. . Non è permesso alcuno contrappeso o peso di alcuna tipo, (che sia parte dell'arco stesso o attaccato ad esso) con esclusione di una faretra da arco progettata al solo scopo di trasportare frecce. E' permesso un solo stabilizzatore non più lungo di 12 pollici dal suo punto di attacco. Le frecce devono essere scoccate in appoggio alla mano o alla base della finestra del riser. Il piatto di finestra, la parte verticale del finestra (se presente), può estendersi per un pollice sopra la freccia. Nessun materiale soffice posizionato nella finestra, deve intervenire a modificare il paradosso. L'arciere può usare materiale duro, cuoio o pelo, sia sulla base che sul fianco della finestra fino al massimo di 1/8" di spessore. Il tipo/la geometria/la costruzione del tappetino non deve costituire un vantaggio in termini di clearance. L'intento è che la finestra, sia nel tratto orizzontale che in quello verticale, sia costruita in modo da non formare una zeppa piramidale che costituisca elemento di clearance o di distacco dal riser. Si tira dal picchetto arancione.

*** Barebow (BB)

- a. Sia il Rcurvo che il Longbow si tirano con le dita in diretto contatto con la corda usando il guantino, la patella o le dita nude. Non sono ammessi ausilii di mira. Solo il rest ed un plunger (Bottone ?) possono essere presenti nella finestra. Il clicker è permesso se non è montato nella finestra del riser. Non ci possono essere riferimenti (intenzionali o accidentali) sia sull'arco che sulla corda che possano essere usati come riferimenti di puntamento. Lo Sting-walking ed il Face-walking sono permessi nella categoria BB. Nella porzione inferiore del riser si possono aggiungere pesi che devono essere montati direttamente sul riser senza barretta di sostegno o altre estensioni. Non sono ammessi shock-absorber anche angolari. L'arco in configurazione scarica deve passare attraverso un foro od un anello di 12,2 +/- 0,5 mm. Si tira dal picchetto arancione.

b. Freccie – Tutte le frecce devono essere dello stesso materiale e di peso e lunghezza uniformi.

*** 7. Senior Traditional (ST)

La classe Senior Trad è riservata ad arcieri di 60 o più anni alla data della competizione Traditional world.

Self bow, Recurve o Longbow si usano tirando “off the shelf” col solo tappetino e si applicano tutte le regole del Modern Recurve (.5 MR). Tirano dal picchetto bianco

***8. Traditional Hunter (TH)

1. Arco – Ricurvi o Longbow di legno o di legno con lamine (non è chiaro se le lamine siano in legno o meno: legno laminato con legni diversi o legno laminato con vetro/carbonio?). La finestra deve essere originale, senza modifiche e può essere ricoperta con qualunque materiale non più spesso di 1/8”. La parte verticale della finestra deve essere realizzata senza protuberanze se non quella costituita dal tappetino spesso non più di 1/8”. Si tira con le dita a contatto della corda usando il guantino, la patella o le dita nude. Si possono avere due punti identificativi del punto di incocco, ma solo un punto di incocco. Un solo punto di ancoraggio per tutti i tiri. Il dito indice deve toccare la cocca. Nessun ausilio di mira o riferimento, accidentale o meno. Nessun Stringwalking o Facewalking. Nessun clicker di alcuna natura. Nessuno stabilizzatore o peso di alcuna natura.
2. Freccie - Possono essere di qualunque materiale. Devono avere 12 pollici di impennaggio. La freccia deve pesare almeno 10 grains per ogni libbra di carico rilevato all’allungo di 28” e comunque non deve pesare meno di 450 grains. Si tira dal picchetto bianco.

*** Longbow femminile (FLB)

1. La corda, ad arco armato, può venire in contatto solo con le scanalature presenti sui tips dell’arco. L’arco può essere dotato di finestra e può essere composto di uno, due o tre pezzi. Non sono ammessi riser di tipo ILF, tasche modificabili per flettenti o sistemi di modifica del carico.
2. Freccie di legno di bamboo o di canna.
3. Si tira con le dita in diretto contatto con la corda usando il guantino, la patella o le dita nude. Sono concessi due punti identificativi del punto di incocco che deve essere sempre lo stesso. L’indice deve toccare la corda sempre nello stesso punto. La cocca può essere incoccata con 1/8 di gioco ma, al massimo allungo, il dito indice deve toccare la cocca. Face-walking o/e string-walking non sono ammessi. Non sono concessi ausilii di mira. Non ci possono essere riferimenti (intenzionali o accidentali) sia sull’arco che sulla corda che possano essere usati come riferimenti di puntamento. Nessun tipo di clicker o di misuratore dell’allungo è ammesso. Le frecce devono essere scoccate in appoggio alla mano o alla base della finestra del riser. Nessun materiale soffice posizionato nella finestra, deve intervenire a modificare il paradosso. L’arciere può usare materiale duro, cuoio o pelo, sia sulla base che sul fianco della finestra fino al massimo di 1/8” di spessore. Il piatto di finestra, la parte verticale del finestra (se presente) può estendersi per un pollice sopra la freccia. Il tipo/la geometria/la costruzione del tappetino non deve costituire un vantaggio in termini di clearance. L’intento è che la finestra, sia nel tratto orizzontale che in quello verticale, sia costruita in modo da non formare una zeppa piramidale che costituisca elemento di clearance o di distacco dal riser. Non è permesso alcuno stabilizzatore, contrappeso o peso di alcuna tipo, (che sia parte dell’arco stesso o attaccato ad esso) con esclusione di una faretra da arco progettata al solo scopo di trasportare frecce. Si tira dal picchetto bianco.

***10. Modern Recurve femminile (FMR)

- a. Si tira con le dita in diretto contatto con la corda usando il guantino, la patella o le dita nude. Sono concessi due punti identificativi del punto di incocco che deve essere sempre lo stesso. L'indice deve toccare la corda sempre nello stesso punto. La cocca può essere incoccata con 1/8 di gioco ma, al massimo allungo, il dito indice deve toccare la cocca. Face-walking o/e string-walking non sono ammessi. Non sono concessi ausilii di mira. Non ci possono essere riferimenti (intenzionali o accidentali) sia sull'arco che sulla corda che possano essere usati come riferimenti di puntamento. Nessun tipo di clicker o di misuratore dell'allungo è ammesso. Le frecce devono essere scoccate in appoggio alla mano o alla base della finestra del riser. Nessun materiale soffice posizionato nella finestra, deve intervenire a modificare il paradosso. L'arciere può usare materiale duro, cuoio o pelo, sia sulla base che sul fianco della finestra fino al massimo di 1/8" di spessore. Il piatto di finestra, la parte verticale del finestra (se presente), può estendersi per un pollice sopra la freccia. Il tipo/la geometria/la costruzione della finestra non deve costituire un vantaggio in termini di clearance. L'intento è che la finestra, sia nel tratto orizzontale che in quello verticale, sia costruita in modo da non formare una zeppa piramidale che costituisca elemento di clearance o di distacco dal riser. E' ammesso un solo stabilizzatore lungo al massimo 12 pollici dal suo punto di attacco. Sono esclusi Archi ILF, riser metallici con tasche modificabili per i flettenti.
- b. Frecce – Possono essere fatte di qualunque materiale con qualunque punta o impennaggio. In ogni caso, devono essere dello stesso materiale e di peso e lunghezza uniformi. Si tira dal picchetto bianco.

*** Female Barebow (FBB)

- c. Si tira con un ricurvo con le dita in diretto contatto con la corda usando il guantino, la patella o le dita nude. Non sono concessi ausilii di mira. Nella finestra sono concessi solo il rest ed un bottone. Un clicker è ammesso ma non deve essere montato nella finestra. Non ci possono essere riferimenti (intenzionali o accidentali) sia sull'arco che sulla corda che possano essere usati come riferimenti di puntamento. Sono permessi in questa classe sia lo string-walking che il face-walking.
- d. Frecce – Possono essere fatte di qualunque materiale e devono essere uniformi in termini di lunghezza e peso. La categoria FBB usa le stesse regole della (BB). Si tira dal picchetto bianco.

***12. e 13. Nuove Classi: Vintage Traditional (VT) e Female Vintage Traditionnal (Arco Storico)

- a. Il riser deve essere realizzato in legno o in legno laminato. (senza fibra di vetro o carbonio). Non sono ammessi archi in configurazione ILF, riser di metallo, accorgimenti per modificare l'angolo di attacco dei flettenti o il loro carico. La porzione orizzontale e verticale della finestra devono misurare meno di ¼ di pollice e possono essere fatte in qualsivoglia materiale.
- b. Frecce – Solo penne naturali per almeno 12 pollici di impennaggio. Niente alette in plastica. Le aste possono essere fatte in qualunque materiale purchè dello stesso colore, peso e lunghezza. Punte solo avvitate o incollate. Si tira con le dita in diretto contatto con la corda usando il guantino, la patella o le dita nude. Sono concessi due punti identificativi del punto di incocco che deve essere sempre lo stesso. L'indice deve toccare la corda sempre nello stesso punto. La cocca può essere incoccata con 1/8 di gioco ma, al massimo allungo, il dito indice deve toccare la cocca. Facewalking o/e stringwalking non sono ammessi.
4. Non sono concessi ausilii di mira. Non ci possono essere riferimenti (intenzionali o accidentali) sia sull'arco che sulla corda che possano essere usati come riferimenti di puntamento. Nessun tipo di clicker o di misuratore dell'allungo è ammesso. Non è permesso alcuno stabilizzatore, contrappeso



I.B.O Traditional 2020 Rules



o peso di alcuna tipo, (che sia parte dell'arco stesso o attaccato ad esso) con esclusione di una faretra da arco progettata al solo scopo di trasportare frecce. Il piatto di finestra, la parte verticale del finestra (se presente), può estendersi per un pollice sopra la freccia. Si tira dal picchetto bianco.

***14:. Youth (YU) Giovani

Fino a 16 anni alla data della competizione

- a. Si tira con un ricurvo o con un long bow. Si tira con le dita in diretto contatto con la corda usando il guantino, la patella o le dita nude. Sono concessi due punti identificativi del punto di incocco che deve essere sempre lo stesso., come il punto di contatto al viso. L'indice deve toccare la corda sempre nello stesso punto. La cocca può essere incoccata con 1/8 di gioco ma al massimo allungo il dito indice deve toccare la cocca. Facewalking o/e stringwalking non sono ammessi. Non sono concessi ausilii di mira . Non ci possono essere riferimenti (intenzionali o accidentali) sia sull'arco che sulla corda che possano essere usati come riferimenti di puntamento. Nessun tipo di clicker o di misuratore dell'allungo è ammesso. Non è permesso alcuno stabilizzatore, contrappeso o peso di alcuna tipo, (che sia parte dell'arco stesso o attaccato ad esso) con esclusione di una faretra da arco progettata al solo scopo di trasportare frecce. Il piatto di finestra, la parte verticale del finestra (se presente), può estendersi per un pollice sopra la freccia. Le frecce devono essere scoccate in appoggio alla mano o alla base della finestra del riser. Nessun materiale soffice posizionato nella finestra, deve intervenire a modificare il paradosso. L'arciere può usare materiale duro, cuoio o pelo, sia sulla base che sul fianco della finestra fino al massimo di 1/8" di spessore. Tira dal picchetto bianco.
- b. Frecce – qualunque materiale, impennaggio o punta.

VI.IBO Traditional Worlds Additional Events

Grazie alla dedizione degli sponsors, il Traditional World Championship offre una opportunità unica per organizzare eventi che promuovano il cameratismo ed il divertimento tra gli arcieri partecipanti, indipendentemente dalla loro capacità.

.....