

Tutte le gare del circuito , (i vari regolamenti del quale, seppur differenti, sono indissolubilmente legati da un unico filo conduttore) cui questa specialità appartiene, sono manifestazioni del “tiro dinamico”, una forma di tiro che il più possibile si avvicina idealmente ai modi di tirare dell'antichità (quando l'arciere non poteva considerare l'arco un attrezzo “sportivo”). Questa forma di tiro permetteva di esprimere l'indispensabile precisione associata a *doti di velocità, abilità di colpire bersagli in movimento, di eseguire tiri in situazioni inusuali e conseguire massima efficacia in essi*. Tali attitudini sono oggi dimenticate o comunque eclissate nell'ottica esclusivamente indirizzata alla sola precisione e allo sviluppo tecnologico dell'arma. Per questa ragione, ogni gara del circuito ha proprie peculiarità specifiche ma il comportamento dell'arciere e le norme che regolano l'approccio mentale con il bersaglio sono le medesime, consci del fatto che, nella massima libertà dell'attrezzatura utilizzata, è nel comportamento del bersaglio che troviamo realmente la differenza.

## HUNTER TRAIL

### Gara di Precisione e Potenza

#### Art. 1 - Partecipazione

- a) La partecipazione alle manifestazioni UISP è permessa solo tramite l'esibizione dell'autorizzazione scritta “.....” rilasciata da una Scuola di Tiro con l'Arco UISP ai Giudici di gara o da personale da questi appositamente delegato fatto salvo quanto previsto all'art. “...” del Regolamento Organico.
- b) La partecipazione alle manifestazioni UISP è vincolata al rispetto integrale del Regolamento Organico, del Regolamento Tecnico e del presente Regolamento Sportivo.

#### Art. 2 - Classi

- a) Sono previste le seguenti classi:
  - 1) Giovanissimi - da 6 a 12 anni
  - 2) Ragazzi - da 13 a 16 anni
  - 3) Master - oltre 17 anni
- b) La classe Giovanissimi (GI), fino al compimento del nono anno di età, può utilizzare solo l'arco scuola Ricurvo (arco di basso libbraggio e comunque non superiore a quanto definito al successivo punto d).
- c) In ogni manifestazione (fatto salvo quanto previsto al punto precedente) è obbligatorio istituire una classe/categoria se vi sono almeno tre partecipanti iscritti.
- d) I Ragazzi ed i Giovanissimi tirano dal picchetto Master salvo diverse indicazioni scritte sul Cartello di piazzola.
- e) Per la classe Giovanissimi sono imposti i seguenti limiti di carico:
  - 1) fino all'età di 8 anni, massimo 15 libbre misurate all'allungo effettivo per gli archi tradizionali o al punto di picco per gli archi compound;
  - 2) dall'età di 9 anni, massimo 25 libbre misurate all'allungo effettivo per gli archi tradizionali o al punto di picco per gli archi compound.
- f) Per la classe Ragazzi è imposto il limite di carico massimo di 40 libbre misurate all'allungo effettivo per gli archi tradizionali o al punto di picco per gli archi compound.

#### Art. 3 - Categorie

- a) Sono previste le seguenti categorie:
  1. Arco Storico (AS)
  2. Longbow (LB)
  3. Ricurvo (RI)
  4. Traditional Unlimited (TU)
  5. Compound (CO)\*
  6. Compound Unlimited (BU)
  7. Free Style (FS)\*
- b) Le categorie CO e FS entreranno, tramite coefficienti fissi atti a ricalcolare il punteggio definitivo nella classifica BU.

c) Se vi sono almeno tre partecipanti alla stessa Classifica, è obbligatorio istituire la relativa categoria.

### **Art. 3.1 - Categoria "Arco Storico"**

a) L'arco

- 1) Sono ammessi archi storici in originale, riproduzioni o in stile storico e di ogni altra tipologia, realizzati esclusivamente con materiali simili a quelli impiegati nelle relative epoche storiche oppure realizzati utilizzando materiali naturali. Non è ammessa la presenza di una finestra di tiro.
- 2) E' consentita una zeppa rigida quale supporto per la freccia .

b) La corda.

Sono ammesse corde in dacron o altro filato sintetico e, solo ed esclusivamente nella presente categoria, in filati naturali. Sulla corda possono essere fissati due silenziatori.

c) Le frecce.

- 1) Le frecce, compreso l'impennaggio, devono essere costruite con materiali naturali. La cocca deve essere ricavata direttamente nell'asta oppure costruita con materiali naturali.
- 2) Sono ammesse punte di qualsiasi peso e dimensione. Se non diversamente specificato dai regolamenti di gara, sono severamente vietate punte con lame da caccia,
- 3) Sull'asta, in prossimità dell'impennaggio, deve obbligatoriamente essere riportato il numero di tessera UISP dell'arciere.

d) Il tiro.

L'aggancio ed il punto di rilascio sono liberi.

### **Art. 3.2 - Categoria "Long Bow"**

a) L'arco

- 1) L'arco è composto da un'impugnatura rigida centrale, due flettenti, ed una corda. Ad arco carico la corda non deve appoggiarsi sul dorso dei flettenti. La finestra, se presente, non deve superare la mezzeria dell'arco. Non è prevista alcuna limitazione della lunghezza.
- 2) La corda deve avere un unico punto di incocco formato da uno o due riferimenti per fissare la cocca.
- 3) Sull'arco e sulla corda non vi devono in nessun evidenti segni, fregi od accorgimenti tali da costituire ausilio per la mira.

b) Le frecce.

- 1) Le aste devono essere obbligatoriamente in legno o comunque in fibra naturale.
- 2) Sono ammesse punte di qualsiasi peso e dimensione. La sezione trasversale della punta deve essere circolare. Se non diversamente specificato dai regolamenti di gara, sono severamente vietate punte con lame da caccia.
- 3) E' obbligatorio l'impennaggio naturale.
- 4) Tutte le frecce, eccetto che per il colore, devono essere uguali fra loro. E' permessa una tolleranza massima di un pollice dalla più corta alla più lunga.
- 5) Sull'asta, in prossimità dell'impennaggio, deve obbligatoriamente essere riportato il numero di tessera UISP dell'arciere.

c) Accessori.

- 1) E' permesso il tappetino
- 2) E' permesso uno spessore laterale alla freccia, applicato all'arco
- 3) Sono permessi al massimo due silenziatori fissati sulla corda.

d) Il tiro.

- 1) Nell'aggancio la presa della corda è effettuata con tre dita, la cocca deve essere tra dito indice e medio.
- 2) Il punto di rilascio è libero e non può mai essere variato nel corso della stessa gara.
- 3) Tutte le fasi di tiro devono avvenire con entrambi gli occhi aperti.

### **Art. 3.3 - Categoria "Arco Ricurvo"**

#### a) L'arco.

- 1) L'arco è composto da un'impugnatura rigida centrale, due flettenti a doppia curvatura e da una corda.
- 2) La corda deve avere un unico punto di incocco formato da uno o due riferimenti per fissare la cocca.
- 3) Sull'arco e sulla corda non vi devono in nessun evidenti segni, fregi od accorgimenti tali da costituire ausilio per la mira.

#### b) Le frecce.

- 1) Tutte le frecce, devono essere uguali per quanto riguarda materiale, forma, peso, diametro e spessore. E' permessa una tolleranza massima di un pollice dalla più corta alla più lunga.
- 2) Sono ammesse punte di qualsiasi peso e dimensione. La sezione trasversale della punta deve essere circolare. Se non diversamente specificato dai regolamenti di gara, sono severamente vietate punte con lame da caccia
- 3) Sull'asta, in prossimità dell'impennaggio, deve obbligatoriamente essere riportato il numero di tessera UISP dell'arciere.

#### c) Accessori.

- 1) E' permesso un supporto per la freccia privo di funzione ammortizzante verticale.
- 2) E' permesso uno spessore laterale alla freccia, applicato e/o avvitato al riser, privo di funzione ammortizzante orizzontale.
- 3) Sono permessi al massimo due silenziatori fissati sulla corda.
- 4) Sono permessi al massimo due smorzatori di vibrazioni fissati sui flettenti.

#### c) Il tiro.

- 1) Nell'aggancio la presa della corda è effettuata con tre dita, la cocca deve essere tra dito indice e medio.
- 2) Il punto di rilascio è libero e non può mai essere variato nel corso della stessa gara.
- 3) Tutte le fasi di tiro devono avvenire con entrambi gli occhi aperti.

### **Art. 3.4 - Categoria "Traditional Unlimited"**

#### a) L'arco.

Sono consentiti gli archi di cui agli artt. 3.2, 3.3 e 3.4. senza alcuna limitazione nella lunghezza.

#### b) Le frecce.

- 1) Tutte le frecce, devono essere uguali per quanto riguarda materiale, forma, peso, diametro e spessore.
- 2) Sono ammesse punte di qualsiasi peso e dimensione. La sezione trasversale della punta deve essere circolare. Se non diversamente specificato dai regolamenti di gara, sono severamente vietate punte con lame da caccia.
- 3) Sull'asta, in prossimità dell'impennaggio, deve obbligatoriamente essere riportato il numero di tessera UISP dell'arciere.

#### c) Accessori.

E' permesso qualsiasi accessorio escluso lo sgancio meccanico. Nessun accessorio può essere utilizzato per la stima delle distanze.

#### d) Il tiro.

E' permesso qualsiasi tipo di aggancio. Il punto di rilascio è libero.

Sono consentite tecniche di tiro quali string walking e face walking.

### **Art. 3.5 - Categoria "Compound"**

#### c) L'arco.

- 1) E' inteso come "arco compound" un attrezzo costituito da un'impugnatura rigida centrale, due flettenti, un sistema di cavi, carrucole, eccentrici, leve e una corda.
- 2) La corda deve avere un unico punto di incocco formato da uno o due riferimenti per fissare la cocca.

- 3) Sull'arco e sulla corda non vi devono essere evidenti segni, fregi od accorgimenti tali da costituire un riferimento per la mira.
- d) Accessori.
- 1) Sono ammessi tutti gli accessori (fatto salvo il limite del punto successivo) eccetto mirini di qualsiasi natura, visette e sgancio meccanico. Nessun accessorio può essere utilizzato per la stima delle distanze.
  - 2) Uno stabilizzatore da caccia della misura massima di 12", fissato sulla faccia posteriore dell'arco e misurato da questa.
  - 3)
- e) Le frecce.
- 1) Tutte le frecce, devono essere uguali per quanto riguarda materiale, forma, peso, diametro e spessore.
  - 2) Sono ammesse punte di qualsiasi peso e dimensione. La sezione della punta deve essere circolare. Se non diversamente specificato dai regolamenti di gara, sono severamente vietate punte con lame da caccia.
  - 3) Sull'asta, in prossimità dell'impennaggio, deve obbligatoriamente essere riportato il numero di tessera UISP dell'arciere.
  - 4) La velocità massima consentita in uscita delle frecce è di 300 fps (piedi/secondo) con una tolleranza del 3% (limite massimo 309 fps. oltre i quali si applica la squalifica).
- f) Il tiro.
- L'aggancio e il punto di rilascio sono liberi e non possono essere variati nel corso della stessa gara.

### **Art. 3.6 - Categoria "Compound Unlimited"**

- a) L'arco.
- E' ammesso esclusivamente l'arco compound.
- b) Accessori.
- 1) Sono ammessi tutti gli accessori (fatto salvo quanto previsto al punto successivo) eccetto i mirini a scorrimento verticale. Sono ammessi mirini, sprovvisti di lenti, con più punti mira (pins) il cui posizionamento non può essere modificato nel corso gara. Ogni singolo pin può distare dalla faccia posteriore dell'arco 5" al massimo. La visette non può incorporare lenti. Nessun accessorio può essere utilizzato per la stima delle distanze.
  - 2) Uno stabilizzatore da caccia della misura massima di 12", fissato sulla faccia posteriore dell'arco e misurato da questa
- c) Le frecce.
- 1) Tutte le frecce, devono essere uguali per quanto riguarda materiale, forma, peso, diametro e spessore.
  - 2) Sono ammesse punte di qualsiasi peso e dimensione. La sezione trasversale della punta, se non diversamente specificato, deve essere circolare. Se non diversamente specificato dai regolamenti di gara, sono severamente vietate punte con lame da caccia.
  - 3) Sull'asta, in prossimità dell'impennaggio, deve obbligatoriamente essere riportato il numero di tessera UISP dell'arciere.
  - 4) La velocità massima consentita in uscita delle frecce è di 300 fps (piedi/secondo) con una tolleranza del 3% (limite massimo 309 fps. oltre i quali si applica la squalifica).
- d) Il tiro.
- L'aggancio e il punto di rilascio sono liberi.

### **Art. 3.7 - Categoria " Free style Compound "**

- a) L'arco.
- E' ammesso esclusivamente l'arco compound.
- b) Accessori.
- Sono ammessi tutti gli accessori che non possano costituire ausilio per la stima delle distanze.
- c) Le frecce.

- 1) Tutte le frecce, devono essere uguali per quanto riguarda materiale, forma, peso, diametro e spessore.
  - 2) Sono ammesse punte di qualsiasi peso e dimensione. La sezione trasversale della punta, se non diversamente specificato, deve essere circolare. Se non diversamente specificato dai regolamenti di gara, sono severamente vietate punte con lame da caccia.
  - 3) Sull'asta, in prossimità dell'impennaggio, deve obbligatoriamente essere riportato il numero di tessera UISP dell'arciere.
  - 4) La velocità massima consentita in uscita delle frecce è di 300 fps (piedi/secondo) con una tolleranza del 3% (limite massimo 309 fps. oltre i quali si applica la squalifica).
- d) Il tiro.  
L'aggancio e il punto di rilascio sono liberi.

## **Art. 4 – L'arciere**

### **Art. 4.1 - Norme comportamentali**

- a) Il comportamento dell'arciere deve essere uniformato ai principi della correttezza e della lealtà sportiva.
- b) L'arciere è tenuto a conoscere le normative che regolano la disciplina del Tiro con l'arco UISP.
- c) L'arciere deve accettare disciplinatamente le disposizioni e le decisioni dei Direttori di Gara.
- d) 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.
- e) 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. In caso di inadempienza si procederà con la squalifica.
- f) In nessun caso, al di fuori del proprio turno di tiro, si può tendere l'arco con la freccia incoccata. Gli inadempienti verranno squalificati.
- g) L'arciere deve rigorosamente seguire le segnalazioni indicanti il percorso senza mai procedere in senso contrario né in altra direzione. Gli inadempienti saranno soggetti a squalifica.
- h) L'arciere deve seguire le indicazioni riportate sul Cartello di piazzola dove sono riportati:
  - 1) Il numero progressivo di piazzola
  - 2) Il numero dei bersagli presenti
  - 3) tipo di zone di tiro adottate in vece di picchetti
  - 4) I tempi di tiro espressi in secondi
  - 5) L'eventuale presenza del picchetto Giovanissimi
  - 6) La direzione cui dirigersi dopo il recupero frecce indicata esclusivamente con le sigle:
    - RR = Recupero e Ritorno
    - RS = Recupero e dirigersi a Sinistra
    - RD = Recupero e dirigersi a Destra
  - 7) Il cellulare dell'organizzazione per emergenze e/o comunque fondati motivi
  - 8) Ogni altra indicazione utile alla corretta esecuzione dei tiri ed al regolare svolgimento della gara.
- i) L'arciere può iniziare la propria sequenza di tiro solo dopo essersi accertato che gli altri arcieri siano tutti alle sue spalle. Deve inoltre controllare che nel cono visivo guardando il bersaglio non vi siano persone od animali.
- j) Concluse le sequenze di tiro, marcati i punteggi e recuperate le frecce a bersaglio, la squadra deve sgombrare nel più breve tempo possibile la piazzola, al massimo al sopraggiungere della squadra che segue, dirigendosi verso la piazzola successiva, nella direzione segnalata. Eventuali frecce disperse potranno essere cercate dopo il termine della gara.
- k) La piazzola deve essere lasciata nelle condizioni iniziali.
- l) Gli arcieri che raggiungono una piazzola ancora occupata dalla squadra che li precede, sono tenuti a non arrecare alcun disturbo.

#### **Art. 4.2 – L'arciere in gara**

- a) I partecipanti vengono distribuiti in "Squadre" composte da tre a sei arcieri.
- b) Per ogni squadra vengono designati due marcatori che segneranno i punteggi di ogni arciere della propria squadra sul relativo score.
- c) Conclusa la gara e completati i conteggi, ogni score deve essere firmato dall'arciere interessato e da un Marcatore e consegnati definitivamente all'Organizzazione che stilerà la Classifica finale.
- d) L'ordine di tiro, all'interno di una squadra, non deve essere necessariamente codificato. In caso di disaccordo si procede in ordine alfabetico.
- e) Se presenti picchetti di tiro, l'arciere in tutte fasi, dalla trazione allo scocco della freccia, deve mantenere una parte del corpo a contatto con il picchetto.
- f) Se presente, in vece dei picchetti di cui al punto precedente, un'area di tiro appositamente delimitata, l'arciere deve mantenersi all'interno della stessa senza contatti con ciò che costituisce la delimitazione.
- g) E' vietato scoccare una freccia non correttamente posizionata. Se ciò avvenisse, all'arciere deve essere annullata la piazzola.
- h) Il tempo per scoccare la/e freccia/e è indicato nel Regolamento di gara e sul Cartello di piazzola.
- i) In caso di bersagli mobili, la manovra di mobilità del bersaglio potrà essere ripetuta solo nel caso in cui l'arciere debba interrompere la propria azione per motivazioni esterne alla propria responsabilità (es. per motivi di sicurezza, alterazioni del regolare movimento del bersaglio, ecc.).
- j) I Giovanissimi, nell'ordine di tiro all'interno della squadra, tirano sempre per ultimi.
- k) I Giovanissimi, se presente, tirano dall'apposito picchetto opportunamente posizionato ad una distanza inferiore di quella del picchetto Master e comunque a non meno di 5 metri dal bersaglio. Nel caso di piazzole con più sagome, è possibile che essi debbano tirare sull'unica sagoma indicata sul Cartello di piazzola. Tale eventualità è indicata sul Cartello di piazzola.
- l) E' possibile avvicinarsi alla sagoma solo dopo la conclusione di tutti i tiri di ogni singola squadra.
- m) E' vietato portare in gara qualsiasi strumento utilizzabile per la valutazione delle distanze. Gli inadempienti saranno passibili di squalifica.

#### **Art. 5 – I bersagli**

##### **Art. 5.1 – Tipologie e caratteristiche**

- a) I bersagli, sempre a distanze sconosciute, sono tridimensionali raffiguranti animali, utilizzati nella simulazione ludico/venatoria. La zona di punteggio valida è rappresentata da tutta la figura dell'animale (sagoma), escluse le corna e, di queste ultime, gli eventuali supporti interni; una linea chiusa interna delimita lo spot all'interno della quale è presente un'ulteriore area delimitata chiamata superspot. Ogni singola specialità assegna peculiari punteggi alle varie zone di punteggio valido. Le eventuali basi del bersaglio, corna e/o altri supporti o figure che eccedono la sagoma dell'animale non sono considerati validi.

##### **Art. 5.2 – Validità del punteggio**

- a) Un punteggio è valido se al termine del proprio turno la freccia è rimasta conficcata con la punta nel bersaglio.
- b) Se, causa impatto delle frecce successive, una freccia precedentemente conficcata, si stacca dal bersaglio e cade, il punteggio rimane valido solo se si può risalire all'esatto punto di penetrazione. In caso contrario, si assegna il punteggio inferiore.
- c) Il punteggio di una freccia che, in seguito a rimbalzi sul terreno o in seguito a qualsiasi deviazione, si conficca nel bersaglio, è valido.
- d) Nel caso in cui una freccia si conficchi in un'altra precedentemente scoccata, verrà considerato valido il punteggio di quest'ultima.
- e) Nel caso vengano colpite le linee di delimitazione fra le varie zone, è sufficiente che l'asta attraversi la linea interna per assegnare il punteggio maggiore.
- f) I punteggi dubbi vengono assegnati, a maggioranza, dai componenti la squadra stessa. In caso di parità prevale l'opinione del primo marcatore.

## **Art. 6 – Provvedimenti disciplinari.**

Durante lo svolgimento di una manifestazione, gli unici titolari di un'azione disciplinare sono i Direttori di gara secondo procedure stabilite e divulgate dalla CND.

I provvedimenti disciplinari previsti sono:

- a) Ammonizione: corrisponde ad un richiamo verbale ufficiale. Se non rimossa la causa, si procede con il provvedimento successivo.
- b) Diffida: tramite comunicazione verbale implica l'annullamento immediato della piazzola e, se non rimossa la causa, si procede con il provvedimento successivo.
- c) Squalifica: tramite comunicazione verbale implica l'immediato allontanamento dal campo di gara e, nei casi più gravi, ulteriori sanzioni stabilite dall'organo competente e comminate successivamente.

## **Art. 7 – La gara**

### **Art. 7.1 - Il Percorso**

- a) 21 piazzole con sagome tridimensionali raffiguranti animali : 8 piazzole con sagoma singola + 13 piazzole con due sagome (queste ultime composte possibilmente da animali della stessa specie o preda/predatore).
- b) E' facoltà degli organizzatori allestire una o più piazzole con sagome mobili caratterizzate, possibilmente, da una velocità massima di 1,5 m/sec.
- c) E' facoltà degli organizzatori allestire una o più piazzole con una o più sagome ad abbattimento. In tali piazzole, oltre ai previsti punteggi, si aggiunge un bonus di 25 punti in caso di abbattimento riuscito.
- d) Verso ogni singola sagoma si può scoccare una sola freccia.
- e) Le sagome possono essere anche parzialmente occultate da ostacoli naturali, tuttavia porzioni di spot e superspot devono essere visibili e potenzialmente colpibili.
- f) Affinché la zona vitale disegnata sulla sagoma risulti credibile dal picchetto di tiro nella simulazione venatoria, lo spot deve essere posto, con sufficiente approssimazione, perpendicolarmente alla traiettoria di tiro.
- g) I picchetti di tiro (in base al colore o alla presenza di anelli o numerati), differenziano le diverse categorie al fine di ottenere, per ognuno dei quattro stili, una Classifica unica (maschile + femminile, di tutte le fasce di età).
- h) E' facoltà degli organizzatori inserire picchetti per la classe Giovanissimi.
- i) Nel rispetto delle distanze massime previste (vedi sotto), è ammesso, per ogni piazzola, un unico picchetto per tutti gli stili di tiro chiaramente indicato sul Cartello di piazzola.
- j) Nelle piazzole con due sagome la sequenza è a discrezione del singolo archiere.
- k) Non necessariamente, dal cartello di piazzola, devono essere visibili le sagome. Tuttavia non si devono creare situazioni per le quali il primo (di ogni squadra) a tirare risulti svantaggiato rispetto agli altri.
- l) Superato il cartello di piazzola (posizionato ad una distanza massima di 10 metri dal primo o unico picchetto di tiro), l'arciere deve completare il proprio turno (eccetto quanto eventualmente previsto al punto b) nei seguenti tempi:

piazzola con 1 sagoma :	Tradizionali 20 secondi
	Tecnologici 30 secondi
piazzola con 2 sagome:	Tradizionali 30 secondi
	Tecnologici 50 secondi
- m) Le frecce scoccate oltre il tempo stabilito sono annullate.

### **Art.7.2 - Bersagli**

I bersagli sono tridimensionali raffiguranti animali, approssimativamente distribuiti nella classificazione prevista nel Regolamento Tecnico.

### **Art 7.3 - Distanze massime**

MM Tecnologici:	35m.
MM Tradizionali / MF-RM Tecnologici:	30m.
MF- RF Tradizionali / tutti i Giovanissimi:	25 m.

#### **Art. 7.4 Punteggi**

Super spot:	30	punti
Spot:	25	punti
Sagoma:	-1	punto
Fuori bersaglio:	-3	punti
Rinuncia al tiro :	0	punti

- Il punteggi finali ottenuti nella categoria CO devono essere aumentati del 15% e quindi inseriti nella classifica BU.
- Il punteggi finali ottenuti nella categoria FS devono essere diminuiti del 5% e quindi inseriti nella classifica BU.
- Per la classifica finale, in caso di parità, prevale il maggior numero di spot quindi (se sussiste ancora parità) il maggior numero di superspot, quindi (se sussiste ancora parità) il minor numero di sagome, quindi (se sussiste ancora parità) il minor numero di EP.

#### **Art. 7.5 - Classifica**

- Il punteggi finali ottenuti nella categoria CO devono essere aumentati del 15% e quindi inseriti nella classifica BU.
- Il punteggi finali ottenuti nella categoria FS devono essere diminuiti del 5% e quindi inseriti nella classifica BU.
- Per la classifica finale, in caso di parità, prevale il maggior numero di spot quindi (se sussiste ancora parità) il maggior numero di superspot, quindi (se sussiste ancora parità) il minor numero di sagome, quindi (se sussiste ancora parità) il minor numero di EP.