



SETTORE SPORTIVO NAZIONALE

AICS-ARCHERY

- TIRO CON L'ARCO -

APPENDICE AL
“Regolamento TTA”

“GARE A PERCORSO”

CODICI PER IL CARICAMENTO SUL REGISTRO CONI 2.0:

ID – CONI : DQ001 / SPORT: TIRO CON L'ARCO / DISCIPLINA: 3D

E/O A SECONDA DEI CASI

ID – CONI : DQ006 / SPORT: TIRO CON L'ARCO / DISCIPLINA: Tiro di Campagna

*la presente APPENDICE annulla e sostituisce
la precedente di pari oggetto.*

DEL 09/02/2021

(i)		REGOLE GENERALI
	(a)	APPRONTAMENTO
	(b)	PIAZZOLE E BERSAGLI
	(c)	PATTUGLIE ED AVVIO
	(d)	NUMERO DI FRECCHE – ZONA DI TIRO - TEMPI DI TIRO - ATTESA
	(e)	ABBASSAMENTI E MIRINO
	(f)	RECUPERO DELLE FRECCHE - MARCATURA - RECUPERI E FINE GARA
(ii)		3D CHALLENGE OUTDOOR
	(a)	IN GENERALE
	(b)	DISTANZE MASSIME E CLASSI DI TIRO
		RIEPILOGO DELLE CLASSI DI TIRO / PICCHETTI “CLASSI ADULTE”
		RIEPILOGO DELLE CLASSI DI TIRO / PICCHETTI “CLASSI GIOVANILI” (SOLO TERZA)
(iii)		FINAL ROUND / solo per GARE 3D CHALLENGE
(iv)		3D CHALLENGE INDOOR
(v)		IL 3D-FIELD MIX
(vi)		LONG RANGE SHOOT
	(a)	IN GENERALE
	(b)	LE DIFFERENZE IN PARTICOLARE
	(c)	GRUPPI DIMENSIONALI E DISTANZE MASSIME DI TIRO
	(d)	ALTRE CARATTERISTICHE E COLORI DEI PICCHETTI
		RIEPILOGO DELLE CLASSI DI TIRO / PICCHETTI “CLASSI ADULTE”
		RIEPILOGO DELLE CLASSI DI TIRO / PICCHETTI “CLASSI GIOVANILI” (SOLO TERZA)
	(e)	ULTERIORI INDICAZIONI
(vii)		GARE FIELD
	(a)	IN GENERALE
	(b)	DESCRIZIONE
	(c)	VISUALI – PUNTEGGI – DISTANZE IN RELAZIONE ALLE VISUALI
	(d)	POSIZIONAMENTO DELLE VISUALI ECC.
	(e)	VISUALI SULLE QUALI TIRARE IN RELAZIONE ALL’ORDINE DEI TIRI
	(f)	CLASSI CON PICCHETTI ROSSI, BLU E VERDI SULLE PIAZZOLE OLTRE I 40 E 50 METRI
	(g)	RIEPILOGO DELLE REGOLE DI TIRO E PUNTEGGIO
	(h)	ALTERNATIVA “TOTAL FIELD ROUND”
(viii)		PROTOCOLLI SANITARI

REGOLE PER TUTTE LE GARE A PERCORSO

(1)

REGOLE GENERALI

- Il richiamo alle “Regole” effettuato nella presente APPENDICE si intende riferito a quelle contenute nel Regolamento TTA come di volta in volta individuate dal numero che segue l'indicazione “Regola n. [*] RTTA ovvero R. n. [*] RTTA;
- le definizioni del Regolamento STA e del Regolamento TTA hanno il medesimo significato loro ivi attribuito anche nella presente APPENDICE

(a)

APPRONTAMENTO

1. A queste tipologie di GARE si applicano le regole previste dalla presente APPENDICE integrate da quelle più in generale previste dai Regolamenti AICS-ARCHERY per le GARE A PERCORSO (ivi incluse quelle in tema di approntamento dell'intero campo di gara oltreché di quelle in tema di omologazione del medesimo - Regole n. 54 e ss Regolamento TTA) e, nel caso cui ve ne fosse necessità, si ricorrerà, in via di analogia, ai principi previsti da tali regolamenti / appendici a proposito delle GARE TARGA. Valgono anche in questa APPENDICE le definizioni già espresse nei Regolamenti AICS-ARCHERY.
2. A scelta della SOCIETÀ organizzatrice (e previa comunicazione scritta nell'invito di gara) la GARA può consistere in due (2) giri del percorso di gara, ove il percorso sia ad “anello”, ovvero di una andata ed un ritorno, qualora questo sia stato predisposto in modo “lineare”.

(b)

PIAZZOLE E BERSAGLI

3. Ogni piazzola è caratterizzata, a seconda della tipologia di GARA, da uno o più **bersagli** di **tipo tridimensionale** ovvero **bidimensionale** ovvero ancora di tipo misto tra questi.
4. Nel caso di bersagli tridimensionali questi possono avere la forma di un animale **o di qualsiasi altra forma, anche di fantasia**, a condizione che essi rechino chiara evidenza delle aree punti / zone da colpire secondo quanto *infra*, a seconda della diverse tipologie di GARA.
5. Tutte le GARE A PERCORSO si svolgono su bersagli generalmente reperibili nel libero mercato. Non è necessario che questi rechino loghi o simboli di omologazione da parte di organismi di sorta; ciò che importa è che siano rispettati i criteri dimensionali e/o relativi alle aree punti / zone da colpire previsti nella presente APPENDICE.
6. Al fine di contenere i costi la SOCIETÀ organizzatrice può includere, nelle GARE con bersagli tridimensionali, anche bersagli di tipo bidimensionale - fino al 50% del totale dei bersagli di GARA – che riportino immagini di animali, concentriche o di fantasia, fermo restando che le aree punti dovranno essere del tipo riportate nella presente APPENDICE, a seconda della tipologia di GARA di volta in volta prescelta.
7. Tutti i bersagli **tridimensionali** vanno posizionati verticalmente rispetto all'orizzonte ed i tiratori si dovranno assicurare che i bersagli vengano riportati in questa posizione dopo aver rimosso le loro frecce. Nel caso di bersagli **bidimensionali** i relativi supporti battifreccia vanno sistemati ad una qualsiasi angolazione compresa tra la verticale e circa 15/20 gradi rispetto alla verticale stessa.
8. Nessun bersaglio **tridimensionale** può essere piazzato con la testa del medesimo verso il tiratore (“*angolo frontale*”) ovvero in direzione esattamente contraria (“*angolo posteriore*”), ovvero con un'angolazione tale da creare danni al bersaglio maggiori di quelli che ci si aspetterebbe normalmente.
9. L'intera area di punteggio sul bersaglio deve essere visibile dal picchetto ed i TIRATORI possono richiedere al DDT di far rimuovere gli ostacoli che ne blocchino la visione completa.

(c)

PATTUGLIE ED AVVIO

10. L'assegnazione ai GRUPPI (o “*pattuglie*”) ed alle piazzole iniziali di tiro viene effettuata direttamente dalla SOCIETÀ organizzatrice con applicazione delle Regole n. 14 RTTA.
11. L'inizio della gara (“**AVVIO**”) viene comunicato a tutti i PARTECIPANTI o attraverso un segnale udibile (preannunciato dalla SOCIETÀ organizzatrice / DDT) ovvero utilizzando un dato orario stabilito dalla SOCIETÀ organizzatrice prima dell'inizio della GARA. A tal proposito vanno fatti sincronizzare gli orologi di tutte le pattuglie. I PARTECIPANTI dovranno già trovarsi - insieme agli altri componenti della loro pattuglia - alla piazzola ad essi assegnata come “*prima del loro percorso*”, anticipatamente al segnale di AVVIO.

(d)

NUMERO DI FRECCHE – ZONA DI TIRO - TEMPI DI TIRO – ATTESA

12. Fatto salvo quanto al punto 24. che segue i TIRATORI scoccano:
 - i. **NELLE GARE 3D CHALLENGE OUTDOOR / INDOOR E NEL LONG RANGE SHOOT: due (2) frecce** per piazzola, a seconda dei casi, entrambe su di un solo bersaglio, ovvero una per ciascuno dei due bersagli che compongono la relativa piazzola, nell'intervallo di **90 secondi** (nel caso di **un** solo bersaglio / sagoma) **ovvero di 120 secondi** (nel caso di **due** bersagli / sagome), in entrambi i casi **dopo lo START che segue il PRONTI**; e

- ii. **NELLE GARE FIELD: 3 (tre) frecce** per piazzola nell'intervallo di **150 secondi** dopo lo START che segue il PRONTI (restando inteso che nel caso di **FULL ROUND** il tempo delle **4 (quattro) frecce** per piazzola sarà, invece, di **200 secondi** dopo lo START che segue il PRONTI);
il tutto intendendosi che le frecce scoccate oltre le superiori tempistiche conterranno sempre "ZERO".
13. Ogni arciera ha **5 (cinque)** secondi prima dello START (ricevendo il segnale di "**PRONTI**") per entrare nella "**zona di tiro**" (**non più di una spanna** dal picchetto di tiro; ndr. non sarà necessario tirare avendo un piede attaccato al picchetto ma almeno uno dei due piedi non dovrà distare più di una spanna dallo stesso).
14. Sono altresì considerate come scoccate le frecce cadute dall'arco PRIMA o DOPO la sollevazione dello stesso per l'avvio dell'azione di tiro SE l'arciere non sia in grado di toccarle con lo stabilizzatore dell'arco, ovvero con una qualsiasi parte dell'arco, tenendo, dalla posizione in cui si trova, entrambi i piedi fermi a terra.
15. Gli arcieri che non sono impegnati nel tiro ("**in attesa**") devono sostare nella zona dello STOP contraddistinta da una asta infilata a terra – posta **ad almeno tre metri** prima del picchetto di tiro (Regola n. 117 RTTA).

(e)

ABBASSAMENTI E MIRINO

16. Sono concessi DUE (2) abbassamenti per bersaglio ma al TERZO tentativo la freccia va scoccata o viene attribuito uno ZERO a tale tentativo.
17. Il mirino non può più essere spostato - **con riferimento a ciascun bersaglio** sul quale si sta tirando - una volta che l'arco sia stato sollevato ed aperto.

(f)

RECUPERO DELLE FRECCHE - MARCATURA - RECUPERI E FINE GARA

18. In ordine alla marcatura dei punti trovano applicazione le regole generali previste dal Regolamento TTA (R. 18 e ss. RTTA) integrate da quanto previsto in questa APPENDICE. Eventuali recuperi per danni all'attrezzatura di tiro potranno avvenire ai sensi della Regola n. 19 del Regolamento TTA.
19. Gli arcieri non potranno dilungarsi eccessivamente nella ricerca di eventuali frecce che non abbiano impattato sul bersaglio e/o che non siano comunque immediatamente visibili per il loro recupero.
20. Il percorso di GARA termina per ciascun PARTECIPANTE quando questi ha scoccato tutte le frecce previste dal (proprio) percorso di gara.

(ii)

3D CHALLENGE OUTDOOR

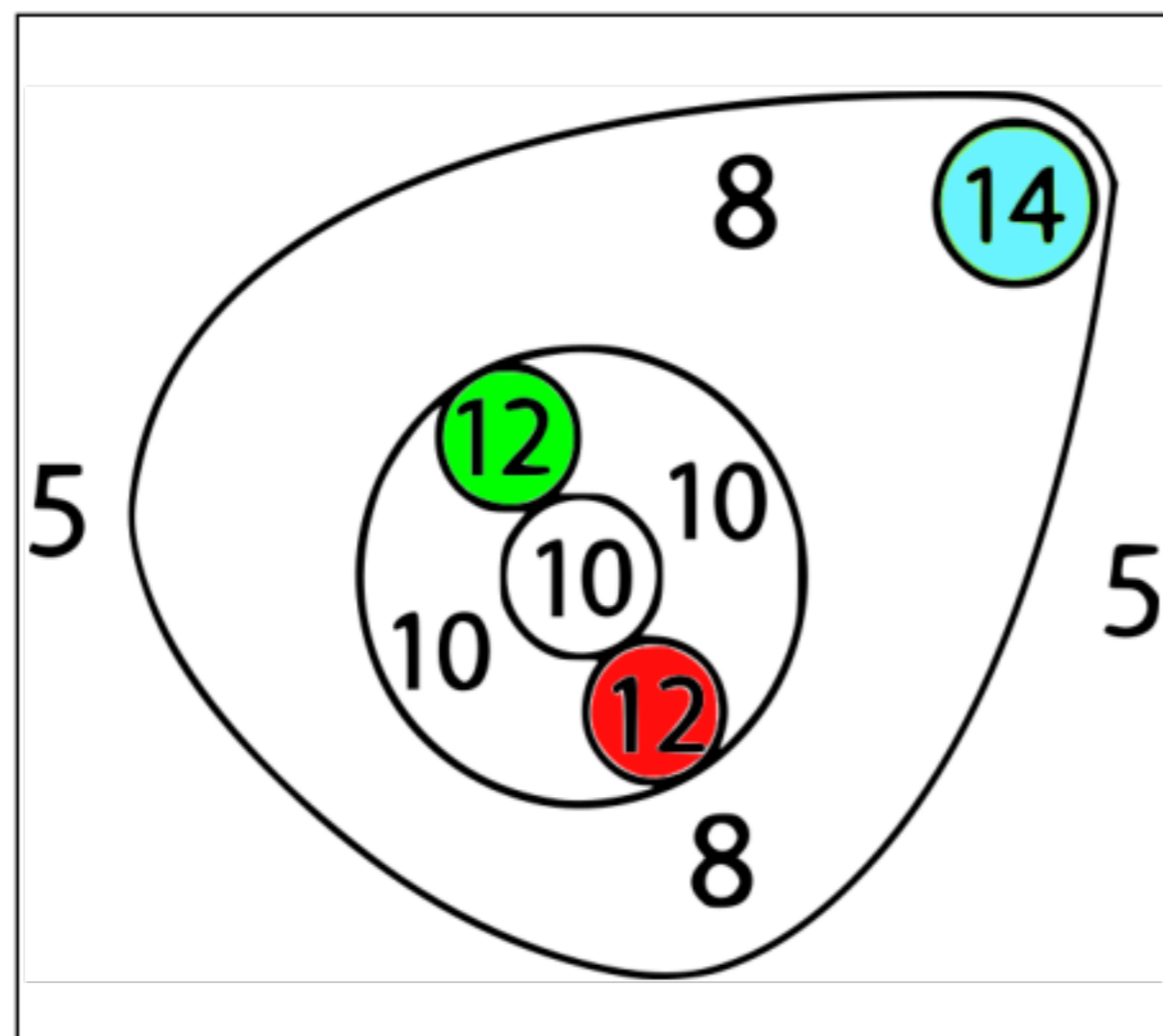
ID – CONI : DQ001 / SPORT: TIRO CON L'ARCO / DISCIPLINA: 3D

(a)

IN GENERALE

21. Si tratta di una GARA 3D che si svolge su di un percorso costituito da un minimo di **20 (venti)** fino ad un massimo di **30 (trenta)** piazzole.
22. Previa comunicazione scritta nell'invito di gara essa può articolarsi nel formato di **GARA SECCA** (*senza FINAL ROUND*) oppure di **GARA + FINAL ROUND**.
23. Le distanze di tiro possono essere **NOTE**, ovvero **SEMI-NOTE**, ovvero **IGNOTE** (*ai sensi della R. 12 RTTA*) a discrezione della SOCIETÀ organizzatrice, purché nei limiti massimi e minimi (*quanto a distanze e GRUPPI DIMENSIONALI di cui al successivo punto 29.*) previsti dalla presente APPENDICE.
24. La SOCIETÀ organizzatrice, in via **cumulativa** oppure del tutto **alternativa** a quanto riportato nei punti 12.i) e 13. ss., può definire **Porario** entro il quale gli arcieri dovranno provvedere alla **consegna** degli **score**; ciò tenendosi presente nella determinazione di tale tempo vanno tenuti in considerazione i seguenti criteri **MINIMI**:
- qualora il percorso sia costituito da venti (20) piazzole esso dovrà essere completato in **3 (tre) ore e 30 (trenta) minuti** dall'AVVIO della GARA;
 - qualora il percorso sia composto da più di venti (20) piazzole dovrà essere concesso un tempo aggiuntivo di **10 (dieci) minuti** per ogni piazzola aggiuntiva (dopo la 20^o); se una piazzola si compone di più bersagli va concesso agli arcieri un tempo aggiuntivo di **30 (trenta) secondi** (*massimi*) per ciascun ulteriore bersaglio dopo il primo di questi;
 - è, in ogni caso, in facoltà del DDT sentita la COMMISSIONE DI GARA, annullare, posticipare, ritardare le attività di AVVIO della GARA e/o determinare un periodo di tempo appropriato più lungo per il completamento del percorso di GARA a fronte di circostanze sopravvenute.
25. Nelle GARE 3D CHALLENGE OUTDOOR qualora una piazzola si componga di due bersagli questi devono essere **sempre disallineati** e devono avere uno **scarto tra loro, in avanti o indietro, fino ad un massimo di 3 (tre) metri** (ferme restando le distanze massime previste dalla presente APPENDICE anche con riferimento ai GRUPPI DIMENSIONALI di cui al successivo punto 29).
26. Il posizionamento dei bersagli / picchetti di tiro deve avvenire - *secondo le suddivisioni per GRUPPI DIMENSIONALI di cui al numero 29.* - nel rispetto delle distanze minime e massime previste per questa tipologia di GARA in relazione alle varie CLASSI / DIVISIONI DI TIRO.

27. I bersagli devono recare chiara evidenza della zona da colpire come nell'immagine che segue precisandosi che l'anello del 14 è riservato SOLTANTO al FINAL ROUND (quando presente) e che conseguentemente esso può NON essere apposto sulle sagome NON utilizzate per lo stesso oppure può essere omesso del tutto nel caso di **GARA SECCA** (i.e. senza FINAL ROUND).

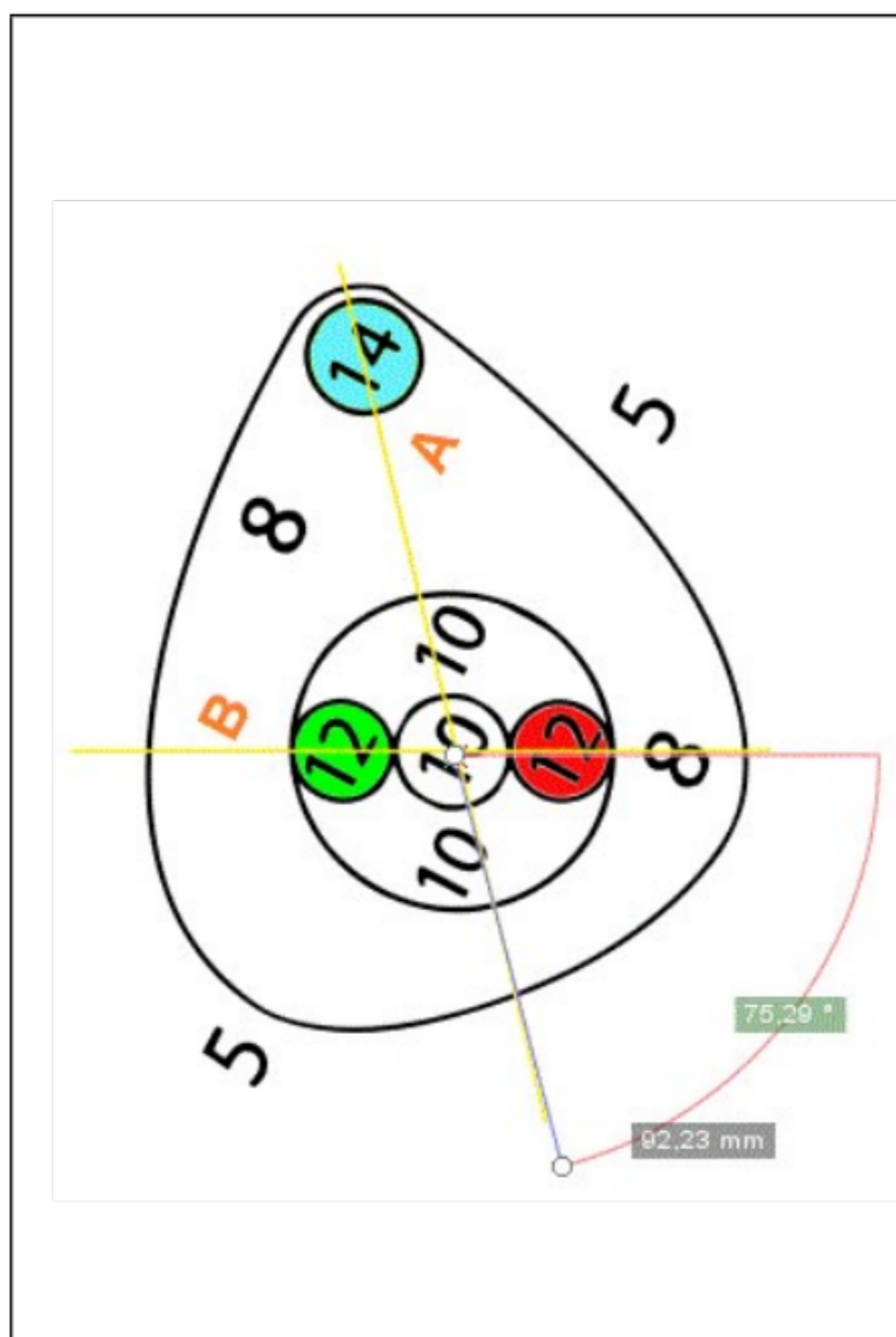


Es. marcatura della sagoma o bersaglio.

I numeri non vanno riportati sulla sagoma / bersaglio ma, nell'esempio, servono solo ad evidenziare l'area ed il relativo punteggio all'impatto da marcare sullo *score*.

Le sagome possono avere (o meno) evidenziati contorni delle linee di score ma devono riportare in chiara evidenza il **12 superiore, il 12 inferiore** ed il **14** (nel FINAL ROUND) facendo **uso di colori fluorescenti, non necessariamente corrispondenti a quelli dell'immagine.**

28. Qualora le sagome non abbiano *nativamente* gli anelli del 12 e del 14 marcati secondo l'immagine sopra riportata essi possono essere apposti dalla SOCIETÀ organizzatrice su tali bersagli tenendo presente che **il diametro degli anelli del 12 devono essere pari al diametro dell'anello centrale (piccolo) del 10 (ovvero 1/3 del 10 grande), con tolleranze di più o meno 2 mm per ciascun anello; il diametro dell'anello del 14 deve essere pari al 130% del diametro dell'anello del 12 con una tolleranza di più o meno 2 mm, e va posizionato nella parte apicale della zona dell'8 in modo tale che sopra, a destra ed a sinistra ci siano all'incirca 3 mm dalla curva che delimita l'area tra l'8 ed il 5.**



Onde procedere all'apposizione degli anelli dei 12 e del 14 si procederà come segue, una volta rilevato il diametro del 10 piccolo centrale (di norma **corrispondente ad un terzo dell'anello grande del 10**):

1) si traccia innanzitutto la mezzeria (bisettrice) che attraversa la base dello SPOT per arrivare alla parte apicale estrema dello stesso passando per il centro del 10: **linea A**;

2) si traccia indi la **linea B** che, passando anch'essa per il centro dell'anello del 10; questa può essere **ad un angolo qualsiasi tra i 90° ed i 70° (preferendosi indicativamente un angolo intermedio tra i due)** rispetto alla linea A (si veda l'immagine qui a sinistra);

3) si procede indi all'apposizione degli anelli del 12 (sempre come da immagine qui a sinistra) all'interno dell'anello grande del 10 riproducendo (1:1) le dimensioni dell'anello piccolo del 10 centrale (oppure dividendo per tre l'area del 10 grande); rilevata tale misura si procede all'apposizione dell'anello del 14 sulla **linea A** ricordandosi che il diametro dell'anello del 14 deve essere pari al 130% del diametro del 12 (es. diametro del 12=30 mm - diametro del 14=39 mm) con una tolleranza di più o meno 2 mm e che esso va posizionato nella parte apicale della zona dell'8 in modo tale che sopra, a destra ed a sinistra ci siano all'incirca 3 mm dalla curva che delimita l'area tra l'8 ed il 5.

29. Con riferimento a questa tipologia di GARA viene rispettata la suddivisione dei bersagli per GRUPPI DIMENSIONALI - *basata, in sintesi, sul rapporto dell'altezza dello spot rispetto alla larghezza dello stesso* - che costituisce ormai uno standard presso la maggior parte delle aziende costruttrici di sagome tridimensionali. Ciò con la conseguenza che in questa tipologia di GARA tutti i bersagli risultano suddivisi nei seguenti gruppi e distanze di tiro, minime e massime:

GRUPPO	ALTEZZA SPOT MILLIMETRI	DISTANZE MINIME DI TIRO METRI	DISTANZE MASSIME DI TIRO METRI
1	oltre 250	25	60
2	oltre 200 fino a 250	25	45
3	oltre 150 fino a 200	10	35
4	fino a 150	10	25

30. I punteggi verranno rilevati per zona d'impatto secondo l'immagine **riportata** al punto 27. che precede (punti 0= miss, 5, 8, 10, 12 e 14), tenendosi conto che ai fini del maggior punteggio vale anche quello di riga (*freccia tangente*) e

che l'anello del **14** è, come detto, riservato e può essere evocato in gioco **SOLTANTO** nel **FINAL ROUND** (quando presente).

31. Gli anelli del 12 SUPERIORE od INFERIORE vengono evocati *in gioco* **SOLTANTO** se preventivamente dichiarati; a tal fine i TIRATORI devono dichiarare la propria intenzione di tirare su uno di tali anelli agli *scorer* della pattuglia - prima di alzare l'arco verso il bersaglio - mostrando visibilmente il cartellino VERDE del 12 SUPERIORE ovvero ROSSO per il 12 INFERIORE in relazione ai corrispondenti anelli superiore od inferiore del 12. A questo fine la SOCIETÀ organizzatrice dota tutti i PARTECIPANTI, all'atto dell'accreditamento, di DUE cartellini dei colori sopra descritti riportanti i rispettivi numeri / colori dei due 12. Nel FINAL ROUND (quando presente) viene altresì consegnato ai TIRATORI che vi accedono un (terzo) cartellino, AZZURRO, per l'anello del 14. I marcatori (*scorer*) prendono nota delle dichiarazioni dei TIRATORI contrassegnandole sullo score. Ove gli anelli del 12 vengano:
- colpiti senza preventiva dichiarazione:** essi si considerano come non in gioco e alla relativa freccia viene attribuito il punteggio del 10;
 - colpiti dietro preventiva dichiarazione:** essi attribuiscono alla relativa freccia 12 punti;
 - mancati in seguito a precedente dichiarazione:** alla relativa freccia viene attribuito il punteggio corrispondente all'area di impatto sottraendo (-1) un punto da tale valore;
 - nel caso di miss** viene attribuito uno ZERO (e non viene sottratto alcun punto a quelli già conseguiti).
32. Analoghi principi si applicano al *FINAL ROUND* con riferimento al 14; e così ove l'anello del 14 venga:
- colpito senza preventiva dichiarazione:** esso si considera come non in gioco e alla relativa freccia viene attribuito il punteggio dell'8;
 - colpito dietro preventiva dichiarazione:** esso attribuisce alla relativa freccia 14 punti;
 - mancato in seguito a precedente dichiarazione:** alla relativa freccia viene attribuito il punteggio corrispondente all'area di impatto sottraendo (-1) un punto da tale valore;
 - nel caso di miss** viene attribuito uno ZERO (non verrà sottratto alcun punto a quelli già conseguiti).
33. Ai fini delle superiori dichiarazioni ed attribuzione dei relativi punteggi tutti i PARTECIPANTI devono munirsi di una freccia contrassegnata con la sigla "**12s**" (o "**S**") per il 12 superiore, una con la sigla "**12i**" (o "**I**") per il 12 inferiore. (Nel FINAL ROUND tali frecce non serviranno perché in quella fase si tirerà una sola freccia per piazzola). Alternativamente si possono utilizzare **cocche** di colore diverso per contraddistinguere tali frecce purché si dichiarino agli *scorer* di pattuglia le relative corrispondenze tra colori / zone dichiarabili e di ciò si prenda nota sugli *score* degli interessati **prima** dell'avvio della GARA. Le frecce come sopra contrassegnate sono destinate alle rispettive zone punto, intendendosi che nel caso di errore nella scelta della freccia (es. "**12s**" – al posto della "**12i**" - tirata sul 12 inferiore) dovrà essere attribuito uno **ZERO**.
34. Gli anelli del 12 **possono** essere evocati, discrezione a dei TIRATORI, in tutte le piazzole / distanze di tiro previste dal percorso di GARA fermo restando che essi **vanno** evocati, per almeno una delle due frecce della relativa piazzola, in tutte quelle **piazzole che saranno state contraddistinte** (sui relativi TOTEM) dall'indicazione "**12 OBBLIGATORIO**". Di queste piazzole con - il 12 obbligatorio, indifferente superiore od inferiore - ve ne dovranno essere almeno 3 (tre) fino ad un massimo di 5 (cinque) in ogni percorso di GARA.

(b)

DISTANZE MASSIME E CLASSI DI TIRO

35. Le distanze massime di tiro sono riportate nelle tabelle che seguono per le rispettive CLASSI DI TIRO. A tal fine in ogni piazzola, vi sono fino a 4 picchetti così suddivisi e posti entro le relative distanze (COLORE / DISTANZA MASSIMA IN METRI):

Colore/Metri	ARCHI	CLASSI ADULTE + Giovanile di Terza Classe
Bianco / 60	➤ COMPOUND:	➤ STILE LIBERO: MASCHILE PRIMA
Rosso / 50	➤ COMPOUND: ➤ COMPOUND: ➤ COMPOUND: ➤ RICURVO MODERNO:	➤ STILE LIBERO MASCHILE: SECONDA E TERZA ➤ PIN FISSI MASCHILE: TUTTE ➤ STILE LIBERO FEMMINILE: TUTTE ➤ STILE LIBERO MASCHILE: TUTTE
Blu / 40	➤ COMPOUND: ➤ COMPOUND: ➤ TRADIZIONALI: ➤ RICURVO MODERNO: ➤ RICURVO MODERNO:	➤ PIN FISSI FEMMINILE: TUTTE ➤ ARCO NUDO MASCHILE ➤ LONGBOW - TAKE DOWN MASCHILE: TUTTE ➤ STILE LIBERO FEMMINILE: TUTTE ➤ ARCO NUDO MASCHILE
Verde / 35	➤ COMPOUND: ➤ TRADIZIONALI: ➤ RICURVO MODERNO:	➤ ARCO NUDO FEMMINILE ➤ LONGBOW - TAKE DOWN FEMMINILE: TUTTE ➤ ARCO NUDO FEMMINILE: TUTTE

RIEPILOGO DELLE CLASSI DI TIRO / PICCHETTI NELLE GARE 3DCHALLENGE

- CLASSI ADULTE -

ID	CODICE DIVISIONE	CLASSE TIRO	CLASSE ANAGRAFICA	DIST. MAX METRI	PICCHETTO
COMPOUND					
MASCHILE					
1	CSLM	STILE LIBERO	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	60	BIANCO
2	CSLMS	STILE LIBERO <i>SENIOR</i>	SECONDA - da 50 a 59 anni	50	ROSSO
3	CSLMM	STILE LIBERO <i>MASTER</i>	TERZA - da 60 ed oltre	50	ROSSO
4	CPFM	PIN FISSI	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	50	ROSSO
5	CPFMS	PIN FISSI <i>SENIOR</i>	SECONDA - da 50 a 59 anni	50	ROSSO
6	CPFMM	PIN FISSI <i>MASTER</i>	TERZA - da 60 ed oltre	50	ROSSO
7	CANM	ARCO NUDO	UNICA PER ETA'	40	BLU
FEMMINILE					
8	CSLF	STILE LIBERO	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	50	ROSSO
9	CSLFS	STILE LIBERO <i>SENIOR</i>	SECONDA - da 50 ed oltre	50	ROSSO
10	CPFF	PIN FISSI	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	40	BLU
11	CPFFS	PIN FISSI <i>SENIOR</i>	SECONDA - da 50 ed oltre	40	BLU
12	CANF	ARCO NUDO	UNICA PER ETA'	35	VERDE
TRADIZIONALE					
MASCHILE					
13	LBM	LONGBOW	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	40	BLU
14	LBMS	LONGBOW <i>SENIOR</i>	SECONDA - da 50 a 59 anni	40	BLU
15	LBMM	LONGBOW <i>MASTER</i>	TERZA - da 60 ed oltre	40	BLU
16	TDM	TAKE DOWN	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	40	BLU
17	TDSM	TAKE DOWN <i>SENIOR</i>	SECONDA - da 50 a 59 anni	40	BLU
18	TDMM	TAKE DOWN <i>MASTER</i>	TERZA - da 60 ed oltre	40	BLU
FEMMINILE					
19	LBF	LONGBOW	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	35	VERDE
20	LBFS	LONGBOW <i>SENIOR</i>	SECONDA - da 50 ed oltre	35	VERDE
21	TDF	TAKE DOWN	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	35	VERDE
22	TDSF	TAKE DOWN <i>SENIOR</i>	SECONDA - da 50 ed oltre	35	VERDE
RICURVO MODERNO					
MASCHILE					
23	RSLM	STILE LIBERO	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	50	ROSSO
24	RSLMS	STILE LIBERO <i>SENIOR</i>	SECONDA - da 50 a 59 anni	50	ROSSO
25	RSLMM	STILE LIBERO <i>MASTER</i>	TERZA - da 60 ed oltre	50	ROSSO
26	RANM	ARCO NUDO	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	40	BLU
27	RANMS	ARCO NUDO <i>SENIOR</i>	SECONDA - da 50 a 59 anni	40	BLU
28	RANMM	ARCO NUDO <i>MASTER</i>	TERZA - da 60 ed oltre	40	BLU
FEMMINILE					
29	RSLF	STILE LIBERO	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	40	BLU
30	RSLFS	STILE LIBERO <i>SENIOR</i>	SECONDA - da 50 ed oltre	40	BLU
31	RANF	ARCO NUDO	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	35	VERDE
32	RANFS	ARCO NUDO <i>SENIOR</i>	SECONDA - da 50 ed oltre	35	VERDE

**RIEPILOGO DELLE CLASSI DI TIRO / PICCHETTI
NELLE GARE 3DCHALLENGE**

- CLASSI GIOVANILI -

(solo terza classe)

ID	CODICE DIVISIONE	CLASSE TIRO	CLASSE ANAGRAFICA	DIST. MAX METRI	PICCHETTO
COMPOUND					
MASCHILE					
33	CSLJ3M	STILE LIBERO	TERZA - da 15 a 17 anni	50	ROSSO
34	CPFJ3M	PIN FISSI	TERZA - da 15 a 17 anni	50	ROSSO
35	CANJ3M	ARCO NUDO	TERZA - da 15 a 17 anni	40	BLU
FEMMINILE					
36	CSLJ3F	STILE LIBERO	TERZA - da 15 a 17 anni	50	ROSSO
37	CPFJ3F	PIN FISSI	TERZA - da 15 a 17 anni	50	ROSSO
38	CANJ3F	ARCO NUDO	TERZA - da 15 a 17 anni	35	VERDE
TRADIZIONALE					
MASCHILE					
39	LBJ3M	LONGBOW	TERZA - da 15 a 17 anni	40	BLU
40	TDJ3M	TAKE DOWN	TERZA - da 15 a 17 anni	40	BLU
FEMMINILE					
41	LBJ3W	LONGBOW	TERZA - da 15 a 17 anni	35	VERDE
42	TDJ3W	TAKE DOWN	TERZA - da 15 a 17 anni	35	VERDE
RICURVO MODERNO					
MASCHILE					
43	RSLJ3M	STILE LIBERO	TERZA - da 15 a 17 anni	50	ROSSO
44	RANJ3M	ARCO NUDO	TERZA - da 15 a 17 anni	40	BLU
FEMMINILE					
49	RSLJ3F	STILE LIBERO	TERZA - da 15 a 17 anni	40	BLU
45	RANJ3F	ARCO NUDO	TERZA - da 15 a 17 anni	35	VERDE

36. Per le classi giovanili ZERO, PRIMA e SECONDA CLASSE (che utilizzano l'ARCO GIOVANILE come DIVISIONE UNICA) le SOCIETÀ organizzatrici potranno organizzare competizioni espressamente riservate a tali classi con piazzole a 2 picchetti con i colori così suddivisi e con distanze: a) mai superiori ai **15 metri** per le CLASSI ZERO E PRIMA e b) mai superiori ai **35 metri** per la CLASSE SECONDA:

Colore	Colore	CLASSE GIOVANILE
MAR/VERD	MAR/VERD	ZERO - 6 - 8 anni compiuti
MAR/VERD	MAR/VERD	PRIMA - 9 - 11 anni compiuti
MARRONE	MARRONE	SECONDA - da 12 a 14 anni

In questa ipotesi l'area spot di cui al punto 27 avrà solo l'area dell'8 e del 10 (eppertanto senza i 12 ed il 14) ed i punteggi saranno **0** per il miss, **5** per la sagoma, **8** per lo spot e **10** per il super spot. Auspicabilmente verranno utilizzate sagome di fantasia in relazione a queste CLASSI.

(iii)

IL FINAL ROUND

(solo per GARE 3D CHALLENGE OUTDOOR / INDOOR)

37. Alle GARE 3D CHALLENGE **può** seguire una *eventuale ulteriore fase* (c.d. "FINAL ROUND") disputata, secondo quanto infra.
38. Il FINAL ROUND è (ove previsto dalla SOCIETÀ organizzatrice) nelle GARE 3D CHALLENGE il momento in cui i TIRATORI di DIVISIONE che vi accedono (avendo conseguito i migliori punteggi durante la gara di qualificazione) danno spettacolo della loro abilità alla presenza degli altri arcieri che non si sono qualificati per lo stesso e/o innanzi ad eventuali spettatori, **mai paganti**.

39. Si svolge, in genere, su un campo a parte rispetto a quello della GARA di qualifica (spesso coincidente con quello precedentemente utilizzato come *PRACTICAL*) cercando di realizzare una struttura che consenta la visione della competizione e dello spettacolo dato dagli arcieri che vi accedono.
40. Il FINAL ROUND si disputa fra i migliori **otto (8)** arcieri ASSOLUTI classificatisi durante la GARA di qualifica delle categorie maschile e femminile unite (*) e tra tutte le classi di tiro per età (ad eccezione delle classi ZERO, PRIMA e SECONDA giovanili) di ciascuna DIVISIONE di tiro e nel seguente ordine di esecuzione:

TIPO ARCO	DIVISIONE
ARCHI TRADIZIONALI	
1° FINAL ROUND	LONGBOW
2° FINAL ROUND	TAKE DOWN
RICURVO MODERNO	
3° FINAL ROUND	STILE LIBERO
4° FINAL ROUND	ARCO NUDO
ARCO COMPOUND	
5° FINAL ROUND	COMPOUND ARCO NUDO
6° FINAL ROUND	PIN FISSI
7° ED ULTIMO FINAL ROUND	STILE LIBERO

[(*)] NDR Purché lo dichiara nell'Invito di Gara e tenendo presente che ciò comporterà un allungamento dei tempi della giornata, la SOCIETÀ organizzatrice avrà la facoltà di far disputare il FINAL ROUND dividendolo tra MASCHILE/FEMMINILE]

41. I TIRATORI che non si presentino al FINAL ROUND entro 10 (dieci) minuti dalla loro convocazione da parte del DDT (in funzione di SPEAKER) vengono sostituiti dagli arcieri della stessa divisione / classe immediatamente successivi nella classifica generale utilizzata per determinare gli accessi a questa finale. Il FINAL ROUND si svolge comunque qualora gli arcieri che vi accedono siano almeno tre (3) - e con conseguente eliminazione di postazioni di tiro in base al numero degli arcieri mancanti - al di sotto del qual numero esso viene automaticamente annullato.
42. Il FINAL ROUND è caratterizzato dalle seguenti regole:
- ✓ quanto all'attrezzatura valgono le medesime regole della GARA (di qualifica) vera e propria;
 - ✓ i punteggi di GARA vengono mantenuti e si procede con il metodo del punteggio cumulativo;
 - ✓ i **BERSAGLI / SAGOME** sono tutti posti a **DISTANZE NOTE** entro i limiti massimi della GARA vera e propria, per CIASCUNA delle CLASSI DI TIRO;
 - ✓ gli arcieri si posizionano ciascuno su di una delle **otto (8)** pedane fisse associate alle rispettive sagome / bersagli e tirano **solo e soltanto 1 (una) freccia per sagoma / bersaglio** nel tempo massimo di **1 (uno) minuto** dal comando vocale "ORA", od "ADESSO", dato dallo SPEAKER / DDT; a tal fine lo SPEAKER dirà "Il vostro minuto comincia **ORA** ... od "ADESSO" e, contemporaneamente, farà partire il cronometro;
 - ✓ **rotazione:** scoccata la propria freccia ciascun arciere ne attende l'attribuzione del punteggio da parte degli *Scorer* presenti sul campo ed indi, su indicazione dello SPEAKER, si sposta sulla pedana immediatamente a destra (guardando nella direzione dei bersagli), rispetto a quella dalla quale ha appena tirato, per scoccare una nuova freccia sulla sagoma/bersaglio associata a tale nuova pedana e così via fino a completare il giro ("Giro") di **tutte le 8 sagome / bersagli;**
 - ✓ le 8 pedane sono tratteggiate a terra con delle fettucce od altri sistemi equivalenti e sono della misura di **80 cm (larghezza) per 120 cm (lunghezza)** ciascuna.
 - ✓ si applica anche nel FINAL ROUND la regola dei due abbassamenti (n. 16 sopra);
 - ✓ nel FINAL ROUND una freccia si considera come scoccata qualora cada dall'arco - **una volta sollevato questo per l'azione di tiro** - quand'anche fosse raggiungibile dall'arciere (i.e. si trovasse ai suoi piedi. N.B. sono invece recuperabili le frecce cadute dall'arco PRIMA della sollevazione dello stesso per l'avvio dell'azione di tiro a condizione che l'arciere sia in grado di toccarle con lo stabilizzatore dell'arco, ovvero con una qualsiasi parte dell'arco, tenendo, dalla posizione in cui si trova, entrambi i piedi fermi a terra.)
 - ✓ **Nel FINAL ROUND i punti vengono contati secondo le regole della GARA vera e propria compresi i punteggi negativi per i 12 che vengono estesi anche al 14 (nn. 31 e 32) che è evocabile solo in questa fase di gara.**
 - ✓ Il FINAL ROUND si suddivide in **3 (tre) MANCHE:** una manche finisce quando tutti i TIRATORI (ancora) in gara hanno completato il giro tirando su tutte le 8 sagome / bersagli:
 - durante la **PRIMA MANCHE** ogni TIRATORE è tenuto a dichiarare almeno una volta il 14 A PENA DI ATTRIBUZIONE DI UNO ZERO (0) entro l'ultima sagoma / bersaglio utile per il completamento del proprio giro (i.e. in assenza di tale dichiarazione verrà attribuito uno zero quand'anche tirando su tale ultima sagoma l'arciere in questione facesse, ad esempio, un 14). A tal fine, prima di scoccare la freccia, l'arciere tiene visibilmente alzato per qualche secondo il cartellino del 14 e poi lo posa a terra sulla propria pedana (oppure nella relativa clip) **LASCIANDOLO IN QUELLA POSIZIONE** fino a quando non viene autorizzato ad uscire dalla pedana. Nella **SECONDA** e **TERZA** manche oltre al 14 deve essere dichiarato, con lo stesso sistema, almeno una volta anche un 12 (indifferentemente alto o basso), A PENA DI ATTRIBUZIONE DI UNO ZERO (0) entro l'ultima sagoma / bersaglio utile per il completamento del proprio giro. Ai fini di maggior chiarezza:
 - nella PRIMA manche il **14 va dichiarato almeno una volta tra le 8 sagome / bersagli** di tale manche;
 - nella SECONDA e nella TERZA vanno dichiarati **almeno una volta il 12 (indifferentemente alto o basso) ed almeno una volta il 14 tra le 8 sagome / bersagli di tale manche.**
 - ✓ **PRIMA MANCHE.**
 - ✓ E' svolta da **8** ARCIERI.

- ✓ Escono alla fine di tale manche i 3 ARCIERI con il punteggio più basso sugli 8 che gareggiano.
- ✓ Si dichiara (se ritenuto) almeno una volta il “14”.
- ✓ Si applicano alle dichiarazioni quanto nei punti 31. e 32.
- ✓ Ovviamente i TIRATORI sono liberi di non effettuare alcuna dichiarazione e di tirare sulle zone 5, 8, 10 e 12 (**alto o basso se dichiarati**) conseguendo tali punti qualora la relativa zona sia colpita, ferma restando, come detto **regola di una dichiarazione, almeno una volta, del 14 tra le 8 sagome / bersagli di tale manche** (N.B. Si precisa che ancorché nella PRIMA manche non sia obbligatoria la dichiarazione dei 12, per “metterli in gioco” (e conseguire il relativo punteggio) questi vanno sempre preventivamente dichiarati: qualora un 12 venga colpito in assenza di dichiarazione esso non sarà in gioco e varrà il punteggio di impatto previsto dalle regole della GARA vera e propria).
- ✓ **SECONDA MANCHE.**
 - ✓ E' svolta da **5** ARCIERI.
 - ✓ Escono alla fine di tale manche **2** (due) ulteriori ARCIERI con i punteggi più bassi.
 - ✓ Vanno dichiarati (se ritenuto) un **12** (*indifferentemente alto o basso*) ed il **14**.
 - ✓ Si applicano alle dichiarazioni le regole 31. e 32.
 - ✓ Ovviamente i tiratori sono liberi di non effettuare alcuna dichiarazione e di tirare sulle zone 5, 8 e 10 conseguendo tali punti qualora la relativa zona sia colpita, ferma restando, come detto **regola di una dichiarazione, almeno una volta, di un 12 e del 14 tra le 8 sagome / bersagli di tale manche.**
- ✓ **TERZA MANCHE.**
 - ✓ E' svolta dai **3** ARCIERI rimanenti.
 - ✓ Si applicano le medesime regole della SECONDA MANCHE e vanno dichiarati (se ritenuto) un 12, ed il 14.
 - ✓ **La terza manche porta necessariamente all'individuazione del primo, del secondo e del terzo classificato.**
- ✓ **SHOOT OFF.**
 - ✓ In caso di parità (in una qualsiasi delle manche) si procede con lo *shoot off*: una freccia secca scoccata sulla sagoma / bersaglio più distante (tra le 8) **contemporaneamente** dai tiratori aventi lo stesso punteggio e dalla stessa postazione.
 - ✓ Nel caso siano più di due essi tirano sempre contemporaneamente posizionandosi davanti alla postazione / pedana, se rialzata, o sulla stessa e di fianco alla stessa se a livello del terreno.
 - ✓ In caso di reiterata parità lo *shoot off* viene ripetuto, anche più volte, fino a sparteggiare i risultati degli arcieri dallo stesso interessati.
 - ✓ Nello *shoot off* nessun ARCIERE effettua alcuna dichiarazione **ma si mira direttamente al 14**: la freccia più vicina al centro del 14 decide il vincitore dello *shoot off*.
- ✓ Ai sensi dell'Art. 13.4 del Regolamento STA nel FINAL ROUND I tiratori **non** possono e non devono procedere personalmente al recupero delle loro frecce. Tale attività viene svolta direttamente dall'UG svolgente funzione di DDT / SPEAKER (coadiuvato dagli altri UG in funzione di assistenti ovvero da altro personale sotto la supervisione del DDT) che rilevano ed assegnano altresì i punteggi conseguiti dai TIRATORI comunicandoli **visibilmente** a questi, allo SPEAKER ed all'eventuale pubblico a mezzo di **cartelli in loro dotazione che evidenzierà il punto di impatto mentre lo SPEAKER ed in tavolo di GARA tengono il conto delle dichiarazioni – in base ai cartellini a terra ed al giro dei tiratori - e degli eventuali punti negativi alla fine di attribuire a ciascuna freccia il punteggio finale derivante da tali calcoli.**
- ✓ La freccia rimane sulla sagoma / bersaglio fino a quando gli *Scorer* non hanno evidenziato il relativo punto mostrandolo agli arcieri / pubblico; dopodiché essa viene estratta a cura degli *Scorer* stessi.
- ✓ Non è consentito ai TIRATORI scendere dalla pedana od uscire dalla relativa postazione di tiro fino a quando non abbiamo ricevuto tale relativa autorizzazione da parte dello SPEAKER.
- ✓ Le frecce vengono restituite ai TIRATORI non appena possibile in relazione alle modalità di svolgimento del FINAL ROUND e comunque entro la fine di ciascuna manche.
 - ✓ **N.B. E' quindi auspicabile che ciascun arciere disponga di almeno di 8 (otto) frecce uguali per partecipare allo FINAL ROUND.**
- ✓ Gli *Scorer* sono 3 e decidono sempre a maggioranza. Non è ammessa alcuna discussione o reclamo sull'operato o sulle determinazioni degli *Scorer* essendo queste definitiva e vincolante per l'effettuazione dei calcoli di cui sopra da parte dello SPEAKER / dal tavolo di GARA.

(iv)

3D CHALLENGE INDOOR
ID – CONI : DQ001 / SPORT: TIRO CON L'ARCO / DISCIPLINA: 3D

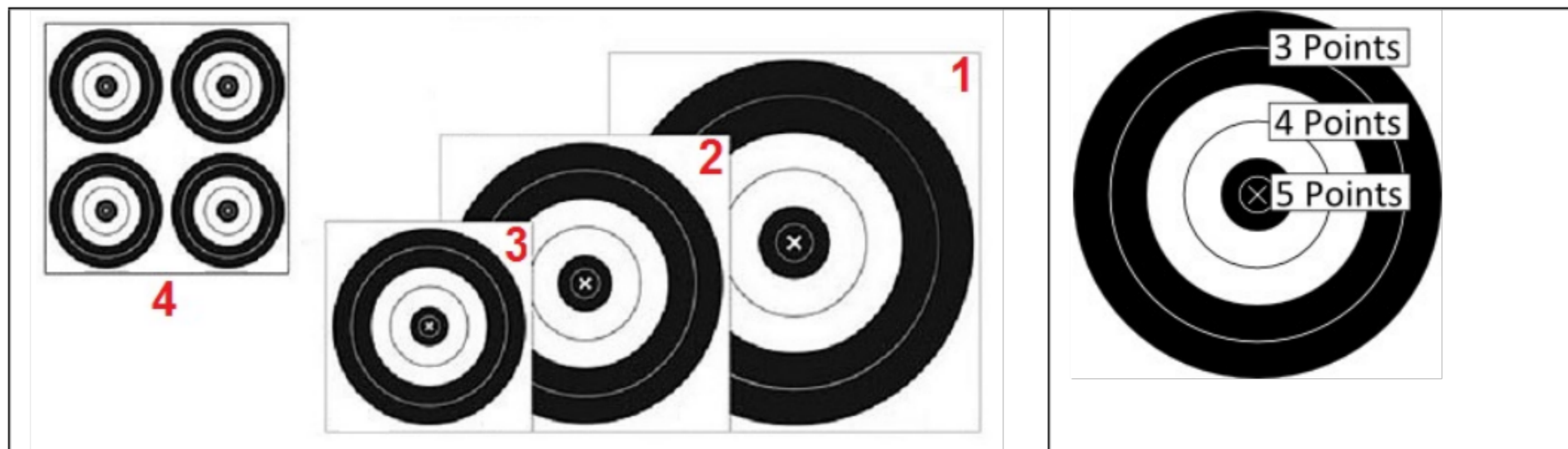
43. Compatibilmente con gli spazi e le strutture disponibili il 3D CHALLENGE viene svolto anche in versione INDOOR. In questo caso, si sarà pressoché sempre in presenza di percorsi lineari con rotazione degli arcieri sulla linea di tiro e le distanze massime difficilmente potranno essere utilizzate.
44. Alla versione INDOOR del 3D CHALLENGE si applicano, *mutatis mutandis*, le medesime regole della versione OUTDOOR con possibilità di prevedere o meno il FINAL ROUND (peraltro raccomandato) e con **possibilità** (purché ciò sia dichiarato nell'invito di GARA) di far tirare durante la GARA di qualifica **1 (una) sola freccia** (anziché due, in deroga a quanto previsto al punto 12.i) nell'intervallo di tempo di **60 secondi** dopo lo START che segue il PRONTI che, in questo caso, potrà corrispondere ad un segnale acustico o luminoso.

(v)

IL 3D-FIELD MIX
ID – CONI : DQ001 / SPORT: TIRO CON L'ARCO / DISCIPLINA: 3D
ID – CONI : DQ006 / SPORT: TIRO CON L'ARCO / DISCIPLINA: Tiro di Campagna

45. Il è una particolare GARA A PERCORSO analoga per molti aspetti ad una GARA 3D CHALLENGE che, tuttavia da questa differisce:
- per la contemporanea presenza di visuali FIELD (vedi sotto), in aggiunta ai bersagli 3D utilizzati nelle GARE 3D CHALLENGE;
 - per la tipologia delle distanze di tiro che sono sia per le sagome tridimensionali che per le visuali bidimensionali **SEMPRE SEMI-NOTE** (ai sensi della R. 12 Regolamento TTA).
46. Ogni piazzola di tiro avrà **UN** bersaglio (visuale) bidimensionale ed **UN** bersaglio tridimensionale del tipo utilizzato nelle GARE 3D CHALLENGE. Il bersaglio tridimensionale e quello bidimensionale avranno sempre uno scarto tra loro fino ad un massimo di 3 (tre) metri ferme restando le distanze massime di cui *infra*.
47. Gli Arcieri scoccheranno sempre **due (2) frecce per piazzola seguendo, anche in questo caso, le tempistiche previste al punto 12. i)**; più in particolare *una* freccia dovrà essere scoccata sulla visuale *bidimensionale* ed *una* sulla sagoma *tridimensionale senza alcuna priorità dell'una rispetto all'altra*.
48. In relazione alle visuali bidimensionali si utilizzeranno quelle (4 totali) dalle seguenti dimensioni / diametri (dall'esterno verso l'interno):

DIAMETRO VISUALE Numero della visuale. Cfr. sotto (*)	65 cm 1	50 cm 2	35 cm 3	20 cm 4	Punteggio
Esterno primo anello nero	65 cm	50 cm	35 cm	20 cm	3
Esterno secondo anello nero	52 cm	40 cm	28 cm	16 cm	3
Esterno primo anello bianco	39 cm	30 cm	21 cm	12 cm	4
Esterno secondo anello bianco	26 cm	20 cm	14 cm	8 cm	4
Esterno spot centrale nero	13 cm	10 cm	7 cm	4 cm	5
Esterno della X (che si conta solo per gli spareggi)	6.5 cm	5 cm	3.5 cm	2 cm	5



49. Con riferimento ai bersagli **tridimensionali** si applicano i criteri dei GRUPPI DIMENSIONALI previsti al punto 29. Con riferimento, *invece*, alla distribuzione delle dimensioni delle visuali **bidimensionali** in rapporto in alle distanze di tiro valgono i seguenti criteri in relazione:

BERSAGLIO / CM	RIFERIMENTO	DA METRI	A METRI
20 cm	4	5	14
35 cm	3	15	29
50 cm	2	30	45
65 cm	1	46	60

50. I punteggi della visuale bidimensionale seguono lo schema di cui all'immagine sopra riportata (3,4 e 5). L'anello della X verrà usato solo per gli spareggi. Ovviamente ogni "miss" equivarrà a zero (0) punti.
51. I punteggi del bersaglio tridimensionale seguono le regole della GARA 3D CHALLENGE (punti **5, 8, 10, 12 e 14**), fermo restando che IN QUESTA GARA NON SI EFFETTUA ALCUNA DICHIARAZIONE né per i 12 né per il 14.
52. Le altre regole della GARA (numero di piazzole, CLASSI DI TIRO, LE DISTANZE MASSIME ed i TEMPI di TIRO ecc.) sono le medesime delle GARE 3D CHALLENGE.

(vi)

LONG RANGE SHOOT
ID – CONI : DQ001 / SPORT: TIRO CON L'ARCO / DISCIPLINA: 3D

(a)

IN GENERALE

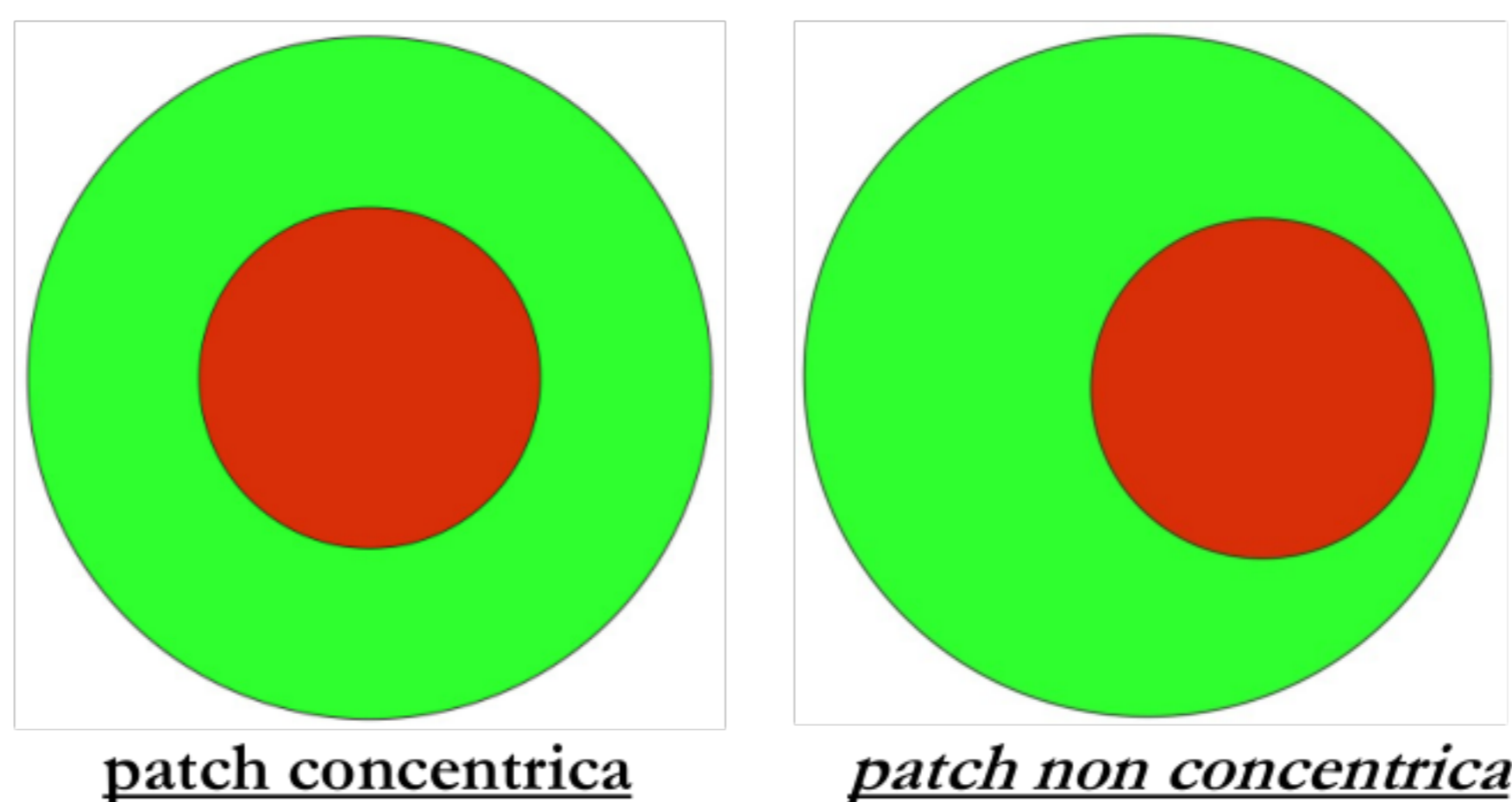
53. Il "LONG RANGE SHOOT" (di seguito "**LRS**") è una particolare tipologia di gara 3D **outdoor** a distanze **NOTE** (od in parte SEMI – NOTE vedi *infra*) da svolgersi **preferibilmente in due** giornate e **senza FINAL ROUND**. La SOCIETÀ organizzatrice ha tuttavia la possibilità (dichiarata nell'invito alla gara) di **far disputare soltanto una gara secca in una sola giornata**, in questo caso con o senza FINAL ROUND.

(b)

LE DIFFERENZE IN PARTICOLARE

54. Diverse sono le differenze che caratterizzano l'LRs rispetto alla GARA 3D CHALLENGE:

- i. le distanze di tiro “lunghe” sono **più lunghe** (*vedi infra*);
- ii. vengono applicate alle sagome presenti sul percorso (*tipicamente tridimensionali ma è possibile l'utilizzo anche di bersagli bidimensionali*) “**patch**” adesive (*una per sagoma / bersaglio*) che identificano una parte delle zone punto (l'altra è costituita dalla rimanente parte della sagoma / bersaglio); più in particolare:
 - a) una parte delle patch utilizzate per le sagome / bersagli presenti nel percorso ha cerchi concentrici (**patch concentrica**); un'altra parte può, invece, avere cerchi non concentrici (**patch non concentrica**);



- b) il rapporto dei diametri tra **zona verde (10)** e **zona rossa (11)** sulle patch (siano esse concentriche o non concentriche) è sempre al **doppio**;
- c) la dislocazione ed il rapporto numerico tra sagome / bersagli con patch concentriche rispetto alle sagome / bersagli con patch eventualmente non concentriche è rimessa alla discrezionalità della SOCIETÀ organizzatrice ad eccezione **delle distanze Lunghe (*vedi infra*) per le quali si potranno utilizzare solamente patch concentriche**;
- d) fermo restando quando sopra, nel caso di piazzole composte da bersagli plurimi (*al massimo due per piazzola*) la SOCIETÀ organizzatrice sarà libera di apporre alle sagome / bersagli (*anche se dello stesso tipo*) patch concentriche o patch non concentriche; queste ultime in particolare non avranno la necessità di seguire alcun “orientamento” prestabilito (i.e. rosso a destra, a sinistra, alto o basso);
- iii. i punteggi sono **11**, **10** ed **8**;
 - ✓ 8 per la sagoma / bersaglio;
 - ✓ Ndr. la freccia che, al di fuori dell'anello del 10, impatta e rimane attaccata ad una qualsiasi parte della sagoma / bersaglio vale comunque come 8;
 - ✓ 10 per l'anello verde;
 - ✓ 11 per l'anello rosso;
- iv. tutte le CLASSI DI TIRO scoccano 2 frecce per **piazzola** nel tempo previsto dal punto 12.i); alternativamente se la SOCIETÀ organizzatrice prevede nell'invito soltanto l'orario di consegna degli score (e non il tempo specifico per il tiro come sopra) ciascun gruppo di tiro si darà autonomamente un tempo di esecuzione utile al fine di non prolungare eccessivamente la permanenza nelle piazzole;
- v. *anche in questa GARA*: nel caso di piazzola composta da una sola sagoma/bersaglio le 2 frecce andranno sulla stessa/o; nel caso in cui la piazzola sia composta da due sagome/bersagli si dovrà tirare 1 (una) sola freccia per sagoma/bersaglio (e senza poter toccare il mirino – regola applicabile ovviamente alle Classi di Tiro che utilizzano tali apparati).

(c)

GRUPPI DIMENSIONALI E DISTANZE MASSIME DI TIRO

 55. Con riferimento ai **GRUPPI DIMENSIONALI** si applicheranno i seguenti principi / rapporti dimensioni applicabili alle **patch** (*restando inteso che la sagome dovranno essere di adeguate dimensioni per contenerle*):


GRUPPO	DISTANZE MINIME DI TIRO METRI	DISTANZE MASSIME DI TIRO METRI	Diametri Rosso / Verde In centimetri	Tipologia Distanza classificatoria
1	81	90	20/40	Lunga
1	56	80	13/26	Lunga
2	28	55	10/20	Media
3	18	27	7/14	Media
4	4	17	4/8	Corta

(d)

ALTRE CARATTERISTICHE E COLORI DEI PICCHETTI

56. Le altre caratteristiche dell'LRs sono le seguenti:

- i. le **distanze** sono **NOTE**; è, peraltro, ammessa la possibilità per la SOCIETÀ organizzatrice di comporre il percorso di gara con piazzole aventi sagome/bersagli posti **in parte a distanze NOTE ed in parte a distanze "SEMI-NOTE"** ai sensi della R. 12 Regolamento TTA. In quest'ultimo caso sui **Totem** delle piazzole con distanze semi-note viene comunicata una misura con uno scarto compreso tra **più ovvero meno 3 metri** rispetto a quella fisica in cui è effettivamente posta la sagoma / bersaglio (es. sul Totem è riportato **"30 metri semi-nota"** intendendosi che la sagoma può trovarsi tra i 27 ed i 33 metri, ferme restando le distanze massime previste per questa particolare tipologia di GARA in relazione a ciascuna CLASSE DI TIRO). In ogni caso le **distanze "SEMI-NOTE" non possono essere utilizzate per sagome / bersagli poste/i a distanze Lunghe (come sopra definite)**;
- ii. la competizione si sviluppa su di un percorso costituito da un **minimo di 40** fino ad un **massimo di 60** piazzole **per la gara completa**. Più in particolare il primo giorno si tirerà sulle prime 20-30 piazzole ed il secondo sulle rimanenti;
- iii. è comunque consentita la **gara secca in una sola giornata**; in questo caso il percorso sarà articolato **tra un minimo di 20 fino ad un massimo di 30 piazzole totali**;
- iv. è sempre ammessa la possibilità di ripetere più volte il **"giro / percorso"** per completare il numero complessivo di piazzole stabilite per la gara dalla SOCIETÀ organizzatrice ;
- v. nel comporre il percorso di Gara la SOCIETÀ organizzatrice dovrà osservare i seguenti principi di massima applicabili ai tiratori che (nell'esempio) tirano sui picchetti **BIANCHI** per i quali **almeno 1 bersaglio** (e non più di 2, posti in piazzole diverse) dovrà essere posto tra 81 e 90 metri e che **almeno 4** (e non più di 8) bersagli - posti in piazzole evidentemente diverse tra loro - dovranno essere posti tra 56 e 80 metri. Per i tiratori che tirano su picchetti di colore diverso si applicherà ovviamente lo stesso principio (essendo unica la piazzola per tutti i tiratori) entro le distanze massime a loro applicabili; così ad esempio i tiratori che tirano sui picchetti **VERDI** almeno 1 bersaglio (e non più di 2) dovrà essere posto entro la distanza massima di 40 metri (utilizzando lo stesso bersaglio valevole per i picchetti **BIANCHI**);
- vi. le dimensioni delle patch (visuali) sono (diametro/colore) **in rapporto alle relative distanze minime e massime di tiro e gruppi dimensionali** (vedi sopra):
 - per le distanze di tiro comprese tra 4 e 17 metri: rosso (=11) 4 cm, verde (=10) 8 cm;
 - per le distanze di tiro comprese tra 18 e 27 metri: rosso (=11) 7 cm, verde (=10) 14 cm;
 - per le distanze di tiro comprese tra 28 e 55 metri: rosso (=11) 10 cm, verde (=10) 20 cm;
 - per le distanze di tiro comprese tra 56 e 80 metri: rosso (=11) 13 cm, verde (=10) 26 cm;
 - per le distanze di tiro comprese tra 81 e 90 metri: rosso (=11) 20 cm, verde (=10) 40 cm;
- vii. **le patch dovranno essere sempre posizionate sulle sagome/bersagli in modo tale da consentirne la completa visione dal picchetto di tiro**;
- viii. all'atto dell'accreditamento la SOCIETÀ organizzatrice consegna a ciascun gruppo di tiro (pattuglia), oltre alle indicazioni generali relative al percorso ed al normale materiale comunque relativo ad una GARA tipo 3D CHALLENGE, una tabella riepilogativa del tipo / così articolata per l'intero percorso:

PROGRESSIVO PIAZZOLA	TIPO NOTA SEMI NOTA	 ANELLO 11	NUMERO BERSAGLI	PICCHETTO BIANCO Distanza O TRA	PICCHETTO BIANCO ROSSO Distanza O TRA	PICCHETTO ROSSO Distanza O TRA	PICCHETTO BLU Distanza O TRA	PICCHETTO VERDE Distanza O TRA
-------------------------	---------------------------	---	--------------------	--	---	---	---------------------------------------	---

- ix. In ogni piazzola vi saranno fino a 5 picchetti così suddivisi e posti entro le seguenti distanze (COLORE / DISTANZA MASSIMA IN METRI):

Colore/MT	ARCHI	CLASSI ADULTE + Giovanile di Terza Classe
Bianco / 90	➤ COMPOUND:	➤ STILE LIBERO: MASCHILE PRIMA
BLANCO ROSSO / 80	➤ COMPOUND: ➤ COMPOUND:	➤ STILE LIBERO MASCHILE: <u>SECONDA</u> ➤ STILE LIBERO FEMMINILE: <u>PRIMA</u>
Rosso / 70	➤ COMPOUND: ➤ COMPOUND: ➤ COMPOUND: ➤ RICURVO MODERNO:	➤ STILE LIBERO MASCHILE: <u>TERZA</u> ➤ PIN FISSI MASCHILE: TUTTE ➤ STILE LIBERO FEMMINILE: <u>SECONDA</u> ➤ STILE LIBERO MASCHILE: TUTTE
Blu / 50	➤ COMPOUND: ➤ COMPOUND: ➤ TRADIZIONALI: ➤ RICURVO MODERNO: ➤ RICURVO MODERNO:	➤ PIN FISSI FEMMINILE: TUTTE ➤ ARCO NUDO MASCHILE ➤ LONGBOW - TAKE DOWN MASCHILE: TUTTE ➤ STILE LIBERO FEMMINILE: TUTTE ➤ ARCO NUDO MASCHILE
Verde / 40	➤ COMPOUND: ➤ TRADIZIONALI: ➤ RICURVO MODERNO:	➤ ARCO NUDO FEMMINILE ➤ LONGBOW - TAKE DOWN FEMMINILE: TUTTE ➤ ARCO NUDO FEMMINILE: TUTTE

RIEPILOGO DELLE CLASSI DI TIRO / PICCHETTI NEL LONG RANGE SHOOT

- CLASSI ADULTE -

ID	CODICE DIVISIONE	CLASSE TIRO	CLASSE ANAGRAFICA	DIST. MAX METRI	PICCHETTO
COMPOUND					
MASCHILE					
1	CSLM	STILE LIBERO	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	90	BIANCO
2	CSLMS	STILE LIBERO <i>SENIOR</i>	SECONDA - da 50 a 59 anni	80	BIANCO ROSSO
3	CSLMM	STILE LIBERO <i>MASTER</i>	TERZA - da 60 ed oltre	70	ROSSO
4	CPFM	PIN FISSI	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	70	ROSSO
5	CPFMS	PIN FISSI <i>SENIOR</i>	SECONDA - da 50 a 59 anni	70	ROSSO
6	CPFMM	PIN FISSI <i>MASTER</i>	TERZA - da 60 ed oltre	70	ROSSO
7	CANM	ARCO NUDO	UNICA PER ETA'	50	BLU
FEMMINILE					
8	CSLF	STILE LIBERO	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	80	BIANCO ROSSO
9	CSLFS	STILE LIBERO <i>SENIOR</i>	SECONDA - da 50 ed oltre	70	ROSSO
10	CPFF	PIN FISSI	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	50	BLU
11	CPFFS	PIN FISSI <i>SENIOR</i>	SECONDA - da 50 ed oltre	50	BLU
12	CANF	ARCO NUDO	UNICA PER ETA'	40	VERDE
TRADIZIONALE					
MASCHILE					
13	LBM	LONGBOW	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	50	BLU
14	LBMS	LONGBOW <i>SENIOR</i>	SECONDA - da 50 a 59 anni	50	BLU
15	LBMM	LONGBOW <i>MASTER</i>	TERZA - da 60 ed oltre	50	BLU
16	TDM	TAKE DOWN	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	50	BLU
17	TDSM	TAKE DOWN <i>SENIOR</i>	SECONDA - da 50 a 59 anni	50	BLU
18	TDMM	TAKE DOWN <i>MASTER</i>	TERZA - da 60 ed oltre	50	BLU
FEMMINILE					
19	LBF	LONGBOW	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	40	VERDE
20	LBFS	LONGBOW <i>SENIOR</i>	SECONDA - da 50 ed oltre	40	VERDE
21	TDF	TAKE DOWN	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	40	VERDE
22	TDSF	TAKE DOWN <i>SENIOR</i>	SECONDA - da 50 ed oltre	40	VERDE
RICURVO MODERNO					
MASCHILE					
23	RSLM	STILE LIBERO	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	70	ROSSO
24	RSLMS	STILE LIBERO <i>SENIOR</i>	SECONDA - da 50 a 59 anni	70	ROSSO
25	RSLMM	STILE LIBERO <i>MASTER</i>	TERZA - da 60 ed oltre	70	ROSSO
26	RANM	ARCO NUDO	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	50	BLU
27	RANMS	ARCO NUDO <i>SENIOR</i>	SECONDA - da 50 a 59 anni	50	BLU
28	RANMM	ARCO NUDO <i>MASTER</i>	TERZA - da 60 ed oltre	50	BLU
FEMMINILE					
29	RSLF	STILE LIBERO	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	50	BLU
30	RSLFS	STILE LIBERO <i>SENIOR</i>	SECONDA - da 50 ed oltre	50	BLU
31	RANF	ARCO NUDO	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	40	VERDE
32	RANFS	ARCO NUDO <i>SENIOR</i>	SECONDA - da 50 ed oltre	40	VERDE

RIEPILOGO DELLE CLASSI DI TIRO / PICCHETTI NEL LONG RANGE SHOOT

- CLASSI GIOVANILI -

(solo terza classe)

ID	CODICE DIVISIONE	CLASSE TIRO	CLASSE ANAGRAFICA	DIST. MAX METRI	PICCHETTO
			COMPOUND		
			MASCHILE		
33	CSLJ3M	STILE LIBERO	TERZA - da 15 a 17 anni	70	ROSSO
34	CPFJ3M	PIN FISSI	TERZA - da 15 a 17 anni	70	ROSSO
35	CANJ3M	ARCO NUDO	TERZA - da 15 a 17 anni	50	BLU
			FEMMINILE		
36	CSLJ3F	STILE LIBERO	TERZA - da 15 a 17 anni	70	ROSSO
37	CPFJ3F	PIN FISSI	TERZA - da 15 a 17 anni	70	ROSSO
38	CANJ3F	ARCO NUDO	TERZA - da 15 a 17 anni	40	VERDE
			TRADIZIONALE		
			MASCHILE		
39	LBJ3M	Longbow	TERZA - da 15 a 17 anni	50	BLU
40	TDJ3M	TAKE DOWN	TERZA - da 15 a 17 anni	50	BLU
			FEMMINILE		
41	LBJ3W	Longbow	TERZA - da 15 a 17 anni	40	VERDE
42	TDJ3W	TAKE DOWN	TERZA - da 15 a 17 anni	40	VERDE
			RICURVO MODERNO		
			MASCHILE		
43	RSLJ3M	STILE LIBERO	TERZA - da 15 a 17 anni	70	ROSSO
44	RANJ3M	ARCO NUDO	TERZA - da 15 a 17 anni	50	BLU
			FEMMINILE		
49	RSLJ3F	STILE LIBERO	TERZA - da 15 a 17 anni	50	BLU
45	RANJ3F	ARCO NUDO	TERZA - da 15 a 17 anni	40	VERDE

(e)

ULTERIORI INDICAZIONI

57. Al fine dello svolgimento delle GARE LRS il SETTORE mette a disposizione degli interessati:
- i. il disegno vettoriale (*formato inkscape*) da utilizzare per la stampa delle patch (con l'intesa che tale disegno potrà essere utilizzato dalle sole società affiliate e/o dai soli tesserati all'Ente in via di licenza gratuita ed ESCLUSIVAMENTE in relazione a GARE da svolgersi sotto l'egida dell'Ente e/o per gli allenamenti alle stesse); e/o
 - ii. le coordinate di alcune agenzie grafiche autorizzate alla stampa delle patch, alle quali le SOCIETÀ, i tesserati dell'Ente e gli altri soggetti in genere potranno, alternativamente rivolgersi per l'acquisto delle medesime.
58. Il SETTORE ritiene, infine, opportuno fornire alcune indicazioni utili - di carattere preliminare - per procedere al il corretto utilizzo / posizionamento delle patch sulle sagome prima e/o durante il corso della gara. A tal fine:
- si suggerisce innanzitutto di "pulire e sgrassare" bene le superfici sulle quali verranno apposte le patch (trattandosi di materiale adesivo è opportuno che la superficie di appoggio della sagoma / bersaglio sia ben pulita prima del posizionamento della patch, ciò maggiormente quando le sagome / bersagli siano nuove ed abbiano ancora una patina di olio siliconico o di cera che le ricopre oppure perché esposte da tempo al sole, risultando in questo caso spesso impolverate). *A tal fine si suggerisce l'utilizzo di prodotti a base alcolica o saponi specifici, non quello di solventi chimici per vernici che potrebbero danneggiare le sagome*;
 - nel caso di sagome esposte da tempo all'aperto queste potranno presentare superfici totalmente o parzialmente essiccate; in queste circostanze si suggerisce di incollare le patch utilizzando del mastice o del silicone o dei materiali equivalenti;
 - nel caso di consumazione di una patch durante la gara l'esperienza ha mostrato l'utilità della semplice sovrapposizione della nuova patch su quella consumata (senza rimuovere, pertanto, quella precedente che continua a mantenere, soprattutto se originariamente ben posizionata / incollata, un valido supporto per quella nuova);

- come del resto avviene per le sagome normalmente utilizzate nel corso di una gara 3D, il personale della SOCIETÀ organizzatrice farà bene a dotarsi di *patch di riserva* da riposizionare all'occorrenza lungo il percorso di gara.

(vii)

GARE FIELD (TIRO DI CAMPAGNA)
ID – CONI : DQ006 / SPORT: TIRO CON L'ARCO / DISCIPLINA: Tiro di Campagna

(a)

IN GENERALE

59. Le GARE FIELD rappresentano nell'Ente il c.d. "Tiro di Campagna".
60. Le distanze di tiro possono essere **NOTE**, ovvero **SEMI-NOTE** (*ai sensi della R. 12 Regolamento TTA*) nei limiti ed osservati i parametri infra previsti, a discrezione della SOCIETÀ organizzatrice.
61. Anche in questa tipologia di GARA (al pari della 3D CHALLENGE OUTDOOR) vi saranno, in ogni piazzola, fino a 4 picchetti così suddivisi e posti entro le seguenti distanze (COLORE / DISTANZA MASSIMA IN METRI):

Colore/MT	ARCHI	CLASSI ADULTE + Giovanile di Terza Classe
<i>Bianco / 60</i>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ COMPOUND: ➤ COMPOUND: ➤ COMPOUND: ➤ RICURVO MODERNO: 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ STILE LIBERO MASCHILE: TUTTE ➤ STILE LIBERO FEMMINILE: TUTTE ➤ PIN FISSI MASCHILE: TUTTE ➤ STILE LIBERO MASCHILE: TUTTE
<i>Rosso / 50</i>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ COMPOUND: ➤ COMPOUND: ➤ RICURVO MODERNO: ➤ RICURVO MODERNO: 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ PIN FISSI FEMMINILE: TUTTE ➤ ARCO NUDO MASCHILE ➤ STILE LIBERO FEMMINILE: TUTTE ➤ ARCO NUDO MASCHILE: TUTTE
<i>Blu / 40</i>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ TRADIZIONALI: ➤ COMPOUND: ➤ RICURVO MODERNO: 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ LONGBOW - TAKE DOWN MASCHILE: TUTTE ➤ ARCO NUDO FEMMINILE: TUTTE ➤ ARCO NUDO FEMMINILE: TUTTE
<i>Verde / 35</i>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ TRADIZIONALI: 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ LONGBOW - TAKE DOWN FEMMINILE: TUTTE

RIEPILOGO DELLE CLASSI DI TIRO / PICCHETTI NELLE GARE FIELD

- CLASSI ADULTE -

ID	CODICE DIVISIONE	CLASSE TIRO	CLASSE ANAGRAFICA	DIST. MAX METRI	PICCHETTO
COMPOUND					
MASCHILE					
1	CSLM	STILE LIBERO	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	60	BIANCO
2	CSLMS	STILE LIBERO <i>SENIOR</i>	SECONDA - da 50 a 59 anni	60	BIANCO
3	CSLMM	STILE LIBERO <i>MASTER</i>	TERZA - da 60 ed oltre	60	BIANCO
4	CPFM	PIN FISSI	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	60	BIANCO
5	CPFMS	PIN FISSI <i>SENIOR</i>	SECONDA - da 50 a 59 anni	60	BIANCO
6	CPFMM	PIN FISSI <i>MASTER</i>	TERZA - da 60 ed oltre	60	BIANCO
7	CANM	ARCO NUDO	UNICA PER ETA'	50	ROSSO
FEMMINILE					
8	CSLF	STILE LIBERO	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	60	BIANCO
9	CSLFS	STILE LIBERO <i>SENIOR</i>	SECONDA - da 50 ed oltre	60	BIANCO
10	CPFF	PIN FISSI	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	50	ROSSO
11	CPFFS	PIN FISSI <i>SENIOR</i>	SECONDA - da 50 ed oltre	50	ROSSO
12	CANF	ARCO NUDO	UNICA PER ETA'	40	BLU
TRADIZIONALE					
MASCHILE					
13	LBM	LONGBOW	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	40	BLU
14	LBMS	LONGBOW <i>SENIOR</i>	SECONDA - da 50 a 59 anni	40	BLU
15	LBMM	LONGBOW <i>MASTER</i>	TERZA - da 60 ed oltre	40	BLU
16	TDM	TAKE DOWN	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	40	BLU
17	TDSM	TAKE DOWN <i>SENIOR</i>	SECONDA - da 50 a 59 anni	40	BLU
18	TDMM	TAKE DOWN <i>MASTER</i>	TERZA - da 60 ed oltre	40	BLU
FEMMINILE					
19	LBF	LONGBOW	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	35	VERDE
20	LBFS	LONGBOW <i>SENIOR</i>	SECONDA - da 50 ed oltre	35	VERDE
21	TDF	TAKE DOWN	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	35	VERDE
22	TDSF	TAKE DOWN <i>SENIOR</i>	SECONDA - da 50 ed oltre	35	VERDE
RICURVO MODERNO					
MASCHILE					
23	RSLM	STILE LIBERO	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	60	BIANCO
24	RSLMS	STILE LIBERO <i>SENIOR</i>	SECONDA - da 50 a 59 anni	60	BIANCO
25	RSLMM	STILE LIBERO <i>MASTER</i>	TERZA - da 60 ed oltre	60	BIANCO
26	RANM	ARCO NUDO	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	50	ROSSO
27	RANMS	ARCO NUDO <i>SENIOR</i>	SECONDA - da 50 a 59 anni	50	ROSSO
28	RANMM	ARCO NUDO <i>MASTER</i>	TERZA - da 60 ed oltre	50	ROSSO
FEMMINILE					
29	RSLF	STILE LIBERO	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	50	ROSSO
30	RSLFS	STILE LIBERO <i>SENIOR</i>	SECONDA - da 50 ed oltre	50	ROSSO
31	RANF	ARCO NUDO	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	40	BLU
32	RANFS	ARCO NUDO <i>SENIOR</i>	SECONDA - da 50 ed oltre	40	BLU

RIEPILOGO DELLE CLASSI DI TIRO / PICCHETTI NELLE GARE FIELD

- CLASSI GIOVANILI -

(solo terza classe)

ID	CODICE DIVISIONE	CLASSE TIRO	CLASSE ANAGRAFICA	DIST. MAX METRI	PICCHETTO
COMPOUND					
MASCHILE					
33	CSLJ3M	STILE LIBERO	TERZA - da 15 a 17 anni	60	BIANCO
34	CPFJ3M	PIN FISSI	TERZA - da 15 a 17 anni	60	BIANCO
35	CANJ3M	ARCO NUDO	TERZA - da 15 a 17 anni	50	ROSSO
FEMMINILE					
36	CSLJ3F	STILE LIBERO	TERZA - da 15 a 17 anni	60	BIANCO
37	CPFJ3F	PIN FISSI	TERZA - da 15 a 17 anni	50	ROSSO
38	CANJ3F	ARCO NUDO	TERZA - da 15 a 17 anni	40	BLU
TRADIZIONALE					
MASCHILE					
39	LBJ3M	LONGBOW	TERZA - da 15 a 17 anni	40	BLU
40	TDJ3M	TAKE DOWN	TERZA - da 15 a 17 anni	40	BLU
FEMMINILE					
41	LBJ3W	LONGBOW	TERZA - da 15 a 17 anni	35	VERDE
42	TDJ3W	TAKE DOWN	TERZA - da 15 a 17 anni	35	VERDE
RICURVO MODERNO					
MASCHILE					
43	RSLJ3M	STILE LIBERO	TERZA - da 15 a 17 anni	60	BIANCO
44	RANJ3M	ARCO NUDO	TERZA - da 15 a 17 anni	50	ROSSO
FEMMINILE					
49	RSLJ3F	STILE LIBERO	TERZA - da 15 a 17 anni	50	ROSSO
45	RANJ3F	ARCO NUDO	TERZA - da 15 a 17 anni	40	BLU

(b)

DESCRIZIONE

62. La GARA FIELD consiste in un percorso di tiro che può essere ad **anello** o **lineare** e che si compendia **sempre** di DUE (2) unità (“**UNITA’**”) di gara - *inframmezzate da una pausa della durata stabilita dalla SOCIETÀ organizzatrice* - composte da **14 (quattordici)** piazzole di tiro ciascuna, per un totale di 28 piazzole per la GARA completa.
63. Nel caso di percorso lineare si percorrerà due volte lo stesso percorso; viceversa nel caso di percorso ad anello si effettuerà il percorso completando l’anello una volta sola (oppure, anche in questo caso, due volte, qualora le due unità da 14 piazzole non siano state predisposte in modo consecutivo).
64. Ad ogni piazzola gli arcieri scoccheranno 3 (tre) frecce per il totale di **42 (quarantadue) frecce per UNITA’** e di **84 per la GARA completa**, nell’intervallo di tempo per freccia specificato al punto 12.ii) fatto salvo un principio analogo a quello di cui al punto n. 24 che consente la possibilità per la SOCIETÀ organizzatrice di definire un orario massimo per la consegna degli *score*, in via cumulativa o del tutto alternativa ai quanto previsto nel precitato punto 12.ii).
65. Ogni UNITA’ è sempre composta da un *mix variabile di 2 (due) tipologie di piazzole*. **In ciascuna UNITA’ vi saranno, infatti, piazzole di tipo “STANDARD” (11) e di tipo “WALK” (3).**
66. Più in particolare:
- nelle 11 (undici) piazzole STANDARD dell’UNITA’ gli arcieri tireranno (*non necessariamente in quest’ordine essendo lo stesso rimesso alla discrezionalità della SOCIETÀ organizzatrice*) alle seguenti distanze e sui seguenti bersagli: **33 frecce complessive per arciere**

1) distanza metri n. frecce	2) distanza metri n. frecce	3) distanza metri n. frecce	4) distanza metri n. frecce	Bersaglio / cm
10 3 frecce	15 3 frecce	20 3 frecce	25 3 frecce	35 cm
30 3 frecce	35 3 frecce	40 3 frecce	45 3 frecce	50 cm
50 3 frecce	55 3 frecce	60 3 frecce		65 cm

NB: nel prospetto le distanze massime sono riferite ai picchetti BLANCHI.

- nelle 3 (tre) piazzole **WALK** dell'UNITA' gli arcieri tireranno sempre tre frecce, una dopo l'altra sulla stessa visuale (vedi infra), spostandosi, tuttavia, **VERSO** il bersaglio nell'intervallo dei tiri tra queste: **9 frecce complessive per arciere**

	Bersaglio / cm	Bersaglio / cm	Bersaglio / cm	
	20 cm	50 cm	65 cm	Spostamento
3° picchetto	5 metri 1 freccia	25 metri 1 freccia	50 metri 1 freccia	Tiro
2° picchetto	10 metri 1 freccia	30 metri 1 freccia	55 metri 1 freccia	tiro e ↑
1° picchetto	15 metri 1 freccia	35 metri 1 freccia	60 metri 1 freccia	tiro e ↑
	UNA PLAZZOLA	UNA PLAZZOLA	UNA PLAZZOLA	

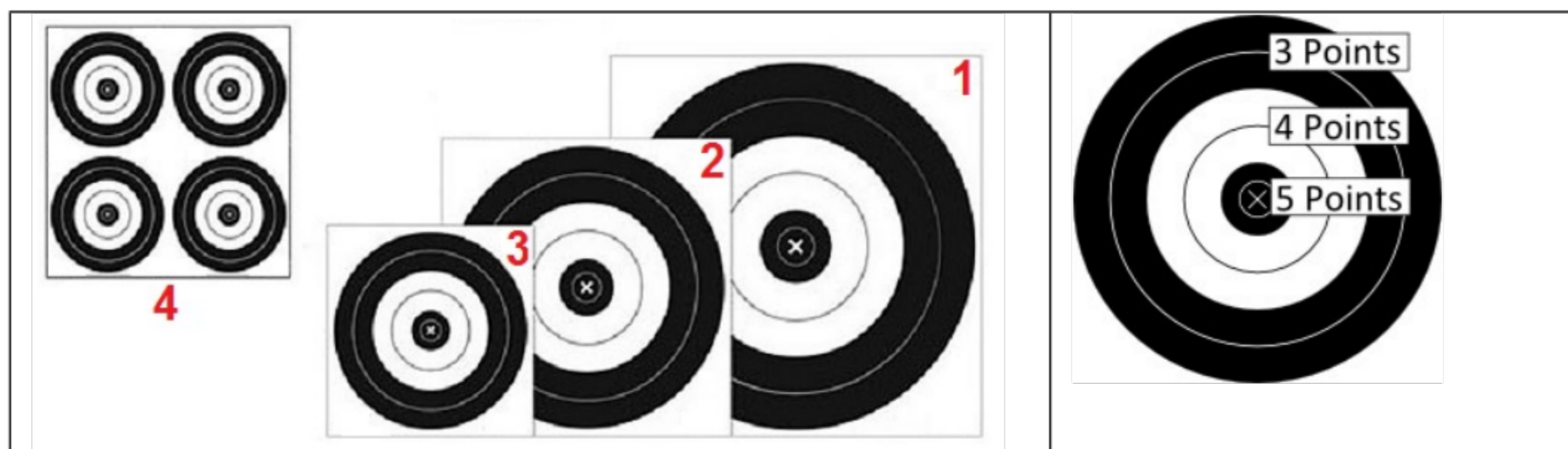
NB: nel prospetto le distanze massime sono riferite ai picchetti BLANCHI.

(c)

VISUALI – PUNTEGGI – DISTANZE IN RELAZIONE ALLE VISUALI

67. Si utilizzeranno visuali di quattro tipi dalle seguenti dimensioni / diametri (dall'esterno verso l'interno) e zone punti:

DIAMETRO VISUALE Numero della visuale. Cfr. sotto (*)	65 cm 1	50 cm 2	35 cm 3	20 cm 4	Punteggio
Esterno primo anello nero	65 cm	50 cm	35 cm	20 cm	3
Esterno secondo anello nero	52 cm	40 cm	28 cm	16 cm	3
Esterno primo anello bianco	39 cm	30 cm	21 cm	12 cm	4
Esterno secondo anello bianco	26 cm	20 cm	14 cm	8 cm	4
Esterno spot centrale nero	13 cm	10 cm	7 cm	4 cm	5
Esterno della X (che si conta solo per gli spareggi)	6.5 cm	5 cm	3.5 cm	2 cm	5



68. **L'anello della X verrà usato solo per gli spareggi.** Ovviamente ogni "miss" equivarrà a zero (0) punti.
69. Con riferimento alla distribuzione delle dimensioni delle visuali in rapporto in alle distanze di tiro valgono i seguenti criteri in relazione:

BERSAGLIO / CM	RIFERIMENTO	DA METRI	A METRI
20 cm	4	5	14
35 cm	3	15	29
50 cm	2	30	45
65 cm	1	46	60

d)

POSIZIONAMENTO DELLE VISUALI ECC.

70. Al fine di ridurre la possibilità di eventuali danni alle frecce si potranno utilizzare sempre bersagli multipli (*tranne che per la visuale n. 1 per la quale verranno eventualmente posizionati più battifreccia*), ancorché, in genere, i bersagli multipli vengano utilizzati soltanto alle distanze corte.
71. In ogni caso i bersagli dovranno essere accoppiati sui battifreccia secondo il seguente schema:
➤ la visuale n. 1 dovrà essere posizionata **da sola** su di un singolo battifreccia;

- la visuale n. 2 dovrà essere posizionata in ragione di **due** visuali dello stesso tipo per ciascun battifreccia;
- la visuale n. 3 dovrà essere posizionata in ragione di **quattro** visuali dello stesso tipo per ciascun battifreccia
- la visuale n. 4 (da quattro centri individuali riferibili ad un solo arciere) dovrà essere posizionata in ragione di **quattro** visuali dello stesso tipo per ciascun battifreccia (in modo da visualizzarsi 16 centri totali). **Più in particolare su questa visuale il centro in alto a sinistra dovrà essere considerato inesistente e su di esso non si dovrà mai tirare (tranne che nel TOTAL FIELD ROUND)**.

72. Le visuali verranno posizionate su dei battifreccia alloggiati indifferentemente (a discrezione della SOCIETÀ organizzatrice) su dei supporti (c.d. *cavalletti*) del medesimo tipo e con il centro del battifreccia posto ed entro i medesimi parametri previsti per le GARA TARGA (vedi *APPENDICE specifica*) oppure su supporti triangolari a terra), oppure ancora del genere di cui alle foto che seguono ancorati direttamente od indirettamente a terra.



73. Quanto sopra tenendosi sempre conto della necessità di adottare tutte le necessarie misure di sicurezza atte a prevenire danni e/o infortuni a persone o cose (ad es. tende dietro i battifreccia quando necessari, coperture in legno su materiali ferrosi, spazi necessari ecc. ecc.).

(e)

VISUALI SULLE QUALI TIRARE IN RELAZIONE ALL'ORDINE DEI TIRI

74. Una delle particolarità di questa tipologia di GARA risiede nell'attenzione che dovrà essere prestata dai PARTECIPANTI all'**individuazione delle visuali corrette sulle quali tirare** in relazione all'ordine dei tiri (dovuto anche dalla composizione della piazzola) dal momento che **le frecce che non saranno state scoccate sulle visuali corrette verranno considerate "MISS" ed alle stesse dovrà sempre essere attribuito uno 0 (zero)**.

75. In questa tipologia di GARA gli arcieri saranno sempre divisi in **gruppi di 4 (quattro) persone per pattuglia** i componenti delle quali concorderanno fra loro l'ordine di tiro secondo la sequenza - linee di tiro - AC/BD che non potrà essere modificata per tutta la gara.

76. Nel caso di piazzole **STANDARD** composte da:

- una visuale per battifreccia: tutti i quattro gli arcieri (AC/BD) tireranno sulla stessa visuale le loro 3 frecce individuali;
- due visuali per battifreccia: i quattro arcieri tireranno (nella prima UNITA') le loro tre frecce individuali secondo lo schema (LETTERA ARCIERE / NUMERO FRECCIE):

A/3 - C/3	B/3 - D/3
-----------	-----------

- di quattro visuali per battifreccia: i quattro arcieri tireranno nella prima UNITA' le loro tre frecce individuali secondo lo schema:

C/3	D/3
A/3	B/3

- ATTENZIONE -

77. Alla fine della prima UNITA' gli arcieri che tiravano sulle visuali di sinistra procederanno nella seconda UNITA' tirando a destra e viceversa; analogamente quelli che nella prima UNITA' tiravano nelle visuali in alto proseguono nella seconda UNITA' tirando in basso e viceversa.

78. Le piazzole di tipo **WALK** saranno, invece, poste alle distanze già descritte e qui di seguito ulteriormente riportate per comodità del lettore. Su di esse gli arcieri tireranno una prima freccia dal 1° picchetto posto alla distanza più lontana, si sposteranno, indi da tale posizione in avanti verso il bersaglio fino a raggiungere la seconda postazione (2° picchetto) e faranno altrettanto con la terza freccia (3° picchetto in avanti verso il bersaglio). Il tutto come meglio rappresentato dal prospetto riepilogativo che dà conto dei bersagli utilizzabili, delle distanze e del movimento dal picchetto più lontano a quello più vicino per ciascuna distanza.

	Bersaglio / cm	Bersaglio / cm	Bersaglio / cm	
	20 cm	50 cm	65 cm	Spostamento
3° picchetto	5 metri	25 metri	50 metri	Tiro
n. frecce	1 freccia	1 freccia	1 freccia	
2° picchetto	10 metri	30 metri	55 metri	tiro e ↑
n. frecce	1 freccia	1 freccia	1 freccia	
1° picchetto	15 metri	35 metri	60 metri	tiro e ↑
n. frecce	1 freccia	1 freccia	1 freccia	
	UNA PLAZZOLA	UNA PLAZZOLA	UNA PLAZZOLA	

NB: nel prospetto le distanze massime sono riferite ai picchetti BIANCHI.

(f)

CLASSI CON PICCHETTI ROSSI, BLU E VERDI SULLE PLAZZOLE OLTRE I 40 E 50 METRI

79. Le tabelle sopra riportate che prevedono distanze fino a 60 metri si applicano, evidentemente, ai soli picchetti BIANCHI. Ciò non vuol dire che le classi di tiro contraddistinte dai picchetti ROSSI, BLU e VERDI ai sensi della presente sezione non tireranno in quelle piazzole ma soltanto che anche in esse vi saranno SEMPRE, oltre al picchetto BIANCO, un picchetto ROSSO, un picchetto BLU ed uno VERDE posti rispettivamente alle distanze massime di tiro previste dalla GARA FIELD per le CLASSI contraddistinte da tali picchetti che conseguentemente tireranno da essi (nell'esempio) sulla visuale da 65 cm.

(g)

RIEPILOGO DELLE REGOLE DI TIRO E PUNTEGGIO

80. Ogni arciera scocca 3 (tre) frecce su ciascuno dei bersagli del percorso per ciascuna delle DUE UNITA'. Il modo in cui debbono essere scoccate le frecce dipende interamente dalla disposizione del percorso. In 11 piazzole l'arciera scocca tre frecce da un singolo picchetto di tiro. In 3 piazzole l'arciera scocca sempre 3 (tre) frecce sullo stesso bersaglio ma da postazioni diverse spostandosi verso il bersaglio (WALK). Poiché il totale delle frecce da tirare sarà sempre di **42** (33+9) per UNITA' ed **84** per la GARA completa e che il punteggio massimo conseguibile per ciascuna freccia è di 5, ne consegue che si avranno i seguenti punteggi massimi: **210 per UNITA' e 420 per la GARA completa.**

(h)

ALTERNATIVA "TOTAL FIELD ROUND"

81. In alternativa potrà essere disputata una GARA "TOTAL FIELD ROUND", sostanzialmente identica a quella standard, con la differenza che in questa versione "maggiorata" verranno scoccate, **quattro (4) frecce** per piazzola (anziché tre) nell'intervallo di tempo descritto al punto 12.ii), con un totale di **56** frecce per UNITA' e di **112** frecce per GARA intera; il tutto con il punteggio massimo di **280** per UNITA' e di **560** per GARA intera. Nella GARA "TOTAL FIELD ROUND" vi saranno **10 (dieci)** (e non 11) piazzole STANDARD, **3 (tre)** piazzole WALK ed **una (1)** piazzola "**FAN**" (che sostituisce la corrispondente standard a **40 metri**) nella quale gli arcieri tireranno su di un bersaglio da 50 cm. Nella piazzola FAN vi saranno sempre due visuali per battifreccia ed i quattro arcieri tireranno (nella prima UNITA') due frecce sul bersaglio a sinistra e due frecce sul bersaglio a destra; tuttavia essi - camminando sulla linea di tiro parallelamente ai bersagli (verrà apposta una linea a terra lunga 6 metri parallela al battifreccia con 4 postazioni di tiro, oppure verranno messi a terra 4 picchetti) - scoccheranno (partendo da sinistra) una prima freccia (sulla visuale di sinistra) del battifreccia di sinistra, poi si sposteranno nella seconda postazione verso destra per scoccare una seconda freccia sulla visuale di destra del battifreccia di sinistra indi si sposteranno ancora destra (terza postazione) per scoccare la prima freccia sulla visuale di sinistra del battifreccia di destra ed indi si sposteranno ancora verso destra (quarta postazione) per scoccare l'ultima freccia sulla visuale di destra del battifreccia di destra; il tutto secondo lo schema (LETTERA ARCIERE / NUMERO FRECCIE):

BATTIFRECCIA DI SINISTRA		BATTIFRECCIA DI DESTRA	
Pos 1 ↑ A/1 tiro e →	Pos 2 ↑ A/1 tiro e →	Pos 3 ↑ A/1 tiro e →	Pos 4 ↑ A/1 tiro
Pos 1 ↑ B/1 tiro e →	Pos 2 ↑ B/1 tiro e →	Pos 3 ↑ B/1 tiro e →	Pos 4 ↑ B/1 tiro
Pos 1 ↑ C/1 tiro e →	Pos 2 ↑ C/1 tiro e →	Pos 3 ↑ C/1 tiro e →	Pos 4 ↑ C/1 tiro
Pos 1 ↑ D/1 tiro e →	Pos 2 ↑ D/1 tiro e →	Pos 3 ↑ D/1 tiro e →	Pos 4 ↑ D/1 tiro

(viii)

PROTOCOLLI SANITARI

82. Ai sensi dell'art. 26 del Regolamento STA i Regolamenti AICS-ARCHERY ed i relativi allegati e/o APPENDICI possono essere temporaneamente sospesi e/o derogati, in tutto od in parte, dai Protocolli adottati dall'AICS in materia sanitaria (“**PROTOCOLLI**”), nella misura necessaria per l'applicazione di questi ultimi, oltreché dalle misure prevalenti che fossero emanate nel tempo dalle Autorità Pubbliche nella medesima materia.

La presente APPENDICE del Regolamento TTA è stata approvata dall'AICS nella data riportata in prima pagina.