

**SETTORE SPORTIVO NAZIONALE**

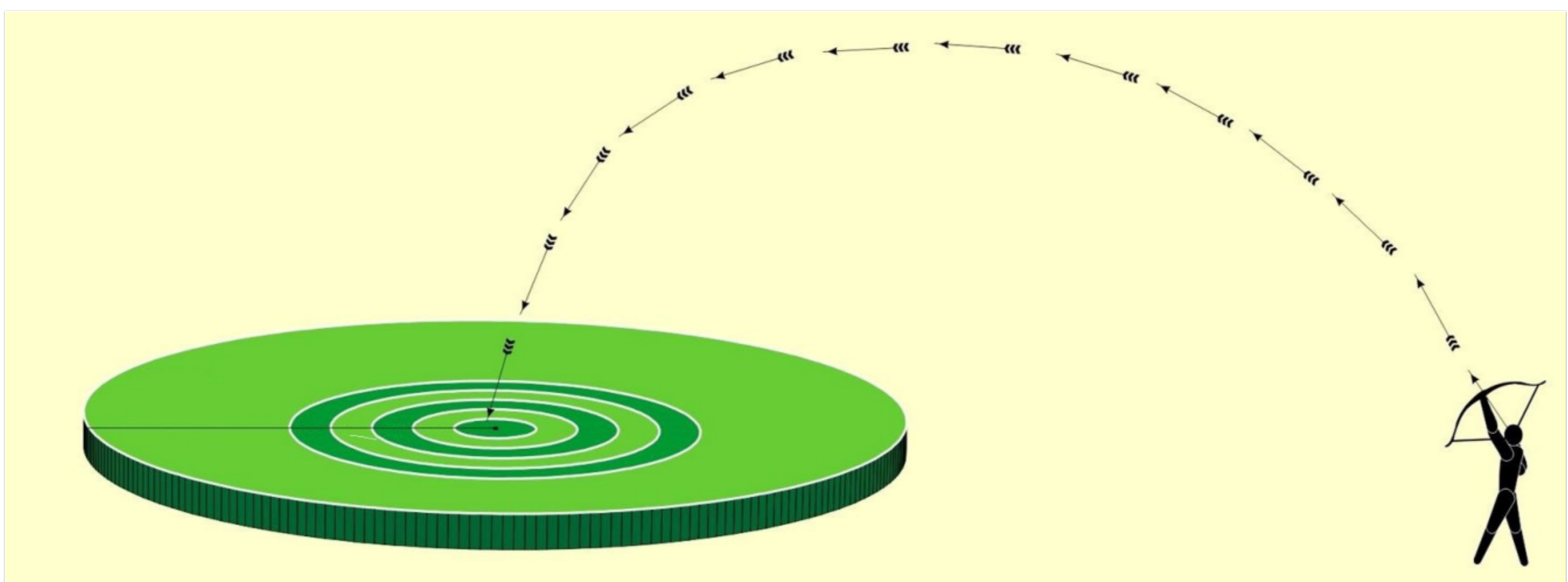
**AICS-ARCHERY**

**- TIRO CON L'ARCO -**

**APPENDICE AL**

**“Regolamento TTA”**

**“GARE CLOUT”**



**CODICI PER IL CARICAMENTO SUL REGISTRO CONI 2.0:**

**ID - CONI : DQ002 / SPORT: TIRO CON L'ARCO / DISCIPLINA: Flight e Clout**

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

**DEL 09/02/2021**



# “ GARE CLOUT ”

SEZ.	P/T	TITOLO / TAVOLE
(A)		PRINCIPI FONDAMENTALI
(B)		I DUE FORMATI DI GARA
(C)		LE VARIANTI SUI MATERIALI RISPETTO AL REGOLAMENTO TTA ED ALTRO
(D)		CLASSI DI TIRO
(E)		STANDING E W2 / ATTRIBUZIONE DEI PUNTI / ESCLUSIONE DALLE GARE CLOUT
(F)	(i)	SHORT RANGE CLOUT SHOOT
	(ii)	CAMPO DI GARA – CLOUT ED OUT
	(iii)	SEGNALAZIONI INTORNO AL CAMPO DI GARA
	(iv)	FRECCE DEGLI ARCIERI
	(v)	SVOLGIMENTO DELLA COMPETIZIONE
	(vi)	VERIFICA DEI PUNTI
(G)	(i)	LONG RANGE CLOUT SHOOT
	(ii)	SEGNALAZIONI INTORNO AL CAMPO DI GARA
	(iii)	FRECCE DEGLI ARCIERI
	(iv)	SVOLGIMENTO DELLA COMPETIZIONE
(H)		PROTOCOLLI SANITARI

Le discipline previste nella presente APPENDICE rientrano nella condizione di cui all'Art. 4.2 del Regolamento STA cosicché questa prevale sui **Regolamenti AICS-ARCHERY** e questi ultimi **conservano applicazione** residuale **per tutte le parti non normate e/o derogate dalla prima.**

**In ogni caso:**

- 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.

Ai soli fini di chiarezza si evidenzia, infine, che possono iscriversi e partecipare alle GARE previste dalla presente APPENDICE (che, peraltro, seguono sempre la medesima procedura autorizzativa prevista dai Regolamenti AICS-ARCHERY) i soggetti di cui all'Art. 10 del Regolamento STA.

## (A)

### PRINCIPI FONDAMENTALI

1. Il tiro *CLOUT* rappresenta all'interno dei formati di GARA normati dal SETTORE Tiro Con l'Arco dell'AICS una tipologia competitiva caratterizzata da una elevata *componente ludico-ricreativa, ancorché sportivo amatoriale competitiva.*
2. Ciò non vuol assolutamente dire che il livello di attenzione alla sicurezza sia inferiore, ma più semplicemente che vi è, in queste GARE, una ulteriore eliminazione di taluni aspetti formali non interessati da problematiche di sicurezza.
3. La particolarità delle GARE CLOUT (*per certi versi analoghe a quelle più tipicamente TARGA a cui sono accomunate ai fini classificatori meramente interni dell'AICS secondo la Regola n. 12 c) ii. del Regolamento TTA, pur restando distinte ai fini CONI*), è che il **bersaglio** non consiste in una targa o in una visuale apposta ad un battifreccia, quanto piuttosto **in una bandiera** (in uno dei suoi significati “*clout*” vuol anche dire “*a patch or piece of cloth or other material used to mend something*”) attaccata ad un'asta impiantata per terra, attorno alla quale, sempre a terra, vi sono dei cerchi fisici od *ideali* (misurati di volta in volta) necessari per l'attribuzione dei punteggi. Si tratta in genere di un tiro lungo (ed in alcuni casi MOLTO più lungo) rispetto ad altre tipologie di GARE e che richiede necessariamente accortezze addizionali essendo inteso che la possibilità di svolgere queste tipologie di GARE è sempre subordinata alla disponibilità di AREE SUFFICIENTEMENTE AMPIE E LUNGHE DA POTER SVOLGERE LE COMPETIZIONI IN TUTTA SICUREZZA. Per il resto a queste GARE si applicano, laddove non previsto e/o derogato da questa APPENDICE, sia le norme generali previste dal Regolamento STA che, *nella misura in cui siano applicabili a queste tipologie di gara*, quelle del Regolamento TTA previste per le GARE TARGA o a seconda dei casi A PERCORSO, e prime tra tutte quelle relative alla medesima procedura per il rilascio dei NULLA OSTA prevista da tale regolamento.

## (B)

### I DUE FORMATI DI GARA

4. I formati di GARE CLOUT dell'AICS sono:
  - il “**SHORT RANGE CLOUT SHOOT**” (“**SRCS**”); e
  - il “**LONG RANGE CLOUT SHOOT**” (“**LRCS**”)



5. Il primo di questi è stato messo a punto tenendo presente la realtà italiana che, per certi versi, può risultare diversa dalle tradizioni arcieristiche del mondo anglosassone; il secondo formato prende ispirazione diretta dal formato di gara prevalentemente utilizzato per questa disciplina in Gran Bretagna, pur modificandolo ed adattandolo alle esigenze ed alla logica dei Regolamenti AICS-ARCHERY.

(C)

**LE VARIANTI SUI MATERIALI RISPETTO AL REGOLAMENTO TTA ED ALTRO**

6. Rispetto a quanto previsto nel Regolamento TTA **nessun arco potrà superare le 60 libbre**; nel caso arco ricurvo, tradizionale tale libraggio verrà preso all'allungo AMO del tiratore [allungo naturale + 1 pollice e  $\frac{3}{4}$ ] e per il compound come *peack weight*, in entrambi i casi senza alcuna tolleranza.
7. In questa tipologia di GARE le frecce, la loro composizione e ed il loro peso hanno particolare rilevanza atteso che le sole **frecce consentite (DI QUALSIASI DIAMETRO)** sono, rispettivamente:
- **NELLE GARE SRCS: quelle di tipo "FLU-FLU" con punta normale e con gittata massima di 90 (NO-VANTA) metri tirando a 45°; OVVERO**
  - **NELLE GARE LRCS: quello di tipo "FLU-FLU" ovvero qualsiasi altro diverso tipo di freccia con punta normale e con gittata massima di 200 (DUECENTO) metri tirando a 45°.**
- Ad esempio nelle GARE LRCS i compound usano generalmente frecce di peso attorno 900 grani e più quando non siano sufficientemente frenate dall'impennaggio. In ogni caso si suggerisce di utilizzare frecce che **impattino a terra con un angolo che sia superiore ai 30°** atteso che diversamente esse si infileranno "sottoterra" e non saranno più recuperabili. Di qui la necessità di dotarsi comunque di **frecce particolarmente pesanti** in relazione a questa tipologia di GARE.*
8. Alla luce di quanto sopra e delle conseguenze che derivano dalla gittata delle frecce e dall'eventuale superamento da parte di queste di determinate soglie è di fondamentale importanza l'attività preparatoria di verifica della gittata svolta dai PARTECIPANTI in relazione alle loro frecce prima di partecipare a queste GARE.
- Per coloro che utilizzano i mirini si evidenzia che questi potrebbero necessitare di modifiche importanti (financo a spostarli completamente) dovute agli angoli particolarmente elevati delle traiettorie di tiro che tendono a renderli inutilizzabili rispetto al normale posizione per il tiro alla targa.*
9. Stante la particolarità della disciplina sono inoltre ammessi, in deroga ai Regolamenti AICS-ARCHERY, cannocchiali sulla linea di tiro.

(D)

**CLASSI DI TIRO**

10. Nelle GARE CLOUT le DIVISIONI e le CLASSI di tiro sono le medesime delle GARE TARGA; più in particolare esse tireranno alle distanze previste per esse in relazione a ciascun formato di GARA tra SRCS e LRCS (nelle ultime pagine di questa APPENDICE è riportato il riepilogo delle distanze suddiviso per classi in relazione alle due diverse tipologie di GARE previste).

(E)

**STANDING E W2 / ATTRIBUZIONE DEI PUNTI**

**ESCLUSIONE DALLE GARE CLOUT**

11. Purché ricorrano le condizioni di cui all'Art. 4.3 del Regolamento STA possono partecipare a questa tipologia di gara **anche** gli atleti paralimpici appartenenti alle categorie **STANDING** e **W2** che vengono ammessi nella medesima divisione e/o classe di tiro rispettivamente applicabili agli altri PARTECIPANTI.
12. La regolarità delle GARE CLOUT è assicurata dagli UG secondo quanto previsto dai regolamenti nazionali emanati del SETTORE.
13. Con esclusivo riferimento alle questioni inerenti ai SOLI punteggi e loro attribuzione anche nelle GARE CLOUT non è prevista alcuna particolare forma arbitrale, salvo che particolari condizioni richiedano la necessità dell'intervento di un UG.
14. In linea di principio l'attribuzione e la registrazione dei punteggi nelle GARE CLOUT avvengono analogamente a quanto precisato dalla regola n. 18 del Regolamento TTA, fermo restando che qualora un UG si avveda che due o più ARCIERI concordino sull'attribuzione di punteggi non veritieri li ammonirà immediatamente (*richiamandoli al rispetto del principio di una "sana competizione sportiva"*) ed indi ne riferirà alla COMMISSIONE DI GARA, ai fini di quanto all'Art. 20.3, ed al DDT che li escluderà definitivamente dalla GARA nel caso di reiterazione di tale condotta.
15. Qualsiasi violazione, situazione, comportamento e/o condotta contraria alla presente APPENDICE e/o ai Regolamenti AICS-ARCHERY, rilevata da un UG (ovvero dal DDT) in occasione dello svolgimento della GARA (premiazione inclusa), forma oggetto di quanto previsto dagli Artt. 23 e ss. del Regolamento STA. Produrrà altresì l'immediata esclusione dalla GARA dell'interessato **qualsiasi violazione rilevata relativamente al materiale utilizzabile / ammesso od il superamento anche con una freccia soltanto della linea di sicurezza specificata per ciascuna delle due diverse tipologie di GARA CLOUT, ovvero delle linee laterali di bordo campo.**
16. Premiazioni: si applicano anche alle GARE CLOUT i principi ed i criteri previsti dal Regolamento STA.



(F)

## "SHORT RANGE CLOUT SHOOT"

- (i)
17. Il SHORT RANGE CLOUT SHOOT ("SRCS") rappresenta il **TIRO "CORTO" ALLA BANDIERA** nello AICS. Si tratta di una disciplina **CHE SI SVOLGE ALLA DISTANZA UNICA - PER TUTTE LE DIVISIONI E CLASSI DI TIRO - DI 70 METRI.**

(ii)

### CAMPO DI GARA – CLOUT ED OUT

18. Al fine dell'approntamento del campo di GARA si dovrà considerare che **l'area utile di gara** dovrà perlomeno avere le seguenti **misure MINIME**:

- una *lunghezza* **di metri 110 dalla linea di tiro e di ulteriori 50 metri subito dietro i 110, cosicché il CAMPO DI GARA dovrà essere PERLOMENO DI 160 METRI IN LUNGHEZZA DALLA LINEA DI TIRO;**
- una *larghezza* totale adeguata al numero dei partecipanti **pari ad un metro per la metà dei partecipanti totali** (200 partecipanti = 100 metri, intendendosi sempre che essi verranno suddivisi in due turni di tiro - A/B - e che a loro verrà assegnato uno spazio di un metro in larghezza sulla linea di tiro) e caratterizzata da **un ulteriore spazio laterale a destra ed a sinistra pari ad almeno 30 metri per lato** (cosicché nell'esempio che precede il CAMPO DI GARA dovrà risultare largo almeno 160 metri).

19. Rilevate le dimensioni minime del CAMPO DI GARA come sopra si procederà:

- i. a verificare che esso sia regolarmente squadrato (utilizzando il metodo di Pitagora [cateto 1: 30mt, cateto 2: 40mt e ipotenusa : 50 mt] su tre vertici dello stesso dello stesso); e
- ii. a tracciare:
  1. una prima linea a 70 metri dalla linea di tiro: **LINEA dei CLOUT** (bandiere);
  2. una seconda a 80 metri sempre dalla linea di tiro: **LINEA degli OUT** (eliminazioni);
  3. una terza a 90 metri sempre dalla linea di tiro: **END ZONE**;
  4. **davanti la linea di tiro** (a tre metri da questa) dovrà essere segnata una quarta linea la "linea dei 3 (tre) metri" al di là della quale le frecce eventualmente cadute saranno comunque considerate come validamente scoccate.
  5. **dietro la linea di tiro** (a tre metri da questa) dovrà essere segnata una quinta linea la "linea di attesa" al di là della quale stazioneranno gli arcieri in attesa di tirar nel turno successivo .
- iii. a tracciare i **CORRIDOI DEI CLOUT** che dovranno essere **larghi 5 metri** per ciascun CLOUT (nell'esempio di 100 metri di larghezza dell'area utile di gara vi saranno, quindi, 20 CLOUT possibili da inserire sul campo).
- iv. a posizionare i CLOUT al centro di ciascun corridoio sulla LINEA dei CLOUT; più in particolare i CLOUT saranno costituiti da un'asta che NON uscirà da terra più di **80** cm alla quale sarà attaccata una BANDIERA alta 30 cm e lunga almeno 60 cm; in alternativa si potrà utilizzare un triangolo equilatero dal lato di **40** cm in materiale plastico (di qualsiasi colore) ancorato all'asta come nell'esempio qui sotto a destra;

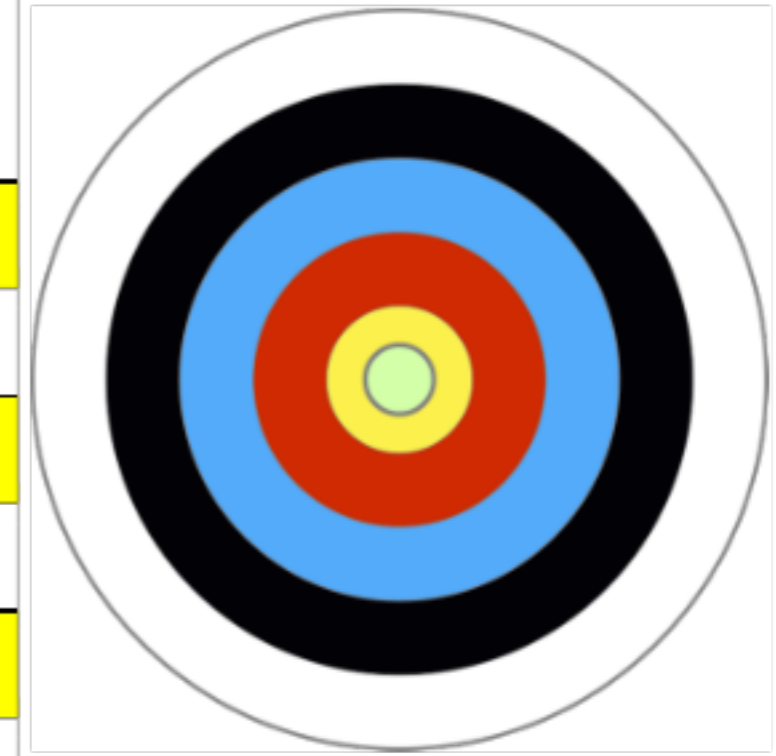


- v. ad apporre un picchetto rosso sulla mezzeria di ciascun corridoio di tiro sulla linea di tiro perpendicolarmente a ciascun CLOUT.

20. Effettuate le operazioni di cui sopra si procederà all'apposizione degli ANELLI dell'1 intorno a ciascun CLOUT (DIAMETRO 3,10 METRI = 310 CM per questa GARA), utilizzando del gesso (o simile materiale) ed indi alla predisposizione ed apposizione delle "**corde di misurazione**" in ragione di una per ciascun CLOUT; più in particolare esse saranno costruite in modo tale da riportare su di esse LE SEGUENTI MISURE IN CENTIMETRI (ROSSO):



SCORE	DISTANZE DIAMETRO ANELLO	COLORI TEORICI	DISTANZA 70 MT	CORDA CM
1	ANELLO 1 IN CM.	BIANCO	310	155
2	ANELLO 2 IN CM.	NERO	248	124
3	ANELLO 3 IN CM.	AZZURRO	186	93
4	ANELLO 4 IN CM.	ROSSO	124	62
5	ANELLO 5 IN CM.	GIALLO	62	31
6	ANELLO 6 IN CM.	CLOUT	31	15,5

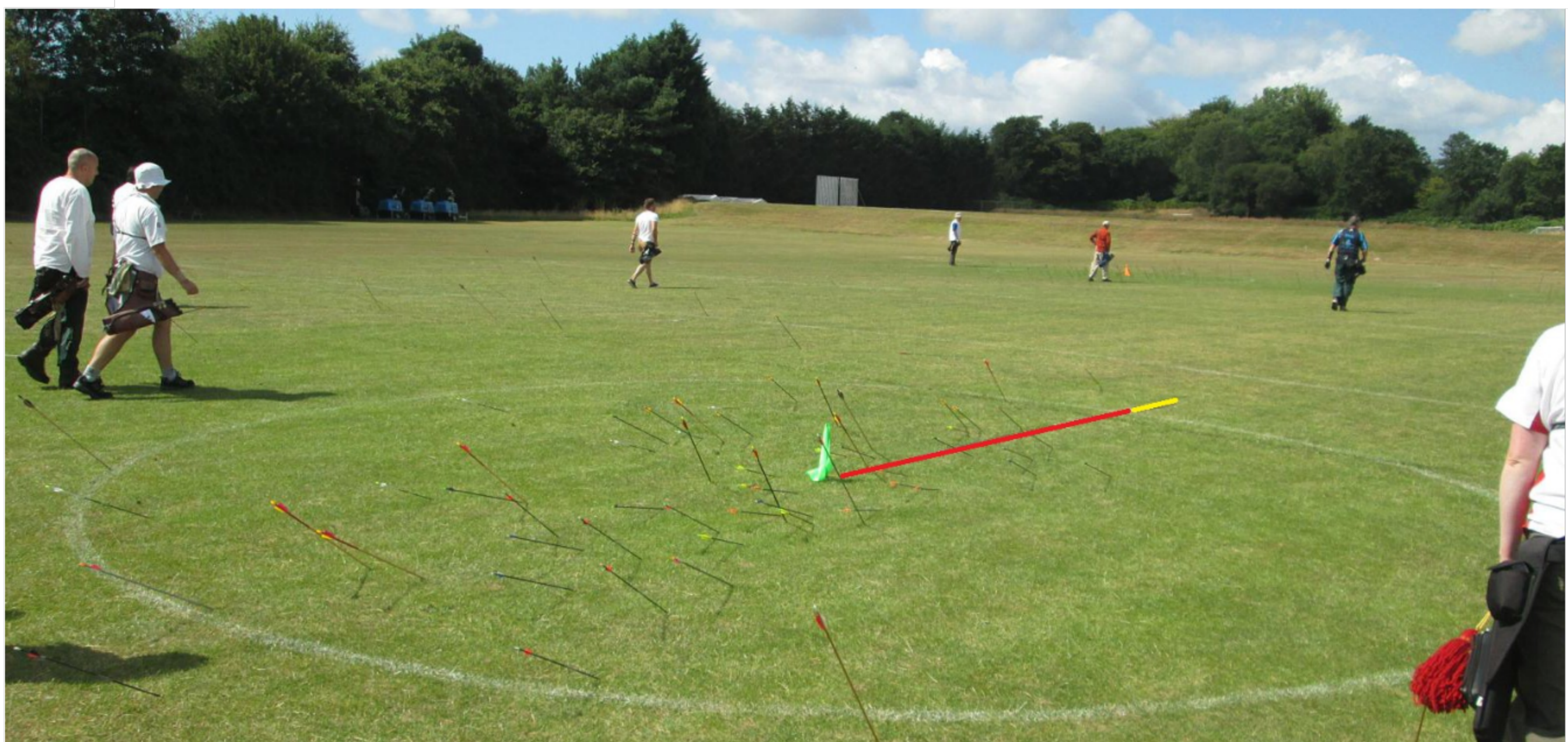


Si noti che **solo** le prime tre misure che partono dal centro seguono la logica del raddoppio (punti 6, 5 e 4) e che a partire dalla quarta misura (3, 2 ed 1) la progressione segue parametri in parte diversi. L'immagine in scala qui sopra rende chiaramente l'idea della progressione disallineata per i due gruppi di misure.

21. Le corde di misurazione verranno ancorate al CLOUT (una per ciascuno di essi) utilizzando un anello metallico (o un sistema equivalente idoneo alla rotazione della corda attorno al CLOUT) come nella foto qui sotto ed avranno alla loro estremità un "bastone" di trazione della stessa che ne faciliterà l'uso senza abbassarsi:



22. Esse più in particolare, durante i tiri, dovranno essere posizionate nella direzione verso l'uscita dal campo (seguendo la direzione del volo delle frecce) come nella foto che segue e dovranno sempre essere riportate in tale posizione prima della ripresa dei tiri:





(iii)

### SEGNALAZIONI INTORNO AL CAMPO DI GARA

23. Al fine dello svolgimento della competizione in sicurezza, l'intera area di gara:

- non dovrà presentare ostacoli di alcun tipo;
- dovrà essere **chiaramente demarcata** con appositi cartelli riportanti la scritta di **"ATTENZIONE ZONA DI TIRO CON L'ARCO"** (o similari) **sia oltre i 160 metri** sia ai lati del campo di tiro (**suggerendosi che questo venga sempre delimitato da apposita recinzione**);
- *la SOCIETÀ organizzatrice si farà inoltre carico di posizionare "strategicamente" persone della propria organizzazione (riconoscibili attraverso apposito "pass") nei punti di accesso al terreno di gara al fine di inibire l'accesso all'intera area di gara da parte di terzi non autorizzati;*

(iv)

### FRECCHE DEGLI ARCIERI E VERIFICA DELLA GITTATA

24. Ogni arciera deve dotarsi di **almeno 6 frecce del tipo ammesso (FLU-FLU" con punta normale e con gittata massima di 90 metri a 45°).**
25. Prima dell'inizio della gara vengono effettuati dei tiri di prova per verificare la gittata massima delle frecce degli arcieri le quali tirate **ad un angolo di 45°** non dovranno **mai** superare la **gittata massima di 90 metri dalla linea di tiro (END ZONE)**. A giudizio del DDT tale verifica potrà essere comunque ripetuta in un momento qualsiasi della competizione. **Gli arcieri con frecce non in regola e/o che superano la END ZONE tirando a 45° vengono immediatamente esclusi dalla gara.**

Frecce "FLU-FLU" con punta normale e con gittata massima di 90 metri a 45°



(v)

### SVOLGIMENTO DELLA COMPETIZIONE

26. Gli Arcieri si distribuiscono liberamente lungo la linea di tiro ed *a cavallo della stessa* all'interno del proprio CORRIDOIO del CLOUT cui sono assegnati - **in ragione di 5 arcieri per corridoio** - senza alcun particolare ordine o posizione all'interno dello stesso, potendo anche cambiare posizione da volée in volée pur continuando a tirare sullo stesso CLOUT loro assegnato.



27. In relazione al numero dei PARTECIPANTI ed alle dimensioni del CAMPO di GARA gli arcieri verranno divisi dalla SOCIETÀ organizzatrice nei TURNI DI TIRO A/B essendo inteso che questo non potrà mai cambiare fino



- al termine della competizione ed intendendosi altresì che nelle volee dispari tirerà sempre il turno "A" ed in quelle pari il turno "B".
28. La gara vera e propria comincia - successivamente ad **almeno** 3 (tre) volee di prova [*per un numero illimitato di frecce*] - dopo il terzo fischio / segnale dato dal DDT (ovvero dal tavolo di GARA su indicazione di questi).
  29. L'inizio della GARA è preannunciato **verbalmente** dal DDT dicendo "**GARA DALLA PROSSIMA VOLEE**".
  30. Al fine di cadenzare i tempi ed i ritmi di GARA verranno utilizzati segnali e dispositivi vari secondo quanto previsto dalla Regola n. 76 e ss. del Regolamento TTA.
  31. Gli arcieri scoccheranno **60 frecce TOTALI** (di GARA) suddivise in **12 volee da 5 (cinque) frecce ciascuna**, per quanto possibile senza intervalli od interruzioni non necessari ad eccezione dei soli recuperi delle frecce e/o dei recuperi per rottura dei materiali. Le 5 frecce di ciascuna volee verranno scoccate nell'intervallo di **230 secondi** per volee.
  32. Le frecce potranno essere recuperate **SOLO** dopo il segnale / parola "**recupero**" dato dal DDT.
  33. Il recupero avverrà generalmente ogni serie di cinque frecce; tuttavia la SOCIETÀ organizzatrice può concordare con il DDT una tempistica diversa (dandone preventiva segnalazione, anche eventuale, nell'invito di GARA). A tal fine si suggerisce che gli arcieri abbiano almeno 10 frecce uguali nella loro faretra.

(vi)

### VERIFICA DEI PUNTI

34. Come detto l'attribuzione e la registrazione dei punteggi delle gare CA avvengono sulla base di quanto precisato dalla regola n. 18 del Regolamento TTA.
35. A tal fine gli ARCIERI ricevuto il segnale di "**recupero**" dal DDT si avvicineranno al loro CLOUT.



36. Al fine delle rilevazione dei punteggi assegnabili alle loro frecce gli ARCIERI *utilizzeranno la corda di misurazione* ancorata al CLOUT *facendola ruotare intorno allo stesso*. Uno degli arcieri terrà lo "**stick**" (il bastone attaccato alla corda) e gli altri (nel nostro caso 6 avendo sei zone punto) si distribuiranno lungo la corda, *uno per ogni "zona punto"* raccogliendo le frecce che ricadono nella sua zona man mano che questa viene fatta ruotare intorno al CLOUT tenendola per lo *stick*. Dopodiché le frecce verranno messe a terra nelle rispettive zone punte come nella foto a destra del punto 38) che segue per l'assegnazione dei punti da riportare sullo *score* e per il loro ritiro da parte degli arcieri.

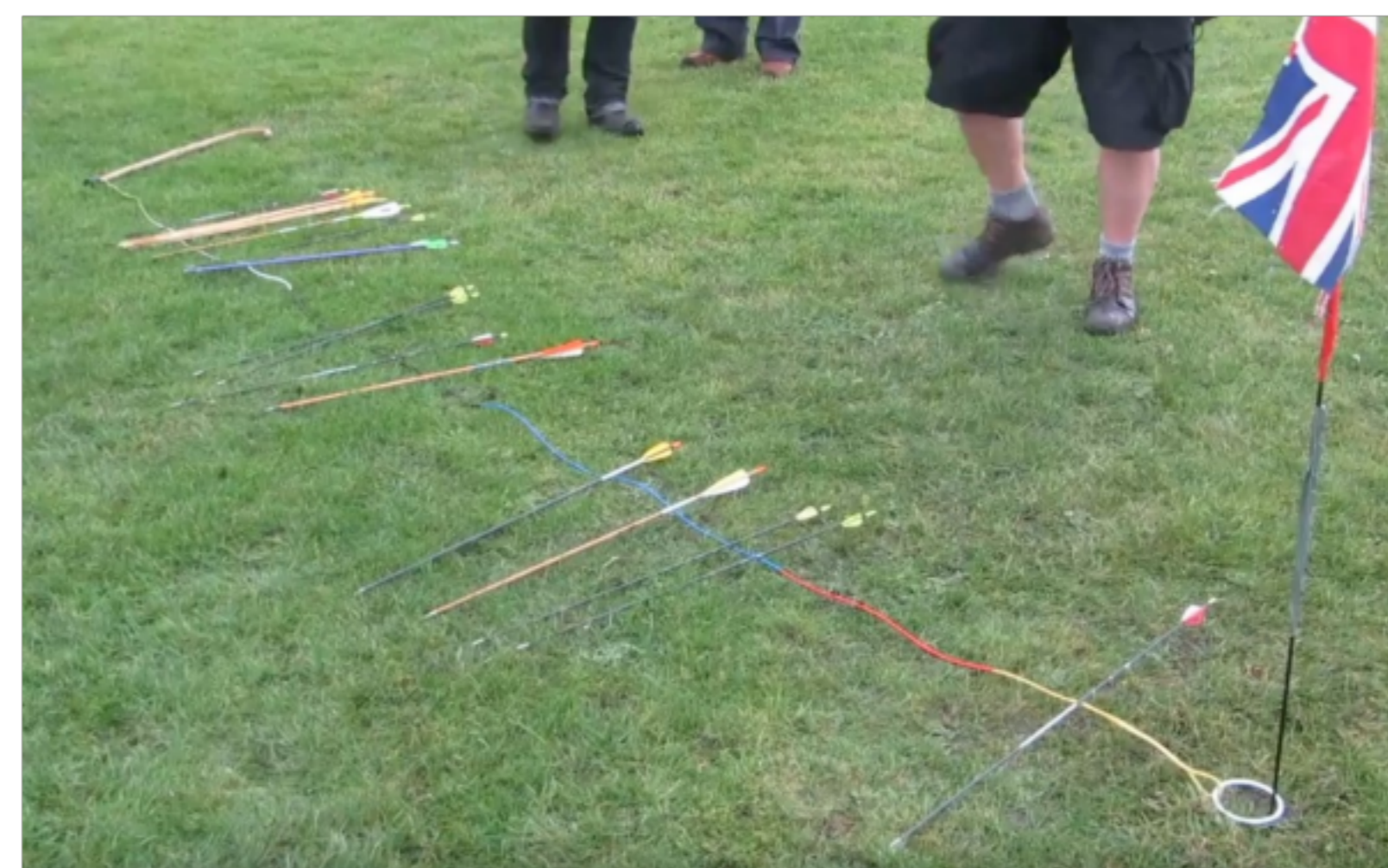


37. Al fine dell'attribuzione del punteggio conseguito si considererà la parte visibile della freccia immediatamente a contatto con il terreno in cui questa è infilata (non quindi l'eventuale ulteriore parte invisibile e più profonda e penetrata nel terreno, ancorché più vicina al CLOUT).



38. I punti verranno assegnati attraverso la corda di misurazione in base alla distanza dal CLOUT all'interno dei rispettivi anelli come a seguire:

SCORE	DISTANZE DIAMETRO ANELLO	COLORI TEORICI	DISTANZA 70 MT	CORDA
1	ANELLO 1 IN CM.	BIANCO	310	155
2	ANELLO 2 IN CM.	NERO	248	124
3	ANELLO 3 IN CM.	AZZURRO	186	96
4	ANELLO 4 IN CM.	ROSSO	124	62
5	ANELLO 5 IN CM.	GIALLO	62	31
6	ANELLO 6 IN CM.	CLOUT	31	15,5



39. A differenza di altre competizioni CLOUT la SRCS prevede l'area addizionale del "6" che ha un duplice significato ed effetto (in questa GARA), la linea degli **OUT** e quella di **END ZONE** secondo quanto al punto 19. Tali particolarità e varianti producono al fine dello svolgimento di **questa GARA** le seguenti conseguenze:

- i. tutte le frecce che superano la linea degli OUT NON potranno più essere scoccate dagli arcieri da queste interessate nelle volee successive all'OUT fino a fine GARA (*a meno che l'arciere interessato consegua frattanto un 6 con una delle frecce rimastegli*); in altre parole non solo verrà attribuito uno ZERO ad una freccia che non sia nemmeno entrata nell'anello 1, ma essa, ove essa abbia SUPERATO la linea degli OUT a 80 metri, verrà esclusa dal tiro per tutte le volee successive cosicché l'arciere da questa interessato potrà tirare per il resto della GARA non già 5 frecce bensì 4 e così via; **TUTTAVIA:**
  - a. ove il numero delle frecce di un dato arciere che abbiano oltrepassato la linea degli OUT in una data volee sia superiore ad 1 se ne toglierà 1 (una) soltanto per quella volee e così via fino a quando l'arciere non abbia eventualmente "sprecato" tutte le proprie 5 frecce (restando così escluso dalla GARA);
  - b. qualora un arciere che abbia precedentemente "sprecato" come sopra una o più frecce riesca a fare un "6" con una freccia tra quelle rimastegli sarà ammesso a "recuperare" (**purché se ne ricordi !!!**) tutte le frecce precedentemente "sprecate" ricomponendo così, dalla volee immediatamente successiva al "6", il numero iniziale di 5 frecce da poter tirare in tale nuova volee e così via;
- ii. **quanto sopra fermo restando che qualsiasi freccia che superasse la END ZONE (o che dovesse per qualsiasi motivazione uscire lateralmente da campo) produrrà l'immediata esclusione dalla GARA dell'arciere da questa interessato.**

40. Va da sé che tirate le 60 frecce vince la GARA colui / colei che, nella rispettiva classe di tiro, realizza il punteggio più alto rispetto agli altri.



(G)

# "LONG RANGE CLOUT SHOOT"

- (i)
41. Il LONG RANGE CLOUT SHOOT ("LRCS") è una GARA CS e rappresenta il TIRO "LUNGO" ALLA BANDIERA nell' AICS. Si tratta di una disciplina CHE SI SVOLGE A DISTANZE DIVERSE PER LE CLASSI DI TIRO SECONDO QUANTO A SEGUIRE.

GENERE	ETA' / BOW	DISTANZE MT.	GENERE	ETA' / BOW	DISTANZE MT.
MASCHILE	DA 18 IN SU' COMPOUND	185	FEMMINILE	DA 18 IN SU' COMPOUND	165
MASCHILE	DA 18 IN SU' TUTTI GLI ALTRI	165	FEMMINILE	DA 18 IN SU' TUTTI GLI ALTRI	130
MASCHILE	15-17 COMPOUND	165	FEMMINILE	15-17 COMPOUND	130
MASCHILE	15-17 TUTTI GLI ALTRI	130	FEMMINILE	15-17 TUTTI GLI ALTRI	105

42. Come si nota subito le tre classi di tiro scoccano le loro frecce a 3 distanze diverse (avendone una in comune a 130 metri), talchè tutti gli anelli dell'1 verranno conseguentemente riproporzionati alle relative distanze come segue:

SCORE	DISTANZE DIAMETRO ANELLO	185/165 MT	CORDA CM	130 MT	CORDA CM	105 MT	CORDA CM
1	ANELLO 1 IN CM.	750	375	600	300	480	240
2	ANELLO 2 IN CM.	600	300	480	240	384	192
3	ANELLO 3 IN CM.	450	225	360	180	288	144
4	ANELLO 4 IN CM.	300	150	240	120	192	96
5	ANELLO 5 IN CM.	150	75	120	60	96	48
6	ANELLO 6 IN CM.	75	37,5	60	30	48	24

43. Per il resto il LRCS segue sostanzialmente le medesime regole del SRCS pur con alcune differenze; più in particolare l'area utile di gara dovrà essere caratterizzata dalle seguenti misure MINIME:

- una lunghezza di metri 185 dalla linea di tiro e di ulteriori 65 metri subito dietro i 185, cosicché il CAMPO DI GARA dovrà essere PERLOMENO DI 250 METRI IN LUNGHEZZA DALLA LINEA DI TIRO;
- una larghezza totale adeguata al numero dei partecipanti pari ad un metro per la metà dei partecipanti totali (200 partecipanti = 100 metri, intendendosi sempre che essi verranno suddivisi in due turni di tiro - A/B - e che a loro verrà assegnato uno spazio di un metro in larghezza sulla linea di tiro) e caratterizzata da un ulteriore spazio laterale a destra ed a sinistra pari ad almeno 30 metri per lato (cosicché nell'esempio che precede il CAMPO DI GARA dovrà risultare largo almeno 160 metri).

44. Anche in questa variante del tiro CLOUT si procederà:

- i. a verificare che esso sia regolarmente squadrato (utilizzando il metodo di Pitagora [cateto 1: 30mt, cateto 2: 40mt e ipotenusa : 50 m]) su tre vertici dello stesso dello stesso); e
- ii. a tracciare:
  1. per ciascuna distanza dalla linea di tiro (185, 165, 130 e 105) le LINEE dei CLOUT mentre non verrà apposta la linea degli out che non esiste in questo formato di gara;
  2. una seconda linea a 210 metri dalla linea di tiro: SAFETY LINE
  3. una terza linea a 250 metri dalla linea di tiro: END ZONE;
  4. davanti la linea di tiro (a tre metri da questa) dovrà essere segnata la quarta linea ("linea dei 3 (tre) metri") al di là della quale le frecce eventualmente cadute saranno comunque considerate come validamente scoccate.
  5. dietro la linea di tiro (a tre metri da questa) dovrà essere segnata una quinta linea ("linea di attesa") al di là della quale stazioneranno gli arcieri in attesa di tirar nel turno successivo.
- iii. a tracciare i CORRIDOI DEI CLOUT che dovranno essere larghi come a seguire:



DIAMETRO ANELLO 1 (CM)	LARGHEZZA CORRIDOIO METRI	DISTANZE METRI DI TIRO A MT
480	7	105
600	9	130
750	12	165
750	12	185

- iv. a posizionare anche in questo caso i CLOUT al centro di ciascun corridoio sulla LINEA di ciascun CLOUT; anche qui i CLOUT saranno costituiti da un'asta che NON uscirà da terra più di 120 cm alla quale sarà attaccata una BANDIERA alta 30 cm e lunga almeno 60 cm; in alternativa si potrà utilizzare un triangolo equilatero dal lato di 60 cm in materiale plastico (di qualsiasi colore) ancorato all'asta come abbiamo visto più sopra con riferimento al SRCS;
- v. a posizionare le corde di misurazione verranno ancorate al CLOUT (una per ciascuno di essi) utilizzando un anello metallico (o un sistema equivalente) secondo i seguenti parametri ed in modo tale che riportino le seguenti misurazioni con riferimento ai rispettivi CLOUT:

SCORE	DISTANZE DIAMETRO ANELLO	185/165 MT	CORDA CM	130 MT	CORDA CM	105 MT	CORDA CM
1	ANELLO 1 IN CM.	750	375	600	300	480	240
2	ANELLO 2 IN CM.	600	300	480	240	384	192
3	ANELLO 3 IN CM.	450	225	360	180	288	144
4	ANELLO 4 IN CM.	300	150	240	120	192	96
5	ANELLO 5 IN CM.	150	75	120	60	96	48
6	ANELLO 6 IN CM.	75	37,5	60	30	48	24

- vi. ad apporre un picchetto rosso sulla mezzeria di ciascun corridoio di tiro sulla linea di tiro perpendicolarmente a ciascun CLOUT.

(ii)

#### SEGNALAZIONI INTORNO AL CAMPO DI GARA

45. Analogamente a quanto previsto per il SRCS al fine dello svolgimento del LRCS in sicurezza, l'intera area di gara:
- non dovrà presentare ostacoli di alcun tipo;
  - dovrà essere **chiaramente demarcata** con appositi cartelli riportanti la scritta di **"ATTENZIONE ZONA DI TIRO CON L'ARCO"** (o similari) **sia oltre i 250 metri** sia ai lati del campo di tiro (**suggerendosi che questo venga sempre delimitato da apposita recinzione**);
  - *la SOCIETÀ organizzatrice si farà inoltre carico di posizionare "strategicamente" persone della propria organizzazione (riconoscibili attraverso apposito "pass") nei punti di accesso al terreno di gara al fine di inibire l'accesso all'intera area di gara da parte di terzi non autorizzati;*

(iii)

#### FRECCE DEGLI ARCIERI

46. Ogni arciera deve dotarsi di **almeno 6 frecce del tipo ammesso (FLU-FLU" ovvero altra tipologia di freccia con punta normale e con gittata massima di 220 metri a 45°).**
47. Prima dell'inizio della gara vengono effettuati dei tiri di prova per verificare la gittata massima delle frecce degli arcieri le quali tirate **ad un angolo di 45°** non dovranno **mai** superare la **gittata massima di 210 metri dalla linea di tiro superando così la SAFETY LINE (posta a 40 metri prima della linea di END ZONE).** A giudizio del DDT tale verifica potrà essere comunque ripetuta in un momento qualsiasi della competizione. Gli arcieri con frecce non in regola e/o che superano la SAFETY LINE tirando a 45° vengono immediatamente esclusi dalla gara.

(iv)

#### SVOLGIMENTO DELLA COMPETIZIONE

48. Come detto, in sostanza il LRCS segue, con poche varianti, le medesime regole e logiche del SRCS; si prevede l'area addizionale del "6" ma in questo caso non è prevista, come abbiamo detto, la linea degli OUT mentre esiste quella di **SAFETY LINE** restando che qualsiasi freccia che superasse la stessa (o che dovesse per qualsiasi motivazione uscire lateralmente da campo) produrrà l'immediata esclusione dalla GARA dell'arciere da questa interessato.



49. I tempi e le modalità di svolgimento della GARA sono per il resto analoghe a quella del SRCS tirandosi 60 frecce di GARA anticipate dai tiri di prova come sopra e con l'intesa che vince la gara colui / colei che, nella rispettiva classe di tiro, realizza il punteggio più alto rispetto agli altri.

(H)

**PROTOCOLLI SANITARI**

50. 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.



**RIEPILOGO DELLE CLASSI DI TIRO  
NELLE GARE CLOUT  
- CLASSI ADULTE -**

ID	CODICE DIVISIONE	CLASSE TIRO	CLASSE ANAGRAFICA	SRCS Distanze Metri	LRCs Distanze Metri
<b>COMPOUND</b>					
<b>MASCHILE</b>					
1	CSLM	STILE LIBERO	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	70	185
2	CSLMS	STILE LIBERO <i>SENIOR</i>	SECONDA - da 50 a 59 anni	70	185
3	CSLMM	STILE LIBERO <i>MASTER</i>	TERZA - da 60 ed oltre	70	185
4	CPFM	PIN FISSI	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	70	185
5	CPFMS	PIN FISSI <i>SENIOR</i>	SECONDA - da 50 a 59 anni	70	185
6	CPFMM	PIN FISSI <i>MASTER</i>	TERZA - da 60 ed oltre	70	185
7	CANM	ARCO NUDO	UNICA PER ETA'	70	185
<b>FEMMINILE</b>					
8	CSLF	STILE LIBERO	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	70	165
9	CSLFS	STILE LIBERO <i>SENIOR</i>	SECONDA - da 50 ed oltre	70	165
10	CPFF	PIN FISSI	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	70	165
11	CPFFS	PIN FISSI <i>SENIOR</i>	SECONDA - da 50 ed oltre	70	165
12	CANF	ARCO NUDO	UNICA PER ETA'	70	165
<b>TRADIZIONALE</b>					
<b>MASCHILE</b>					
13	LBM	LONGBOW	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	70	165
14	LBMS	LONGBOW <i>SENIOR</i>	SECONDA - da 50 a 59 anni	70	165
15	LBMM	LONGBOW <i>MASTER</i>	TERZA - da 60 ed oltre	70	165
16	TDM	TAKE DOWN	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	70	165
17	TDSM	TAKE DOWN <i>SENIOR</i>	SECONDA - da 50 a 59 anni	70	165
18	TDMM	TAKE DOWN <i>MASTER</i>	TERZA - da 60 ed oltre	70	165
<b>FEMMINILE</b>					
19	LBF	LONGBOW	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	70	130
20	LBFS	LONGBOW <i>SENIOR</i>	SECONDA - da 50 ed oltre	70	130
21	TDF	TAKE DOWN	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	70	130
22	TDSF	TAKE DOWN <i>SENIOR</i>	SECONDA - da 50 ed oltre	70	130
<b>RICURVO MODERNO</b>					
<b>MASCHILE</b>					
23	RSLM	STILE LIBERO	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	70	165
24	RSLMS	STILE LIBERO <i>SENIOR</i>	SECONDA - da 50 a 59 anni	70	165
25	RSLMM	STILE LIBERO <i>MASTER</i>	TERZA - da 60 ed oltre	70	165
26	RANM	ARCO NUDO	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	70	165
27	RANMS	ARCO NUDO <i>SENIOR</i>	SECONDA - da 50 a 59 anni	70	165
28	RANMM	ARCO NUDO <i>MASTER</i>	TERZA - da 60 ed oltre	70	165
<b>FEMMINILE</b>					
29	RSLF	STILE LIBERO	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	70	130
30	RSLFS	STILE LIBERO <i>SENIOR</i>	SECONDA - da 50 ed oltre	70	130
31	RANF	ARCO NUDO	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	70	130
32	RANFS	ARCO NUDO <i>SENIOR</i>	SECONDA - da 50 ed oltre	70	130



**RIEPILOGO DELLE CLASSI DI TIRO / PICCHETTI**  
**NELLE GARE CLOUT**  
**- CLASSI GIOVANILI -**  
**(solo terza classe)**

ID	CODICE DIVISIONE	CLASSE TIRO	CLASSE ANAGRAFICA	SRCS DISTANZE METRI	LRCS DISTANZE METRI
<b>COMPOUND</b>					
<b>MASCHILE</b>					
33	CSLJ3M	STILE LIBERO	TERZA - da 15 a 17 anni	70	165
34	CPFJ3M	PIN FISSI	TERZA - da 15 a 17 anni	70	165
35	CANJ3M	ARCO NUDO	TERZA - da 15 a 17 anni	70	165
<b>FEMMINILE</b>					
36	CSLJ3F	STILE LIBERO	TERZA - da 15 a 17 anni	70	130
37	CPFJ3F	PIN FISSI	TERZA - da 15 a 17 anni	70	130
38	CANJ3F	ARCO NUDO	TERZA - da 15 a 17 anni	70	130
<b>TRADIZIONALE</b>					
<b>MASCHILE</b>					
39	LBJ3M	LONGBOW	TERZA - da 15 a 17 anni	70	130
40	TDJ3M	TAKE DOWN	TERZA - da 15 a 17 anni	70	130
<b>FEMMINILE</b>					
41	LBJ3W	LONGBOW	TERZA - da 15 a 17 anni	70	105
42	TDJ3W	TAKE DOWN	TERZA - da 15 a 17 anni	70	105
<b>RICURVO MODERNO</b>					
<b>MASCHILE</b>					
43	RSLJ3M	STILE LIBERO	TERZA - da 15 a 17 anni	70	130
44	RANJ3M	ARCO NUDO	TERZA - da 15 a 17 anni	70	130
<b>FEMMINILE</b>					
49	RSLJ3F	STILE LIBERO	TERZA - da 15 a 17 anni	70	105
45	RANJ3F	ARCO NUDO	TERZA - da 15 a 17 anni	70	105

--	--	--	--	--	--