



SETTORE SPORTIVO NAZIONALE

AICS-ARCHERY

- TIRO CON L'ARCO -

***APPENDICE AL
"Regolamento TTA"***

"GARE TARGA"

CODICI PER IL CARICAMENTO SUL REGISTRO CONI 2.0:

ID – CONI : DQ004 / SPORT: TIRO CON L'ARCO / DISCIPLINA: Tiro alla Targa (all'aperto o al chiuso)

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

DEL 09/02/2021

		REGOLE PER TUTTE LE GARE TARGA
(i)		REGOLE GENERALI
	(a)	APPRONTAMENTO - DISTANZE (IN GENERALE) E NOVIZI
	(b)	TURNI DI GARA E TURNI DI TIRO
	(c)	POSIZIONE DI TIRO, MARCATURA, RECUPERI E SQUADRE.
	(d)	VOLEE DI PROVA, INIZIO DELLA GARA E SEGNALI.
(ii)		LE GARE TARGA INDOOR
		DISTANZE
	(a)	Le "B&W"
		- "GARA B&W 300 / 5 FRECCHE / 240 SEC / 1 MANCHE"
		- "GARA B&W 600 / 3 FRECCHE / 150 SEC / 2 MANCHE"
	(b)	Le "MULTICOLOUR"
		- "GARA MULTICOLOUR 660 / 5 FRECCHE / 240 SEC / 1 MANCHE"
		- "GARA MULTICOLOUR 660 / 3 FRECCHE / 150 SEC / 2 MANCHE"
	(c)	GOLDEN SHOOTER
	(d)	DETTAGLI NELL'INVITO DI GARA
	(e)	L'INDOOR ... CHE VA ALL'ESTERNO
(iii)		LE GARE TARGA OUTDOOR
	(a)	B&W FACES
	(b)	OUTDOOR COLOUR FACES
	(c)	ALL FACES
(iv)		GIOVANI E GIOVANISSIMI
	(a)	IN GENERALE
	(b)	ATTIVITÀ SPECIFICA
(v)		PROTOCOLLI SANITARI

REGOLE PER TUTTE LE GARE TARGA

- 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

(i)

REGOLE GENERALI

(a)

APPRONTAMENTO - DISTANZE (IN GENERALE) E NOVIZI

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 TARGA (incluse quelle in tema di approntamento dell'intero campo di gara sia nella variante OUTDOOR che INDOOR oltreché quelle in tema di omologazione del Campo di Gara) 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 A PERCORSO. Valgono in questa APPENDICE le definizioni già espresse nei Regolamenti AICS-ARCHERY.
2. Con riferimento attiene all'approntamento del campo nelle GARE TARGA nella versione:
 - i. **OUTDOOR:** troveranno applicazione le Regole n. 60 e ss. RTTA;
 - ii. **INDOOR:** troveranno applicazione le Regole n. 90 e ss. RTTA.
 Con riferimento all'omologazione del Campo di Gara le regole rilevanti sono quelle previste al n. 54 e ss RTTA
3. I battifreccia seguiranno le Regole n. 78 e ss. RTTA. Più in particolare le visuali utilizzabili dovranno essere apposte su battifreccia posizionati (in genere, e con e fatta eccezione della GARA ALL FACES prevista nella presente APPENDICE) in modo tale che i loro centri siano compresi, rispetto alla verticale a terra dal centro stesso, tra 125 (minimi) e 135 cm (massimi).
4. Le distanze di tiro sono precisate all'interno di ciascuna sezione specifica del relativo formato di GARA previsto da questa APPENDICE. Con riferimento ad alcune tipologie di GARE vengono altresì date alcune indicazioni relative a distanze ridotte utilizzabili per i NOVIZI (tali essendo quegli arcieri che praticano lo sport del Tiro con l'Arco da non oltre un anno), sottolineandosi che con riferimento agli stessi si suggerisce sempre l'organizzazione almeno di un evento loro esclusivamente riservato onde “inserirli progressivamente” nel sistema.

(b)

TURNI DI GARA E TURNI DI TIRO

5. All'occorrenza, in relazione al numero degli iscritti i partecipanti verranno suddivisi dalla SOCIETÀ organizzatrice in **più TURNI DI GARA** (primo turno, secondo, terzo ecc.) nella stessa giornata od in giornate diverse.
6. Inoltre i PARTECIPANTI di ciascun TURNO DI GARA potranno essere ulteriormente suddivisi dalla SOCIETÀ organizzatrice in più **TURNI DI TIRO** differenziati ad esempio dalle lettere “A e B / C e D” con l'intesa che tale suddivisione non potrà essere più modificata fino alla fine della GARA / TURNO DI TIRO. Nelle volee:
 - **DISPARI:** tireranno per primi gli “A e B”;
 - **PARI:** tireranno per primi i “C e D”.

(c)

POSIZIONE DI TIRO, MARCATURA, RECUPERI E SQUADRE.

7. Nelle GARE TARGA i TIRATORI si posizioneranno non in prossimità di picchetti (che in questa tipologia di competizioni non esistono) bensì con i piedi a *cavallo* della linea di tiro.
8. Per la marcatura dei punti nelle GARE TARGA si applicano le regole previste dalle Regole 18 e ss. RTTA, integrate da quanto previsto in questa APPENDICE.
9. Durante il recupero delle frecce gli archi saranno lasciati su rastrelliere o stand personali negli spazi più sopra indicati.
10. Eventuali recuperi per danni all'attrezzatura di tiro potranno avvenire ai sensi della Regola n. 19 RTTA dopodiché l'arciere – osservando i segnali impartiti dal DDT - potrà tirare (recuperando) le frecce perse durante la GARA, fino ad un massimo di 3 volee.
11. Sono ammesse (Regole nn. 20 e 21 RTTA) squadre volontarie di tiratori, anche se NON appartenenti alla stessa SOCIETÀ. **Non** sono previste prove a squadre; la sommatoria dei risultati individuali costituiscono il risultato utile aggregato di squadra valido ai fini della classifica.

(d)

VOLEE DI PROVA, INIZIO DELLA GARA E SEGNALI.

12. La gara vera e propria comincia - successivamente ad **almeno 2 (due)** 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).
13. L'inizio della GARA è preannunciato **verbalmente** dal DDT dicendo “GARA DALLA PROSSIMA VOLEE”.
14. Al fine di cadenzare i tempi ed i ritmi di GARA verranno utilizzati segnali e dispositivi vari secondo quanto previsto dalle Regole nn. 76 e 77 RTTA.

15. Tutte le GARE TARGA si svolgono su bersagli facilmente reperibili sul libero mercato. Non è richiesto che le visuali rechino alcun logo o simbolo di omologazione da parte di enti od organizzazioni in genere; l'importante è che esse rispettino i parametri dimensionali riportati nel presente Regolamento.

(ii)

LE GARE TARGA INDOOR

16. Le GARE INDOOR si svolgono a **18 (diciotto)** metri per tutte le DIVISIONI e CLASSI ad eccezione che per i NOVIZI che tirano, quale che sia la DIVISIONE e CLASSE di appartenenza su visuali poste a non più di 15 metri (la distanza precisa con riferimento a ciascuna DIVISIONE / CLASSE verrà scelta ed indicata dalla SOCIETÀ organizzatrice nell'invito di GARA).

(a)

Le "B&W"

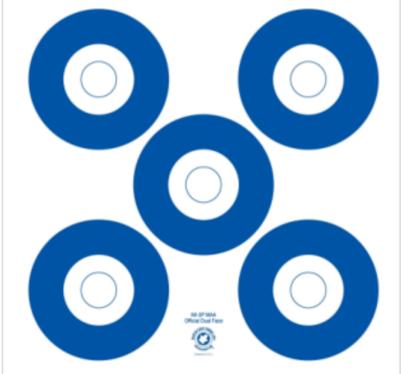
17. Nelle "B&W INDOOR si utilizzano le seguenti visuali (sempre **da 40 cm X 40 cm in entrambe le varianti**) con i punteggi più sotto specificati:

- PRIMA VARIANTE -

"GARA B&W 300 / 5 FRECCHE / 240 SEC / 1 MANCHE"

PER TUTTI GLI ARCHI COMPOUND CON MIRINO	PER TUTTI GLI ALTRI ARCHI (IVI INCLUSO COMPOUND ARCO NUDO)
 <p>Punti (partendo dall'esterno): tolleranza ± 2 mm 0= MISS, 4: primo anello nero; \varnothing 16 cm, 4: secondo anello nero; \varnothing 12 cm, 5: primo anello bianco; \varnothing 8 cm, 5: secondo anello bianco; \varnothing 4 cm, X: si conta solo per l'inside out o per classifica.</p>	 <p>Punti (partendo dall'esterno): tolleranza ± 2 mm 0= MISS, 1: primo anello nero; \varnothing 40 cm, 2: secondo anello nero; \varnothing 32 cm, 3: terzo anello nero; \varnothing 24 cm, 4: quarto anello nero; \varnothing 16 cm, 5: primo anello bianco; \varnothing 8 cm, 5: secondo anello bianco; \varnothing 4 cm; X: si conta solo per l'inside out o per classifica.</p>

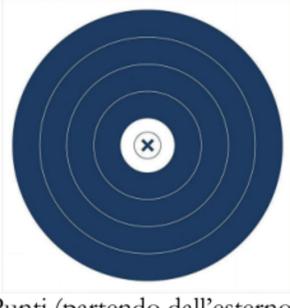
Alternativamente tutti potranno richiedere di effettuare la gara utilizzando la visuale a 5 spot di sinistra.

	<p>In questa (prima) variante gli anelli scuri neri delle visuali possono essere di qualsiasi altro colore e/o tonalità rinvenibile sul libero mercato, possono anche mancare le linee di bianche di demarcazione all'interno delle zone scure e la X centrale può essere completamente omessa come nella visuale qui a sinistra, fermi ovviamente restando i parametri dimensionali previsti per questa GARA come nella visuale più sopra a sinistra per gli anelli scuri e bianchi.</p>
---	---

18. Gli arcieri scoccano **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 e/o della sostituzione delle visuali. Le 5 frecce di ciascuna volee vengono scoccate nell'intervallo di **240 secondi** per volee (a partire dal terzo segnale di cui alla Regola n. 76 RTTA) e, per quanto riguarda la visuale a 5 centri, senza alcun particolare ordine di tiro sui medesimi. Sulla visuale a 5 centri le frecce vanno scoccate **o** una per visuale **oppure** tutte e cinque sullo stesso centro che, tuttavia: a) va dichiarato ad inizio gara riportandolo sullo *score* prima della prima *volee* di gara e non potrà più essere modificato nell'intero corso della stessa.

- SECONDA VARIANTE -

“GARA B&W 600 / 3 FRECCHE / 150 SEC / 2 MANCHE”

PER TUTTI GLI ARCHI COMPOUND CON MIRINO	PER TUTTI GLI ALTRI ARCHI (IVI INCLUSO COMPOUND ARCO NUDO)
 <p>Punti (partendo dall'esterno):</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 0= MISS ➤ 5: primo anello nero; ➤ 6: secondo anello nero; ➤ 7: primo anello bianco; ➤ 8: secondo anello bianco; ➤ 9: primo anello nero; ➤ X: 10 - secondo anello nero. 	 <p>Punti (partendo dall'esterno):</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 0= MISS ➤ 5: primo anello nero; ➤ 6: secondo anello nero; ➤ 7: terzo anello nero; ➤ 8: quarto anello nero; ➤ 9: primo anello bianco; ➤ X: 10 - secondo anello bianco;

In alternativa tutti potranno richiedere di effettuare la gara utilizzando la visuale a 3 spot di sinistra.

19. In questa variante gli arcieri scoccano sempre **60 frecce** TOTALI (di GARA) in **20 volee** suddivise, peraltro, in **DUE manche** da **10 volee da 3 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 e/o della sostituzione delle visuali. Le 3 frecce di ciascuna volee verranno scoccate nell'intervallo di **150 secondi** per volee e, per quanto riguarda la visuale a 3 centri, senza alcun particolare ordine di tiro sui medesimi.

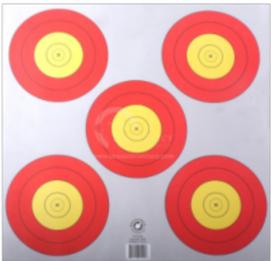
(b)

Le “MULTICOLOUR”

20. **Alternativamente** la GARA INDOOR può svolgersi sulle visuali MULTICOLOUR (sempre **da 40 cm X 40 cm in entrambe le varianti**) di seguito specificate con le varianti ed i punteggi infra specificati:

- PRIMA VARIANTE -

“GARA MULTICOLOUR 660 / 5 FRECCHE / 240 SEC / 1 MANCHE”

PER TUTTI GLI ARCHI COMPOUND CON MIRINO	PER TUTTI GLI ALTRI ARCHI (IVI INCLUSO COMPOUND ARCO NUDO)
 <p>Punti (partendo dall'esterno): tolleranza ± 2 mm 0= MISS, 7: primo anello rosso; \varnothing 16 cm, 8: secondo anello rosso; \varnothing 12 cm, 9: primo anello giallo; \varnothing 8 cm, 10: secondo anello giallo; \varnothing 4 cm, 11: terzo anello giallo X; \varnothing 2 cm</p>	 <p>Punti (partendo dall'esterno): tolleranza ± 2 mm 0= MISS, 1: primo anello bianco; \varnothing 40 cm, 2: secondo anello bianco; \varnothing 36 cm, 3: primo anello nero; \varnothing 32 cm, 4: secondo anello nero; \varnothing 28 cm, 5: primo anello azzurro; \varnothing 24 cm, 6: secondo anello azzurro; \varnothing 20 cm, 7: primo anello rosso; \varnothing 16 cm, 8: secondo anello rosso; \varnothing 12 cm, 9: primo anello giallo; \varnothing 8 cm, 10: secondo anello giallo; \varnothing 4 cm, 11: terzo anello giallo X; \varnothing 2 cm</p>

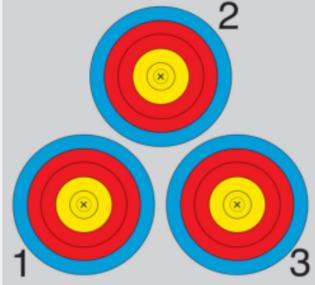
In alternativa tutti potranno richiedere di effettuare la gara utilizzando la visuale a 5 spot di sinistra.

21. Anche in questo caso gli arcieri scoccano **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 e/o della sostituzione delle visuali. Le 5 frecce di ciascuna volee vengono scoccate nell'intervallo di **240 secondi** per volee (a partire dal terzo segnale di cui alla Regola n. 76 RTTA) e, per quanto riguarda la visuale a 5 centri, senza alcun particolare ordine di tiro sui medesimi. Sulla visuale a 5 centri le frecce vanno scoccate **o** una per visuale **oppure** tutte e cinque sullo stesso centro che, tuttavia: a) va dichiarato ad inizio gara riportandolo sullo *score* prima della prima *volee* di gara e non potrà più essere modificato nell'intero corso della stessa.

**(*) NB LA X VALE 11 SULLE TARGHE MULTICOLORI !!
ED E CONSIDERATA UNA ZONA AGGIUNTIVA DI PUNTEGGIO**

- SECONDA VARIANTE -

“GARA MULTICOLOUR 660 / 3 FRECCHE / 150 SEC / 2 MANCHE”

PER TUTTI GLI ARCHI COMPOUND CON MIRINO	PER TUTTI GLI ALTRI ARCHI (IVI INCLUSO COMPOUND ARCO NUDO)
 <p>Punti (partendo dall'esterno): tolleranza ± 2 mm 0= MISS, 6: anello azzurro; Ø 20 cm, 7: primo anello rosso; Ø 16 cm, 8: secondo anello rosso; Ø 12 cm, 9: primo anello giallo; Ø 8 cm, 10: secondo anello giallo; Ø 4 cm, 11: terzo anello giallo X; Ø 2 cm</p>	 <p>Punti (partendo dall'esterno): tolleranza ± 2 mm 0= MISS, 1: primo anello bianco; Ø 40 cm, 2: secondo anello bianco; Ø 36 cm, 3: primo anello nero; Ø 32 cm, 4: secondo anello nero; Ø 28 cm, 5: primo anello azzurro; Ø 24 cm, 6: secondo anello azzurro; Ø 20 cm, 7: primo anello rosso; Ø 16 cm, 8: secondo anello rosso; Ø 12 cm, 9: primo anello giallo; Ø 8 cm, 10: secondo anello giallo; Ø 4 cm, 11: terzo anello giallo X; Ø 2 cm</p>

In alternativa tutti potranno richiedere di effettuare la gara utilizzando la visuale a 3 spot di sinistra.

22. Anche in questa variante gli arcieri scoccano sempre **60 frecce TOTALI** (di GARA) in **20 volée** suddivise, peraltro, in **DUE manche** da **10 volée da 3 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 e/o della sostituzione delle visuali. Le 3 frecce di ciascuna volée verranno scoccate nell'intervallo di **150 secondi** per volée e, per quanto riguarda la visuale a 3 centri, senza alcun particolare ordine di tiro sui medesimi.

(c)

GOLDEN SHOOTER

23. Alle GARE B&W 300 / 5 FRECCHE / 240 SEC / 1 MANCHE ed alle GARE MULTICOLOUR 660 / 5 FRECCHE / 240 SEC / 1 MANCHE può seguire una **eventuale ulteriore fase** (c.d. “**GOLDEN SHOOTER**”) che la SOCIETA' organizzatrice farà disputare a quei **sol**i PARTECIPANTI che abbiano conseguito nella GARA di qualifica il punteggio di:
- 300 PUNTI** per la GARA B&W 300 / 5 FRECCHE / 240 SEC / 1 MANCHE; ovvero di **almeno**
 - 600 PUNTI** per la GARA MULTICOLOUR 660 / 5 FRECCHE / 240 SEC / 1 MANCHE;
- delle categorie maschile e femminile unite (*) e **tra tutte le classi di tiro per età** (ad eccezione delle classi ZERO, PRIMA e SECONDA giovanili) **delle sole DIVISIONI ARCO COMPOUND PIN FISSI e STILE LIBERO e RICURVO MODERNO STILE LIBERO** nel seguente ordine di esecuzione:

TIPO ARCO	DIVISIONE
RICURVO MODERNO	
1° GOLDEN SHOOTER	STILE LIBERO
ARCO COMPOUND	
2° GOLDEN SHOOTER	PIN FISSI
3° GOLDEN SHOOTER	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 GOLDEN SHOOTER dividendolo tra MASCHILE/FEMMINILE]

24. Il GOLDEN SHOOTER è caratterizzato dalle seguenti regole:
- quanto a distanze di tiro ed all'attrezzatura dei PARTECIPANTI valgono le medesime regole della GARA (di qualifica) vera e propria, ma i PARTECIPANTI possono sostituire le frecce utilizzate durante la GARA di qualifica con frecce di diametro più piccolo;
 - i punteggi di GARA vengono azzerati;
 - i PARTECIPANTI scoccano 5 frecce per ciascuna volée nell'intervallo di 240 secondi (a partire dal terzo segnale di cui alla Regola n. 76 RTTA) esclusivamente sulle seguenti visuali (conformemente a quelle a 5 centri utilizzate durante la precedente GARA di qualifica):



- I TIRATORI che non si presentino al GOLDEN SHOOTER entro 10 (dieci) minuti dalla loro convocazione da parte del DDT (in funzione di SPEAKER) vengono automaticamente cancellati dal GOLDEN SHOOTER;
- Il GOLDEN SHOOTER si svolge comunque qualora gli arcieri che vi accedono siano almeno tre (3) al di sotto del qual numero esso viene automaticamente annullato;
- Il GOLDEN SHOOTER inizia con **una (ed una soltanto)** volée di riscaldamento, seguita da **una** successiva **prima** volée nella quale conta esclusivamente l'anello della X (che attribuisce 5 punti), anche con freccia esternamente ed esso tangente, seguita **da altre volée**, definite “**sudden-death**”, nelle quali contano **INVECE** soltanto le frecce “**inside-out**” all'interno dell'anello della X (**la freccia deve essere INTERAMENTE all'interno dell'anello della X pur potendo essere tangente ad esso dall'interno del medesimo**) e così si procede di volée in volée eliminandosi, a partire dalla seconda volée, l'arciere con il punteggio più basso (minor numero di inside-out) fino a quando rimane un solo arciere che viene proclamato “**GOLDEN SHOOTER**”.
- I tiratori **non** possono procedere al recupero delle loro frecce fino a quando il DDT (Speaker) non abbia attribuito il relativo punteggio. Il DDT è assistito da 3 *Scorer* che 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.
- Le premiazioni del GOLDEN SHOOTER sono sempre addizionali rispetto a quelle previste per la GARA vera e propria.

(d)

DETTAGLI NELL'INVITO DI GARA

25. Anche alla luce del numero di varianti possibili per le GARE indoor la SOCIETA' organizzatrice dovrà sempre specificare nell'invito la tipologia di GARA organizzata, facendo chiaramente intendere ai PARTECIPANTI le visuali che verranno utilizzate ed i relativi dettagli di GARA come negli esempi a seguire:
- “GARA B&W 300 / 5 FRECCHE / 240 SEC / 1 MANCHE” ;
 - “GARA B&W 600 / 3 FRECCHE / 150 SEC / 2 MANCHE”
 - “GARA MULTICOLOUR 660 / 5 FRECCHE / 240 SEC / 1 MANCHE”
 - “GARA MULTICOLOUR 660 / 3 FRECCHE / 150 SEC / 2 MANCHE” .
26. Per le GARE B&W 300 / 5 FRECCHE / 240 SEC / 1 MANCHE e per le GARE MULTICOLOUR 660 / 5 FRECCHE / 240 SEC / 1 MANCHE dovrà essere inoltre precisato nell'invito di gara se sia o meno previsto il “GOLDEN SHOOTER”.

(e)

L'INDOOR ... CHE VA ALL'ESTERNO

27. Ancorché i superiori formati di GARA siano prevalentemente destinati all'indoor nondimeno essi possono essere svolti, alle medesime distanze sopra precisate, anche nell'outdoor (*ciò soprattutto quando le condizioni meteorologiche e la stagione lo consentano ovvero allorquando l'uso di impianti al chiuso possa risultare inibito per disposizione dell'autorità pubblica*).

(iii)

LE GARE TARGA OUTDOOR

28. Le GARE OUTDOOR si svolgono a distanze diverse secondo quanto infra specificamente dettagliato a seconda delle visuali di gara utilizzate.

(a)

B&W FACES

29. Nelle GARE TARGA OUTDOOR si utilizzano, innanzitutto, le seguenti visuali “**B&W FACES**” con i punteggi più sotto specificati ed alle distanze *infra* precisate:

PER TUTTI GLI ARCHI COMPOUND CON MIRINO	PER TUTTI GLI ALTRI ARCHI (IVI INCLUSO COMPOUND ARCO NUDO)
 <p>VISUALE DA 50 CM</p> <p>Punti (partendo dall'esterno) tolleranza ± 2 mm</p> <p>0= MISS; 5: primo anello nero; Ø 50 cm; 6: secondo anello nero; Ø 40 cm; 7: primo anello bianco; Ø 30 cm; 8: secondo anello bianco; Ø 20 cm; 9: primo anello nero; Ø 10 cm; 10: secondo anello nero; Ø 5 cm</p>	 <p>VISUALE DA 65 CM</p> <p>Punti (partendo dall'esterno) tolleranza ± 2 mm</p> <p>0= MISS; 5: primo anello nero; Ø 65 cm; 6: secondo anello nero; Ø 52.2 cm; 7: primo anello bianco; Ø 39.2 cm; 8: secondo anello bianco; Ø 26.1 cm; 9: primo anello nero; Ø 13 cm; 10: secondo anello nero; Ø 6.5 cm</p>

DISTANZE

CLASSE	DIVISIONI	DISTANZE STANDARD METRI	VISUALE DA / Ø CM	NOTE VISUALI
	ARCHI COMPOUND			
MASCHILE E FEMMINILE	STILE LIBERO + PIN FISSI	50	50	disposizione multipla
IDEM	COMPOUND ARCO NUDO	40	65	disposizione singola
	ARCHI TRADIZIONALI			
MASCHILE E FEMMINILE	TUTTI	35	65	disposizione singola
	RICURVO MODERNO			
MASCHILE E FEMMINILE				
	STILE LIBERO	50	50	disposizione singola
	ARCO NUDO	40	65	disposizione singola
	DIVISIONI GIOVANILI			
MASCHILE E FEMMINILE				
CFR ADULTI	TERZA - da 15 a 17 anni	= ADULTI		

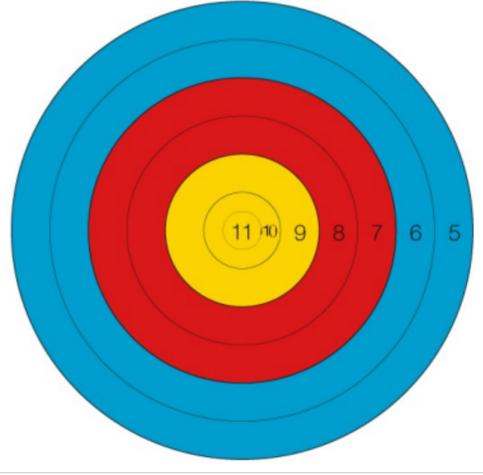
30. Per i **NOVIZI** le superiori distanze di tiro potranno essere ridotte fino a 20 metri per ciascuna DIVISIONE a discrezione della SOCIETÀ' organizzatrice (la distanza precisa con riferimento a ciascuna DIVISIONE verrà indicata nell'invito di GARA).
31. Gli arcieri scoccano **70 frecce** TOTALI suddivise in **14 volée da 5 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 e/o della sostituzione delle visuali. Le 5 frecce di ciascuna volée vengono scoccate nell'intervallo di **240 secondi** massimi per volée.

(b)

OUTDOOR COLOUR FACES

32. Alternativamente le GARE TARGA OUTDOOR possono svolgersi sulle visuali multicolori a seguire ("OUTDOOR COLOUR FACES"), con i punteggi più sotto specificati ed alle distanze *infra* precisate:

**(*) NB LA X VALE 11 SULLE TARGHE MULTICOLORI !!
ED E CONSIDERATA UNA ZONA AGGIUNTIVA DI PUNTEGGIO**

PER TUTTI GLI ARCHI COMPOUND CON MIRINO	PER TUTTI GLI ALTRI ARCHI (IVI INCLUSO COMPOUND ARCO NUDO)
	
Punti (partendo dall'esterno) tolleranza ± 2 mm 0 = MISS; 5 : primo anello azzurro; Ø 48 cm; 6 : secondo anello azzurro; Ø 40 cm; 7 : primo anello rosso; Ø 32 cm; 8 : secondo anello rosso; Ø 24 cm; 9 : primo anello giallo; Ø 16 cm; 10 : secondo anello giallo; Ø 8 cm; 11 : terzo anello giallo X; Ø 4 cm	Punti (partendo dall'esterno) tolleranza ± 2 mm 0 = MISS; 1 : primo anello bianco; Ø 122 cm; 2 : secondo anello bianco; Ø 109.8 cm; 3 : primo anello nero; Ø 97.6 cm; 4 : secondo anello nero; Ø 85.4 cm; 5 : primo anello azzurro; Ø 73.2 cm; 6 : secondo anello azzurro; Ø 61 cm; 7 : primo anello rosso; Ø 48.8 cm; 8 : secondo anello rosso; Ø 36.6 cm; 9 : primo anello giallo; Ø 24.4 cm; 10 : secondo anello giallo; Ø 12.2 cm; 11 : terzo anello giallo X; Ø 6.1 cm

DISTANZE

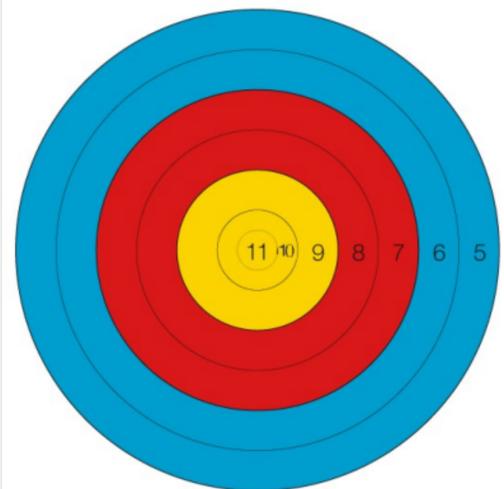
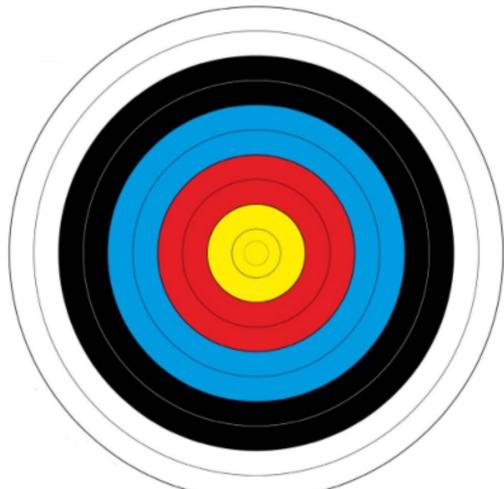
CLASSE	CLASSI ANGRAFICHE	DISTANZE STANDARD METRI	VISUALE DA / Ø CM	NOTE VISUALI
	ARCHI COMPOUND			
MASCHILE E FEMMINILE	STILE LIBERO + PIN FISSI	50	80/80	disposizione multipla
IDEM	COMPOUND ARCO NUDO	50	122/122	disposizione singola
	ARCHI TRADIZIONALI			
MASCHILE E FEMMINILE	TUTTI	40	122/122	
	RICURVO MODERNO			
MASCHILE E FEMMINILE				
	STILE LIBERO	70	122/122	disposizione singola
	ARCO NUDO	60	122/122	disposizione singola
	DIVISIONI GIOVANILI			
MASCHILE E FEMMINILE				
CFR ADULTI	TERZA - da 15 a 17 anni	= ADULTI		

33. Per i **NOVIZI** le superiori distanze di tiro potranno essere ridotte fino a 20 metri per ciascuna **DIVISIONE** a discrezione della **SOCIETÀ** organizzatrice (la distanza precisa con riferimento a ciascuna **DIVISIONE** verrà indicata nell'invito di GARA).
34. Anche nel caso di utilizzo delle visuali multicolori sopra riportate gli arcieri scoccheranno **70 frecce** TOTALI suddivise in **14 volee da 5 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 e/o della sostituzione delle targhe. Le 5 frecce di ciascuna volee verranno scoccate nell'intervallo di **240 secondi** massimi per volee.

(c)

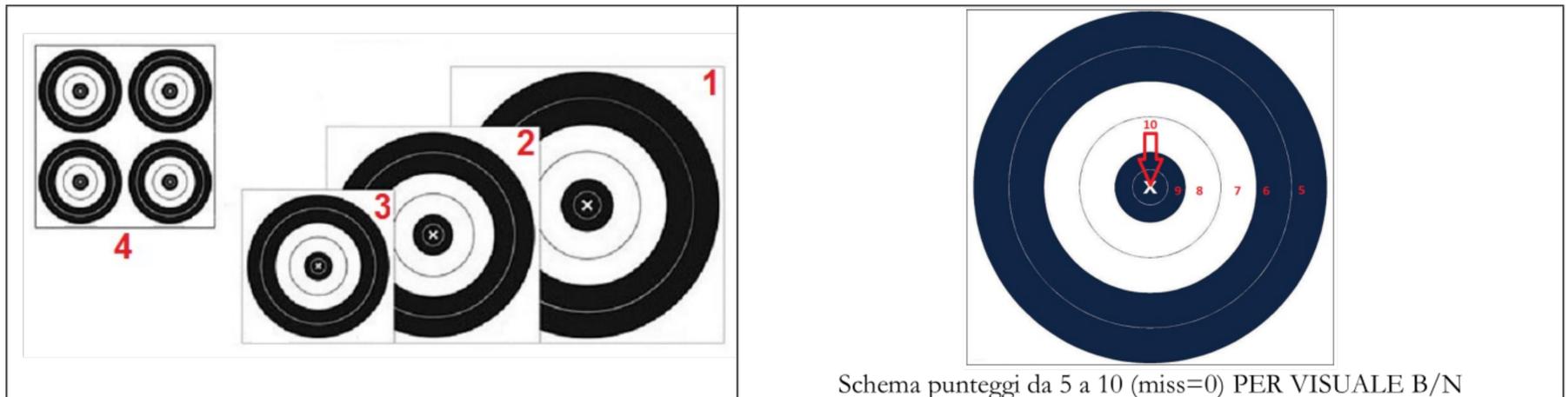
ALL FACES

35. La “ALL FACES” (di seguito “**AF**”) è un particolare formato di gara **TARGA OUTDOOR** che si pone l'obbiettivo di realizzare una gara divertente senza modificare più di tanto la disposizione di un campo di tiro rispetto a come esso è tradizionalmente utilizzato dalle **SOCIETÀ** che, in genere, hanno già due o tre battifreccia per le varie distanze di tiro.
36. Di seguito le differenze che caratterizzano la **AF** rispetto ad una normale **GARA TARGA outdoor**:
- i. per completare la gara gli arcieri devono fare il “**GIRO**” di tutte le piazzole di tiro presenti sulla linea di tiro spostandosi lungo questa e tirando su tutte le visuali del loro percorso;
 - ii. si tirano **4 (quattro)** frecce per volee nell'intervallo di **3 minuti (180 secondi)**;
 - iii. le **visuali** utilizzate sono di **2 (due) tipologie diverse**; più in particolare per le distanze che terminano con lo “0” (es. 70, 60, 50, 40, 30 e 20 mt) si usano le visuali del tipo “**OUTDOOR COLOUR FACES**”; invece, per le distanze che terminano con il 5 (es. 65, 55, 45, 35, 25 e 15 mt) si usano visuali del tipo “**B&W FACES**”; ancora più in particolare:
 - a) le visuali **OUTDOOR COLOUR FACES** sono per **TUTTE LE DIVISIONI** e **CLASSI DI TIRO** delle seguenti misure, ovviamente in relazione alle distanze di tiro previste per le stesse e con i punteggi sotto indicati:
 1. visuale singola multicolore da 122/122: 70, 60 e 50 metri;
 2. visuale singola da c.d. 80/80 a tre colori: 40 e 30 metri;
 3. visuale singola multicolore da 40/40: 20 metri.

	
<p>Schema visuale da 80/80 (rapporto del 10) per distanze 40 e 30 metri.</p>	<p>Schema visuale da:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ 122/122 per distanze 70, 60, 50 e metri; ➤ 40/40 per i 20 metri
<p>(*) NB LA X VALE 11 SULLE VISUALI MULTICOLORI !! I PUNTEGGI SONO, PARTENDO DAL CENTRO 11 (X), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2,1 PER L'ANELLO BIANCO ESTERNO.</p>	

- b) le visuali **B&W FACES** sono, invece, così ripartite tra le **DIVISIONI**, in ragione delle loro misure rapportate alle distanze di tiro e hanno i punteggi sotto indicati:
 1. visuale singola da 65/65: **65, 55, e 45** metri (**TUTTE LE DIVISIONI**)
 2. visuale singola da 50/50: **35 e 25** metri (**TUTTE LE DIVISIONI**)
 3. visuale singola da 35/35: **15 metri** per:
 - **Arco Tradizionale Longbow e Take Down**;
 - **Ricurvo Moderno Arco Nudo**;
 - **Compound Arco Nudo**;
 4. visuale a 4 centri da 20/20 (*1 freccia per centro*): **15 metri** per:
 - **Compound Pin Fissi e Stile Libero**;
 - **Ricurvo Moderno Stile Libero**.

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



37. Ancorché ciò possa rendere la competizione più avvincente **non** è necessario che le due tipologie di visuali (*a colori e b/n*) siano disposte in maniera alternata; spesso infatti un campo è predisposto in modo *stanziale* mettendosi su un lato le distanze che terminano con lo “0” e sull’altro quelle che terminano con la “5”. Non sarà quindi obbligatorio spostare la disposizione originale del campo stravolgendola: *ricordiamo che lo scopo di questa tipologia di competizione è quello di modificare il meno possibile l’organizzazione dello stesso rispetto a quella già esistente.*
38. Gli arcieri tirano su ciascun battifreccia assegnato alla rispettiva piazzola in ragione di 2 alla volta, **uno a destra ed uno a sinistra** - solo A/B - non scambiandosi mai la posizione / lato di tiro per tutta la competizione ed utilizzando la distribuzione delle visuali come a seguire. Quest’ultima, più in particolare, sarà così disposta per le rispettive distanze:
- i. **metri 70:** visuale singola **multicolore** da 122/122 sulla quale tireranno entrambi gli arcieri;
 - ii. **metri 65:** visuale **b/n** singola da 65/65 sulla quale tireranno entrambi gli arcieri;
 - iii. **metri 60:** visuale singola **multicolore** da 122/122 sulla quale tireranno entrambi gli arcieri;
 - iv. **metri 55:** visuale **b/n** singola da 65/65 sulla quale tireranno entrambi gli arcieri;
 - v. **metri 50:** visuale singola **multicolore** da 122/122 sulla quale tireranno entrambi gli arcieri;
 - vi. **metri 45:** visuale **b/n** singola da 65/65 sulla quale tireranno entrambi gli arcieri;
 - vii. **metri 40:** due visuali del tipo da 80/80 **con i soli colori azzurro, rosso e giallo**, una per l’arciere di destra ed una per quello di sinistra;
 - viii. **metri 35:** due visuali **b/n** da 50/50, una per l’arciere di destra ed una per quello di sinistra;
 - ix. **metri 30:** due visuali del tipo da 80/80 **con i soli colori azzurro, rosso e giallo**, una per l’arciere di destra ed una per quello di sinistra;
 - x. **metri 25:** due visuali **b/n** da 50/50, una per l’arciere di destra ed una per quello di sinistra;
 - xi. **metri 20:** due visuali **multicolore** da 40/40, una per l’arciere di destra ed una per quello di sinistra;
 - xii. **metri 15:** due visuali **b/n** da 35/35, una per l’arciere di destra ed una per quello di sinistra, per gli arcieri che tirano nel PRIMO TURNO (*vedi più sotto*), e due visuali a 4 centri da 20/20, una per l’arciere di destra ed una per quello di sinistra, per gli arcieri che tirano nel SECONDO TURNO (*cfr. ivi*). NDR. *Qualora la gara fosse a turno unico (ipotesi sconsigliata anche per evitare un rallentamento di talune divisioni di tiro) il battifreccia a 15 metri conterrà entrambe le tipologie di visuali su descritte per ciascun lato di tiro senza alcun criterio alto/basso.*
39. Per lo svolgimento della competizione è soltanto necessario che vi siano **due battifreccia per ciascuna misura / distanza**.
40. Utilizzando tutte le misure possibili (12 totali) si avranno 24 battifreccia sul campo sui quali potranno, pertanto, tirare 48 arcieri complessivamente, per ciascun TURNO DI GARA.
41. La presenza di due battifreccia per distanza farà sì che i **TIRATORI** - *pur spostandosi sulla piazzola / linea di tiro immediatamente successiva dopo aver recuperato le frecce relative alla volee precedente, fino a passarle tutte* – possano tirare **due volee per ciascuna delle varie misure** previste per loro gara.
42. Come detto spostandosi nella piazzola / linea di tiro immediatamente successiva i TIRATORI manterranno sempre il medesimo lato di tiro. Così ad esempio chi tirava a destra nella piazzola n. 12 tirerà a destra sulla piazzola n. 11 nella volee successiva e così via (*semplificando: gli arcieri non si scambieranno mai la posizione di tiro sinistra a destra sulla medesima piazzola o su qualsiasi altra piazzola*).
43. Ad assoluta discrezione della SOCIETÀ organizzatrice i battifreccia potranno essere posizionati *in modo tale che i loro centri rispettino quanto indicato al punto 3. della presente APPENDICE [siano compresi, rispetto alla verticale a terra dal centro*

stesso, tra 125 (minimi) e 135 cm (massimi)] **ovvero** potranno essere in parte (o tutti) appoggiati a terra con il treppiede di sostegno, analogamente a quanto avviene nelle gare FIELD.

44. Al fine di completare la gara gli arcieri delle rispettive divisioni tireranno sulle seguenti distanze:

TIPO ARCO	DIVISIONE	DISTANZE
ARCHI TRADIZIONALI		
	LONGBOW	SOLO FINO A 50 METRI
	TAKE DOWN	SOLO FINO A 50 METRI
RICURVO MODERNO		
	STILE LIBERO	TUTTE
	ARCO NUDO	SOLO FINO A 50 METRI
ARCO COMPOUND		
	COMPOUND ARCO NUDO	SOLO FINO A 50 METRI
	PIN FISSI	TUTTE
	STILE LIBERO	TUTTE

45. In relazione a quanto detto nel punto che precede si suggerisce che la SOCIETÀ organizzatrice distribuisca i turni di gara come segue:

PRIMO TURNO DISTANZE: 50, 45, 40, 35, 30, 25, 20, 15 MT.

TOTALE FRECCHE: 64

8 (DISTANZE) X 2 (BATTIFRECCIA) X 4 (NUMERO DI FRECCHE PER VOLEE) = 64

TIPO ARCO	DIVISIONE	DISTANZE
ARCHI TRADIZIONALI		
	LONGBOW	SOLO FINO A 50 METRI
	TAKE DOWN	SOLO FINO A 50 METRI
RICURVO MODERNO		
	ARCO NUDO	SOLO FINO A 50 METRI
ARCO COMPOUND		
	COMPOUND ARCO NUDO	SOLO FINO A 50 METRI

SECONDO TURNO DISTANZE: 70, 65, 60, 55, 50, 45, 40, 35, 30, 25, 20, 15 MT.

TOTALE FRECCHE: 96

12 (DISTANZE) X 2 (BATTIFRECCIA) X 4 (NUMERO DI FRECCHE PER VOLEE) = 96

TIPO ARCO	DIVISIONE	DISTANZE
ARCO COMPOUND		
	PIN FISSI	TUTTE
	STILE LIBERO	TUTTE
RICURVO MODERNO		
	STILE LIBERO	TUTTE

46. Il **punteggio massimo conseguibile** dagli arcieri che partecipano alla ALL FACES è **diverso** a seconda della divisione di appartenenza ed è il seguente:

	DISTANZE	BATTIF.	FRECCHE VOLEE	PUNTEGGIO MAX	
DIV. PRIMO TURNO <i>vedi lettera j) sopra</i>					
visuale multicolore	4	2	4	11	352
visuale b/n	4	2	4	10	320
					672
DIV. SECONDO TURNO <i>vedi lettera j) sopra</i>					
visuale multicolore	6	2	4	11	528
visuale b/n	6	2	4	10	480
					1008

47. Come detto nel superiore punto 33. i. per completare la gara gli arcieri devono fare il “**GIRO**” di tutte le piazzole di tiro presenti sulla linea di tiro spostandosi lungo questa e tirando su tutte le visuali del **loro** percorso. Più in particolare gli arcieri delle divisioni del:

a. **primo turno** avranno un percorso costituito da 8 (misure) X 2 (battifreccia per misura) = **16 postazioni totali di tiro** e conseguentemente si sposteranno solo lungo queste piazzole. Ad esempio il tiratore che tira come prima piazzola (di partenza alla stesso assegnata come tale

dall'organizzatore) sulla piazzola numero 15, si sposterà nella successiva volee sulla n. 16 e quindi sulla n. 1 per completare il **proprio** giro con la n. 14;

- b. **secondo turno** avranno un percorso costituito da 12 (misure) X 2 (battifreccia per misura) = 24 postazioni totali di tiro e conseguentemente si sposteranno **lungo tutte le piazzole del campo**. Ad esempio il tiratore che tira come prima piazzola (di partenza alla stesso assegnata come tale dall'organizzatore) sulla piazzola numero 15, si sposterà nella successiva volee sulla n. 16 e così via fino alla n. 24 e quindi sulla n. 1 per completare il **proprio** giro con la n. 14.

48. Anche questa tipologia di gara viene svolta, per quanto possibile, senza intervalli od interruzioni non necessari ad eccezione dei soli recuperi delle frecce e/o dei recuperi per rottura dei materiali e/o della sostituzione delle targhe. Ciò anche al fine di consentire, possibilmente, lo svolgimento di almeno due giornate di gara per di due turni ciascuna.

(iv)
GIOVANI E GIOVANISSIMI

(a)
IN GENERALE

49. La CLASSE TERZA giovanile segue direttamente le regole applicabili alle corrispondenti DIVISIONI e CLASSI degli ADULTI.
50. Le CLASSI **ZERO**, **PRIMA** e **SECONDA** utilizzano - come DIVISIONE UNICA l'Arco GIOVANILE ("J", in via principale un arco *compound* universale del tipo "mono-camma" loro adatto, *Genesis, Rolan o similari*, ovvero, ove ciò non fosse possibile, qualsiasi altro tipo di "arco scuola" senza alcuna distinzione e con le limitazioni / restrizioni previste dal Regolamento TTA).
51. Nelle CLASSI ZERO e PRIMA gli arcieri gareggeranno in un'unica categoria indistinta maschile e femminile; nella CLASSE SECONDA tale distinzione sarà presente ai fini della classifica di GARA.

DIVISIONI GIOVANILI		
MASCHE / FEMMINILE		
UNICA(*)	ZERO - 6 -8 anni compiuti	UJ0
UNICA(*)	PRIMA - 9 - 11 anni compiuti	UJ1
MASCHE	SECONDA - 12 -14 anni	J2M
FEMMINILE	SECONDA - 12 - 14 anni	J2W

(b)
ATTIVITÀ SPECIFICA

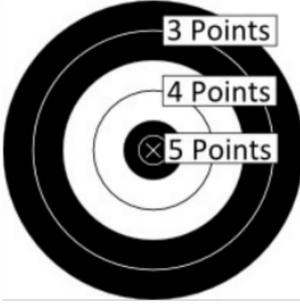
52. La CLASSE TERZA giovanile potrà partecipare direttamente alle GARE degli ADULTI, ovvero partecipare a GARE a questa esclusivamente riservate, pur con eventuali limitazioni / restrizioni applicabili a tale CLASSE.
53. Le CLASSI ZERO, PRIMA e SECONDA giovanili viene, innanzitutto, **unilateralmente adottato** - per quanto e fin dove possibile e **CON RIFERIMENTO ESCLUSIVO ALLE GARE "TARGA"** - il programma NASP americano (<https://www.naspschools.org/>). Ciò con la conseguenza che troveranno anche in Italia, nelle GARE svolte sotto l'egida dell'Ente, per quanto e fin dove possibile, *mutatis mutandis*, le regole di cui al seguente link:

<https://www.naspschools.org/wp-content/uploads/Bullseye.pdf>

Nell'ipotesi in cui non fosse possibile procedere secondo quanto alla regola che precede, gli arcieri delle classi sopra richiamate tireranno, nella DIVISIONE UNICA di cui al superiore punto 44 e ferme restando le altre previsioni del presente Regolamento, a distanze comprese:

- per la CLASSE ZERO: tra i 4 ed gli 8 metri;
- per la PRIMA CLASSE: tra gli 8 ed i 10 metri; e
- per la SECONDA CLASSE:
 - i. età tra i 12 ed i 13 anni: tra 10 e 15 metri – nell'indoor e tra i 10 ed i 30 metri nell'outdoor; e
 - ii. età tra i 13 ed i 14 anni: tra 15 e 18 metri – nell'indoor e tra i 20 ed i 40 metri nell'outdoor.

54. Nell'indoor si utilizzerà per la CLASSE PRIMA la visuale qui sotto a sinistra (con volee da cinque frecce) e nell'outdoor, a scelta della SOCIETÀ organizzatrice, quella a sinistra o quella a destra, od entrambe, a seconda delle distanze e con un numero di frecce variabili per volee, tra un minimo di 3 ed un massimo di 5, con i punteggi di seguito indicati:

INDOOR / OUTDOOR	OUTDOOR
	 <p data-bbox="1255 691 1549 715">Visuale multicolore con Ø 122 cm.</p> <p data-bbox="1031 715 1774 851">In questo ultimo caso <i>a scelta dell'Organizzatore</i> i punteggi potranno essere ALTERNATIVAMENTE contati come segue partendo dall'esterno: 0= MISS - 1: primo anello bianco; 2: secondo anello bianco; 3: primo anello nero; 4: secondo anello nero; 5: primo anello azzurro; 6: secondo anello azzurro; 7: primo anello rosso; 8: secondo anello rosso; 9: primo anello giallo; 10: secondo anello giallo; 11: terzo anello giallo X.</p>

55. Si applicheranno, per quanto più possibile, le medesime regole previste per le GARE TARGA indoor o outdoor a seconda dei casi (tempi, ecc).

(v)

PROTOCOLLI SANITARI

56. 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.