

Attività Promozionale Dilettantistica  
C.S.A.In.



Supporto Tecnico di :



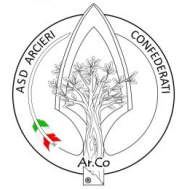
**Centri Sportivi**  
Aziendali e Industriali

**COMITATO PROVINCIALE**  
**C.S.A.In. CREMONA**

# **REGOLAMENTO GARE**

## **TIRO A VOLO**

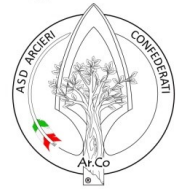
### **Outdoor**



## INDICE

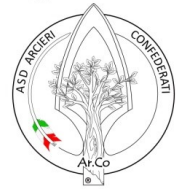
### Sommario

Articolo 1 – Le Piazzole .....	3
Articolo 2 – Il punteggio e la tipologia di frecce.....	4
Articolo 3 – Valutazione della gittata .....	4
Articolo 4 – I Bersagli .....	5
Articolo 5 – Il Manovratore .....	5
Articolo 6 – La finestra del bersaglio .....	5
Articolo 7 – La manovra .....	5
Articolo 8 – Impatto delle frecce sul bersaglio (criteri di valutazione) .....	6
Articolo 9 – La registrazione del punteggio.....	6
Articolo 10 – Criteri di assegnazione del punteggio finale (parità) .....	6



## Articolo 1 – Le Piazzole

1. La gara di Tiro Volo ed alla Sagoma Mobile è caratterizzata da un percorso di 16 piazzole o 8 piazzole da ripetere due volte (di seguito “8+8”), variando i picchetti di tiro.  
Le piazzole sono indicate da un numero progressivo.
  - 1.1. Nel percorso del tipo “8+8” il numero di arcieri per piazzola potrà essere di 10 unità.
  - 1.2. Nel percorso “8+8” le tabelle di piazzola del primo e del secondo giro devono essere esposte contemporaneamente.
  - 1.3. Nel percorso “8+8” i picchetti di tiro del secondo giro saranno distinguibili dai precedenti in quanto di colore blu.  
Nel caso fossero le sagome mobili a variare, queste dovranno essere facilmente individuabili da quelle del primo giro e chiaramente indicate sulla tabella di piazzola (eventuale foto), in questo caso i picchetti di tiro possono essere gli stessi del primo giro.
2. Da ogni piazzola con sagome mobili si scoccano sempre tre frecce, da tre differenti distanze, da un unico picchetto su tre bersagli diversi, o da tre picchetti diversi sullo stesso bersaglio.
  - 2.1. Con una piazzola a tre bersagli sulla tabella di piazzola deve essere indicato l'ordine degli stessi con le lettere A, B e C, le frecce vanno tirate in progressivo alfabetico.
  - 2.2. Con bersaglio singolo la progressione di tiro è indicata su ognuno dei tre picchetti con i numeri 1, 2 e 3 oppure mediante una numerazione ad anelli.
3. Da ogni piazzola con macchine da lancio si scoccano tre frecce, da un unico picchetto su tre bersagli diversi.
4. Da ogni piazzola, è il manovratore che dà il “pronto”. L'arciere dopo aver dato il “via” può iniziare la trazione in direzione della finestra di tiro predisposta e ben visibile. Gli arcieri che gareggiano in tutte le categorie Compound possono dare il “via” ad arco carico.
  - 4.1. Per le piazzole con macchine da lancio è consentito il caricamento dall'alto sempre in direzione della finestra di tiro predisposta e ben visibile.
5. I bersagli devono essere obbligatoriamente così suddivisi, secondo le rispettive distanze di tiro:
  - 5.1. percorso da 16 piazzole
    - massimo 4 minimo 3 piazzole - Gruppo 2 - distanza massima m. 30
    - massimo 4 minimo 3 piazzole - Gruppo 3 - distanza massima m. 20
    - massimo 2 piazzole – Gruppo 4 - distanza massima m. 15
    - 8 piazzole – Bersagli lanciati - distanza massima m. 15
  - 5.2. percorso “8+8”
    - massimo 2 minimo 1 piazzole - Gruppo 2 - distanza massima m. 30



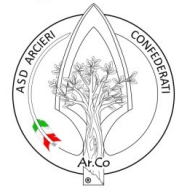
- massimo 2 minimo 1 piazzole - Gruppo 3 - distanza massima m. 20
  - massimo 1 piazzole – Gruppo 4 - distanza massima m. 15
  - 4 piazzole – Bersagli lanciati - distanza massima m. 15
6. Tutte le piazzole devono essere con bersagli mobili o lanciati.
  7. Si tirano al massimo 48 frecce.
  8. Per ogni piazzola si sommano i punti delle tre frecce.

## Articolo 2 – Il punteggio e la tipologia di frecce

1. Ad ogni freccia a bersaglio viene assegnato il seguente punteggio:
2. Nelle piazzole con sagome mobili i punteggi vengono calcolati:
  - Spot: 12 punti
  - Sagoma: 6 punti
- 2.1. Nelle piazzole con macchine da lancio:
  - piattelli o palle 18 punti
3. Nella specialità Tiro al Volo e Sagoma Mobile, per le piazzole con bersagli lanciati, è consentito esclusivamente l'utilizzo di frecce "flu-flu" (frecce munite di particolare impennatura che, se scoccate con un'inclinazione di 45°, non possono percorrere più di 80 mt.).
4. Nelle piazzole con bersagli lanciati l'arciere deve oltrepassare il totem con le sole frecce di tipo "flu- flu" in faretra. Le frecce di diverso tipo dovranno obbligatoriamente essere lasciate negli appositi contenitori adiacenti al totem predisposti dall'organizzazione.
  - 4.1. Qualora l'arciere non rispettasse la suddetta regola, al primo richiamo sarà annullata la piazzola e l'arciere ammonito, al secondo richiamo l'arciere sarà squalificato.

## Articolo 3 – Valutazione della gittata

1. La gittata massima consentita dalle frecce flu-flu è di 80mt.
2. Detta distanza viene misurata effettuando il tiro a 45 gradi in una zona possibilmente piana e misurando la distanza tra la linea di tiro e il punto di impatto della freccia con il terreno.
3. Il superamento di tale limite comporterà l'immediata squalifica dell'arciere.
4. Il rilevamento della gittata massima deve avvenire prima della gara e per il numero di frecce considerato necessario dai Giudici di gara (massimo 3).



## Articolo 4 – I Bersagli

1. Ad esclusione dei bersagli utilizzati nelle macchine da lancio per le piazzole di tiro al volo, sono usati esclusivamente bersagli omologati.
2. Sono ammessi bersagli in carta, applicati su adeguati battifreccia (su ogni battifreccia può essere applicato un solo bersaglio) e bersagli tridimensionali.
3. I bersagli utilizzati nelle macchine da lancio per le gare di tiro al volo devono essere omologati direttamente dai Giudici di gara in servizio e l'omologazione è da intendersi valida solo per quella gara.
4. I bersagli utilizzati nelle macchine da lancio possono essere costruiti in qualsiasi materiale atto a fermare e trattenere la freccia senza esserne attraversati o arrecarvi danno.
5. Dovranno avere un peso adeguato affinché il volo risulti regolare anche in presenza di leggera brezza.
6. Il diametro degli stessi non deve essere superiore ai 350 millimetri ed inferiore a 200 mm.

## Articolo 5 – Il Manovratore

1. Nelle piazzole con bersagli mobili o lanciati il manovratore dovrà essere, a turno, scelto tra i componenti della squadra che esegue i tiri. A discrezione dell'organizzazione, potrà essere fornito personale adibito allo scopo. Per potere svolgere le funzioni di controllo insite nel ruolo, il Responsabile di piazzola è esentato dalle operazioni di manovra del carrello mobile o della macchina da lancio.

## Articolo 6 – La finestra del bersaglio

1. La finestra entro cui il bersaglio mobile o lanciato può essere colpito, peculiare di ogni situazione, è indicata con segnali ben visibili ed inequivocabili. Nella suddetta zona non ci devono essere ostacoli di nessun tipo, naturali e/o artificiali.
2. Nel caso di bersagli lanciati la suddetta zona sarà delimitata da due aste alte 200 cm sulle quali dovranno essere apposte bandiere o nastri di dimensioni apprezzabili atte ad indicare intensità e direzione del vento.

## Articolo 7 – La manovra

1. La manovra di mobilità o lancio del bersaglio non potrà essere ripetuta nel caso in cui l'arciere non riesca ad eseguire il tiro a causa di proprie responsabilità e/o a causa di elementi fortuiti (ad esempio, la rottura dell'arco o di un qualsiasi accessorio).



2. La manovra di mobilità o lancio del bersaglio potrà invece essere ripetuta nel caso in cui l'arciere non riesca ad eseguire il tiro per cause non dipendenti da proprie responsabilità (ad esempio per motivi di sicurezza) o per cattivo funzionamento dell'apparecchiatura di lancio.

## Articolo 8 – Impatto delle frecce sul bersaglio (criteri di valutazione)

1. Le frecce devono sempre rimanere impiantate nei bersagli, penetrandovi con la punta. Le frecce che trapassano il bersaglio senza rimanere impiantate non sono valide (tale evento deve essere immediatamente segnalato ai giudici di gara). È fatta eccezione per le frecce scoccate su bersagli lanciati e che, una volta colpito il bersaglio, non rimanessero inflitte a causa dell'impatto col terreno.

## Articolo 9 – La registrazione del punteggio

1. Il punteggio viene registrato dopo che tutti gli arcieri hanno effettuato i tiri. Nel caso che il bersaglio lanciato sia colpito e la freccia non rimanga inflitta a causa l'impatto con il terreno il Responsabile di piazzola provvederà immediatamente a far registrare il punteggio relativo a quel singolo bersaglio dai due marcatori.

## Articolo 10 – Criteri di assegnazione del punteggio finale (parità)

1. Nel caso di gare di tiro al volo, il vincitore è l'arciere che totalizza il maggior punteggio. A parità di punteggio, il vincitore sarà così determinato:
  - 1.1. l'arciere con la più alta somma di bersagli da macchina da lancio colpiti;
  - 1.2. se sussiste ancora la parità, l'arciere con il più alto numero di Spot;
  - 1.3. se sussiste ancora la parità, l'arciere con più frecce a punto;
  - 1.4. se sussiste ancora parità, è decretato l'ex-equu.