

REGOLAMENTO SPORTIVO

TIRO CON L'ARCO

Indoor 3D

Rev. 2 01/07/2023
Valido dal 01/07/2023
Tavolo Tiro con l'arco 3D C.S.A.In.

REV 1 del 08/09/2022	Modificato Cap.3 – Aggiunto paragrafo e) --- modificato paragrafo f)
REV 2 del 01/07/2023	Modificato Cap.3 – Aggiunto paragrafo e) --- Aggiunta categoria RI

Sommario

Sommario	2
Capitolo 1 : Strutture	3
Capitolo 2 : Percorsi di gara	3
Capitolo 3 : Allestimento e segnalazioni del percorso	3
Capitolo 4 : I tiri	4
Capitolo 5: Le piazzole	5
Capitolo 6 : il Giudice di gara	6
Capitolo 7 : Classi e categorie di tiro	6

Capitolo 1 : Strutture

1. Le dimensioni previste per allestire i percorsi sono:
 - a. Per il **25 3D Round & Trophy** e per il **25 2D Round & Trophy**, le misure tipiche di un campo da tennis omologato 17,07M x 34,77M e, in ogni altro caso non possono essere inferiori a 15M x 30M
 - b. Per il **40 3D Round & Trophy**, non possono essere inferiori a 20M x 40M
2. L'Altezza minima consigliata deve essere di 5M (una misura inferiore va verificata tirando 3 diverse frecce con un arco scuola da 20 libbre, allungo 28" con un asta con 100 grani di punta sul bersaglio più distante previsto. Le frecce devono raggiungere il bersaglio senza interferenze).
3. La larghezza della corsia della piazzola non può essere inferiore a 80 cm nel caso di tiro singolo e 150 cm nel caso di tiro in coppia.

Capitolo 2 : Percorsi di gara

- a) Le gare sono strutturate su 2 percorsi di 20 piazzole, ognuna con caratteristiche descritte nel Regolamento gare.
- b) In base agli spazi disponibili, i percorsi possono essere svolti in una o due strutture.
- c) I percorsi di gara da 20 piazzole possono essere suddivisi in percorsi di 10 piazzole da svolgersi 2 volte.
- d) Nel caso dell'allestimento dei percorsi su due location gli arcieri che hanno terminato di tirare alle 20 piazzole del primo percorso, dietro autorizzazione del Giudice di gara, eseguiranno il cambio location tutti in contemporanea e attenderanno il via per le successive 20 o 10+10 piazzole.
- e) Nel caso in cui i 2 percorsi vengano realizzati nella stessa location, durante la pausa, l'organizzatore avrà un tempo massimo di un'ora per riposizionare i bersagli secondo il nuovo percorso.
- f) A seconda degli arcieri iscritti è possibile prevedere più turni di tiro per ogni percorso.

Capitolo 3 : Allestimento e segnalazioni del percorso

- a) Non sono previste indicazioni di distanza del bersaglio.
- b) Sulla linea di tiro, a terra, va posizionato su ogni postazione il numero della piazzola.

- c) In posizione visibile sul basamento o sulla protezione del bersaglio va indicato il numero corrispondente della piazzola.
- d) Occorre predisporre una linea di attesa per gli arcieri che attendono il proprio turno di tiro con un corridoio di almeno 3 metri. La linea di tiro va posizionata a 2 metri dalla linea di attesa.
- e) Per gli eventi il **40 3D Round & Trophy** vanno predisposte 2 linee di tiro. La prima, alla distanza max di 40 mt per CO/SL/SI/FS/RI di colore BIANCO, **ed una seconda 8 mt** più avanzata per AN/RT/RM/AS/LB di colore GIALLO.
- f) Va predisposta una linea Prime frecce e Lupetti di colore rosso, di **5 metri avanzata** rispetto alla linea di tiro degli AN/RT/RM/AS/LB.
- g) Non ci sono obblighi sul colore delle linee di attesa e di tiro, importante è che siano colore differente.
- h) Occorre predisporre un adeguata protezione sul fondo della linea di tiro per garantire la massima sicurezza soprattutto in location non in muratura.

Capitolo 4 : I tiri

- 1) Occorre predisporre almeno un semaforo o un monitor con timer per lo start ,stop e attesa del tiro.
- 2) L'utilizzo del semaforo prevede che:
 - a) Con semaforo rosso gli arcieri attendano dietro la linea di attesa.
 - b) Al primo segnale gli arcieri di posizionino sulla linea di tiro.
 - c) Al successivo segnale acustico il semaforo diventa verde determinando l'inizio dei tiri e l'avvio del conto alla rovescia.
 - d) Gli arcieri abbiano a disposizione 90 secondi per scoccare 2 frecce e 60 secondi per una freccia.
 - e) Il semaforo diventi arancione a 15 secondi allo stop dei tiri.
 - f) Allo scadere del tempo l'addetto al timer provveda all'emissione un segnale acustico e il semaforo diventi rosso: a questo punto è vietato tirare ulteriori frecce.
- 3) L'arciere che scocca una freccia oltre il tempo limite subirà una penalità annullando l'intero punteggio della volée.
- 4) In alternativa al semaforo si può utilizzare uno o più monitor con un conto alla rovescia:

- a) Gli arcieri attendono dietro la linea di attesa, un segnale acustico permette agli arcieri di posizionarsi sulla linea di tiro, parte un pre conto alla rovescia di 10 secondi, di colore rosso.
 - b) Allo scadere del tempo un segnale acustico determina l'inizio dei tiri e parte il conto alla rovescia di colore verde.
 - c) Sono previsti 90 secondi per scoccare 2 frecce e 60 secondi per una freccia.
 - d) Il colore del conto alla rovescia diventa arancione quando mancano 15 secondi, allo scadere del tempo utile il monitoro segnerà il n.0 di colore rosso.
- 5) L'arciere che scocca una freccia oltre il tempo limite subirà una penalità annullando l'intero punteggio della volée.
 - 6) Ad ogni cambio di stato il conteggio emette un segnale acustico.
 - 7) Gli arcieri si posizionano dietro la linea di attesa fino al loro turno di tiro. Non possono dare indicazione sui tiri.
 - 8) L'arciere dovrà posizionarsi con i piedi a cavallo della linea di tiro. Vista la peculiarità di questa tipologia di gara, nel caso un arciere colpisca erroneamente una sagoma di una piazzola vicina, quella freccia verrà annullata, senza nessun'altra conseguenza per il punteggio.
 - 9) Non è ammesso l'uso del binocolo dopo il tiro.
 - 10) Prime Frecce e Lupetti effettueranno i tiri dopo i Master.

Capitolo 5: Le piazzole

1. Le piazzole sono rappresentate da **Corsie di tiro**.
2. A seconda del numero degli iscritti alla manifestazione, potrà essere previsto il tiro in coppia tra arcieri della stessa piazzola.
3. Ogni piazzola sarà composta da un numero **massimo di 6 arcieri** e due di questi saranno nominati **marcatori**.
4. Nel caso di tiro in coppia, l'alternanza tra gli arcieri avverrà a coppie secondo il presente schema: coppia A - B , coppia C – D e coppia E – F. Si intende che nelle piazzole di gruppo 4, gli arcieri A, C ed E tireranno solo e sempre sulla sagoma di sinistra, mentre gli arcieri B,D ed F tireranno solo e sempre sulla sagoma di destra.
5. In caso di guasto tecnico all'attrezzatura dell'arciere o di temporanea indisposizione, la gara non subirà interruzione. In tal caso l'arciere potrà, con il consenso del Giudice di gara,

abbandonare la linea di tiro ed eventualmente il percorso di gara, per ritornarvi successivamente. L'arciere non potrà rivendicare i tiri non eseguiti durante l'interruzione.

6. Nel caso di piazzole con tiro in coppia tra arcieri della stessa piazzola, nelle piazzole di gruppo 4, potranno essere posizionate una coppia di sagome identiche, poste alla stessa distanza e con la stessa inclinazione rispetto alla linea di tiro; in questo caso, gli arcieri che saranno posizionati sulla sinistra della piazzola, tireranno solo e sempre sulla sagoma di sinistra, mentre gli arcieri che saranno posizionati sulla destra della piazzola, tireranno solo e sempre sulla sagoma di destra. Se per qualsiasi ragione la freccia rimanesse piantata su una sagoma diversa da quella assegnata in piazzola, la singola freccia risulterebbe nulla.

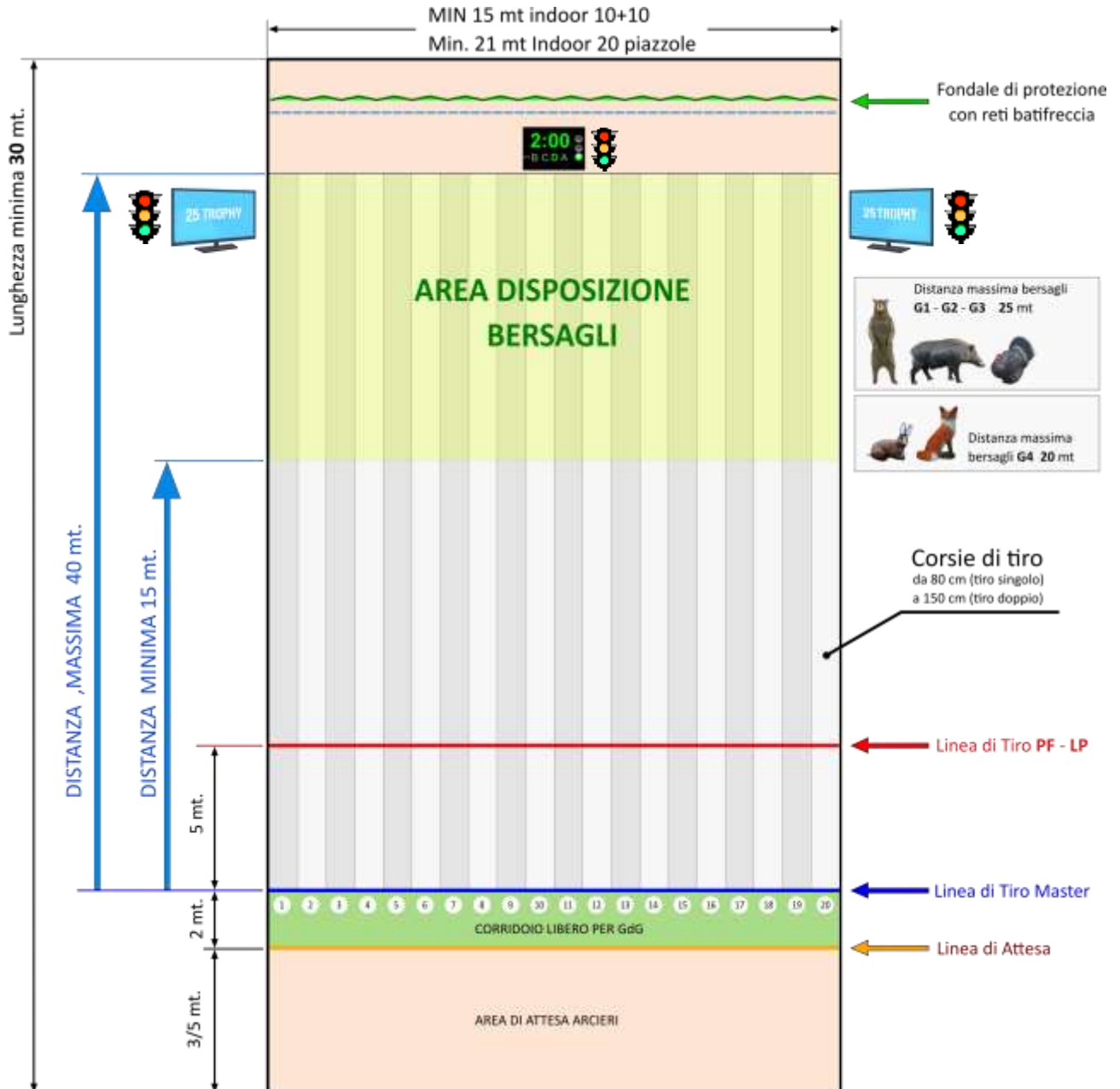
Capitolo 6 : il Giudice di gara

- a) Nel caso di allestimento di 2 percorsi in contemporanea, dovranno essere designati due Giudici di gara
- b) Il Giudice di gara avrà l'incarico di Direttore di tiro con il compito di segnalare, per tutti, l'inizio e la fine del turno di tiro per ogni percorso.
- c) Il Giudice di gara avrà altresì il compito di assegnazione del punteggio in caso di disaccordo tra i marcatori designati.
- d) Il Giudice di gara può interrompere, per necessità, le varie sequenze o azzerare in anticipo i tempi.
- e) Il segnale acustico degli ultimi 15 secondi non è obbligatorio ma a discrezione della compagnia organizzatrice.

Capitolo 7 : Classi e categorie di tiro

- a) Sono ammesse le classi e categorie di tiro descritte nel Regolamento Sportivo Outdoor.
- b) Per le regole generali si fa riferimento al Regolamento Sportivo.

ESEMPIO CAMPO 25 3D INDOOR ROUND&TROPHY



ESEMPIO CAMPO 40 3D INDOOR ROUND&TROPHY

