



CENTRO SPORTIVO EDUCATIVO NAZIONALE

ENTE DI PROMOZIONE SPORTIVA RICONOSCIUTO DAL C.O.N.I.
D. Lgs n. 242 del 23-7-1999 (Delibera C.N. CONI n. 1224 del 15-5-2002)
ENTE NAZIONALE CON FINALITA' ASSISTENZIALI RICONOSCIUTO DAL MINISTERO DELL'INTERNO
(D.M. 559/C. 3206.12000.A. [101] DEL 29 FEBBRAIO 92)
ASSOCIAZIONE DI PROMOZIONE SOCIALE – iscriz. N. 77 Reg. Naz. Min. Lav. e Politiche Soc. (L. 7-12-2000 n. 383)



Certificato n. 28746/13/S
Pracertificazione ed

CENTRO SPORTIVO EDUCATIVO NAZIONALE (C.S.E.N.)

- SETTORE NAZIONALE TIRO CON L'ARCO -

REGOLAMENTO TECNICO TIRO CON L'ARCO

***Ai sensi della lettera C) punto 4) del Regolamento Organico dello CSEN
approvato dalla Direzione Nazionale nella seduta del 20\21.05.2017 confermata dal nuovo
Regolamento Organico approvato in data 6 settembre 2020.***

RELATIVO ALLE ATTIVITÀ DILETTANTISTICHE MOTORIO-SPORTIVE-AMATORIALI SEPPUR COMPETITIVE E/O DI AVVIAMENTO ALLA PRATICA SPORTIVA, DEL SUCCITATO SETTORE AI SENSI DI QUANTO PREVISTO AI PUNTI 1) E 2) DELLA LETTERA A) DELL'ART. 2 COMMA 1. DEL REGOLAMENTO DEGLI ENTI DI PROMOZIONE SPORTIVA, COME APPROVATO DAL CONSIGLIO NAZIONALE DEL CONI CON DELIBERAZIONE N° 1525 DEL 28 OTTOBRE 2014.

*Il presente Regolamento annulla e sostituisce
ogni precedente regolamento di pari oggetto.*

(testo consolidato con le revisioni / integrazioni del 01/10/2020)



VIA L. BODIO, 57 – 00191 ROMA
TEL. 06.329.18.53 – 06.329.48.07 – 06.329.47.02 - FAX 06.329.23.97
www.csen.it – e-mail: info@csen.it



SEZ.	P/T	TITOLO / TAVOLE
(A)		DEFINIZIONI E CLASSI PER ETA'
	(i)	DEFINIZIONI
	(ii)	CLASSI PER ETA'
(B)		DIVISIONI ED ATTREZZATURA DEGLI ARCIERI – CLASSI “ADULTI”
	(i)	ARCHI
	TAV. 1	<i>ARCHI</i>
	(ii)	INCLUSIONI CONVENZIONALI
	(iii)	FRECCHE UTILIZZABILI - ACCESSORI AMMESSI / VIETATI
	TAV. 2	<i>FRECCHE UTILIZZABILI - ACCESSORI AMMESSI / VIETATI</i>
	(iv)	CLASSI GIOVANILI
	(v)	LIMITAZIONI DI LIBBRAGGIO E VELOCITÀ DELLA FRECCIA
	TAV. 4	<i>LIMITAZIONI DI LIBBRAGGIO E VELOCITÀ DELLA FRECCIA PER TIPOLOGIA DI ARCO</i>
	TAV. 5	<i>RIEPILOGO DELLE CLASSI DI TIRO SUDDIVISE PER ETA' E PER TIPOLOGIA DI ARCO</i>
(C)		PREVISIONI COMUNI A TUTTE LE TIPOLOGIE DI GARE CSEN
	(i)	CONTENUTO MINIMO DEGLI INVITI
	(ii)	INDICAZIONI GENERALI
		GRUPPI / ORDINE DI TIRO/ABBASSAMENTI/REGISTRAZIONE DEI PUNTEGGI/RECUPERI
	(iii)	SQUADRE DI TIRATORI
	(iv)	REGOLE DI “ETIQUETTE”
(D)		PREVISIONI COMUNI ALLE GARE 3D E/O FIELD
	(i)	APPRONTAMENTO DEL PERCORSO E DEL CAMPO DI GARA E SHOOTDOWN
	(ii)	FASI DI GARA (GARA E SHOOTDOWN)
	(iii)	GARA
	(a)	<i>Bersagli plurimi in piazzola.</i>
	(b)	<i>Assegnazione ai gruppi ed avvio.</i>
	(c)	<i>Tempi di tiro e tiratori in attesa.</i>
(E)		REGOLE COMUNI ALLE GARE 3D
	(i)	BERSAGLI
	(a)	<i>Forme / Spot / Gruppi / Distanze Minime e Massime / Punteggio e marcatura / Frecche perse</i>
	(b)	<i>Gli anelli del 12 e del 14 nel 3d dello CSEN</i>
	(ii)	DISTANZE MASSIME E CLASSI DI TIRO NELLE GARE 3D “CLASSIC”
	TAV. 6	<i>RIEPILOGO DELLE CLASSI PER ETA', MERITO, ARCHI, DISTANZE E PICCHETTI</i>
	(iii)	POSIZIONAMENTO DELLE PIAZZOLE E DEI BERSAGLI NELLE GARE 3D
	(iv)	LO SHOOTDOWN NEL 3D CSEN
	(v)	IL 3D-FIELD MIX OUTDOOR ED INDOOR ED IL 3D INDOOR
(F)		REGOLE PER LE GARE FIELD NELLO CSEN
	(i)	DESCRIZIONE GENERALE E DISTANZE
	(ii)	VISUALI E PUNTEGGI
	(iii)	POSIZIONAMENTO DELLE VISUALI ECC.
	(iv)	VISUALI SULLE QUALI TIRARE IN RELAZIONE ALL'ORDINE DEI TIRI
	(v)	CLASSI CON PICCHETTI ROSSI E BLU SULLE PIAZZOLE OLTRE I 40 E 50 METRI
	(vi)	RIEPILOGO DELLE REGOLE DI TIRO E PUNTEGGIO
	(vii)	ALTERNATIVA “FULL FIELD ROUND”
(G)		REGOLE PER LE GARE TARGA DELLO CSEN
	(i)	REGOLE GENERALI
	(ii)	GARE STANDARD E SMART
	(iii)	SUPPORTI DEI BATTIFRECCIA, MISURE, ECC.
	(iv)	TRACCIATI SUL CAMPO DI GARA ECC.
	(v)	DIMENSIONI DELLE PIAZZOLE DI TIRO.
	(vi)	SEGNALI E DISPOSITIVI VARI
	(vii)	ORDINE DI TIRO
	(viii)	REGISTRAZIONE DEI PUNTEGGI
	(ix)	RECUPERI
	(x)	FASI DELLA GARA
	(a)	LE GARE “TARGA” INDOOR DELLO CSEN
	(b)	LE GARE “TARGA” OUTDOOR DELLO CSEN
(H)		I GIOVANISSIMI
	(i)	IN GENERALE
	(ii)	ATTIVITÀ SPECIFICA
(I)		ALCUNI SPUNTI IN TEMA DI SICUREZZA
	(i)	GESTIONE DELLA SICUREZZA DURANTE L'ATTIVITÀ DI TIRO CON L'ARCO
	(ii)	GLI ARCIERI
	(iii)	ALCUNE LINEE GUIDA PER LE ASD / SOCIETÀ AFFILIATE NELL'ORGANIZZAZIONE DI GARE
	(a)	GARE TARGA OUTDOOR
	(b)	GARE TARGA INDOOR
	(c)	GARE 3D E FIELD E A PERCORSO IN GENERE
	(d)	DOTAZIONI DI PRIMO SOCCORSO E NUMERI DI EMERGENZA
	(e)	ARCIERI CON DISABILITÀ
(J)		ASSICURAZIONI
ALLEGATI		1, 2 e 3 in plurime pagine.

(A)
DEFINIZIONI E CLASSI PER ETÀ'

(i)

- DEFINIZIONI -

1. Ai fini del presente regolamento (“Regolamento”) le seguenti definizioni (contraddistinte dalle iniziali maiuscole) avranno il significato di seguito loro attribuito, precisandosi che, per le succitate finalità, il singolare includerà il plurale e viceversa:
- **Arco Ricurvo Moderno:** un arco di qualsiasi tipo - senza carrucole - purché risponda al principio ed al significato accettati per il termine Arco quale usato nel Tiro alla Targa formato da: una impugnatura (*grip*), una parte centrale (*riser*) (che non sia a finestra passante) di materiale plastico o metallico e da due semiarchi flessibili ciascuno dei quali terminante in una punta munita di tacca per l'alloggiamento della corda. L'arco viene armato per mezzo di un'unica corda (costituita da un qualsiasi numero di trefoli) ad esso direttamente collegata soltanto per mezzo dei due appositi alloggiamenti. In azione, l'arco viene tenuto in una mano per l'impugnatura mentre le dita dell'altra mano tendono e rilasciano la corda. Non è ammesso l'utilizzo di sganci meccanici od apparati similari.
 - **Arco Compound:** un arco di qualsiasi tipo munito di carrucole (collegate ai flettenti od al *riser*) formato da: una impugnatura (*grip*), una parte centrale (*riser*) (che può essere a finestra passante) di qualsiasi materiale plastico o metallico, due o più flettenti, un sistema di cavi, una corda, carrucole, perni, eccentrici e leve. L'arco viene armato per mezzo della corda (costituita, parimenti ai cavi, da un qualsiasi numero di trefoli). In azione, l'arco viene tenuto in una mano per l'impugnatura mentre le dita dell'altra mano tendono, trattengono e rilasciano la corda, direttamente (*compound barebow*) ovvero attraverso apposito sgancio meccanico od apparato similare (*freestyle / fixed pins*).
 - **Arco Longbow:** un arco lungo (altrimenti noto come arco “dritto”) - senza carrucole - formato da una impugnatura (*grip*), che può essere ricoperta da un avvolgimento in pelle, una parte centrale (*riser*) (che non sia a finestra passante) due flettenti ciascuno dei quali terminante in una punta munita di tacca per l'alloggiamento della corda ed una corda. L'arco dovrà essere di legno e potrà contenere alcuni fogli di materiale sintetico come rinforzo. Ad arco aperto i flettenti devono presentare un unico raggio di curvatura con una tolleranza massima di 1 cm di contro-curvatura alla fine del puntale. Lo spessore del puntale non deve superare i 30 mm dall'incavo dell'alloggiamento della corda alla faccia esterna del flettente. La lunghezza massima del puntale, dall'incavo dell'alloggiamento della corda verso l'impugnatura, non deve superare i 60 mm. L'arco viene armato per mezzo di un'unica corda (costituita da un qualsiasi numero di trefoli) ad esso direttamente collegata soltanto per mezzo dei due appositi alloggiamenti. Sull'arco e sulla corda non devono esserci segni, fregi od accorgimenti tali da costituire un riferimento per la mira. In azione, l'arco viene tenuto in una mano per l'impugnatura mentre le dita dell'altra mano tendono e rilasciano la corda. Non è ammesso l'utilizzo di sganci meccanici od apparati similari né di accessori di sorta.
 - **Arco Take Down:** un arco - senza carrucole - formato da una impugnatura (*grip*), una parte centrale (*riser*) (che non sia a finestra passante) due flettenti dritti o con doppia curvatura. Il *riser* dovrà essere di legno e potrà contenere fogli di materiale sintetico come rinforzo. La finestra dell'arco avrà un piatto di appoggio per la freccia. L'arco viene armato per mezzo di un'unica corda (costituita da un qualsiasi numero di trefoli) ad esso direttamente collegata soltanto per mezzo dei due appositi alloggiamenti. Sull'arco e sulla corda non devono esserci segni, fregi od accorgimenti tali da costituire un riferimento per la mira. Sulla corda possono essere utilizzati dei *dampers* antirumore a condizione che non siano di ausilio per mirare. In azione, l'arco viene tenuto in una mano per l'impugnatura mentre le dita dell'altra mano tendono e rilasciano la corda. Non è ammesso l'utilizzo di sganci meccanici od apparati similari né di accessori di sorta (fatta eccezione dei *dampers* anti-rumore su descritti).
 - **Attrezzi inclusi:** gli attrezzi indicati nel paragrafo “inclusioni convenzionali” di seguito riportato;
 - **Freccia/e:** un vettore formato da un'asta munita di punta, una cocca, un impennaggio e, ove lo si desidera, colorazioni distintive.

(ii)
CLASSI PER ETA'

2. Lo CSEN riconosce, per tutte le attività relative TIRO CON L'ARCO disciplinate dal Regolamento SCA, le seguenti classi anagrafiche (per brevità "**Classi**") in relazione all'età dei partecipanti alla data della gara cui sono iscritti:

GIOVANI	ETA'	
PRIMA	9-11	MASCHILE E FEMMINILE INSIEME – CLASSE UNICA
SECONDA	12-14	MASCHILE E FEMMINILE DISTINTI
TERZA	15-17	MASCHILE E FEMMINILE DISTINTI
ADULTI		
PRIMA	18-49	MASCHILE
SECONDA	50-59	MASCHILE
TERZA	60 ed oltre	MASCHILE
PRIMA	Fino 49	FEMMINILE
SECONDA	50 ed oltre	FEMMINILE
UNICA MASCHILE	UNICA	(*) PER TALUNE TIPOLOGIE DI ARCO E/O DI GARA E/O PARTI DI ESSA
UNICA FEMMINILE	UNICA	(*) PER TALUNE TIPOLOGIE DI ARCO E/O DI GARA E/O PARTI DI ESSA

(*) ES. COMPOUND BAREBOW

(B)
- DIVISIONI ED ATTREZZATURA DEGLI ARCIERI -
CLASSI "ADULTI"

SI RIPORTANO NELLE PAGINE CHE SEGUONO I PROSPETTI AUTOESPLICATIVI RELATIVI ALLE DIVISIONI ED ALL'ATTREZZATURA UTILIZZABILE DAGLI ARCIERI "ADULTI" (DEFINITI COME TALI NEL REGOLAMENTO "SCA") IN OCCASIONE DELLE COMPETIZIONI CSEN

(i)
ARCHI – TAV. 1

MACRO DIVIS. TIPO ARCO	- SUB - DIVISIONE	SPECIFICHE (in aggiunta a quanto alla Regola n. 1 "Definizioni")
ARCO COMPOUND		
L'arco può essere anche multicolore purché non mimetico.	FREESTYLE	Questa divisione potrà utilizzare un Arco Compound come tale identificato nella sezione "Definizioni" <u>senza limitazioni di sorta</u> con riferimento a mirino, sgancio, <i>overdraw</i> (purché protetto ai sensi della Regola n. 152), misuratore di allungo, stabilizzazione od attrezzatura in generale (inclusi, in via non limitativa, eventuali apparati di misurazione della deflessione del corpo centrale dell'arco - <i>riser</i> - durante la trazione dell'arco stesso), fermi restando i divieti di cui alla tavola 2.
<i>Idem</i>	FIXED PINS	Questa divisione potrà utilizzare un Arco Compound come tale identificato nella sezione "Definizioni" con le seguenti limitazioni e fermi restando i divieti di cui alla tavola 2: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Mirino: solo con pin fissi ma senza limite del numero di <i>pin</i>. È possibile utilizzare mirini mobili, tuttavia essi dovranno essere bloccati in posizione fissa che verrà verificata dai componenti della piazzola / gruppo di tiro prima della competizione. Sono ammesse lenti nel mirino e bolle livellatrici. ➤ Stabilizzazione. Sono ammessi: <ul style="list-style-type: none"> a) uno stabilizzatore anteriore - che può includere un attacco rapido dei pesi dei e dei <i>dampers</i> - non potrà superare, <u>complessivamente</u>, i dodici (12") pollici massimi di lunghezza dal punto di attacco al <i>riser</i>; b) uno stabilizzatore posteriore od un sistema tipo <i>V-bar</i> senza restrizioni sulla lunghezza dello stabilizzatore (a condizione che non venga utilizzato). ➤ SONO SEMPRE AMMESSI: "<i>clarifiers</i>" o "<i>verifiers</i>" inseriti nella <i>peep</i>; sganci, overdraw (purché protetto ai sensi della Regola n. 152) e misuratori di allungo di qualsiasi tipo.
<i>Idem</i>	BAREBOW	Questa divisione potrà utilizzare un Arco Compound come tale identificato nella sezione "Definizioni" senza alcun accessorio, <u>fatta eccezione</u> per i pesi che potranno essere avvitati direttamente al <i>riser</i> o ai fori dell'arco (e che non dovranno avere prolunghe) e <u>per quanto infra</u> . L'arco dovrà essere privo, all'interno della zona della finestra, di qualsiasi sporgenza, contrassegno, che possano essere di aiuto per la mira. Sono altresì ammessi: 1) un supporto per la freccia (<i>rest</i>) che può essere regolabile, 2) un bottone ammortizzatore di pressione mobile, 3) gli indicatori d'allungo e 4) l'uso della patelletta, del quantino o dell'anello da tiro (orientale). <u>Consentita</u> qualsiasi tipo di presa.
ARCHI TRADIZIONALI		
	LONGBOW	Questa divisione potrà utilizzare un Arco Longbow come tale identificato nella sezione "Definizioni". Non sono ammessi accessori di sorta. Tutte le Freccie dovranno essere identiche per dimensione, peso e costruzione. Resta consentito l'uso del <u>solo</u> quantino. <u>Non</u> consentita presa " <i>orientale</i> ".
	TAKE DOWN	Questa divisione potrà utilizzare un Arco Take Down come tale identificato nella sezione "Definizioni". Non sono ammessi accessori di sorta rispetto a quanto riportato nella definizione di tale arco. Tutte le Freccie dovranno essere identiche per dimensione, peso e costruzione. Resta consentito l'uso del <u>solo</u> quantino. <u>Non</u> consentita presa " <i>orientale</i> ".
RICURVO MODERNO	FREESTYLE	Questa divisione potrà utilizzare: un Arco Ricurvo Moderno - come tale identificato nella sezione "Definizioni" - che potrà essere dotato di: <ul style="list-style-type: none"> a) un supporto per la freccia (<i>rest</i>) che può essere regolabile ed avere più di un supporto verticale; b) un indicatore d'allungo, acustico e/o visivo o tattile, che <u>non</u> sia elettrico o elettronico; c) un (solo) mirino che <u>non</u> dovrà incorporare un prisma, delle lenti o altro dispositivo di ingrandimento o di livellamento, o dispositivi elettrici o elettronici, e <u>non</u> dovrà offrire più di un punto mira e che <u>non</u> potrà superare (lunghezza totale del mirino - cappuccio, tunnel, <i>pin</i> e/o altri simili componenti) i 2,5 cm lungo la direzione di mira; d) più pesi, stabilizzatori ed ammortizzatori di vibrazioni sul <i>riser</i> dell'arco od allo stesso ancorati purché non servano come guida della corda e non tocchino nient'altro che l'arco; e) aggiunte sulla corda che servano come contrassegno per le labbra o per il naso. <u>Non</u> consentito l'anello da tiro (orientale) ma è consentito il quantino al posto della patelletta. <u>Non</u> consentita presa "<i>orientale</i>".
	ARCO NUDO	Questa divisione potrà utilizzare: un Arco Ricurvo Moderno - come tale identificato nella sezione "Definizioni". L'arco dovrà essere " <u>nudo</u> " e privo, all'interno della zona della finestra, di qualsiasi sporgenza, contrassegno, difetto o laminatura (nella zona della finestra dell'arco) che possano essere di aiuto per la mira. Esso potrà essere dotato di: <ul style="list-style-type: none"> a) un supporto per la freccia (<i>rest</i>) che può essere regolabile ed un bottone ammortizzatore di pressione mobile, purché non offrano un aiuto supplementare nella mira; b) più pesi purché montati direttamente sul <i>riser</i> senza prolunghe, estensioni, connessioni angolari o dispositivi di assorbimento di vibrazioni; c) ammortizzatori di vibrazioni integrati purché non provvisti di stabilizzatori; d) bretelle/raccordi sempre che tali bretelle/raccordi non tocchino in modo ripetitivo la mano o il polso del concorrente; <u>Non</u> consentito l'anello da tiro (orientale) ma è consentito il quantino al posto della patelletta. <u>Non</u> consentita presa " <i>orientale</i> ". <u>Non</u> sono permessi indicatori d'allungo, stabilizzatori ed aggiunte sulla corda che servano come contrassegno per le labbra o per il naso. L'arco senza corda completo degli accessori ammessi deve poter passare attraverso un foro o un anello di diametro interno 12,5 cm ± 1 cm.

* Restano salve le ulteriori restrizioni previste nel presente Regolamento.

(ii)
INCLUSIONI CONVENZIONALI

3. Ai fini del presente Regolamento si utilizzeranno le seguenti “inclusioni convenzionali” (i.e. verranno considerati equivalenti) qualora utilizzatori di archi diversi da quelli sopra disciplinati desiderino comunque partecipare alle attività previste e/o disciplinate dallo stesso:

ARCO	INCLUSIONE	DIVISIONE	SPECIFICHE
c.d. storico	ARCHI TRADIZIONALI	LONGBOW	Nessuna ulteriore. Segue le regole della divisione in cui è incluso.
Yumi giapponese	ARCHI TRADIZIONALI	LONGBOW	Consentito quanto e presa diversa da quella mediterranea; <u>non</u> consentita una eventuale seconda freccia nella mano. Per il resto segue le regole della divisione in cui è incluso.
“Mongolo”, “Tartaro” “Turco”, “Ungherese” “Circasso” e similari	ARCHI TRADIZIONALI	TAKE DOWN	Consentito anello e presa diversa da quella mediterranea; non consentita una eventuale seconda freccia nella mano. Per il resto segue le regole della divisione in cui è incluso.
“Oneida 1”	ARCHI COMPOUND	FIXED PINS	Se con mirino: con o senza stabilizzazione. Per il resto segue le regole della divisione in cui è incluso.
“Oneida 2”	ARCHI COMPOUND	BAREBOW	Se senza mirino e senza stabilizzazione. Per il resto segue le regole della divisione in cui è incluso.

4. Resta inteso che le specifiche concesse per il tramite delle superiori inclusioni non potranno ritenersi estese anche alle divisioni già disciplinate (es. con un TAKE DOWN **nativo** non potrà essere utilizzato l'anello da pollice tradizionalmente utilizzato con l'arco mongolo).
5. Restano ferme tutte le altre limitazioni (es. frecce) non espressamente escluse da presente paragrafo.
6. Lo CSEN si riserva di disciplinare i superiori archi con altro e diverso regolamento per finalità diverse da quelle previste nel presente Regolamento.

(iii)
TAV. 2

FRECCE UTILIZZABILI - ACCESSORI AMMESSI / VIETATI / DIVIETI

<p>FRECCE PER TUTTE LE DIVISIONI (senza restrizione quanto a marchi e loghi diversi a condizione che siano tutte uguali per lunghezza, cocca impennaggio e punta, e riportino le iniziali (dello stesso colore) dell'arciere)</p>	<p>Possono essere utilizzate Freccie di qualsiasi tipo - come tale identificate nella sezione “Definizioni” - che non siano state modificate (tranne che tagliate a misura) rispetto dalle specifiche originali del produttore e non causino danni anomali al battifreccia. Tutte le frecce di ogni tiratore:</p> <p>i. dovranno essere identiche per forma, dimensioni, peso e costruzione e potranno avere dei “wrap”, che non siano più lunghi di 22 cm, misurati dall'incavo della cocca;</p> <p>ii. non potranno superare il diametro massimo (al netto di eventuali wrap):</p> <p>A. PER GLI ADULTI: della .422” o 10.72 mm all'asta (la punta potrà avere, invece, un diametro massimo di .425” o 10,8 mm);</p> <p>B. PER LE CLASSI GIOVANILI DI PRIMA E DI SECONDA CLASSE: della .366” o 9.3 mm all'asta (la punta potrà avere, invece, un diametro massimo di 0,370” o 9,4 mm) – in deroga a quanto precede – dovranno sempre essere in alluminio.</p> <p>Tutte le frecce dovranno essere contrassegnate con caratteri chiari e indelebili dal nome / cognome e/o iniziali del rispettivo proprietario.</p>
<p>PER TUTTE LE DIVISIONI SONO AMMESSI I SEGUENTI ACCESSORI (FERME RESTANDO LE LIMITAZIONI DI CUI ALLA REGOLA N. 1 E ALLA TAV. 1 - ARCHI)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Protezioni per le dita - <u>secondo quanto rispettivamente indicato alla Regola n. 1 ed in tav. 1 per ciascuna divisione / classe di tiro</u> - sotto forma di salvadita o anello, guanto, patelletta (tab), per tendere, trattenere e rilasciare la corda; ➤ parabracci/o; ➤ paraseno/i; ➤ una dragona; ➤ una faretra da cintura o da terra; ➤ un indicatore di vento (purché non elettrico od elettronico) attaccato all'attrezzatura usata (per esempio: nastro colorato); ➤ telemetri e del binocoli.
<p>PER TUTTE LE DIVISIONI SONO SEMPRE VIETATI:</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Meccanismi che consentano di tenere meccanicamente l'arco nella posizione aperta senza l'intervento umano; ➤ mirini laser e/o che proiettino il punto di mira in modo visibile sul bersaglio; ➤ dispositivi / apparati che (al di là della mano sull'arco e di quella sulla corda/sgancio) creino ulteriori punti di contatto tra arco (od attrezzatura) e corpo alleggerendone così il peso / massa ad arco aperto; ➤ dispositivi elettronici di comunicazione e/o auricolari (cuffie) e/o dispositivi per la riduzione del rumore sulla linea di attesa / picchetto, ovvero che compromettano la sicurezza degli altri arcieri e/o risultino di ostacolo ovvero di intralcio agli altri arcieri sulla linea di tiro / picchetto; ➤ cannocchiali sulla linea di tiro / picchetto (ammessi invece nella sola zona di riposo); ➤ frecce da caccia o con punte o lame da caccia; ➤ qualsiasi altro apparato, meccanismo, strumento, dotazione o quant'altro, anche se non espressamente menzionato, che rappresenti un ostacolo o un pericolo per sé e per gli altri arcieri; ➤ overdraw privi di protezione ai sensi della Regola n. 152; ➤ lo sky drawing (aprire l'arco puntando la freccia verso l'alto e non parallelamente a terra: cfr. R. nn. 147 e 152 R.TCA).

** Lo CSEN si riserva il diritto di rivedere / modificare il presente Regolamento in ogni momento.

(iv)

CLASSI GIOVANILI

7. Gli appartenenti alla **PRIMA** ed alla **SECONDA** classe utilizzeranno - come divisione UNICA - in virtù della loro giovane età, qualsiasi tipo di arco oppure un arco compound universale mono-camma (es. *Genesis, Rolan* o archi similari). Non saranno consentiti *clicker* e / o misuratori di allungo. Gli appartenenti a queste classi potranno mirare usando un punto di ancoraggio sul loro viso, mandibola o collo e potranno fare lo *string walking*, oppure potranno scegliere di toccare la cocca della freccia con il dito indice "*camminando*" sul loro viso, mandibola o collo per mirare, ma non potranno fare entrambe le cose contemporaneamente. Gli appartenenti alla classe **TERZA** seguiranno, invece, le stesse regole utilizzate per gli Adulti (quanto ad attrezzatura e tecnica di tiro) salve le deroghe e/o regole specifiche per loro previste nel presente Regolamento.

* *Restano salve le ulteriori restrizioni previste nel presente Regolamento.*

(v)

LIMITAZIONI DI LIBBRAGGIO E VELOCITÀ DELLA FRECCIA

8. In virtù del fatto che nello CSEN tutte le competizioni si svolgono SEMPRE a distanze **NOTE** (o sostanzialmente tali) sono previste le seguenti limitazioni di libbraggio ("LBS") e di velocità di uscita della freccia (in piedi al secondo" FPS") a seconda della divisione / classe di appartenenza:

TAV. 4

LIMITAZIONI DI LIBBRAGGIO E VELOCITÀ DELLA FRECCIA PER TIPOLOGIA DI ARCO

ADULTI

TIPO GARA	TIPO ARCO E DIVISIONE	CLASSE	LBS MAX	FPS MAX	Tolleranza
TUTTE	COMPOUND (*)	MASCHI TUTTE	70	295	5 fps
TUTTE	TRADIZIONALI (*)	MASCHI TUTTE	60	270	5 fps
TUTTE	RICURVO MODERNO (*)	MASCHI TUTTE	60	285	5 fps
TUTTE	COMPOUND (*)	FEMMIN. TUTTE	60	285	5 fps
TUTTE	TRADIZIONALI (*)	FEMMIN. TUTTE	50	260	5 fps
TUTTE	RICURVO MODERNO (*)	FEMMIN. TUTTE	50	280	5 fps

LEGENDA:

(*) PER TUTTE LE TIPOLOGIE DI ARCO RICOMPRESSE NELLA DIVISIONE / CLASSE

GIOVANISSIMI E RAGAZZI

TIPO GARA	DIVISIONE CLASSE	TIPO ARCO	LBS MAX	FPS MAX	Tolleranza
TUTTE	PRIMA	TUTTI	NA	NA	NA
TUTTE	SECONDA	TUTTI	NA	NA	NA
TUTTE	TERZA	CFR ADULTI	CFR ADULTI	CFR ADULTI	CFR ADULTI

LEGENDA:

NA = NON APPLICABILE

CFR ADULTI = COME PER GLI ADULTI

TAV. 5
RIEPILOGO DELLE CLASSI DI TIRO SUDDIVISE PER ETA' E PER TIPOLOGIA DI ARCO

- CLASSI ADULTE -

ID	CODICE DIVISIONE	CLASSE TIRO	CLASSE ANAGRAFICA	CLASSE MERITO
COMPOUND				
MASCHILE				
1	FM3AC	FREESTYLE	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	3A
2	FM2AC	FREESTYLE	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	2A
3	FMAC	FREESTYLE	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	A
4	FMSC	FREESTYLE <i>SENIOR</i>	SECONDA - da 50 a 59 anni	NA
5	FMMC	FREESTYLE <i>MASTER</i>	TERZA - da 60 ed oltre	NA
6	PM2AC	FIXED PINS	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	2A
7	PMAC	FIXED PINS	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	A
8	PMSC	FIXED PINS <i>SENIOR</i>	SECONDA - da 50 a 59 anni	NA
9	PMMC	FIXED PINS <i>MASTER</i>	TERZA - da 60 ed oltre	NA
10	CBBM	COMPOUND BAREBOW	UNICA PER ETA'	NA
FEMMINILE				
11	FW2AC	FREESTYLE	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	2A
12	FWAC	FREESTYLE	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	A
13	FWSC	FREESTYLE <i>SENIOR</i>	SECONDA - da 50 ed oltre	NA
14	PWC	FIXED PINS	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	NA
15	PWSC	FIXED PINS <i>SENIOR</i>	SECONDA - da 50 ed oltre	NA
16	CBBW	COMPOUND BAREBOW	UNICA PER ETA'	NA
TRADIZIONALE				
MASCHILE				
17	LM	LONGBOW	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	NA
18	LSM	LONGBOW <i>SENIOR</i>	SECONDA - da 50 a 59 anni	NA
19	LMM	LONGBOW <i>MASTER</i>	TERZA - da 60 ed oltre	NA
20	TDM	TAKE DOWN	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	NA
21	TDSM	TAKE DOWN <i>SENIOR</i>	SECONDA - da 50 a 59 anni	NA
22	TDMM	TAKE DOWN <i>MASTER</i>	TERZA - da 60 ed oltre	NA
FEMMINILE				
23	LW	LONGBOW	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	NA
24	LSW	LONGBOW <i>SENIOR</i>	SECONDA - da 50 ed oltre	NA
25	TDW	TAKE DOWN	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	NA
26	TDSW	TAKE DOWN <i>SENIOR</i>	SECONDA - da 50 ed oltre	NA
RICURVO MODERNO				
MASCHILE				
27	FMR	FREESTYLE	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	NA
28	FMSR	FREESTYLE <i>SENIOR</i>	SECONDA - da 50 a 59 anni	NA
29	FMMR	FREESTYLE <i>MASTER</i>	TERZA - da 60 ed oltre	NA
30	ANM	ARCO NUDO	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	NA
31	ANMS	ARCO NUDO <i>SENIOR</i>	SECONDA - da 50 a 59 anni	NA
32	ANMM	ARCO NUDO <i>MASTER</i>	TERZA - da 60 ed oltre	NA
FEMMINILE				
33	FWR	FREESTYLE	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	NA
34	FWSR	FREESTYLE <i>SENIOR</i>	SECONDA - da 50 ed oltre	NA
35	ANW	ARCO NUDO	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	NA
36	ANWS	ARCO NUDO <i>SENIOR</i>	SECONDA - da 50 ed oltre	NA

- CLASSI GIOVANILI -

ID	CODICE DIVISIONE	CLASSE TIRO	CLASSE ANAGRAFICA	CLASSE MERITO
			COMPOUND	
		MASCHILE		
37	FCJ3M	FREESTYLE	TERZA - da 15 a 17 anni	NA
38	PCJ3M	FIXED PINS	TERZA - da 15 a 17 anni	NA
39	CBBJ3M	COMPOUND BAREBOW	TERZA - da 15 a 17 anni	NA
		FEMMINILE		
40	FCJ3W	FREESTYLE	TERZA - da 15 a 17 anni	NA
41	PCJ3W	FIXED PINS	TERZA - da 15 a 17 anni	NA
42	CBBJ3W	COMPOUND BAREBOW	TERZA - da 15 a 17 anni	NA
			TRADIZIONALE	
		MASCHILE		
43	LJ3M	LONGBOW	TERZA - da 15 a 17 anni	NA
44	TDJ3M	TAKE DOWN	TERZA - da 15 a 17 anni	NA
		FEMMINILE		
45	LJ3W	LONGBOW	TERZA - da 15 a 17 anni	NA
46	TDJ3W	TAKE DOWN	TERZA - da 15 a 17 anni	NA
			RICURVO MODERNO	
		MASCHILE		
47	FRJ3M	FREESTYLE	TERZA - da 15 a 17 anni	NA
48	ANJ3M	ARCO NUDO	TERZA - da 15 a 17 anni	NA
		FEMMINILE		
49	FRJ3W	FREESTYLE	TERZA - da 15 a 17 anni	NA
50	ANJ3W	ARCO NUDO	TERZA - da 15 a 17 anni	NA
			GENESIS	
		MASCHILE		
51	J2M	GIOVANILE J2M	SECONDA - da 12 a 14 anni	NA
		FEMMINILE		
52	J2W	GIOVANILE J2W	SECONDA - da 12 a 14 anni	NA
		UNICA (**) M/F INSIEME		
53	UJ1	GIOVANILE UJ1	PRIMA - 9 11 anni compiuti	NA

LEGENDA:

- **CLASSE MERITO (*)**: si veda quanto previsto dall'Art. 5 del R. SCA
- **NA**: non applicabile
- **UNICA(**)** = qualsiasi tipo di arco oppure un arco compound universale mono-camma.

(C)**PREVISIONI COMUNI A TUTTE LE TIPOLOGIE DI GARE CSEN****(i)****CONTENUTO MINIMO DEGLI INVITI**

9. Gli Organizzatori dovranno riportare negli inviti di GARA tutte le indicazioni possibili per far sì che gli iscritti possano arrivare nei tempi stabiliti per l'inizio della stessa. Essi dovranno inoltre precisare in detti inviti quanto meno:
- ✓ Il nome ed il codice fiscale della Società / ASD organizzatrice e/o relativo sito web ove esistente;
 - ✓ il luogo (con relative indicazioni) e la/le data/e della gara con il relativo programma di gara;
 - ✓ il tipo gara e le eventuali ulteriori specifiche particolari di gara;
 - ✓ nel caso i GARE a PERCORSO:
 - la composizione del percorso di GARA (incluse tutte le indicazioni della lunghezza complessiva del percorso, della sua altezza sul livello del mare, e del dislivello medio tra la piazzola più bassa e quella più alta sul livello del mare ecc.)
 - il numero delle piazzole e dei bersagli complessivi di GARA;

- il tempo complessivo per il completamento del percorso di GARA (con indicazione dell'orario di partenza delle pattuglie e del termine ultimo per la consegna degli score) ai sensi di quanto previsto dalla Regola n. 38;
- ✓ la presenza (o meno) dello SHOOTDOWN (*mai presente nelle **GARE FIELD***);
- ✓ i costi di iscrizione, le modalità di pagamento della stessa e le date di apertura e chiusura delle iscrizioni;
- ✓ tipo e natura dei premi (come da regolamento od addizionali) suddivisi per divisione / classe individuali / squadre;
- ✓ uno o più nominativi di riferimento con eventuali numeri telefonici di contatto e/o e mail;
- ✓ le eventuali note generali e sulla *location* (es. parcheggio, alberghi, convenzioni con ristoranti ecc.); e
- ✓ il nominativo del Direttore Dei Tiri;
- ✓ ogni altra informazione eventualmente utile ai fini della GARA.

(ii)

INDICAZIONI GENERALI

10. **GRUPPI.** Gli arcieri verranno suddivisi dall'Organizzatore in gruppi di tiro per quanto più possibile omogenei tra loro quanto a composizione, se del caso anticipando in modo unitario alcune Divisioni rispetto ad altre. Nelle GARE 3D e/o in quelle 3D-FIELD MIX i gruppi potranno essere composti da un minimo di 4 (quattro) ad un massimo di 6 (sei) persone.
11. Nelle GARE TARGA ed in quelle FIELD i gruppi saranno (originariamente) composti da 4 (quattro) persone.
- 11-BIS *Nel caso di ritiro di uno o più arcieri dalla gara o di esclusione di questi dalla stessa il gruppo proseguirà con gli arcieri restanti senza alcuna compattazione con altri gruppi tranne nel caso in cui rimanga un solo arciere in una data pattuglia / gruppo nel qual caso egli verrà accorpato ad un'altra pattuglia/gruppo secondo le indicazioni del Direttore dei Tiri.*
- 11-TER *Non esiste nel contesto delle Gare CSEN la figura del capo pattuglia / gruppo.*
12. **ORDINE DI TIRO.** Ogni gruppo di arcieri assegnato ad un linea di tiro/ piazzola di partenza si darà prima dell'inizio della GARA di qualifica un ordine di tiro (es. AB/CD) che non potrà più essere modificato. In tale occasione gli arcieri individueranno anche i marcatori (**scorer** di pattuglia / gruppo) per tutta la GARA di qualifica i quali potranno essere sostituiti soltanto nel caso di eliminazione dalla GARA di uno o più di loro.
- 12-BIS *Nelle GARE TARGA l'ordine di tiro potrà essere alternativamente indicato direttamente dall'Organizzatore superando la facoltà rimessa agli arcieri secondo la superiore Regola n. 12 ed in ogni caso non potrà mai essere modificato in virtù della Regola n.107.*
13. Da ciascuna linea di tiro / picchetto dovranno sempre tirare due arcieri contemporaneamente.
- 13-BIS *Per velocizzare lo svolgimento della competizione l'Organizzatore potrà utilizzare nelle GARE a PERCORSO il metodo del c.d. "doppio picchetto" facendo così tirare 4 arcieri contemporaneamente; ciò peraltro alla prevalente condizione che non ne risulti pregiudicata in alcun modo la sicurezza dei tiri e/o degli arcieri.*
14. **ABBASSAMENTI e MIRINO.** Sono concessi DUE (2) abbassamenti per bersaglio ma al TERZO tentativo la freccia dovrà essere scoccata o verrà attribuito uno ZERO a tale tentativo. *Nelle GARE TARGA la presente Regola è, peraltro, meramente eventuale e potrà essere utilizzata solo qualora espressamente indicata dall'Organizzatore nell'Invito.* In tutte le GARE a PERCORSO il mirino non potrà più essere spostato - **con riferimento a ciascun bersaglio** sul quale si stà tirando - una volta che l'arco sia stato sollevato ed aperto.
15. **REGISTRAZIONE DEI PUNTEGGI.** La registrazione dei punteggi si effettuerà SOLO dopo che tutti gli arcieri del gruppo avranno finito di tirare le loro frecce. Tutte le frecce dovranno restare nel bersaglio fino a quando tutte le stesse saranno state dichiarate dai rispettivi arcieri e segnate dagli *scorer*. Dovranno essere osservate le seguenti indicazioni durante la fase di marcatura dei punti:
- a. i bersagli non potranno essere toccati e/o spostati prima della marcatura e dovranno essere riportati alla loro corretta posizione dopo la rimozione delle frecce;
 - b. ai fini del maggior punteggio varrà anche il punteggio di riga (freccia tangente la curva dell'area del punteggio);
 - c. ciascun arciere dichiarerà i propri punti che verranno marcati sui relativi *score* (schede per la registrazione dei punti) dagli *scorer* ricevuta l'approvazione dei punti dichiarati da parte degli altri arcieri componenti la linea di tiro / pattuglia, totalizzando gli stessi per linea e per colonna; dopo di ciò ciascun arciere provvederà (nelle GARE TARGA e/o FIELD e/o sulle visuali bidimensionali di quelle 3D-FIELD MIX) a smarcare ogni foro di entrata delle proprie frecce (salvo che tale compito sia assegnato ad uno o più marcatori);
 - d. in caso di disaccordo deciderà sempre la maggioranza con astensione dell'interessato e nel caso in cui in seguito a tale astensione sia rimasto un numero pari di arcieri si utilizzerà innanzitutto il sistema della maggioranza – se gli arcieri rimasti siano più di due – ovvero, nel caso di permanenza della parità (come pure nel caso di due arcieri chiamati a decidere), una moneta con il sistema del

- testa o croce oppure, in assenza, si farà a “pari o dispari” con colpo secco; ovviamente ove vi siano (esempio) due arcieri che propendano per il 10 e due che propendano per il 12 questi dovranno rispettivamente scegliere la stessa soluzione (entrambi i propendenti per il 10 testa o pari a seconda dei casi, ed entrambi i propendenti per il 12 croce o dispari a seconda dei casi): il/i vincitore/i di tale metodo attribuirà/anno, il relativo punteggio all’arciere come sopra astenuto;
- e. lo score dovrà essere firmato dall’interessato ed almeno da un altro dei componenti della la linea di tiro / pattuglia per conferma;
- f. le schede per la registrazione dei punti (score) assegnate alla pattuglia / gruppo di tiro saranno sempre due (2, matrice e contro-matrice) restando inteso che in caso discrepanza tra le due schede, sarà valido il valore più basso;
- g. si terranno inoltre in considerazione le seguenti previsioni durante la registrazione dei punti:
- i. freccia che "ATTRAVERSA LA SAGOMA / BERSAGLIO" (senza colpire un'altra freccia):
 1. se la maggioranza dei componenti della la linea di tiro / pattuglia è d'accordo e conferma che la freccia sia effettivamente passata attraverso il bersaglio ad es. a causa della cattiva tenuta dello stesso: il Direttore dei Tiri dovrà essere immediatamente avvisato e si interromperà il tiro per tutti gli arcieri di quella piazzola fino a quando la stessa non sarà stata ripristinata e/o considerata sicura ovvero del tutto annullata (in quest’ultimo caso tutti i punti conseguiti da tutti gli arcieri partecipanti alla gara su tale piazzola saranno annullati d’ufficio dalla segreteria di gara, ovvero, negli altri casi si terranno validi i punti conseguiti dalle freccia/e non attraversante/i rimasta/e visibile/i e dovrà essere ripetuto il tiro con riferimento alla/e freccia/e invece passata/e);
 2. se la maggioranza dei componenti della la linea di tiro / pattuglia NON è d'accordo sull’attraversamento: verrà attribuito uno ZERO a quella freccia;
 - ii. freccia di "RIMBALZO" (tale è la freccia che colpisce e danneggia un'altra freccia e non procede verso il bersaglio, ma rimbalza fuori di esso):
 1. se la maggioranza dei componenti della la linea di tiro / pattuglia è d'accordo e conferma che la freccia sia effettivamente rimbalzata: verrà deciso il punteggio a maggioranza degli arcieri e con astensione dell’interessato (tenendosi conto che in linea di principio dovrebbe essere attribuito lo stesso punteggio della freccia colpita, a condizione che quella danneggiata possa essere chiaramente identificata);
 2. se la maggioranza dei componenti della la linea di tiro / pattuglia NON è d'accordo sul rimbalzo: verrà attribuito uno ZERO a quella freccia;
 - iii. qualsiasi freccia conficcata in un'altra (“*robinhood*”) riceverà lo stesso punteggio della freccia in cui è conficcata.
16. **RECUPERI.** Ad ogni arciera sarà concessa una (ed una soltanto) possibilità di riparazione della propria attrezzatura (in caso di danno e/o guasto della medesima). Tale riparazione dovrà tassativamente avvenire entro il termine massimo (decorrente dalla segnalazione al Direttore dei Tiri) **di 1 ora** per le GARE a PERCORSO e di **15 minuti** per le GARE TARGA al fine di consentire a tale arciera di rientrare nella propria piazzola/pattuglia per riprendere la GARA. Il guasto dell’attrezzatura non dovrà essere necessariamente visibile, ma dovrà essere immediatamente segnalato al Direttore dei Tiri al fine del decorso del termine di cui sopra. Resta in ogni caso inteso che se l’attrezzatura si dovesse danneggiare durante l’atto di tiro, la freccia sarà segnata come se fosse stata regolarmente scoccata con attribuzione del punteggio secondo quanto riportato nel presente Regolamento. Per tutte le GARE TARGA od a PERCORSO, INDOOR od OUTDOOR il tempo (massimo) di recupero concesso sarà di 60” (sessanta) secondi per una freccia e di altri 45” (quarantacinque) secondi per ogni eventuale ulteriore freccia da recuperare dopo la prima, senza interruzioni. Nel caso in cui sia necessario per l’arciere recuperare le proprie frecce dal battifreccia / sagoma (ad esempio perché la volee nella GARA TARGA è finita, o perché nelle GARE a PERCORSO ci si debba spostare su una diversa piazzola) si procederà a riassegnare all’arciere la medesima tempistica (60”/1° freccia e 45”/2° e ss) di cui sopra per la successiva volee / piazzola e così via. Il Direttore dei Tiri cercherà di coordinare e/o gestire i recuperi previsti dalla presente Regola posticipandoli alla fine della fase di qualifica ovvero in modo tale da interferire il meno possibile con lo svolgimento della GARA da parte degli altri partecipanti. Durante lo SHOOTDOWN non sarà ammesso alcun recupero.

(iii)

SQUADRE DI TIRATORI

17. Nelle GARE CSEN è sempre ammessa la formazione di squadre *volontarie* di tiratori, anche se NON appartenenti alla stessa società / ASD, a condizione che i partecipanti delle stesse:
- appartengano TUTTI alla stessa Divisione ancorché individualmente rientranti in CLASSI di merito od anagrafiche, ovvero in categorie (maschile / femminile), diverse tra loro;

Si precisa che nello CSEN non esistono gare o finali specifiche a squadre o per le squadre, essendo i risultati di squadra la mera sommatoria dei risultati conseguiti dai singoli individualmente, SHOOTDOWN incluso (pur potendoci essere premiazioni di squadra che non lo includono).

- si identifichino come partecipanti di una data squadra fin dall'atto dell'iscrizione alla GARA facendo riferimento espresso all'unica ed inequivocabile denominazione attribuita a tale squadra dai suoi partecipanti. (ndr. Si dovrà dire ad es. squadra "Verdeforte" e non "sono con Paolo, Giorgio e Mario")
18. Le squadre di tiro di una data Divisione - come sopra costituite ed identificate - potranno peraltro accedere alla classifica finale di GARA (acquisendo eventuali premi previsti dall'Organizzatore) soltanto se in quella data GARA vi saranno state almeno DUE squadre in quella Divisione.

(iv)

REGOLE DI "ETIQUETTE".

19. Per il regolare e corretto svolgimento della gara si richiama l'attenzione degli arcieri sul divieto di interferire con gli altri arcieri mentre questi stanno tirando e/o quando si posizionano per tirare e/o di parlare ad alta voce mentre gli altri arcieri stanno tirando, sulla necessità di assicurarsi sempre che ci sia spazio sufficiente per gli arcieri prossimi alla propria persona e sul divieto di uscire dal picchetto / linea di tiro quando gli arcieri prossimi alla propria persona sono con l'arco aperto.
20. **Non** sono ammessi suggeritori, allenatori od istruttori **dietro** il tiratore durante lo svolgimento di tutta la gara.

20-BIS *Qualsiasi arciere che intenzionalmente e/o ripetutamente violi le superiori regole 19 e/o 20 e/o che comunque interferisca intenzionalmente con un altro arciere durante il tiro potrà essere immediatamente allontanato dalla GARA su invito del direttore dei tiri. Parimenti i suggeritori, gli allenatori od istruttori od altri soggetti che violino quanto riportato nei punti che precedono e/o che creino intralcio e/o disturbo al regolare svolgimento della GARA potranno essere immediatamente allontanati dalla stessa su invito del Direttore dei Tiri.*

(D)

PREVISIONI COMUNI ALLE GARE A PERCORSO

(i)

APPONTAMENTO DEL PERCORSO E DEL CAMPO DI GARA E SHOOTDOWN

21. L'intero campo di gara (sia di qualifica che delle finali) dovrà essere pronto il giorno precedente la GARA per poter essere controllato dalla COMMISSIONE DI GARA (e/o dal Direttore dei Tiri).
22. In tutte le GARE a PERCORSO (3D, FIELD, MIX e similari) dovranno essere opportunamente segnalati sul campo di gara:
- i. le piazzole del percorso, con i relativi picchetti; più in particolare, sui "totem esplicativi" posti in prossimità di ciascuna piazzola, dovrà essere indicato:
 1. il tipo di piazzola (ciò in particolare per le gare FIELD);
 2. il numero della stessa;
 3. la tipologia del/dei bersaglio/i con le inerenti dimensioni e distanze da ciascun picchetto; (nel caso di GARE 3D il totem riporterà una foto di ciascuno dei bersagli componenti la piazzola con evidenza delle zone di punteggio);
 4. la descrizione della sequenza di tiro sui bersagli (nel caso di bersagli plurimi);
 - ii. il passaggio tra una piazzola e l'altra nonché le indicazioni per il proseguimento sull'intero percorso (fino al rientro) con identificazione della posizione progressiva di tutte le piazzole accompagnata dall'indicazione "**voi siete qui**" relativamente alla piazzola sulla quale ci si trova;
 - iii. le zone di riposo e/o di ristoro;
- il tutto attraverso adeguati picchetti, segnali, frecce indicative, bindelle, ecc. e con salvezza dell'eventuale richiesta di ulteriori integrazioni da parte della COMMISSIONE DI GARA e/o del Direttore dei Tiri, in sede di verifica.
23. Ogni piazzola di tiro sarà composta da tre parti:
- lo "**STOP**" che è il punto, indicato da un'asta, dove la pattuglia si dovrà fermare e dove chi non tira dovrà aspettare che gli altri arcieri impegnati nel tiro scocchino le loro frecce;
 - il "**punto di tiro**" che è individuato da picchetti di diverso colore secondo quanto *infra*;
 - il **bersaglio** vero e proprio.
24. L'intero campo di gara (sia di qualifica che delle finali) dovrà essere preparato - a cura, onere e responsabilità dell'Organizzatore - nella massima SICUREZZA per i partecipanti e per coloro che vi transiteranno per qualsiasi motivazione. Ai fini di una verifica preliminare del percorso lo CSEN suggerisce, senza che, peraltro, ciò sollevi in alcun modo l'Organizzatore dalla proprie responsabilità, l'utilizzo della checklist sub Allegato 2 al presente Regolamento. L'Organizzatore dovrà mettere a disposizione dei partecipanti un campo allenamento (*PRACTICAL*), distinto dal campo di gara (*ma sempre allestito in sicurezza*), con un minimo di 8 bersagli (non necessariamente sagome nel caso di GARE 3D) posizionati entro i minimi e massimi delle distanze di gara.

25. **DISTANZE E PICCHETTI.** Nello CSEN la stragrande maggioranza delle distanze di tiro è NOTA, ancorché si prevedano alcune distanze più lunghe di quelle altrimenti rinvenibili nelle competizioni 3D e/o FIELD sotto l'egida di altre organizzazioni. Nelle sezioni specifiche relative alla GARA 3D ed alla GARA FIELD vengono riportate le tavole riepilogative di tutte le distanze massime per le relative CLASSI di tiro con evidenza dei colori utilizzabili per i picchetti delle piazzole.

25-BIS Per **TUTTE** le tipologie di GARE CSEN la tolleranza delle distanze dal picchetto / linea di tiro al bersaglio, non dovrà essere superiore a ± 20 centimetri per le distanze fino a 20 metri, e non dovrà essere superiore a ± 1 metro per le distanze superiori a 20 metri. Le distanze verranno misurate da un punto nell'aria approssimativamente posto a 1,5 metri da terra sulla verticale passante per il centro del bersaglio. Per la verifica delle distanze e superiori tolleranze potrà essere utilizzato qualsiasi strumento.

(ii)

FASI DI GARA (GARA E SHOOTDOWN)

26. Le GARE 3D e le GARE 3D-FIELD MIX hanno sempre una **prima fase** ("GARA") disputata su di un percorso di gara ed una *eventuale* ulteriore **fase** ("SHOOTDOWN") disputata, secondo quanto infra, in una area dedicata. Le GARE FIELD non avranno invece **mai** la fase dello SHOOTDOWN.

(iii)

GARA

27. La fase di GARA si svolge sempre su di un percorso costituito da un minimo di:
- **20 (venti)** fino ad un massimo di **30 (trenta)** piazzole per le **GARE 3D**; e
 - **28 (ventotto)** piazzole per le **GARE FIELD**;
- (N.B. nelle GARE FIELD il percorso può essere costituito dalla ripetizione per due volte dello stesso percorso - avanti ed indietro - costituito da 14 piazzole minime);*
- tutte con bersagli posti a **distanze NOTE**.
28. Il percorso di GARA termina per ciascunarciere quando questi ha scoccato tutte le frecce su tutti i bersagli del (proprio) percorso di gara.
- 28-BIS** A scelta dell'Organizzatore (e previa comunicazione scritta nell'Invito di gara) la GARA potrà anche 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".
29. Ogni piazzola sarà caratterizzata, a seconda della tipologia di GARA, da un certo numero di **bersagli / visuali di tipo**:
- **tridimensionale** di foggia e dimensione variabile nel caso di **GARA 3D**; e
 - **bidimensionale** (con bersagli a foggia di targa e di dimensione variabile nel caso di **GARA FIELD** (ovvero nelle **GARE 3D-FIELD MIX**: un bersaglio 3D ed uno Field).
30. Più in particolare, in relazione ai bersagli delle piazzole che compongono il (loro) percorso di tiro, gli arcieri scoccheranno, nel caso di:
- **GARA 3D: una (1) freccia** soltanto per ciascuno dei bersagli delle piazzole (*n.b. le piazzole potranno essere composte da bersagli plurimi e quindi potranno essere scoccate in tali piazzole tante frecce quanti saranno i bersagli presenti nelle stesse nella sequenza presente sul totem*);
 - **GARA TIPO FIELD: tre (3) frecce** (o quattro nel caso di FULL FIELD ROUND);
 - **GARE 3D-FIELD MIX: una (1) freccia** sul bersaglio 3D ed una (1) sul quello FIELD)
 - **THE GREAT COURSE SHOOT: due (1) frecce**, a seconda dei casi entrambe su di una sola sagoma o una per sagoma.

(a)

Bersagli plurimi in piazzola.

31. Qualora una piazzola si componga di due o più bersagli questi dovranno essere:
- **sempre disallineati** ed avranno uno **scarto tra loro, in avanti o indietro, fino ad un massimo di 6 (sei) metri** (ferme restando le distanze massime previste dal presente Regolamento) nelle GARE 3D, e nelle **GARE 3D-FIELD MIX**;
 - **sempre allineati** tra loro nelle FIELD.

(b)

Assegnazione ai gruppi ed avvio.

32. L'assegnazione ai GRUPPI (altresì definite "**pattuglie**") ed alle piazzole iniziali di tiro sarà effettuata direttamente dall'Organizzatore.
33. L'inizio della gara ("**AVVIO**") avverrà o attraverso un segnale udibile (preannunciato dall'Organizzatore) a tutti i partecipanti, ovvero utilizzando un dato orario stabilito dall'Organizzatore stesso prima dell'inizio della GARA facendo, a tal proposito, sincronizzare gli orologi di tutte le pattuglie.

(c)

Tempi di tiro e tiratori in attesa.

34. Gli arcieri scoccheranno le loro frecce come a seguire:
- nelle **GARE 3D**: **UNA (1) freccia** per sagoma nell'intervallo di **60 secondi massimi dopo lo START che segue il PRONTI** (N.B. nel caso di piazzola con sagome plurime essi proseguiranno sempre con 1 (una) freccia per bersaglio nel tempo di altri 60 secondi massimi per ciascuna sagoma a partire dalla freccia precedentemente scoccata - senza ulteriori comandi di pronti o di start - fino all'esaurimento di tutti i bersagli sui cui siano tenuti a tirare in tale piazzola);
 - nelle **GARE FIELD**: **TRE (3) frecce** per piazzola nell'intervallo di **180 secondi massimi dopo lo START che segue il PRONTI** (restando inteso che nel caso di FULL FIELD ROUND il tempo delle **QUATTRO (4) frecce** per piazzola sarà di **220 secondi massimi dopo lo START che segue il PRONTI**);
 - nelle **GARE 3D-FIELD MIX**: **DUE (2) frecce** per piazzola [UNA (1) sulla sagoma ed UNA (1) sulla "targa"] nell'intervallo di **120 secondi massimi dopo lo START che segue il PRONTI**.
35. Ai fini del controllo del tempo di cui al punto che precede **ciascuna pattuglia si doterà di un cronometro** che verrà fatto partire con un comando vocale ("START") da uno di componenti della pattuglia che non stia tirando in quel momento.
36. Tutte le frecce scoccate oltre tale tempo conteranno **ZERO**.
37. Ogni arciere avrà **5 (cinque) secondi** prima dello START (ricevendo il segnale di "**PRONTI**") per entrare nella "**zona di tiro**" (**30 cm. massimi 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 30 c.m. dallo stesso).
- 37-BIS Saranno 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 a terra.
38. In tutte le GARE a PERCORSO (3D, FIELD, MIX e similari) l'Organizzatore dovrà stabilire, in via **cumulativa** oppure del tutto **alternativa** a quanto riportato nelle superiori regole dal n. 34 al n. 37, il tempo della fase di qualifica della GARA entro il quale gli arcieri dovranno provvedere alla consegna degli **score**; ciò tenendosi presente che tale tempo dovrà essere stabilito sulla base dei seguenti criteri **MINIMI**:
- i. qualora il percorso sia costituito da venti (20) piazzole esso dovrà essere completato nell'intervallo di tempo di **tre ore e trenta minuti** dall'avvio della GARA;
 - ii. qualora il percorso sia composto da più di venti (20) piazzole, dovrà essere concesso un tempo aggiuntivo di **12 (dodici) minuti** per ogni piazzola aggiuntiva (dopo la 20). Se una piazzola si compone di più bersagli dovrà essere concesso agli arcieri un tempo aggiuntivo di **40 (quaranta) secondi** massimi per ciascun ulteriore bersaglio dopo il primo di questi.
- Sarà, in ogni caso, in facoltà del Direttore dei Tiri, sentita la COMMISSIONE DI GARA, annullare, posticipare, ritardare le attività di avvio della GARA e/o determinare il periodo di tempo appropriato più lungo per il completamento del percorso di GARA a fronte di circostanze sopravvenute.
39. Gli arcieri che non saranno impegnati nel tiro ("in attesa") dovranno sostare nella **zona dello STOP** contraddistinta da una asta infilata a terra – posta ad almeno tre metri prima del picchetto di tiro (Regola n. 23).

(E)

REGOLE COMUNI ALLE GARE 3D

(i)

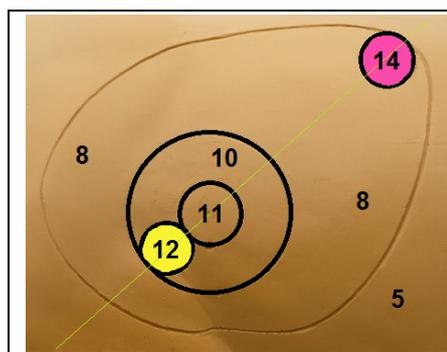
BERSAGLI

40. A questa tipologia di GARA si applicano le regole della presente *sezione* integrate da quanto più sopra previsto dal presente Regolamento e/o dagli allegati dello stesso.
41. Le GARE 3D dello CSEN devono svolgersi su bersagli reperibili sul libero mercato. Non è necessario che i bersagli rechino loghi o simboli di omologazione specifica da parte di organismi di sorta; ciò che importa è che siano rispettati i criteri dimensionali di seguito riportati.

(a)

Forme / Spot / Gruppi / Distanze Minime e Massime / Punteggio

42. I bersagli potranno avere la forma di un animale **o di qualsiasi altra forma, anche di fantasia**, a condizione che essi rechino chiara evidenza della zona da colpire come nell'immagine che segue.
- 42-BIS Potranno esserci contemporaneamente sia bersagli a forma di animale che sagome di fantasia a condizione che su entrambe le tipologie di bersaglio la zona da colpire sia evidenziata nello stesso modo.



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

Le sagome potranno aver (o meno) evidenziati contorni linee di score ma dovranno riportare in chiara evidenza il **12 (in giallo)** ed il **14 (in fucsia)**. *[Ndr. si suggerisce l'uso di colori fluorescenti;]*

Gli anelli del 12, dell'11 e del 14 dovranno sempre essere **allineati sulla stessa diagonale** come nell'immagine qui a fianco ove la posizione del 14 sarà interna e tangente alla curva apicale della zona vitale che suddivide le aree dell'8 e del 5.

43. Lo CSEN rispetta e si attiene alla suddivisione delle sagome per GRUPPI DIMENSIONALI secondo quanto già definito dalla maggior parte delle aziende costruttrici nonché in relazione a quanto già ratificato da diversi organismi internazionali e/o nazionali con riferimento all'altezza dello spot (*distanza tra il bordo superiore ed il bordo inferiore misurata sulla retta verticale passante per il centro del superspot - anello del 10*) rapportata alla larghezza dello stesso (*distanza tra i bordi laterali misurata sulla retta orizzontale passante per il centro del superspot*). Ciò con la conseguenza che anche nello CSEN le sagome risultano suddivise nei seguenti GRUPPI in base all'altezza dello spot con l'applicazione, per le stesse, delle seguenti 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

44. I punteggi sulla sagoma o **bersaglio tridimensionale** verranno rilevati per zona d'impatto secondo l'immagine **riportata** alla Regola n. 42 (punti **5, 8, 10, 11, 12 e 14**), tenendosi conto che ai fini del maggior punteggio varrà anche quello di riga.

44-BIS Qualora una sagoma non dovesse avere gli anelli del 12 e del 14 marcati secondo l'immagine riportata alla Regola n. 42 essi potranno essere apposti dall'Organizzatore su tale bersaglio tenendo presente che il diametro dell'anello del 14 dovrà essere pari al diametro dell'anello dell'11 e che il diametro dell'anello del 12 dovrà essere pari al 90% del diametro dell'anello dell'11 come già riportato sulla sagoma dal costruttore, con tolleranze di più o meno 2 mm per ciascun anello.

44-TER Al fine di contenere i costi gli Organizzatori potranno decidere di includere in questa tipologia di gara anche bersagli di tipo 2D - fino a $\frac{3}{4}$ del totale dei bersagli di GARA – che riportino immagini di animali o di fantasia fermo restando che le aree vitali dovranno essere del tipo di quelle sopra richiamate per i bersagli 3D. In ogni caso il campionato nazionale CSEN 3D si terrà solo su bersagli 3D.

45. Per la procedura di marcatura dei punti nelle GARE 3D troveranno applicazione le regole generali previste dal presente Regolamento integrate da quanto previsto in questa sezione specifica.

46. 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.

(b)

Gli anelli del 12 e del 14 nel 3D dello CSEN

47. Gli anelli del 12 e del 14 saranno in gioco **SOLTANTO** se preventivamente dichiarati.

48. Al fine di metterli in gioco gli arcieri dovranno dichiarare la propria intenzione di tirare su tali anelli agli *scorer* della pattuglia, mostrando visibilmente il cartellino del 12 per l'anello 12 od il cartellino del 14 per l'anello del 14, prima di alzare l'arco verso il bersaglio.

➤ *Ndr. Tutti gli arcieri saranno dotati di DUE cartellini, uno giallo (12) uno fucsia (14) rispettivamente).*

49. I marcatori (*scorer*) prenderanno nota delle dichiarazioni degli arcieri contrassegnandole sullo score.

50. Ove gli anelli del 12 o del 14 fossero colpiti in assenza di preventiva dichiarazione essi si considereranno come non in gioco e le relative frecce varranno, a seconda dei casi, rispettivamente come 10 o come 8.

51. Nello SHOOTDOWN (cfr. vedi sezione specifica) al 12 ed al 14 si aggiungeranno dei punti premiali che non troveranno applicazione nella fase di qualifica della GARA.

(ii)

DISTANZE MASSIME E CLASSI DI TIRO NELLE GARE 3D

52. In ogni piazzola, vi saranno, per le classi ADULTE e per la Divisione Giovanile di Terza Classe, 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
Bianco / 60	➤ Compound:	➤ FREESTYLE: PRIMA - 3A - 2A – A – MASCHILE
Rosso / 50	➤ Compound: ➤ Compound: ➤ Compound: ➤ Ricurvo Moderno:	➤ FREESTYLE: SECONDA E TERZA MASCHILE ➤ FIXED PINS: MASCHILE (tutti) ➤ FREESTYLE: FEMMINILE (tutti) ➤ FREESTYLE MASCHILE (tutti)
Blu / 40	➤ Compound: ➤ Compound: ➤ Tradizionali: ➤ Ricurvo Moderno: ➤ Ricurvo Moderno:	➤ FIXED PINS: FEMMINILE (tutti) ➤ COMPOUND BAREBOW : MASCHILE ➤ Longbow - Take Down MASCHILE (tutti) ➤ FREESTYLE: FEMMINILE (tutti) ➤ Arco Nudo MASCHILE (tutti)
Verde / 35	➤ Compound: ➤ Tradizionali: ➤ Ricurvo Moderno:	➤ COMPOUND BAREBOW : FEMMINILE ➤ Longbow - Take Down FEMMINILE (tutti) ➤ Arco Nudo FEMMINILE (tutti)

53. Per le classi giovanili di PRIMA e SECONDA CLASSE gli Organizzatori potranno proporre di volta in volta al Settore Nazionale - ai sensi di quanto previsto dalla R.TCA 138 e comunque del Regolamento SCA - delle competizioni espressamente riservate a tali classi con piazzole a **2** picchetti con i colori così suddivisi:

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

TAV. 6 RIEPILOGO DELLE CLASSI PER ETA', MERITO, ARCHI, DISTANZE E PICCHETTI NELLE GARE 3D

- CLASSI ADULTE -

ID	CODICE DIVISIONE	CLASSE TIRO	CLASSE ANAGRAFICA	CLASSE MERITO	ADULTI / GIOVAN.	DIST. MAX METRI	PICCHETTO
COMPOUND							
MASCHILE							
1	FM3AC	FREESTYLE	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	3A	ADULTI	60	BIANCO
2	FM2AC	FREESTYLE	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	2A	ADULTI	60	BIANCO
3	FMAC	FREESTYLE	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	A	ADULTI	60	BIANCO
4	FMSC	FREESTYLE <i>SENIOR</i>	SECONDA - da 50 a 59 anni	NA	ADULTI	50	ROSSO
5	FMMC	FREESTYLE <i>MASTER</i>	TERZA - da 60 ed oltre	NA	ADULTI	50	ROSSO
6	PM2AC	FIXED PINS	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	2A	ADULTI	50	ROSSO
7	PMAC	FIXED PINS	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	A	ADULTI	50	ROSSO
8	PMSC	FIXED PINS <i>SENIOR</i>	SECONDA - da 50 a 59 anni	NA	ADULTI	50	ROSSO
9	PMMC	FIXED PINS <i>MASTER</i>	TERZA - da 60 ed oltre	NA	ADULTI	50	ROSSO
10	CBBM	COMPOUND BAREBOW	UNICA PER ETA'	NA	ADULTI	40	BLU
FEMMINILE							
11	FW2AC	FREESTYLE	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	2A	ADULTI	50	ROSSO
12	FWAC	FREESTYLE	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	A	ADULTI	50	ROSSO
13	FWSC	FREESTYLE <i>SENIOR</i>	SECONDA - da 50 ed oltre	NA	ADULTI	50	ROSSO
14	PWC	FIXED PINS	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	NA	ADULTI	40	BLU
15	PWSC	FIXED PINS <i>SENIOR</i>	SECONDA - da 50 ed oltre	NA	ADULTI	40	BLU
16	CBBW	COMPOUND BAREBOW	UNICA PER ETA'	NA	ADULTI	35	VERDE
TRADIZIONALE							
MASCHILE							
17	LM	LONGBOW	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	NA	ADULTI	40	BLU
18	LSM	LONGBOW <i>SENIOR</i>	SECONDA - da 50 a 59 anni	NA	ADULTI	40	BLU
19	LMM	LONGBOW <i>MASTER</i>	TERZA - da 60 ed oltre	NA	ADULTI	40	BLU
20	TDM	TAKE DOWN	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	NA	ADULTI	40	BLU
21	TDSM	TAKE DOWN <i>SENIOR</i>	SECONDA - da 50 a 59 anni	NA	ADULTI	40	BLU
22	TDMM	TAKE DOWN <i>MASTER</i>	TERZA - da 60 ed oltre	NA	ADULTI	40	BLU
FEMMINILE							
23	LW	LONGBOW	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	NA	ADULTI	35	VERDE
24	LSW	LONGBOW <i>SENIOR</i>	SECONDA - da 50 ed oltre	NA	ADULTI	35	VERDE
25	TDW	TAKE DOWN	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	NA	ADULTI	35	VERDE
26	TDSW	TAKE DOWN <i>SENIOR</i>	SECONDA - da 50 ed oltre	NA	ADULTI	35	VERDE
RICURVO MODERNO							
MASCHILE							
27	FMR	FREESTYLE	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	NA	ADULTI	50	ROSSO
28	FMSR	FREESTYLE <i>SENIOR</i>	SECONDA - da 50 a 59 anni	NA	ADULTI	50	ROSSO
29	FMMR	FREESTYLE <i>MASTER</i>	TERZA - da 60 ed oltre	NA	ADULTI	50	ROSSO
30	ANM	ARCO NUDO	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	NA	ADULTI	40	BLU
31	ANMS	ARCO NUDO <i>SENIOR</i>	SECONDA - da 50 a 59 anni	NA	ADULTI	40	BLU
32	ANMM	ARCO NUDO <i>MASTER</i>	TERZA - da 60 ed oltre	NA	ADULTI	40	BLU
FEMMINILE							
33	FWR	FREESTYLE	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	NA	ADULTI	40	BLU
34	FWSR	FREESTYLE <i>SENIOR</i>	SECONDA - da 50 ed oltre	NA	ADULTI	40	BLU
35	ANW	ARCO NUDO	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	NA	ADULTI	35	VERDE
36	ANWS	ARCO NUDO <i>SENIOR</i>	SECONDA - da 50 ed oltre	NA	ADULTI	35	VERDE

- CLASSI GIOVANILI -

ID	CODICE DIVISIONE	CLASSE TIRO	CLASSE ANAGRAFICA	CLASSE MERITO	ADULTI / GIOVAN.	DIST. MAX METRI	PICCHETTO
			COMPOUND				
		MASCHILE					
37	FCJ3M	FREESTYLE	TERZA - da 15 a 17 anni	NA	GIOVANILE	50	ROSSO
38	PCJ3M	FIXED PINS	TERZA - da 15 a 17 anni	NA	GIOVANILE	50	ROSSO
39	CBBJ3M	COMPOUND BAREBOW	TERZA - da 15 a 17 anni	NA	GIOVANILE	40	BLU
		FEMMINILE					
40	FCJ3W	FREESTYLE	TERZA - da 15 a 17 anni	NA	GIOVANILE	50	ROSSO
41	PCJ3W	FIXED PINS	TERZA - da 15 a 17 anni	NA	GIOVANILE	50	ROSSO
42	CBBJ3W	COMPOUND BAREBOW	TERZA - da 15 a 17 anni	NA	GIOVANILE	35	VERDE
			TRADIZIONALE				
		MASCHILE					
43	LJ3M	LONGBOW	TERZA - da 15 a 17 anni	NA	GIOVANILE	40	BLU
44	TDJ3M	TAKE DOWN	TERZA - da 15 a 17 anni	NA	GIOVANILE	40	BLU
		FEMMINILE					
45	LJ3W	LONGBOW	TERZA - da 15 a 17 anni	NA	GIOVANILE	35	VERDE
46	TDJ3W	TAKE DOWN	TERZA - da 15 a 17 anni	NA	GIOVANILE	35	VERDE
			RICURVO MODERNO				
		MASCHILE					
47	FRJ3M	FREESTYLE	TERZA - da 15 a 17 anni	NA	GIOVANILE	50	ROSSO
48	ANJ3M	ARCO NUDO	TERZA - da 15 a 17 anni	NA	GIOVANILE	40	BLU
		FEMMINILE					
49	FRJ3W	FREESTYLE	TERZA - da 15 a 17 anni	NA	GIOVANILE	40	BLU
50	ANJ3W	ARCO NUDO	TERZA - da 15 a 17 anni	NA	GIOVANILE	35	VERDE

LEGENDA:

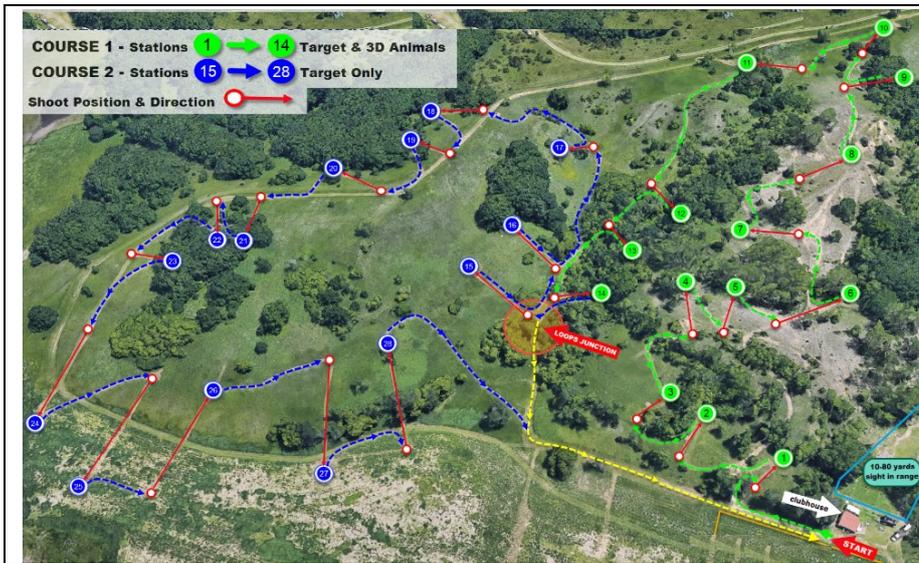
- **CLASSE MERITO (*)**: si veda quanto previsto dall'Art. 5 del R. SCA
- **NA**: non applicabile
- **UNICA(**)** = qualsiasi tipo di arco oppure un arco compound universale monocamma.



(iii)

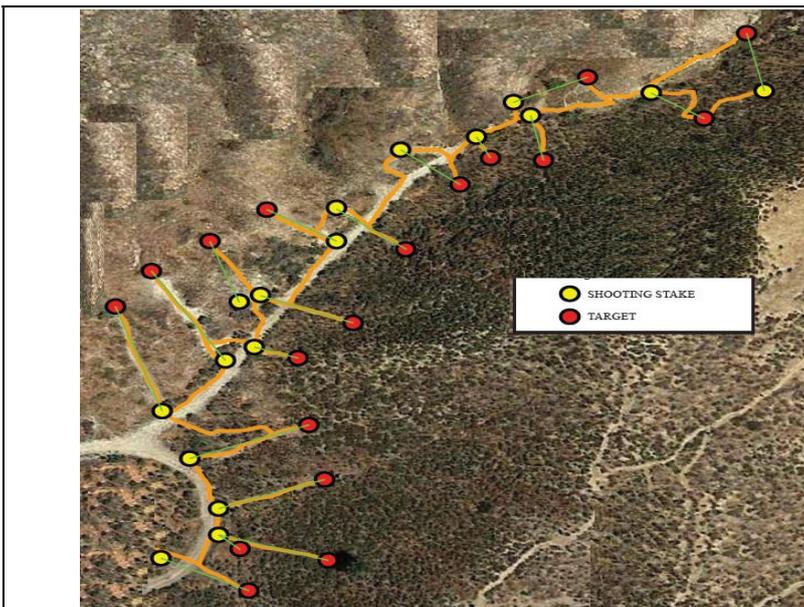
POSIZIONAMENTO DELLE PIAZZOLE E DEI BERSAGLI NELLE GARE 3D

54. Si intendono qui richiamati i principi generali in tema di approntamento dell'intero campo di gara.
55. Ai fini del posizionamento delle piazzole sul percorso dovranno tenersi in considerazione i seguenti principi di massima:
- i bersagli dovranno essere disposti in un ordine che consenta la massima varietà e il miglior sfruttamento delle caratteristiche del terreno; e
 - i bersagli non dovranno mai essere in posizione tale da consentire tiri incrociati nell'intero percorso; e
 - nei percorsi ad anello:
 - i. la distanza da percorrere a piedi, dal punto di ritrovo alla piazzola più lontana, non dovrà essere inferiore ad un chilometro e mezzo (1,5) e non maggiore a due chilometri (2) o richiedere più di 35 minuti camminando a passo normale; e
 - ii. il percorso non dovrà essere predisposto a più di 1900 m. sul livello del mare; e
 - iii. **in montagna:** vi dovrà essere un dislivello (calcolato s.l.m.) tra la piazzola posta più in basso e quella posta più in alto di non meno di 120 metri;



Esempio di percorso ad anello in pianura (cui non si applica evidentemente la regola del dislivello di 120 m. s.l.m. minimi)

- nei percorsi lineari, tipici della pianura tutte le piazzole dovranno sempre avere direzioni dei tiri secondo lo schema a spina di pesce;



Esempio di percorso lineare in pianura

- ***l'Organizzatore dovrà sempre predisporre percorsi alternativi prevedendo tragitti sicuri per Direttore dei Tiri, personale medico e per trasportare il materiale sui percorsi di gara, mentre la GARA è in corso.***

56. Tutti i bersagli dovranno essere posizionati verticalmente rispetto all'orizzonte ed i di tiratori si dovranno assicurare che i bersagli vengano riportati in questa posizione dopo aver rimosso le loro frecce.
57. Il posizionamento dei bersagli dovrà avvenire secondo le suddivisioni per gruppi di cui alla Regola n. 43, nel rispetto delle distanze minime e massime previste dal presente Regolamento avuto riguardo alle CLASSI / Divisioni di tiro.
58. Nessun bersaglio verrà piazzato con la testa dello stesso verso il tiratore ("*angolo frontale*") ovvero in direzione esattamente contraria ("*angolo posteriore*", con un'angolazione tale da creare danni al bersaglio maggiori di quelli che ci si aspetterebbe normalmente).
59. L'intera area di punteggio sul bersaglio - anelli di 8, 10, 11, 12 e 14 - dovrà essere visibile dal picchetto ed i tiratori potranno richiedere al Direttore dei Tiri di far rimuovere gli ostacoli che ne bloccano la visione completa.

(iv)

LO SHOOTDOWN NEL 3D CSEN

60. Lo SHOOTDOWN è (*ove previsto dall'Organizzatore*) nelle GARE 3D il momento in cui i migliori tiratori di DIVISIONE che vi accedono 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.
61. Esso si svolge fra i migliori sei (6) arciere ASSOLUTI classificatisi durante la GARA di qualifica *delle categorie maschile e femminile unite (*)* e tra tutte le classi di tiro per età, ad eccezione della prima e della seconda giovanili, di ciascuna DIVISIONE di tiro, nel seguente ordine di esecuzione:

TIPO ARCO	DIVISIONE
ARCHI TRADIZIONALI	
1° SHOOTDOWN	LONGBOW
2° SHOOTDOWN	TAKE DOWN
RICURVO MODERNO	
3° SHOOTDOWN	FREESTYLE
4° SHOOTDOWN	ARCO NUDO
ARCO COMPOUND	
5° SHOOTDOWN	COMPOUND BAREBOW
6° SHOOTDOWN	FIXED PINS
7° ED ULTIMO SHOOTDOWN	FREESTYLE

[(*) NDR Purché lo dichiari nell'Invito di Gara l'Organizzatore avrà la facoltà di far disputare lo SHOOTDOWN dividendolo tra MASCHILE/FEMMINILE.]

ed è caratterizzato dalle seguenti regole:

- quanto all'attrezzatura valgono le medesime regole della GARA di qualifica;
- i punteggi di GARA vengono mantenuti e si procede con il metodo del punteggio cumulativo;
- i **BERSAGLI / SAGOME** sono posti a **distanze NOTE** entro i limiti massimi della GARA di qualifica per CIASCUNA delle CLASSI di tiro;
- gli arcieri si posizionano ciascuno su di una delle **sei (6)** 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 / Direttore dei Tiri;
 - ✓ 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 successiva 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 6 sagome / bersagli;
 - ✓ si applica anche nello SHOOTDOWN la regola dei due abbassamenti (Regola n. 14);
 - ✓ nello SHOOTDOWN una freccia si considera come scoccata anche qualora dovesse involontariamente cadere 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. Saranno 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 a terra.*)
- nello SHOOTDOWN i punti vengono contati secondo le regole della GARA di qualifica, salvo quanto *infra* per bonus e zero.
- Lo SHOOTDOWN si suddivide in **3 (tre) MANCHE**: una manche finisce quando tutti i tiratori (ancora) in gara hanno completato il Giro tirando su tutte le 6 sagome / bersagli;
- durante la **PRIMA MANCHE** ogni arciere 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

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 12). A tal fine, prima di scoccare la freccia, l'arciere terrà visibilmente in alto per qualche secondo il cartellino del 14 e poi lo poserà a terra sulla pedana ove è posizionato. Nella SECONDA e TERZA manche oltre al 14 dovrà essere dichiarato, con lo stesso sistema, almeno una volta anche il 12. A PENA DI ATTRIBUZIONE DI UNO ZERO (0) entro l'ultima sagoma / bersaglio utile per il completamento del Giro di ciascun arciere. Ai fini di maggior chiarezza:

- nella PRIMA manche il **14 dovrà essere dichiarato almeno una volta tra le 6 sagome / bersagli** di tale manche;
- nella SECONDA e nella TERZA dovranno essere dichiarati **almeno una volta sia il 12 sia il 14 tra le 6 sagome / bersagli di tale manche**.

h) PRIMA MANCHE.

- ✓ E' svolta da **6** Arcieri.
- ✓ Esce alla fine di tale manche l'arciere con il punteggio più basso sui 6 arcieri che gareggiano.
- ✓ Si dichiara (se ritenuto) almeno una volta il "14".
- ✓ Se questo viene dichiarato ed è:
 - preso: si assegna al relativo arciere un **bonus di 7 punti**. Il punteggio di quella freccia sarà pertanto 21 (14+7);
 - mancato: vale il punteggio di impatto previsto dalle regole della GARA di qualifica ovvero viene attribuito uno 0 qualora la freccia non abbia effettuato alcun impatto sulla sagoma / bersaglio).
- ✓ Qualora il 14 venga colpito in assenza di dichiarazione esso non sarà in gioco e varrà il punteggio d'impatto previsto dalle regole della GARA di qualifica **tranne** nel caso dell'ultima sagoma / bersaglio per il completamento del Giro **se** con essa sia spirato l'ultimo termine per la dichiarazione, almeno una volta, del 14.
- ✓ Ovviamente i tiratori saranno liberi di non effettuare alcuna dichiarazione e di tirare sulle zone 5, 8, 10, 11, 12 (se dichiarato) conseguendo tali punti qualora la relativa zona sia colpita, ferma restando, come detto **regola di una dichiarazione, almeno una volta, del 14 tra le 6 sagome / bersagli di tale manche** (N.B. Si chiarisce che ancorché nella prima manche non sia obbligatoria la dichiarazione del 12 per "metterlo in gioco" (e conseguire il relativo punteggio senza il bonus previsto per le altre manche) esso dovrà comunque essere previamente dichiarato: qualora il 12 venga colpito in assenza di dichiarazione esso non sarà in gioco e varrà il punteggio di impatto previsto dalle regole della GARA di qualifica).

i) SECONDA MANCHE.

- ✓ E' svolta da **5** Arcieri.
- ✓ Escono alla fine di tale manche gli ulteriori **2** (due) con i punteggi più bassi.
- ✓ Vanno dichiarati (se ritenuto) il **12** ed il **14**.
- ✓ Per il 14 valgono le medesime regole della prima manche.
- ✓ Se viene dichiarato il "12" ed è:
 - preso: si assegna al relativo arciere un **bonus di 6 punti**. Il punteggio di quella freccia sarà pertanto 18 (12+6);
 - mancato: vale il punteggio di impatto previsto dalle regole della GARA di qualifica ovvero viene attribuito uno 0 qualora la freccia non abbia effettuato alcun impatto sulla sagoma/bersaglio).
- ✓ Qualora il 12 venga colpito in assenza di dichiarazione esso non sarà in gioco e varrà il punteggio d'impatto previsto dalle regole della GARA di qualifica **tranne** nel caso dell'ultima sagoma / bersaglio per il completamento del Giro **se** con essa sia spirato l'ultimo termine per la dichiarazione, almeno una volta (anche) del 12.
- ✓ Ovviamente i tiratori saranno liberi di non effettuare alcuna dichiarazione e di tirare sulle zone 5, 8, 10 e 11 conseguendo tali punti qualora la relativa zona sia colpita, ferma restando, come detto **regola di una dichiarazione, almeno una volta, del 12 e del 14 tra le 6 sagome / bersagli di tale manche**.

j) TERZA MANCHE.

- ✓ E' svolta dai **3** arcieri rimanenti.
- ✓ Vanno dichiarati (se ritenuto) il 12, ed il 14.
 - Si applicano le medesime regole della SECONDA MANCHE.
- ✓ La terza manche porterà necessariamente all'individuazione del primo, del secondo e del terzo classificato ASSOLUTI di CLASSE.

k) SHOOT OFF.

- ✓ In caso di parità (in una qualsiasi delle manche) vi sarà lo *shoot off* consistente in una freccia secca scoccata sulla sagoma / bersaglio più distante (tra le 6) **contemporaneamente** dai tiratori aventi lo stesso punteggio e dalla stessa postazione. Nel caso siano più di due essi tireranno

sempre contemporaneamente posizionandosi davanti alla postazione / pedana, se rialzata, o sulla stessa se a livello del terreno. In caso di reiterata parità lo *shoot off* verrà ripetuto, anche più volte, fino a spareggiare i risultati degli arcieri dallo stesso interessati.

- Il meccanismo dello *shoot off* con un solo tiro secco su di un bersaglio posto alla distanza più lontana - prevista per una data tipologia di GARA a PERCORSO ovvero, a seconda dei casi, a distanza fissa per quelle sulla TARGA - verrà altresì utilizzato in tutti i casi di parità fra uno o più soggetti alla fine della GARA di qualificazione per la relativa ammissione allo SHOOTDOWN ovvero per la proclamazione dei vincitori della GARA (es. FIELD).
 - ✓ Nello *shoot off* nessun arciere dovrà effettuare alcuna dichiarazione **ma si dovrà mirare** - nelle GARE 3D o 3D-FIELD MIX per le quali lo *shoot off* sarà quello del 3D - **solo al 14** ovvero nelle GARE TARGA o FIELD al centro della visuale.
 - ✓ La freccia più vicina al centro del 14 (ovvero nelle GARE TARGA o FIELD al centro della visuale) deciderà il vincitore dello *shoot off*.
62. Nello SHOOTDOWN I tiratori **non** potranno e non dovranno procedere personalmente al recupero delle loro frecce.
- ✓ Tale attività verrà svolta da tre *Scorer* addetti alla rilevazione dei punti (al posto degli arcieri in pedana) che rileveranno ed assegneranno altresì - senza interferenze da parte di altri - i punteggi conseguiti dagli arcieri comunicandoli **visibilmente** a questi, allo SPEAKER ed all'eventuale pubblico a mezzo di **cartelli in loro dotazione**.
 - ✓ La freccia dovrà rimanere sulla sagoma / bersaglio fino a quando gli *Scorer* non avranno assegnato il relativo punto mostrandolo agli arcieri / pubblico; dopodiché essa verrà immediatamente estratta a cura degli *Scorer* stessi.
 - Non sarà consentito ai tiratori scendere dalla pedana od uscire dalla relativa postazione di tiro fino a quando gli *Scorer* non avranno assegnato il punto ed abbiamo ricevuto tale indicazione da parte dello SPEAKER.
 - ✓ Le frecce verranno restituite ai tiratori non appena possibile in relazione alle modalità di gara e comunque entro la fine di ciascuna manche.
 - N.B. Sarà pertanto necessario che ciascun arciere disponga di almeno di **6 (sei)** frecce uguali per partecipare allo SHOOTDOWN.
 - ✓ Gli *Scorer* sono 3 e decidono sempre a maggioranza.
 - ✓ Non è ammessa alcuna discussione o reclamo sull'operato degli *Scorer* da parte di chicchessia. La loro determinazione sarà definitiva e vincolante per tutti.
- 62-BIS Nonostante lo SHOOTDOWN verranno sempre individualmente premiati, per ciascuna Divisione / Classe, i primi tre classificati della GARA di qualificazione. Parimenti verranno sempre premiate le SQUADRE prima, seconda e terza della GARA di qualificazione non essendoci alcuno SHOOTDOWN a squadre.
- 62-TER Tutti gli arcieri che non dovessero presentarsi allo SHOOTDOWN entro 10 (dieci) minuti dalla loro convocazione da parte dello SPEAKER verranno sostituiti dagli arcieri della stessa divisione immediatamente successivi nella classifica generale. Lo SHOOTDOWN si terrà comunque qualora gli arcieri fossero fino a tre (3) al di sotto del qual numero esso s'intenderà automaticamente annullato.

(v)

IL 3D-FIELD MIX OUTDOOR ED INDOOR ED IL 3D INDOOR

63. Sono altresì previste ed ammesse dal presente Regolamento:
- a) la gara 3D-FIELD MIX **OUTDOOR**, alla quale si applicheranno:
 1. per GARA di qualifica: tutte le regole della GARA 3D, fatto salvo quanto previsto alla Regola n. 34 per i tempi e con la variante data dalla contemporanea presenza di visuali FIELD (vedi infra sub F.), in aggiunta ai bersagli 3D, che verranno posizionate a distanze IGNOTE secondo la Regola n. 31 rispetto ai bersagli 3D [avranno quindi uno scarto con il bersaglio 3D in avanti o indietro, fino ad un massimo di 6 (sei) metri rispetto a questo, ferme restando le distanze massime previste nelle GARE 3D] e con punteggi, per tali visuali, attribuiti secondo quanto alle regole nn. 71 e 72;
 2. per lo SHOOTDOWN che (ove previsto) si svolgerà sulla falsariga di quello della GARA 3D con due varianti: i) gli arcieri tireranno infatti come nella fase di qualifica **DUE (2) frecce** per piazzola [UNA (1) su di una sagoma ed UNA (1) su di una targa intendendosi che vi saranno quindi due bersagli per piazzola] ii) nell'intervallo di **120 secondi** massimi assegnato dal Direttore dei Tiri.
 - b) le GARE 3D **INDOOR** e le GARE 3D-FIELD MIX **INDOOR** che, compatibilmente con gli spazi e le strutture ospitanti disponibili, seguiranno anch'esse le regole della GARA 3D (con le variazioni sopra previste per la gara 3D-FIELD MIX **OUTDOOR**), tenendosi peraltro conto che, in questo caso, saremo praticamente sempre in presenza di percorsi lineari con rotazione degli arcieri sulle linee di tiro e del fatto che le distanze massime difficilmente potranno essere utilizzate.

(F)

REGOLE PER LE GARE FIELD NELLO CSEN

64. Si applicano alle GARE FIELD CSEN le medesime regole delle GARE 3D modificate e/o integrate da quanto previsto nella presente sezione.
65. Anche in questa tipologia di GARA vi saranno, in ogni piazzola, per le classi ADULTE e per la Divisione Giovanile di Terza Classe, fino a 4 picchetti così suddivisi e posti entro le seguenti distanze (COLORE / DISTANZA MASSIMA IN METRI):

Picchetti / colori per le GARE FIELD

Colore/MT	ARCHI	CLASSI ADULTE + Giovanile di Terza Classe
Bianco / 60	➤ Compound:	➤ FREESTYLE: PRIMA - 3A - 2A - A - MASCHILE
Rosso / 50	➤ Compound: ➤ Compound: ➤ Compound: ➤ Ricurvo Moderno:	➤ FREESTYLE: <u>SECONDA E TERZA</u> MASCHILE ➤ FIXED PINS: MASCHILE (tutti) ➤ FREESTYLE: FEMMINILE (tutti) ➤ <u>FREESTYLE MASCHILE</u> (tutti)
Blu / 40	➤ Compound: ➤ Compound: ➤ Tradizionali: ➤ Ricurvo Moderno: ➤ Ricurvo Moderno:	➤ FIXED PINS: FEMMINILE (tutti) ➤ COMPOUND BAREBOW : MASCHILE ➤ Longbow - Take Down MASCHILE (tutti) ➤ FREESTYLE: FEMMINILE (tutti) ➤ Arco Nudo MASCHILE (tutti)
Verde / 35	➤ Compound: ➤ Tradizionali: ➤ Ricurvo Moderno:	➤ COMPOUND BAREBOW : FEMMINILE ➤ Longbow - Take Down FEMMINILE (tutti) ➤ Arco Nudo FEMMINILE (tutti)

(i)

DESCRIZIONE GENERALE E DISTANZE

66. La GARA FIELD consiste in un percorso di tiro - **a distanze note** - 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 dall'Organizzatore* - composte da **14 (quattordici)** piazzole di tiro ciascuna, per un totale di 28 piazzole per la GARA completa.
67. 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).
68. 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 alla Regola n. 34, fatto salvo quanto eventualmente disposto dall'Organizzatore in base alla Regola n. 38.
69. 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).**
70. Più in particolare:
- nelle 11 (undici) piazzole STANDARD dell'UNITA' gli arcieri tireranno (non necessariamente in quest'ordine essendo lo stesso rimesso alla discrezionalità dell'Organizzatore) 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 per i picchetti BIANCHI.

- 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 di queste: **9 frecce complessive per arciere**

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

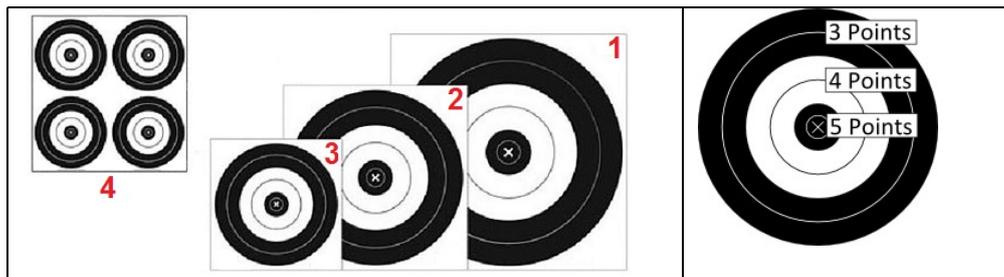
UNA PIAZZOLA UNA PIAZZOLA UNA PIAZZOLA

NB: nel prospetto le distanze massime sono per i picchetti BIANCHI.

(ii)
VISUALI E PUNTEGGI

71. 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



72. L'anello della X verrà usato solo per gli spareggi. Ovviamente ogni "miss" equivarrà a zero (0) punti.

(iii)
POSIZIONAMENTO DELLE VISUALI ECC.

73. 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.
74. 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 arciero) 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 FULL FIELD ROUND).
75. Le visuali verranno posizionate su dei battifreccia alloggiati indifferentemente (a discrezione dell'Organizzatore) su dei supporti (c.d. *cavalletti*) del medesimo tipo ed entro le medesime altezze previste per le GARA TARGA (vedi *infra*) oppure su quelli normalmente utilizzati per questa tipologia di gare (a terra, supporti triangolari), oppure ancora su carrelli o blocchi cubici posti ed ancorati direttamente a terra.



76. Quanto sopra tenendosi comunque 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, coperture in legno su materiali ferrosi, spazi necessari ecc. ecc.).

(iv)

VISUALI SULLE QUALI TIRARE IN RELAZIONE ALL'ORDINE DEI TIRI

77. Una delle particolarità di questa tipologia di GARA risiede nell'attenzione che dovrà essere prestata dagli arcieri per **l'individuazione delle visuali corrette sulle quali tirare** anche 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).**
78. Come già rilevato in questa tipologia di GARA gli arcieri saranno sempre divisi in **gruppi di 4 (quattro) persone per pattuglia** le 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.
79. 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'), invece, 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 quattro frecce individuali secondo lo schema:

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

- ATTENZIONE -

80. **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.**

81. 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 PIAZZOLA	UNA PIAZZOLA	UNA PIAZZOLA	

NB: nel prospetto le distanze massime sono per i picchetti BIANCHI.

(v)

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

82. 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 sulla visuale da 65 cm.

(vi)

RIEPILOGO DELLE REGOLE DI TIRO E PUNTEGGIO

83. Ogni arciere scocca 3 (tre) frecce su ciascuno dei bersagli del percorso per ciascuna delle DUE UNITA'. L'ordine in cui debbono essere scoccate le frecce dipende interamente dalla disposizione del percorso. In 11 piazzole l'arciere scocca tre frecce da un singolo picchetto di tiro. In 3 piazzole l'arciere 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.**

(vii)

ALTERNATIVA "FULL FIELD ROUND"

84. In alternativa potrà essere disputata una GARA "FULL FIELD ROUND", sostanzialmente identica a quella standard, nella quale verranno scoccate, anziché tre, **quattro (4) frecce** per piazzola, nell'intervallo di tempo descritto alla Regola n. 34, 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 "FULL 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

(G)

REGOLE PER LE GARE TARGA DELLO CSEN

(i)

REGOLE GENERALI

85. A queste tipologie di GARE si applicano le regole specifiche di questa sezione integrate, nelle parti mancanti, *mutatis mutandis*, dalle regole previste da questo Regolamento e/o dagli allegati dello stesso per le altre tipologie di gare.
86. Nelle GARE TARGA gli arcieri si posizioneranno non in prossimità di picchetti (che in questa tipologia di competizione non esistono) bensì con i piedi a cavallo della linea di tiro.

(ii)

GARE STANDARD E SMART

87. Tutte le GARE TARGA dello CSEN si suddividono sempre in due sub-tipologie di gara, STANDARD e SMART, in ragione della maggior distanza (a parità di visuale) della seconda rispetto alla prima.
88. Gli arcieri della divisione COMPOUND ricadenti nelle classi di merito di seguito precisate competeranno SEMPRE, per definizione, sulle distanze SMART.

CLASSE	CLASSI ANGRAFICHE	CLASSE MERITO	CODICE ID.
MASCHILE			
FREESTYLE	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	3A	<i>FM3AC</i>
FREESTYLE	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	2A	<i>FM2AC</i>
HUNTER	<i>PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti</i>	2A	<i>HM2AC</i>
FEMMINILE			
FREESTYLE	<i>PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti</i>	2A	<i>FW2AC</i>

(iii)

SUPPORTI DEI BATTIFRECCIA, MISURE, ECC.

89. La parte frontale del supporto, sia esso rotondo o quadrato, dovrà essere largo abbastanza da assicurare che l'eventuale freccia che colpisca il battifreccia e manchi di poco il bordo esterno dello stesso, rimanga infissa nel supporto stesso.
90. Qualsiasi parte del battifreccia e del suo supporto che possa danneggiare le frecce, dovrà essere protetta. Particolare attenzione dovrà essere riposta per evitare che le frecce che attraversano il supporto vengano danneggiate dallo stesso, specie quando si utilizzano più bersagli sullo stesso battifreccia.
91. I supporti dovranno evidenziare i numeri del battifreccia. I numeri saranno sufficientemente alti da essere visibili dalla linea di tiro e saranno fissati sopra o sotto il centro di ciascun battifreccia, in maniera da lasciare libera la visuale sulla quale tirare.
92. I supporti battifreccia dovranno essere:
- sistemati a qualsiasi angolazione compresa tra la verticale e circa 15/20 gradi rispetto alla verticale stessa;
 - simili tra loro e sistemati per quanto più possibile con la stessa angolazione e del tipo:



93. Come per i supporti i battifreccia dovranno essere simili tra loro per quantomeno per dimensione e foggia e verranno posti a distanze variabili in relazione alla tipologia di GARA alla targa che gli arcieri disputeranno. Inoltre essi verranno posizionati tra di loro con un *interspazio* tale che una persona adulta possa agevolmente passare tra due di essi contigui.
94. **I battifreccia dovranno essere posizionati in modo tale che i loro centri siano compresi, rispetto alla verticale a terra dal centro stesso, tra 125 (minimi) e 135 cm (massimi).** Le visuali apposte sui battifreccia (ovviamente quello dello stesso tipo) dovranno apparire, per quanto possibile, allineate tra loro, linea per linea.
95. Quanto sopra tenendosi comunque conto della necessità di adottare tutte le necessarie / utili misure di sicurezza atte a prevenire danni e/o infortuni a persone o cose.

(iv)

TRACCIATI SUL CAMPO DI GARA ECC.

96. Il campo di gara dovrà essere messo in squadra e ciascuna distanza verrà misurata da un punto nell'aria approssimativamente posto a 1,5 metri da terra sulla verticale passante per il centro del battifreccia fino alla Linea di Tiro (cfr. vedi Regola n. 25-BIS):
- *la tolleranza delle dimensioni del campo a 70/60 metri sarà ± 35 cm; a 50/40/30 metri ± 20 cm; a 25/18 metri ± 15 cm.*
97. Saranno segnati riferimenti a terra sulla linea di tiro direttamente ed ortogonalmente contrapposti al centro di ogni battifreccia.
98. Davanti la linea di tiro dovrà essere segnata la "linea dei 3 (tre) metri" al di là della quale le frecce eventualmente cadute saranno comunque considerate come validamente scoccate **(NB la linea in questione svolgerà la sua funzione anche nello SHOOTDOWN (ove presente) delle GARE TARGA per le quali non troverà applicazione la Regola 61 d) quarto punto, R.TCA relativa allo SHOOTDOWN delle sole GARE a PERCORSO).**
99. Dietro la linea di tiro vi sarà un corridoio "vuoto" di 3 (tre) metri al termine del quale sarà indicata la linea di attesa per gli arcieri larga almeno due (2) metri.
100. Ove necessario saranno apposte barriere attorno al campo atte a inibirne l'accesso alle persone non ammesse alla Gara. L'eventuale pubblico sarà ammesso esclusivamente dietro la linea di tiro e dietro le barriere, poste quantomeno alle distanze *minime* indicate in Allegato 1. Non saranno mai ammessi spettatori né ai lati del campo di tiro né, ovviamente, in prossimità o lateralmente alla linea dei bersagli o dietro di essa.

101. Ove non venissero erette barriere laterali, nessuno spettatore potrà trovarsi oltre le barriere poste dietro la linea di attesa o comunque in alcuna altra situazione contraria alla Regola n.100.
102. Nelle gare outdoor dovrà essere sempre considerata una adeguata zona di sicurezza dietro i battifreccia (cfr. vedi Regola n. 171) che dovrà essere adeguatamente segnata all'esterno del campo in modo da allertare immediatamente eventuali passanti.
103. Eventuali persone che si dovessero trovare in posizioni contrarie rispetto a quanto previsto dalle regole che precedono dovranno essere immediatamente allontanate dalla COMMISSIONE DI GARA e/o dal Direttore dei Tiri, se del caso sospendendo momentaneamente l'attività del tiro.

(v)

DIMENSIONI DELLE PIAZZOLE DI TIRO.

104. Gli arcieri tireranno possibilmente "due a due" dalla stessa linea di tiro (con due corsie di tiro una a destra ed una a sinistra di essa) con l'intesa che a ciascun arciere sarà garantito uno spazio minimo di almeno 80 cm e che sia presa in giusta considerazione la necessità per gli arcieri su sedia a rotelle di uno spazio maggiore (120 cm).

(vi)

SEGNALI E DISPOSITIVI VARI

105. Per cadenzare i ritmi di GARA potranno essere utilizzati segnali acustici, elettronici, luminosi ovvero richiami verbali. Più in particolare:
- gli arcieri, in attesa sulla linea di attesa, verranno chiamati sulla linea di tiro da due segnali;
 - gli arcieri sulla linea di tiro potranno incoccare la freccia, ma non potranno alzare i loro archi fino al terzo segnale dato dal Direttore dei Tiri (ovvero dal tavolo di GARA su indicazione di questi);
 - un segnale prolungato (il terzo) da parte del Direttore dei Tiri (ovvero dal tavolo di GARA su indicazione di questi) indicherà agli arcieri che possono iniziare a tirare. Il terzo segnale interviene al 10° secondo dopo i primi due fischi/segnali consecutivi.
 - ulteriori tre segnali in sequenza:
 - i. indicheranno la fine del tempo di tiro; e
 - ii. inviteranno gli arcieri a recarsi ai bersagli per segnare i punti e recuperare le loro frecce;
 - iii. tre segnali si utilizzeranno anche per interrompere il tiro nei casi di emergenza;
 - riepilogo dei segnali:
 - i. due segnali = accedere alla linea di tiro;
 - ii. ulteriore segnale (Terzo) = cominciare a tirare;
 - iii. (ulteriori) tre segnali consecutivi = STOP IMMEDIATO al tiro, marcare i punti e ritirare le frecce.
 - *N.B. la stessa tipologia di tempi/segnali di gara si applica anche nelle volée di prova.*
106. Ove possibile si utilizzeranno dei dispositivi di cronometraggio del conto alla rovescia, visibili dalla linea di tiro. Resta inteso che in ogni caso di discrepanza tra segnali **acustici - verbali** e segnali **elettro-nici-luminosi** (es. semafori) i primi (*acustici - verbali*) prevarranno sempre sui secondi.

(vii)

ORDINE DI TIRO

107. All'occorrenza, in relazione al numero dei partecipanti, gli arcieri **si divideranno** nelle lettere "A e B / C e D" con l'intesa che tale suddivisione non potrà essere più modificata (nelle GARE TARGA) fino alla fine della gara. Nelle volée:
- i. Dispari, tireranno per primi gli "A e B";
 - ii. Pari, tireranno per primi i "C e D".

(viii)

REGISTRAZIONE DEI PUNTEGGI

108. Ai fini della registrazione dei punteggi si applicano i medesimi principi di cui alla Regola n.15 per condotta, modalità di approccio al battifreccia, discussioni sul maggior o minor punto di riga, integrate da quanto specificamente previsto nella presente sezione.
109. Durante il recupero delle frecce gli archi saranno lasciati su rastrelliere o stand personali negli spazi più sopra indicati.

(ix)

RECUPERI

110. Eventuali recuperi (esclusi, come già rilevato, nello SHOOTDOWN) avverranno anche nelle GARE TARGA ai sensi della Regola n. 16 dopodiché l'arciere – osservando i segnali impartiti dal Direttore dei Tiri - potrà tirare (recuperando) le frecce perse alla fine della fase di QUALIFICAZIONE, fino ad un massimo di 3 volée (15 frecce).
111. Anche nelle GARE TARGA **non** sono previste prove a squadre ma solo prove individuali costituendo già la sommatoria dei risultati individuali il risultato utile aggregato della squadra.

(x)
FASI DELLA GARA

112. Anche le GARE TARGA potranno avere **due fasi possibili**: a) una di qualificazione e b) una *eventuale* ulteriore (se prevista dall'Organizzatore) di SHOOTDOWN.
113. La gara vera e propria (*fase di qualificazione*) comincia - successivamente ad **almeno** 3 (tre) volée di prova [per un numero illimitato di frecce] - dopo il terzo fischio / segnale dato dal Direttore dei Tiri (ovvero dal tavolo di GARA su indicazione di questi) secondo quanto disposto dalla Regola n. 105.
114. L'inizio della GARA è preannunciato **verbalmente** dal Direttore dei Tiri dicendo "GARA DALLA PROSSIMA VOLEE".
115. Anche nelle GARE TARGA si qualificano per lo SHOOTDOWN (se previsto dall'Organizzatore) i migliori sei (6) **arcieri ASSOLUTI** classificati (durante la GARA di qualifica) secondo i medesimi principi di cui alla Regola n. 61.
116. *Mutatis mutandis* lo SHOOTDOWN nelle GARE TARGA è svolto sulla falsariga di quanto previsto per le GARE 3D dalla Regola n. 61 e ss. con le sole differenze che: i) non avviene alcuna rotazione degli arcieri sulla linea di tiro e che ii) gli arcieri non effettueranno alcuna dichiarazione ma mireranno sempre nel centro del bersaglio e non vi saranno bonus, **fermo restando che il tempo di tiro sarà sempre di 60" (sessanta) secondi per ciascuna freccia dall' "ORA" / "ADESSO" pronunciato dallo SPEAKER.**
117. I bersagli utilizzati nella fase di qualificazione dovranno essere sostituiti con nuove visuali.
118. Al pari delle GARE 3D le gare "TARGA" dello CSEN avvengono tutte su bersagli facilmente reperibili sul libero mercato.
- 118-BIS *Non è necessario che le visuali rechino loghi o simboli di omologazione da parte di altri enti od organizzazioni di sorta, l'importante è che esse rispettino i parametri dimensionali previsti dal presente Regolamento.*

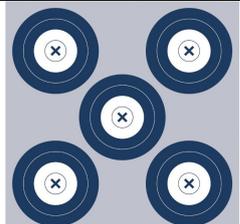
(a)
LE GARE "TARGA" INDOOR DELLO CSEN

119. Questa tipologia di GARE si terrà alle seguenti distanze **STANDARD** e **SMART** (APPLICABILI SEMPRE agli arcieri di cui alla Regola n. 88):

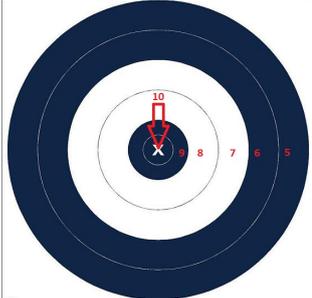
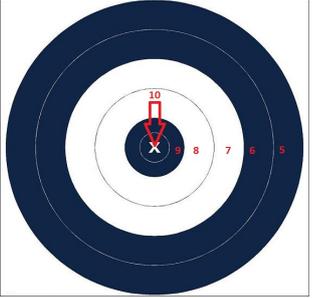
CLASSE / CLASSI	CLASSI ANAGRAFICHE	DISTANZE STANDARD METRI	DISTANZE SMART METRI
TUTTE LE CASSI MASCHILE / FEMMINILE	ADULTI:		
	ARCHI COMPOUND (MIRINO)	18	20
	PER TUTTE LE ALTRE TIPOLOGIE DI ARCHI E' PER COMPOUND BAREBOW	18	NA
	DIVISIONI GIOVANILI:		NA
MASCHILE / FEMMINILE			
<i>PRIMA - 9 11 anni compiuti</i>		10	NA
MASCHILE / FEMMINILE			
<i>SECONDA - da 12 a 14 anni</i>		15	NA
MASCHILE / FEMMINILE			
<i>TERZA - da 15 a 18 anni</i>	COME PER GLI ADULTI	18	NA

120. **Bersagli/visuali utilizzabili.** Nelle GARE TARGA INDOOR verranno utilizzati i seguenti bersagli con i punteggi ivi specificati:

VISUALI TIPO 360 CSEN ROUND

PER GLI ARCHI COMPOUND	PER TUTTI GLI ALTRI ARCHI
 <p>Punti (partendo dall'esterno): tolleranza ± 2 mm</p> <ul style="list-style-type: none"> > 0= MISS > 3: primo anello nero; \varnothing 16 cm ~ > 4: secondo anello nero; \varnothing 12 cm ~ > 5: primo anello bianco; \varnothing 8 cm ~ > 6: secondo anello bianco; \varnothing 4 cm ~ > X: che si conta come 6 ma che vale solo per l'inside out o per classifica. 	 <p>Punti (partendo dall'esterno): tolleranza ± 2 mm</p> <ul style="list-style-type: none"> > 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 ~ > 6: secondo anello bianco; \varnothing 4 cm ~ > X: che si conta come 6 ma che vale solo per l'inside out o per classifica.

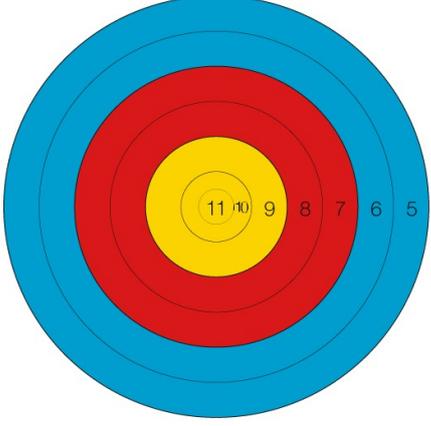
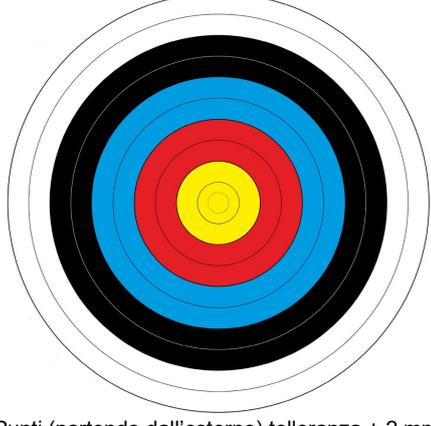
CLASSE	CLASSI ANAGRAFICHE	DISTANZE STANDARD METRI	DISTANZE SMART METRI	VISUALE DA / Ø CM	NOTE VISUALI
	ARCHI COMPOUND				
MASCHILE E FEMMINILE	(MIRINO)	45	FINO A 55	50	disposizione multipla
IDEM	COMPOUND BAREBOW	40	NA	65	disposizione singola
	ARCHI TRADIZIONALI				
MASCHILE E FEMMINILE	TUTTI	35	NA	65	disposizione singola
	RICURVO MODERNO				
MASCHILE E FEMMINILE			NA		
	FREESTYLE	50	NA	65	disposizione singola
	ARCO NUDO	40	NA	65	disposizione singola
	DIVISIONI GIOVANILI				
MASCHILE E FEMMINILE			NA		
CFR ADULTI	TERZA - da 15 a 18 anni	= ADULTI	= ADULTI		

PER TUTTI GLI ARCHI COMPOUND	PER TUTTI GLI ALTRI ARCHI
 <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>

127. 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 visuali. Le 5 frecce di ciascuna volee verranno scoccate nell'intervallo di **230 secondi** per volee.
128. Alternativamente la GARA OUTDOOR potrà essere effettuata alle seguenti distanze e sulle visuali di seguito precisate con le logiche di cui alla Regola n. 126:

CLASSE	CLASSI ANAGRAFICHE	DISTANZE STANDARD METRI	DISTANZE SMART METRI	VISUALE DA / Ø CM	NOTE VISUALI
	ARCHI COMPOUND				
MASCHILE E FEMMINILE	(MIRINO)	45	FINO A 60	80/80	disposizione multipla
IDEM	COMPOUND BAREBOW	50	NA	122/122	disposizione singola
	ARCHI TRADIZIONALI				
MASCHILE E FEMMINILE	TUTTI	40	NA	122/122	
	RICURVO MODERNO				
MASCHILE E FEMMINILE			NA		
	FREESTYLE	65	NA	122/122	disposizione singola
	ARCO NUDO	50	NA	122/122	disposizione singola
	DIVISIONI GIOVANILI				
MASCHILE E FEMMINILE			NA		
CFR ADULTI	TERZA - da 15 a 18 anni	= ADULTI	= ADULTI		

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

PER GLI ARCHI COMPOUND	PER TUTTI GLI ALTRI ARCHI
 <p>Punti (partendo dall'esterno) tolleranza ± 2 mm 0= MISS - 5: primo anello azzurro; \varnothing 48 cm ~ 6: secondo anello azzurro; \varnothing 40 cm ~ 7: primo anello rosso; \varnothing 32 cm ~ 8: secondo anello rosso; \varnothing 24 cm ~ 9: primo anello giallo; \varnothing 16 cm ~ 10: secondo anello giallo; \varnothing 8 cm ~ 11: terzo anello giallo X; \varnothing 4 cm ~</p>	 <p>Punti (partendo dall'esterno) tolleranza ± 2 mm 0= MISS - 1: primo anello bianco; \varnothing 122 cm ~ 2: secondo anello bianco; \varnothing 109.8 cm ~ 3: primo anello nero; \varnothing 97.6 cm ~ 4: secondo anello nero; \varnothing 85.4 cm ~ 5: primo anello azzurro; \varnothing 73.2 cm ~ 6: secondo anello azzurro; \varnothing 61 cm ~ 7: primo anello rosso; \varnothing 48.8 cm ~ 8: secondo anello rosso; \varnothing 36.6 cm ~ 9: primo anello giallo; \varnothing 24.4 cm ~ 10: secondo anello giallo; \varnothing 12.2 cm ~ 11: terzo anello giallo X; \varnothing 6.1 cm ~</p>

129. 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 **230 secondi** per volee.
130. I campionati regionali e nazionali outdoor TARGA dello CSEN si terranno, di anno in anno, secondo il principio dell'alternanza della tipologia di gara, nel senso che:
- ove il campionato nazionale targa indoor dello CSEN sia stato tenuto nell'anno precedente sulle targhe nere quello dell'anno in corso dovrà tenersi sulle targhe multicolori e viceversa; e
 - ove il campionato nazionale debba tenersi sulle targhe multicolori **tutti i campionati regionali** dovranno allora tenersi sulle targhe bianche e nere e viceversa;
- il tutto restando precisato che nessuna limitazione in tal senso si applicherà alle GARE locali per la quale vi sarà libera scelta, da parte degli Organizzatori, tra una delle due formule sopra evidenziate.

(H)
I GIOVANISSIMI
(i)
IN GENERALE

131. Nello CSEN le CLASSI giovanili vengono suddivise fasce di età sulla base della Regola n. 2.
132. Con riferimento alla CLASSE TERZA delle classi giovanili s'è evidenziato che tale CLASSE dovrà essere gestita con applicazione diretta delle regole applicabili agli ADULTI e che gli appartenenti alla **PRIMA** ed alla **SECONDA** classe utilizzeranno - come divisione UNICA - in virtù della loro giovane età, qualsiasi tipo di arco oppure un arco compound universale mono-camma (es. Genesis, Rolan o archi simili) Regola n. 7] - all'evidenza - senza restrizioni quanto a libraggio.
133. Mentre nella CLASSE 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			
MASCHILE / FEMMINILE			
UNICA(*)	PRIMA - 9 11 anni compiuti	NA	UJ1
MASCHILE			
	SECONDA - da 12 a 14 anni	NA	J2M
FEMMINILE			
	SECONDA - da 12 a 14 anni	NA	J2W

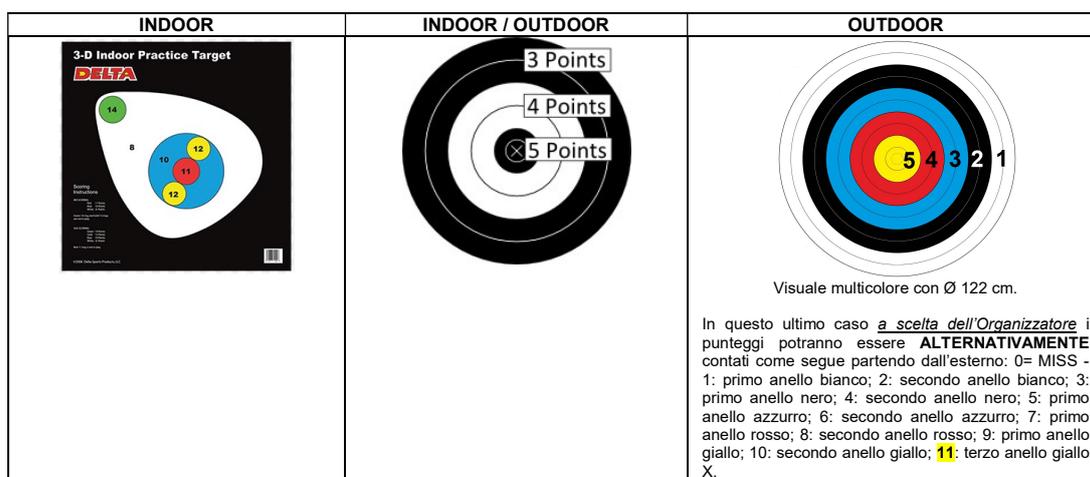
(ii)
ATTIVITA' SPECIFICA

134. Mentre la CLASSE TERZA giovanile potrà partecipare alle GARE degli ADULTI, pur con le limitazioni / restrizioni eventualmente applicabili a tale CLASSE, per le CLASSI PRIMA e SECONDA giovanili lo

CSEN, innanzitutto, **adotta e fa unilateralmente proprio**, per quanto e fin dove possibile – **CON RIFERIMENTO ALLE GARE “TARGA”** - il programma NASP americano (<https://www.naspschools.org/>). Ciò con la conseguenza che troveranno anche in Italia, nello CSEN, per quanto più possibile, *mutatis mutandis*, le regole di cui al seguente link:

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

135. Nell'ipotesi in cui non fosse possibile procedere secondo quanto alla regola che precede, gli arcieri delle classi sopra richiamate potranno utilizzare qualsiasi tipo di arco (ferme restando le altre previsioni del presente Regolamento) tirando a distanze comprese:
- i. per la PRIMA CLASSE: tra i 5 ed i 10 metri; e
 - ii. per la SECONDA CLASSE:
 - a. 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
 - b. 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.
136. Nell'indoor si utilizzerà per la CLASSE PRIMA la visuale qui sotto a sinistra (con cinque frecce) o quella centrale e nell'outdoor, a scelta dell'Organizzatore, quella centrale o quella a destra, od entrambe a scelta dell'Organizzatore, a seconda delle distanze e con un numero di frecce variabili per volee, a scelta dell'Organizzatore, tra un minimo di 3 ed un massimo di 5, con i punteggi di seguito indicati:



137. Ricorrendo l'ipotesi di cui alla Regola n. 135 si applicheranno, per quanto più possibile, le medesime regole previste dal presente Regolamento applicandole, a seconda dei casi, al tiro indoor o outdoor.
138. In linea di principio non sono praticabili dalle CLASSI giovanili PRIMA e SECONDA le GARE a PE-CORSO (3D, FIELD, 3D-FIELD MIX e similari), sia nella loro versione OUTDOOR che, ove esistente, INDOOR. Nondimeno l'Organizzatore potrà proporre al Settore Nazionale, conformemente a quanto previsto nel Regolamento SCA, delle gare sperimentali per tali classi giovanili che replichino, *mutatis mutandis*, le filosofie e le logiche di tali gare, rapportate alle concrete capacità e potenzialità (medie) di tali soggetti.

(I)
ALCUNI SPUNTI IN TEMA DI SICUREZZA

(i)
IN GENERALE
GESTIONE DELLA SICUREZZA
DURANTE L'ATTIVITÀ DI TIRO CON L'ARCO

139. La sicurezza durante l'attività sportiva del Tiro con l'Arco espletata nell'ambito dello CSEN è un obiettivo fondamentale, da perseguire, fin dove possibile, per mezzo di adeguate misure di prevenzione da porre in atto in relazione a potenziali rischi specifici. Per un approccio responsabile alla pratica sportiva sono chiamati a questo impegno non solo i dirigenti delle società ed associazioni affiliate ma anche i tecnici ed i singoli tesserati.
140. Ovviamente il presente Regolamento non ha la pretesa di essere esaustivo di ogni problematica intendendo, piuttosto, fornire alle ASD e società affiliate una serie di indicazioni utili da tenere in considerazione durante l'organizzazione delle attività che formano oggetto dello stesso nell'ottica di un ragionevole livello di sicurezza. Ciò fermo restando che ogni attività umana e sportiva in particolare è sempre potenzialmente foriera del rischio di danni a persone e/o cose e che la responsabilità finale dell'attuazione delle misure di sicurezza concretamente necessarie, caso per caso, resta un onere esclusivo degli Organizzatori attraverso i Soggetti Preposti (dirigenti delle ASD e società affiliate e altri soggetti come individuati dalla Regola n. 153) i quali saranno sempre tenuti a sospendere immediatamente le attività di tiro qualora il livello di sicurezza sia insufficiente.

141. Si evidenzia che l'analisi della sicurezza non riguarda solo il terreno di gara o di allenamento ma include, necessariamente, le aree confinanti con l'impianto di tiro ed il loro utilizzo (aree pubbliche o private, destinate a coltivazione, edifici, parcheggi, strade, etc.).

(ii)

GLI ARCIERI

142. In aggiunta ai Soggetti Preposti anche gli stessi arcieri sono, in verità, individualmente chiamati a prestare attenzione ad alcune misure di sicurezza che **“gravitano necessariamente”** entro la loro sfera di controllo.
143. E' infatti loro responsabilità assicurarsi che la loro attrezzatura (arco, frecce, corde e cavi, rilasci etc.) non sia danneggiata, sia sempre in ordine ed efficiente, e sia comunque tale da non causare rischi né a loro stessi individualmente né ad altri. Essi devono verificare con frequenza regolare lo stato dei materiali evitando l'utilizzo di attrezzi / materiali danneggiati e/o non integri o comunque non adatti per l'attività specifica del tiro con l'arco. Gli arcieri dovranno inoltre astenersi immediatamente dal tiro qualora si avvedano di una qualsiasi circostanza che possa comprometterne l'esecuzione e/o il risultato dello stesso in tutta sicurezza.
144. Gli arcieri saranno inoltre tenuti ad accertarsi ed verificare lo stato della loro condizione fisica prima di intraprendere una competizione che li possa impegnare seriamente.
145. Osservato quanto previsto dall'Art. 15 del Regolamento SCA gli arcieri saranno tenuti ad indossare abiti adatti al tiro, che non interferiscano con l'esecuzione dello stesso, e scarpe chiuse. [ndr. *Lo scivolamento di un arciera su di una campo di GARA 3D per via di scarpe non adatte può compromettere sia la propria sicurezza che quella di altri !!!*]
146. Va da sé che gli arcieri potranno tendere l'arco solo dalla piazzola / linea di tiro ed in direzione del proprio bersaglio, e solo quando l'area di tiro risulta sgombra, una volta ricevuto l'apposito segnale che avvia il tempo e/o l'azione del tiro.
147. Nel tendere la corda del loro arco essi **non** dovranno adottare una tecnica che consenta alla freccia, nel caso di rilascio involontario, di superare la zona di sicurezza e/o i dispositivi di sicurezza adottati.
148. Il recupero delle frecce dovrà avvenire contemporaneamente per tutti gli arcieri sulla linea di tiro / piazzola.
149. Il campo di GARA dovrà essere attraversato con passo svelto, sebbene mai di corsa, prestando attenzione ad eventuali frecce infilate nel terreno od ostacoli a terra.
150. Per effettuare il recupero delle frecce, ci si avvicinerà lateralmente al battifreccia e sarà necessario accertarsi, prima della loro estrazione, che non ci sia nessuno in posizione pericolosa davanti o dietro alle frecce stesse.
151. NON ci si dovrà dilungare nella ricerca di eventuali frecce perdute che non siano immediatamente visibili nell'area finitima. Nelle GARE 3D / FIELD e/o a PERCORSO in genere sarà necessario appoggiare gli archi sul battifreccia (e possibilmente qualche indumento) ricoprendolo al fine di segnalare alla pattuglia seguente la presenza di persone dietro il bersaglio alla ricerca di frecce.
152. Alcune ulteriori regole di buon senso ci portano infine a ribadire che non è permesso, nelle GARE CSEN:
- aprire un arco, con o senza una freccia, ad eccezione di quando si è sulla linea di tiro e si punti chiaramente verso un bersaglio;
 - l'uso di archi con **overdraw privi di protezione** (*n.d.r. cadendo accidentalmente dal rest la freccia non deve potersi incastrare tra riser ed overdraw perciò dovrà esserci una protezione tra questo ed il riser*);
 - tirare con attrezzature danneggiate o difettose;
 - l'utilizzo di:
 - dispositivi elettronici di comunicazione e/o auricolari (cuffie) e/o dispositivi per la riduzione del rumore sulla linea di attesa / picchetto, ovvero che compromettano la sicurezza degli altri arcieri e/o risultino di ostacolo ovvero di intralcio agli altri arcieri sulla linea di tiro / picchetto;
 - frecce da caccia o con punte o lame da caccia;
 - qualsiasi altro apparato, meccanismo, strumento, dotazione o quant'altro, anche se non espressamente menzionato, che rappresenti un ostacolo o un pericolo per sé e per gli altri arcieri.

(iii)

ALCUNE LINEE GUIDA PER LE ASD / SOCIETA' AFFILIATE NELL'ORGANIZZAZIONE DI GARE.

153. Sono preposti (**“Soggetti Preposti”**) alla sicurezza per gli aspetti organizzativi e gestori delle GARE CSEN i dirigenti delle società sportive, presidenti e consiglieri i quali sono tenuti ad informare i propri soci e/o i partecipanti alle GARE organizzate dei rischi correlati all'attività di tiro con l'arco e delle misure preventive e protettive attuate per la riduzione dei rischi specifici.
154. In particolare dirigenti delle società sono tenuti ad organizzare l'attività sportiva in coerenza con i principi della **“prevalenza del principio e della cultura della sicurezza”** anche grazie all'adozione di un regolamento interno alle proprie ASD e/o società che dovrà essere reso noto a tutti gli utilizzatori

- dell'impianto (ad esempio tramite l'affissione presso la sede sociale o altre modalità di comunicazione appropriate). Nel caso di GARE tale regolamento dovrà essere visibile in una bacheca apposita ovvero reso disponibile per la consultazione presso il luogo di accreditamento alla GARA.
155. I Soggetti Preposti saranno tenuti ad una costante vigilanza sugli impianti di GARA e sulle attrezzature specifiche di GARA al fine di porre in atto ogni misura necessaria per diminuire eventuali rischi a persone e cose.
156. Le strutture generali degli impianti utilizzati per la GARA dovranno essere in buono stato manutentivo ed eventuali riparazioni dovranno essere effettuate prima della GARA (ovvero senza ritardo qualora si verificassero nel corso della stessa).
157. Le attrezzature specifiche (visuali, bersagli, cavalletti, battifreccia, reti ferma freccia e quant'altro), dovranno essere in buono stato manutentivo e dovranno essere immediatamente sostituite in caso di danneggiamenti che influiscano sulla funzionalità e/o efficacia delle stesse.
158. In caso di serio pericolo per l'incolumità delle persone, dovranno essere prontamente attuate le misure protettive più idonee (interdizione di aree, transennamenti etc.), in attesa della risoluzione definitiva del problema.
159. Particolare attenzione dovrà essere posta nella disposizione del campo di tiro - sia esso la sede sociale che altro spazio adibito saltuariamente all'attività di tiro - in relazione alla possibile presenza di pubblico e alla tipologia di utilizzo delle aree confinanti.
160. Nelle GARE che si svolgono a più di 15 km da un centro di pronto soccorso, dovrà essere prevista la presenza sul campo di un medico o di una ambulanza; negli eventi nazionali CSEN dovrà essere sempre prevista la presenza di una ambulanza e di un medico.
161. Resta fermo quanto previsto dal presente Regolamento in merito alle attribuzioni del Direttore dei Tiri e/o della COMMISSIONE DI GARA per la verifica della disposizione del campo di tiro in occasione di GARE CSEN. Senza che ciò valga a sollevare l'Organizzatore e/i Soggetti Preposti dalle loro responsabilità ricordiamo che l'organizzazione di GARE CSEN presuppone che il terreno di GARA sia stato omologato per la GARA. A tale riguardo resta precisato che:
- con riferimento alle GARE TARGA (indoor od outdoor), si considereranno valide le eventuali omologazioni già ottenute da federazioni di tiro con l'arco riconosciute dal CONI non ricorrendo per queste tipologie di GARE ragioni che giustifichino l'adozione di ulteriori principi e/o regole addizionali e/o sostanzialmente diversi da quelli già emanati da dette federazioni con riferimento alle dette tipologie di gare; e che, viceversa
 - con riferimento alle GARE di tipo 3D o Field o a PERCORSO una specifica autorizzazione dovrà sempre essere richiesta di volta in volta allo CSEN NAZIONALE contestualmente alla richiesta di autorizzazione alla GARA e verrà concessa - ai sensi dell'art. 18.2 del Regolamento SCA - dalla COMMISSIONE DI GARA soltanto all'esito positivo delle opportune verifiche del caso, incluse, ma in via non limitativa, quelle previste nel presente Regolamento.
162. A beneficio dei Soggetti Preposti e degli Organizzatori si riportano di seguito alcune indicazioni relative a misure minime per l'organizzazione delle competizioni in condizioni di ragionevole sicurezza. Ciò tenendosi, peraltro, conto del fatto che dovranno essere ipotizzate soluzioni differenziate a seconda delle caratteristiche del terreno e degli spazi utilizzabili, nonché del tipo di evento (GARA) organizzato, previa adeguata analisi e valutazione dei rischi da parte dei Soggetti Preposti e/o dall'Organizzatore.

(a)

GARE TARGA OUTDOOR

163. La disposizione del campo di tiro dovrà essere conforme, per quanto più possibile, a quanto riportato in **Allegato 1** e dovrà prevedere, oltre alle aree funzionali all'attività sportiva, appositi spazi liberi di sicurezza (particolarmente avuto riguardo alla possibile presenza di pubblico, mai pagante).
164. L'intero perimetro dell'impianto di GARA dovrà essere delimitato con materiale idoneo ad impedire l'accesso alle persone non autorizzate. Si considerano equipollenti alla delimitazione anche situazioni naturali o artificiali che, di fatto, non consentano l'accesso all'impianto (fabbricati, pareti naturali, ecc.).
165. Ogni corsia di tiro non dovrà essere inferiore a 3 metri e, in ogni caso, le stesse dovranno essere sufficientemente ampie da consentire a due arcieri di tirare contemporaneamente senza ingombro fra di essi.
- 165-BIS *La misura di cui alla Regola che precede verrà maggiorata nel caso di tiratori che utilizzino carrozine o attrezzi similari.*
166. Oltre a quanto nelle superiori Regole nn. 100 e 164, è altamente consigliato posizionare nel perimetro dell'impianto apposita segnaletica di avvertimento che informi sulla attività di tiro in corso nell'area dalla stessa interessata.
167. L'area di tiro deve essere libera da ingombri che possano influire o ostacolare il volo della freccia, deviandone la traiettoria verso il bersaglio. Ove vengano stese funi o fettucce per definire il campo di GARA e individuare le linee dei bersagli queste dovranno essere ben fissate al terreno per evitare la possibilità di inciampavi.

168. Cavi elettrici per l'alimentazione di semafori o segnatempo anch'essi stesi sul terreno dovranno essere segnalati da coperture di colore bianco o giallo; inoltre detti cavi dovranno essere a norma di legge per uso esterno. Non dovranno essere presenti elementi che fuoriescono dal terreno di GARA, **se non sufficientemente visibili o opportunamente segnalati** (i.e. picchetti, palo dello stop, totem).
169. I cavalletti utilizzati come supporto dei battifreccia dovranno essere di dimensioni adeguate e tali da sostenere senza problemi il peso di almeno 2 battifreccia (kg 100 circa). Essi saranno inoltre adeguatamente ancorati al terreno in modo tale da garantirne la stabilità.
170. I battifreccia dovranno essere posizionati sui cavalletti in modo da evitarne il loro rovesciamento o la caduta dal supporto. A tale scopo sarà utile predisporre un sistema di *controventature*, allo scopo di mantenere i battifreccia in posizione stabile sia durante l'estrazione delle frecce che in caso di condizioni atmosferiche avverse.
171. In caso di presenza di pubblico dovranno essere elevate idonee barriere intorno al campo sistemate ad almeno 20 metri dagli estremi della linea del campo (con misura presa a 90 metri) ed a minimo 10 metri dagli estremi della linea di tiro (cfr. All. 1).
- 171-BIS. *Le barriere dovranno essere posizionate ad almeno 10 metri dietro la linea di attesa ed a 85 metri dietro (distanza minima di sicurezza) la linea dei bersagli posizionati a 65 metri* arrivandosi così ad un minimo di 150 metri dalla linea di tiro (in assenza di ulteriori elementi di cui alla Regola che segue).
- 171-TER. *La superiore distanza minima di sicurezza potrà essere ridotta qualora vengano sistemati adeguati sbarramenti, per esempio reti balistiche, terrapieni o simili, (non siepi o steccati passanti). Tali sbarramenti, quando presenti, dovranno essere sufficientemente alti da bloccare le frecce che manchino la parte superiore del bersaglio a 65 metri.*
- 171-QUATER. *Le misure di cui sopra potranno essere inferiori SOLTANTO nei seguenti casi:*
- o qualora **non** sia prevista la presenza di pubblico; e/o
 - o in caso di bersagli posizionati a distanze inferiori di 65 metri; e/o
 - o in presenza di situazioni obiettive, anche se non precisamente rispondenti a quanto sopra riportato, che facciano comunque ritenere il tiro certamente ed assolutamente sicuro anche in caso di "miss".

(b)

GARE TARGA INDOOR

172. L'area di tiro dovrà essere inaccessibile a chiunque tranne che dal lato in cui è posizionata la linea di tiro. Eventuali accessi dovranno essere chiusi dall'esterno ed eventualmente apribili dall'interno se svolgono funzione di via di fuga.
173. L'area di tiro dovrà essere libera da ingombri che possano influire o ostacolare il volo della freccia, devianandone la traiettoria verso il bersaglio (es: reti da pallavolo, canestri, altri attrezzi sportivi, sistemi di illuminazione etc).
174. Dietro la linea dei bersagli dovrà essere posizionata un'apposita rete sintetica o altro materiale idoneo al contenimento di eventuali frecce che dovessero mancare il bersaglio. Per essere efficiente tale rete non dovrà toccare terra e non dovrà essere tesa ma lasciata penzolare solo per l'estremità superiore.
175. Nessuno spettatore potrà essere autorizzato a trovarsi al di là delle zone destinate al pubblico le quali dovranno essere delimitate da apposite barriere / segnaletiche. Non saranno ammessi spettatori né ai lati del campo di tiro né, ovviamente, in prossimità o lateralmente alla linea dei bersagli o dietro di essa.
176. Ove non possano essere erette barriere laterali, nessuno spettatore potrà trovarsi oltre le barriere poste dietro la linea di attesa.
177. L'illuminazione del campo di gara dovrà essere sufficiente ed uniforme, in particolare sulla linea di tiro e sulla linea dei bersagli, evitando di creare ombre sulle visuali, e comunque non dovrà arrecare fastidio agli arcieri.
178. L'impianto di riscaldamento dovrà garantire una temperatura costante ed adeguata per l'attività di Tiro con l'Arco durante la stagione invernale.

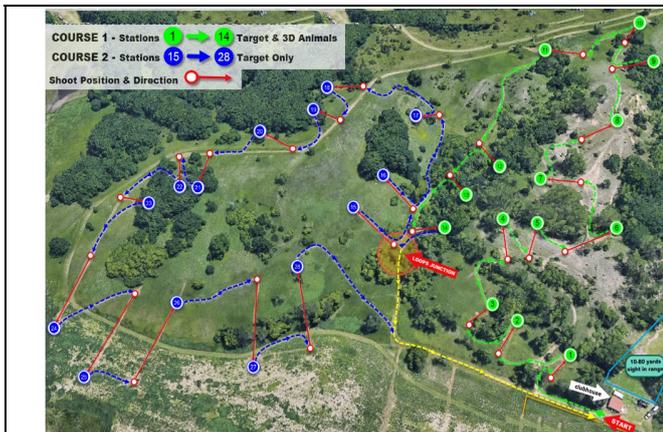
(c)

GARE 3D, FIELD ED A PERCORSO IN GENERE

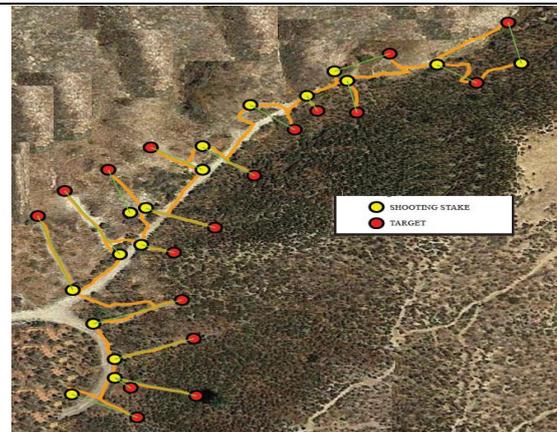
179. Ove compatibili e nella misura in cui ciò sia necessario dovranno essere innanzitutto applicate le medesime misure di sicurezze previste per le GARE TARGA.
180. Per quanto di diverso rispetto a quanto nella superiore Regola richiamiamo quanto già evidenziato nelle sezioni specifiche che trattano queste tipologie di GARE.
181. L'area nella quale insiste il percorso di tiro sarà delimitata e opportunamente segnalata lungo tutta la stessa.
182. Sarà doveroso posizionare nel perimetro DELL'INTERA AREA DI GARA apposita segnaletica di avvertimento, che informi sull'attività di tiro in corso (ad esempio tramite plurimi cartelli con la scritta "ATTENZIONE! GARA DI TIRO CON L'ARCO IN CORSO !!! che dovranno essere rimossi a fine gara). Nel caso di GARA insistente su aree non dedicate al tiro con l'arco in via definitiva (es. *parti di montagna concesse in modo temporaneo per una gara specifica*) sarà necessario posizionare persone (dell'Organizzatore) su tutti i passaggi di accesso che inibiscano, durante lo svolgimento della GA-

RA, eventuali accessi al terreno di gara da parte di estranei. **(NB. Si suggerisce di richiedere all'autorità comunale ove si svolge la GARA l'emanazione di apposita ordinanza sindacale al riguardo.)**

183. Dovrà essere attuato ogni possibile accorgimento che possa garantire l'incolumità e la sicurezza dei tiratori e dell'eventuale pubblico su tutto il terreno di gara e nelle aree finitime.
184. Vista la specificità della disciplina i bersagli dovranno essere posizionati lungo un percorso che, pur con quelle difficoltà nella mira e nell'esecuzione del tiro che il terreno consente e lo spirito dello sport richiedono, preservino peraltro il principio che **la sicurezza debba essere sempre anteposta a tutto**.
185. Il percorso dovrà essere organizzato in modo che le postazioni di tiro ed i bersagli siano raggiungibili senza inutili difficoltà o perdita di tempo ed in completa sicurezza.
186. I tragitti che si dipartono dai bersagli non dovranno seguire la linea della direzione del tiro ma dovranno essere posizionati lontano da questa e chiaramente segnalati con frecce direzionali / nastri colorati e quant'altro.
187. Nel definire il percorso dovrà essere posta attenzione a prevedere un tragitto sicuro, se del caso alternativo, che permetta un accesso ad ogni bersaglio/piazzola, anche durante i tiri, per i Giudici di Gara, il personale di staff dell'Organizzatore e per il personale medico.
188. Tutti i bersagli dovranno essere posizionati **verticalmente** rispetto all'orizzonte. Essi, inoltre **NON** dovranno essere posizionati:
- oltre la linea dell'orizzonte, in modo che una freccia che manchi il bersaglio risulti alla stregua di un "tiro flight".
 - in posizione tale da consentire tiri incrociati durante l'intero percorso di GARA; anzi essi dovranno essere posizionati in modo tale che le linee di tiro siano o parallele tra di loro (non interferenti) ovvero che procedano sempre in direzione contrapposta e non siano interferenti (si vedano le immagini che seguono).



Linee di tiro parallele (non interferenti)



Linee di tiro contrapposte non interferenti

189. Nel disegnare il tracciato del percorso di GARA l'Organizzatore utilizzerà una mappa topografica realizzando dei *layout* preliminari del percorso medesimo considerando tutti gli elementi di sicurezza necessari. **Nel dubbio si suggerisce di essere conservativi!** Un team di 4/5 persone dovrà indi procedere a picchettare *in via preliminare* tutte le piazzole e tutti i punti di posizionamento dei bersagli tenendo conto:

- dell'orientamento del bersaglio / piazzola "tiro" (distanza e direzione)
 - sul/la quale ci si trova;
 - di quello/a precedente (soprattutto in relazione al posizionamento del bersaglio della stessa);
 - di quello/a successivo/a (soprattutto in relazione al posizionamento della piazzola, linea di tiro, della stessa);
 - il team di cui sopra procederà indi a ri-verificare il tutto sulla mappa ed a passare al tracciato definitivo **solo** qualora l'analisi e la verifica di cui sopra non diano evidenza di problematiche di sorta.
 - *Ricordate che sulla linea di tiro / picchetti dovrà esserci spazio sufficiente per due tiratori affiancati in contemporanea e che la visuale verso il bersaglio non dovrà essere ostruita.*
 - *Per gli accertamenti di cui sopra risulterà d'ausilio la check list in Allegato 2.*
190. Qualora il percorso di gara dovesse essere del tipo ad "anello":
- i. la distanza da percorrere a piedi, dal punto di ritrovo alla piazzola più lontana, non dovrà essere meno di un chilometro e mezzo (1,5) e non più di due chilometri (2) o richiedere più di 35 minuti camminando a passo normale; e
 - ii. il percorso non dovrà essere predisposto a più di 1900 m sul livello del mare; e

- iii. **in montagna:** vi dovrà essere un dislivello (calcolato s.l.m.) tra la piazzola posta più in basso e quella posta più in alto di non meno di 120 metri.

(d)

DOTAZIONI DI PRIMO SOCCORSO E NUMERI DI EMERGENZA

191. Presso ogni campo di tiro ed in occasione di ogni GARA dovrà essere presente una borsa contenenti le dotazioni di primo soccorso.
192. Il contenuto della succitata borsa, di seguito descritto a titolo indicativo, è tratto dal testo del Decreto del Ministero della Salute 15 luglio 2003, n. 388, che obbliga le piccole aziende alla seguente dotazione minima:
- 2 paia di guanti sterili monouso
 - 1 flacone di *Betadine* Alcoolico da 125 ml
 - 1 flacone di soluzione fisiologica (sodio cloruro 0,9%) da 250 ml
 - 1 confezione di compresse di garza sterile 18x40 in buste singole
 - 3 confezioni di garze sterili 10x10 in buste singole
 - pinzette da medicazione sterili monouso
 - 1 confezione di cotone idrofilo
 - 1 confezione di cerotti di varie dimensioni pronti all'uso
 - 1 rotolo di cerotto alto cm. 2,5
 - 1 rotolo di benda orlata alta cm 10
 - 1 paio di forbici
 - 1 laccio emostatico
 - 1 confezione di ghiaccio pronto uso
 - 1 sacchetto monouso per la raccolta di rifiuti sanitari
193. Oltre a quanto nelle Regole che precedono dovranno essere affissi in più posizioni visibili i numeri telefonici dei Vigili del Fuoco (115) e del Soccorso Sanitario (118) e qualsiasi altro numero telefonico utile in caso di emergenza.

(e)

ARCIERI CON DISABILITA'

194. Come noto gli arcieri disabili che parteciparono alle Paralimpiadi del 1996 furono divisi in tre classi a seconda delle loro capacità fisiche:
- Quadriplegico: soggetto che necessita sempre una sedia a rotelle sul campo di tiro e può utilizzare un equipaggiamento speciale adattato;
 - Paraplegico: soggetto che necessita una sedia (non necessariamente a rotelle) sulla linea di tiro. *Nessuna disposizione per attrezzatura speciale;*
 - In piedi: soggetto che ha la capacità di stare in piedi sulla linea di tiro, ma richiede assistenza (protesi, stampella, sedia a rotelle, ecc.) per spostarsi sul campo di tiro.
- 194-BIS. Ai fini di maggior chiarezza riportiamo quanto previsto all'art. 2.2 del Regolamento SCA:
- “2.2 Lo CSEN ritiene che gli atleti paralimpici (come tali riconosciuti dal CIP) appartenenti alle categorie STANDING e W2 possano partecipare alle medesime GARE CSEN di tiro alla TARGA sia al chiuso che all'aperto (lett. a. del superiore art. 2.1) contestualmente agli altri soggetti e nelle medesime divisioni e/o classi di tiro. Parimenti gli atleti appartenenti alle precitate categorie paralimpiche possono partecipare alle altre tipologie di GARA esclusivamente INDOOR, contestualmente agli altri soggetti e nelle medesime divisioni e/o classi di tiro, a condizione che: a) il terreno di gara sia pianeggiante e/o sia comunque tale da consentire la normale mobilità di tali atleti conformemente alle loro categorie paralimpiche e che b) essi, in ogni caso, non debbano accedere a postazioni per loro pericolose od instabili, avuto riguardo a tutte le circostanze del caso, quand'anche dette postazioni non fossero tali per gli altri partecipanti. Per tutte le tipologie di gara diverse da quelle sopra menzionate, come pure per tutti i soggetti paralimpici non ricadenti nelle categorie STANDING e W2, il SETTORE NAZIONALE DEL TIRO CON L'ARCO dello CSEN si riserva la facoltà (subordinatamente ad apposita istanza scritta dell'organizzazione ospite inviata al SETTORE NAZIONALE DEL TIRO CON L'ARCO con congruo anticipo e corredata da adeguata documentazione) di valutare la possibilità di acconsentire, o meno - di volta in volta e se del caso a particolari condizioni che dovranno essere rispettate dall'Organizzatore - la partecipazione di soggetti paralimpici alle GARE CSEN; quanto precede restando inteso che, nel silenzio, tale partecipazione si intenderà come non autorizzata e che ove essa fosse stata, invece, autorizzata, la stessa potrà avvenire in via esclusivamente sperimentale e senza alcun vincolo per l'Ente in relazione a futuri eventi ancorché analoghi.”*
195. **Indoor in genere (TARGA o 3D).** Supponendo che l'edificio sia già accessibile ad una sedia a rotelle, non sarà necessario nulla di particolare per il tiro indoor, fatta eccezione per un maggior spazio di manovra dietro la linea di tiro. Inoltre, poiché una sedia a rotelle richiede maggior spazio sulla linea di tiro, è consuetudine non avere due tiratori sullo stesso battifreccia / bersaglio quando vi sono tiratori in se-

dia a rotelle. In definitiva un tiratore sulla sedia a rotelle dovrà possibilmente avere una piazzola tutta per sé nel proprio turno di tiro, atteso che diversamente ne risulterebbe compromessa sia la di lui prestazione che quella del soggetto che deve tirare con questi nello stesso momento.

196. **TIRO alla TARGA Outdoor.** Per via del terreno pianeggiante, il campo di tiro con l'arco alla targa all'aperto richiede pochissime modifiche per l'arciere su sedia a rotelle. Le sedie a rotelle a ruote strette, tuttavia, non funzionano su sabbia, terreni sciolti o ghiaia. A meno che non venga fornita assistenza per la marcatura dei punti ed il recupero delle frecce del tiratore, anche le corsie verso il bersaglio dovranno essere piene e prive di ostacoli (rocce, ceppi, ecc.).
197. **GARE A PERCORSO OUTDOOR (Field, 3D e similari).** La natura delle GARE in questione e la modalità della loro esecuzione rendono di fatto improbabile l'accesso di queste a sedie a rotelle, a meno di avere un percorso praticamente piatto con accesso stradale e perfettamente liscio.

(J)

ASSICURAZIONI

198. L'organizzazione di GARE CSEN presuppone necessariamente che l'Organizzatore abbia contratto e siano effettivamente in essere adeguate coperture assicurative per eventuali danni a persone e cose in relazione a responsabilità civili collegate all'evento che si intende promuovere / organizzare oltretutto, ovviamente, con riferimento al campo di GARA.
199. Naturalmente le coperture copertura di cui sopra dovranno altresì comprendere le attività proprie del soggetto Organizzatore per i danni subiti da terzi, compresi gli stessi iscritti, per fatti che siano ascrivibili alla responsabilità del soggetto Organizzatore, suoi dirigenti e personale addetto in conseguenza di:
- attività sportive, ricreative, culturali, formative e associative in genere, di gare allenamenti e prove, manifestazioni, riunioni e corsi in genere, campi scuole e simili;
 - proprietà e/o conduzione di attrezzature, impianti sportivi e materiale necessario per lo svolgimento dell'attività sportive e associativa in genere, escluse tribune, stadi, arene, cinodromi, velodromi e sferisteri;
 - La proprietà e/o conduzione dei locali dove hanno sede le varie strutture associative nonché esercizio di spacci di cibi e bevande aperti presso le sedi o gli impianti anche in occasione di manifestazioni locali aperte al pubblico ma organizzate da ASD e/o Comitati CSEN.
 - la conduzione e organizzazione di corsi di preparazione sportiva di ogni grado, purché svolti sotto diretto controllo di tecnici o allenatori tesserati o di dirigenti della Società stessa, nonché per tutte le attività che le società sportive, in aderenza a quanto indicato nelle schede di affiliazione, organizzano e promuovono sotto l'egida dello CSEN anche all'esterno dell'ambito fisico del circolo o associazione.
200. Una ulteriore specifica copertura dovrà, inoltre, essere vigente per fatto di e/o verso soggetti non tesserati allo CSEN eventualmente invitati / presenti alla manifestazione / evento sportivo organizzato.
201. NON è consentito ed anzi è ESPRESSAMENTE VIETATA dallo CSEN l'organizzazione di una qualsiasi GARA ove l'Organizzatore non abbia in essere le coperture assicurative di cui sopra.
202. Si invitano tutti i soggetti iscritti e/o tesserati allo CSEN a tenere conto di quanto previsto nel presente Regolamento a proposito di "tiro con l'Arco", sia al fine di rendere più uniformi le attività sul territorio sia al fine di meglio qualificare l'attività svolta ai fini assicurativi. Tutti gli eventi e/o manifestazioni non autorizzati dal Settore Nazionale si intenderanno estranei da quanto normato nel presente Regolamento.
203. Per eventuali informazioni in materia assicurativa si rinvia direttamente al link: <http://www.csen.it/coperture-assicurative.html>.

PER IL SETTORE NAZIONALE
TIRO CON L'ARCO C.S.E.N.

ALL. 2

CHECK LIST PER GARE 3D / FIELD E SIMILARI

- PARTE PRIMA -

ORGANIZZATORE	denominazione sociale organizzatore: c.f.: legale rappresentante: indirizzo sociale: Indirizzo e-mail: altro:
DENOMINAZ. EVENTO	
DATA EVENTO:	
Note eventuali	

- PARTE SECONDA -

I. ARRIVO ALLE AREE DI GARA:

- i. Le segnalazioni e/o cartelli stradali per accedere al campo di gara sono ben visibili ?
SI / NO/NOTE _____
- ii. Il contenuto dell'invito precisano l'indirizzo e/o le coordinate geografiche in cui si svolgerà la gara ?
SI / NO/NOTE _____

II. PARCHEGGIO:

- i. Il parcheggio è ben segnalato e facilmente individuabile ?
SI / NO/NOTE _____
- ii. C'è un addetto che dà indicazioni per parcheggiare in sicurezza ?
SI / NO/NOTE _____
- iii. Si trova in area sufficientemente lontana / protetta da rischi (es. miss durante la gara o il riscaldamento) ?
SI / NO/NOTE _____

III. AREE SPONSOR ED ESPOSITORI:

- i. Le aree dedicate agli sponsor ed agli espositori sono facilmente individuabili e sicure ?
SI / NO/NOTE _____

IV. ACCESSO ALLE AREE DI GARA:

a) PRACTICAL

- i. Il campo practical è ben segnalato ?
SI / NO/NOTE _____
- ii. Si trova in area sufficientemente lontana / protetta da rischi (es. miss durante la gara od il riscaldamento di altri) ?
SI / NO/NOTE _____
- iii. Sono state poste in essere adeguate misure atte a prevenirne l'accesso a soggetti non autorizzati (es. passanti)?
SI / NO/NOTE _____

b) CAMPO DI GARA (QUALIFICAZIONE)

- i. L'accesso al campo di gara è ben segnalato ?
SI / NO/NOTE _____
- ii. L'intero percorso di gara è ben segnalato ?
SI / NO/NOTE _____
- iii. Una mappa del percorso è stata consegnata ai tiratori al momento dell'iscrizione ?
SI / NO/NOTE _____
- iv. Sono state poste in essere adeguate misure atte a prevenirne l'accesso a soggetti non autorizzati (es. passanti)?
SI / NO/NOTE _____

V. E' STATO PREDISPOSTO IL TRACCIATO DEL PERCORSO CON INDICAZIONE DELLE SINGOLE PIAZZOLE E DELLE DIREZIONI DEI TIRI ?

SI / NO/NOTE _____

VI. DI QUANTE PIAZZOLE SI COMPONE IL PERCORSO INTERO ?:

NOTE _____

VII. DI QUANTI METRI SI COMPONE IL PERCORSO INTERO (ANELLO) ?:

NOTE _____

VIII. A CHE ALTEZZA SLM SI SVOLGE LA COMPETIZIONE (QUALIFICAZIONE E FINALE)?:

NOTE _____

IX. QUALE E' IL DISLIVELLO MASSIMO TRA LA PIAZZOLA PIU' BASSA SLM E QUELLA PIU' ALTA SLM?:

NOTE _____

X. A CHE DISTANZA E' IL PRONTO SOCCORSO PIU' VICINO ?:

NOTE _____

.... continua ...

COMPLETARE PER CIASCUNA PIAZZOLA (una per ciascuna) DEL PERCORSO LA SEGUENTE SCHEDA:

PIAZZOLA N.	
ACCESSO E SICUREZZA	RISPOSTA
1. Il percorso e l'accesso alla piazzola sono ben segnalati ?	
2. Sono state poste in essere adeguate misure atte a prevenirne l'accesso a soggetti non autorizzati (es. passanti)? Quali ?	
3. Vi sono corde o sostegni eventualmente necessari per accedere all'area e zona di tiro atti a prevenire cadute involontarie ? (Gli arcieri potrebbero infastidirsi per eventuali cadute o richiedere un risarcimento alla compagnia organizzatrice)	
4. Sulla piantana prima dei picchetti vi sono tutte le segnalazioni necessarie ? a) Numero della piazzola b) Immagine del bersaglio con descrizione dell'area di punteggio c) Distanza di tiro (picchetto – sagoma) per ciascuno stile. Si suggerisce la misurazione laser poiché il telemetro non è sempre preciso. d) Distanza (in metri a piedi) dalla piazzola successiva	
5. I picchetti di tiro sono ben visibili ?	
6. Vi è spazio sufficiente per tirare in sicurezza sia da parte dei tiratori destri che mancini ?	
7. La / le sagoma/e è/sono chiaramente visibili ?	
8. Vi sono impedimenti alla traiettoria della freccia (es. rami) ? La traiettoria del volo deve essere sempre pulita e priva di qualsiasi ostacolo con la sola esclusione del bersaglio)	
9. Al di là del bersaglio c'è una sufficiente zona di sicurezza per contenere eventuali frecce deviate ?	
10. Il percorso per il recupero delle frecce è di facile accesso o sono necessarie corde o sostegni per evitare cadute ? nel qual caso vi sono ?	
11. La / le sagoma/e è/sono ben fissa/e al terreno?	
12. La distanza tra picchetto e sagoma/e è corretta ?	
13. Quanti metri liberi vi sono dietro ciascuna sagoma che compone la piazzola ?	
14. Dietro la sagoma vi sono dei battifreccia o misure di protezione atte ad evitare la rottura delle frecce che non vanno sul bersaglio ? Qualora non vi siano tali misure: a) Ciò è stato segnalato nell'invito ? (gli arcieri potrebbero infastidirsi per la rottura dei materiali o richiedere un risarcimento alla compagnia organizzatrice). b) La freccia è destinata a cadere comunque in una zona assolutamente sicura ?	
15. Verifica assenza di qualsiasi incrocio : a) con qualsiasi camminamento o passaggio dell'intero percorso e/o con tutte le altre aree destinate all'evento; b) con qualsiasi altra piazzola del percorso, relativi bersagli e/o tragitti per il recupero delle frecce; c) con qualsiasi altro passaggio non menzionato che potrebbe essere foriero di rischio	
16. La piazzola è in linea con un'altra piazzola del percorso ?	
17. Vi sono dei percorsi alternativi (agibili) per arrivare velocemente alla piazzola (es. per i giudici o per i medici) ?	

CAMPO DELLO SHOOTDOWN / FINALI

- i. L'accesso al campo è ben segnalato ?
SI / NO/NOTE _____
- ii. L'area degli Sponsor e del Pubblico sono sicure sia con riferimento ai tiri che per il sostare delle persone nelle stesse ?
SI / NO/NOTE _____
- iii. Le zone di attesa degli Scorer sono protette e sicure?
SI / NO/NOTE _____

ACCESSO E SICUREZZA	RISPOSTA
1. L'accesso al campo delle finali è ben segnalato ?	
2. Sono state poste in essere adeguate misure atte a prevenirne l'accesso a soggetti non autorizzati (es. passanti) a tele campo ?	
3. Sulla postazioni di tiro vi sono tutte le segnalazioni necessarie ? e) Numero della postazione f) Immagine del bersaglio con descrizione dell'area di punteggio g) Distanza di tiro (postazione – sagoma) per ciascuno stile.	
4. Le postazioni di tiro sono ben visibili dal pubblico retrostante ?	
5. Vi è spazio sufficiente per tutti i tiratori sia destri che mancini ?	
6. La / le sagoma/e è/sono chiaramente visibili ?	
7. Vi sono impedimenti alla traiettoria della freccia ?	
8. Al di là del bersaglio c'è una sufficiente zona di sicurezza per contenere eventuali frecce deviate ?	
9. Il percorso per il recupero delle frecce è di facile accesso per gli Scorer? (i.e. gli Scorer debbono procedere più celermente possibile nel disbrigo delle loro mansioni)	
10. Le sagome sono ben fisse al terreno?	
11. La distanza tra postazione e sagoma è corretta per tutte le postazioni ?	
12. Dietro la sagoma vi sono battifreccia o misure di protezione atte ad evitare la rottura delle frecce che non vanno sul bersaglio ? Qualora non vi siano tali misure: a) Ciò è stato segnalato nell'invito ? (gli arcieri potrebbero infastidirsi per la rottura dei materiali o richiedere un risarcimento alla compagnia organizzatrice). b) La freccia è destinata a cadere comunque in una zona assolutamente sicura ?	
13. Verifica assenza di qualsiasi incrocio : con qualsiasi camminamento o passaggio;	

IN FEDE

Firma ORGANIZZATORE	denominazione sociale organizzatore: c.f.: legale rappresentante: indirizzo sociale: Indirizzo e-mail:
------------------------	--



ALL. 3
PROSPETTI RIEPILOGATIVI

TAVOLA RIEPILOGATIVA DELLE TIPOLOGIE DI GARE POSSIBILI

ID TIPO GARA CSEN	Tipo Gara	ID CONI CODICI SPORT TIRO CON L'ARCO	Disciplina
1	3D OUTDOOR	DQ001	3D
2	FIELD OUTDOOR (normale)	DQ006	Tiro di campagna
3	OUTDOOR FULL FIELD ROUND	DQ006	Tiro di campagna
4	3D-FIELD MIX OUTDOOR	DQ001 DQ006	3D Tiro di campagna
5	THE GREAT COURSE SHOOT	DQ001	3D
6	TARGA OUTDOOR	DQ004	Tiro alla targa (al chiuso e all'aperto)
7	3D INDOOR	DQ001	3D
8	FIELD INDOOR (normale)	DQ006 DQ004	Tiro di campagna Tiro alla targa (al chiuso e all'aperto)
9	FULL FIELD ROUND INDOOR	DQ006 DQ004	Tiro di campagna Tiro alla targa (al chiuso e all'aperto)
10	3D-FIELD MIX INDOOR	DQ001	3D
11	TARGA INDOOR 360 CSEN ROUND	DQ004	Tiro alla targa (al chiuso e all'aperto)
12	TARGA INDOOR 660 CSEN ROUND	DQ004	Tiro alla targa (al chiuso e all'aperto)

TAVOLA RIEPILOGATIVA DELL'ORDINE DI ESECUZIONE DEGLI SHOOTDOWN

TIPO ARCO	DIVISIONE
ARCHI TRADIZIONALI	
1° SHOOTDOWN	LONGBOW
2° SHOOTDOWN	TAKE DOWN
RICURVO MODERNO	
3° SHOOTDOWN	FREESTYLE
4° SHOOTDOWN	ARCO NUDO
ARCO COMPOUND	
5° SHOOTDOWN	COMPOUND BAREBOW
6° SHOOTDOWN	FIXED PINS
7° ED ULTIMO SHOOTDOWN	FREESTYLE

Lo SHOOTDOWN (vivamente suggerito ma sempre facoltativo per l'Organizzatore) si svolge fra i migliori sei (6) arciere ASSOLUTI classificati (durante la GARA di qualifica) - delle categorie maschili e femminili unite e tra tutte le classi di tiro per età, ad eccezione della PRIMA e della SECONDA giovanili - di ciascuna DIVISIONE di tiro. E' tuttavia data facoltà all'Organizzatore, purché lo dichiari nell'Invito di Gara far disputare lo SHOOTDOWN dividendolo tra MASCHILE/FEMMINILE.

TAVOLA RIEPILOGATIVA DELLE 53 CLASSI DI TIRO TEORICHE POSSIBILI**- CLASSI ADULTE -**

ID	CODICE DIVISIONE	CLASSE TIRO	CLASSE ANAGRAFICA	CLASSE MERITO
			COMPOUND	
		MASCHILE		
1	FM3AC	FREESTYLE	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	3A
2	FM2AC	FREESTYLE	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	2A
3	FMAC	FREESTYLE	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	A
4	FMSC	FREESTYLE SENIOR	SECONDA - da 50 a 59 anni	NA
5	FMMC	FREESTYLE MASTER	TERZA - da 60 ed oltre	NA
6	PM2AC	FIXED PINS	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	2A
7	PMAC	FIXED PINS	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	A
8	PMSC	FIXED PINS SENIOR	SECONDA - da 50 a 59 anni	NA
9	PMMC	FIXED PINS MASTER	TERZA - da 60 ed oltre	NA
10	CBBM	COMPOUND BAREBOW	UNICA PER ETA'	NA
		FEMMINILE		
11	FW2AC	FREESTYLE	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	2A
12	FWAC	FREESTYLE	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	A
13	FWSC	FREESTYLE SENIOR	SECONDA - da 50 ed oltre	NA
14	PWC	FIXED PINS	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	NA
15	PWSC	FIXED PINS SENIOR	SECONDA - da 50 ed oltre	NA
16	CBBW	COMPOUND BAREBOW	UNICA PER ETA'	NA
			TRADIZIONALE	
		MASCHILE		
17	LM	LONGBOW	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	NA
18	LSM	LONGBOW SENIOR	SECONDA - da 50 a 59 anni	NA
19	LMM	LONGBOW MASTER	TERZA - da 60 ed oltre	NA
20	TDM	TAKE DOWN	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	NA
21	TDSM	TAKE DOWN SENIOR	SECONDA - da 50 a 59 anni	NA
22	TDMM	TAKE DOWN MASTER	TERZA - da 60 ed oltre	NA
		FEMMINILE		
23	LW	LONGBOW	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	NA
24	LSW	LONGBOW SENIOR	SECONDA - da 50 ed oltre	NA
25	TDW	TAKE DOWN	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	NA
26	TDSW	TAKE DOWN SENIOR	SECONDA - da 50 ed oltre	NA
			RICURVO MODERNO	
		MASCHILE		
27	FMR	FREESTYLE	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	NA
28	FMSR	FREESTYLE SENIOR	SECONDA - da 50 a 59 anni	NA
29	FMMR	FREESTYLE MASTER	TERZA - da 60 ed oltre	NA
30	ANM	ARCO NUDO	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	NA
31	ANMS	ARCO NUDO SENIOR	SECONDA - da 50 a 59 anni	NA
32	ANMM	ARCO NUDO MASTER	TERZA - da 60 ed oltre	NA
		FEMMINILE		
33	FWR	FREESTYLE	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	NA
34	FWSR	FREESTYLE SENIOR	SECONDA - da 50 ed oltre	NA
35	ANW	ARCO NUDO	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	NA
36	ANWS	ARCO NUDO SENIOR	SECONDA - da 50 ed oltre	NA

- CLASSI GIOVANILI -

ID	CODICE DIVISIONE	CLASSE TIRO	CLASSE ANAGRAFICA	CLASSE MERITO
COMPOUND				
MASCHILE				
37	FCJ3M	FREESTYLE	TERZA - da 15 a 17 anni	NA
38	PCJ3M	FIXED PINS	TERZA - da 15 a 17 anni	NA
39	CBBJ3M	COMPOUND BAREBOW	TERZA - da 15 a 17 anni	NA
FEMMINILE				
40	FCJ3W	FREESTYLE	TERZA - da 15 a 17 anni	NA
41	PCJ3W	FIXED PINS	TERZA - da 15 a 17 anni	NA
42	CBBJ3W	COMPOUND BAREBOW	TERZA - da 15 a 17 anni	NA
TRADIZIONALE				
MASCHILE				
43	LJ3M	LONGBOW	TERZA - da 15 a 17 anni	NA
44	TDJ3M	TAKE DOWN	TERZA - da 15 a 17 anni	NA
FEMMINILE				
45	LJ3W	LONGBOW	TERZA - da 15 a 17 anni	NA
46	TDJ3W	TAKE DOWN	TERZA - da 15 a 17 anni	NA
RICURVO MODERNO				
MASCHILE				
47	FRJ3M	FREESTYLE	TERZA - da 15 a 17 anni	NA
48	ANJ3M	ARCO NUDO	TERZA - da 15 a 17 anni	NA
FEMMINILE				
49	FRJ3W	FREESTYLE	TERZA - da 15 a 17 anni	NA
50	ANJ3W	ARCO NUDO	TERZA - da 15 a 17 anni	NA
GENESIS				
MASCHILE				
51	J2M	GIOVANILE J2M	SECONDA - da 12 a 14 anni	NA
FEMMINILE				
52	J2W	GIOVANILE J2W	SECONDA - da 12 a 14 anni	NA
UNICA (**) M/F INSIEME				
53	UJ1	GIOVANILE UJ1	PRIMA - 9 11 anni compiuti	NA

LEGENDA:

- **CLASSE MERITO (*)**: si veda quanto previsto dall'Art. 5 del R. SCA
- **NA**: non applicabile
- **UNICA(**)** = qualsiasi tipo di arco oppure un arco compound universale monocamma.

**TAVOLA RIEPILOGATIVA DEI TEMPI NELLE VARIE TIPOLOGIE DI GARE
CON SPACCATO FRECCHE / TEMPI**

TIPO GARA	FRECCHE PER PIAZZOLA	TEMPO TOTALE PER PIAZZOLA 'VOLEE' in secondi	NOTE
3D OUTDOOR	1 (*)	60 (*)	(*) NB. Nel caso di piazzola con plurime sagome gli arcieri proseguiranno con 1 (una) freccia per bersaglio nel tempo di altri 60 secondi massimi per ciascuna sagoma a partire dalla freccia precedentemente scoccata - senza ulteriori comandi di pronti o di start - fino all'esaurimento di tutti i bersagli sui cui siano tenuti a tirare in tale piazzola
FIELD OUTDOOR (normale)	3	180	
OUTDOOR FULL FIELD ROUND	4	220	
3D-FIELD MIX OUTDOOR	2	80	
THE GREAT COURSE SHOOT	2	120	
TARGA OUTDOOR	5	230	
3D INDOOR	1 (*)	60 (*)	(*) NB. Nel caso di piazzola con plurime sagome gli arcieri proseguiranno con 1 (una) freccia per bersaglio nel tempo di altri 60 secondi massimi per ciascuna sagoma a partire dalla freccia precedentemente scoccata - senza ulteriori comandi di pronti o di start - fino all'esaurimento di tutti i bersagli sui cui siano tenuti a tirare in tale piazzola
FIELD INDOOR (normale)	3	180	
FULL FIELD ROUND INDOOR	4	220	
3D-FIELD MIX INDOOR	2	80	
TARGA INDOOR 360 CSEN ROUND	5	230	
TARGA INDOOR 660 CSEN ROUND	3	150	

Si tenga presente che nelle:

I) GARE a PERCORSO (3D, FIELD, MIX e similari) - Regola n. 38 R.TCA) l'Organizzatore dovrà stabilire, in via cumulativa oppure del tutto alternativa a quanto riportato nelle regole dal n. 34 al n. 37, un unico tempo della fase di qualifica della GARA entro il quale gli arcieri dovranno provvedere alla consegna degli score;

a) ciò tenendosi presente che tale tempo dovrà essere stabilito sulla base dei seguenti criteri **MINIMI**:

- quando il percorso è costituito da venti (20) piazzole esso dovrà essere completato nell'intervallo di tempo di tre ore e trenta minuti dall'avvio della GARA;

- se il percorso è composto da più di venti (20) piazzole, verrà concesso un tempo aggiuntivo di 12 (dodici) minuti per ogni piazzola aggiuntiva (dopo la 20). Se una piazzola si compone di più bersagli dovrà essere concesso agli arcieri un tempo aggiuntivo di 40 (quaranta) secondi massimi per ciascun ulteriore bersaglio dopo il primo di questi.

b) le regole nn. 35, 36 e 37 prevedono che ciascuna pattuglia si doterà di un cronometro che verrà fatto partire con un comando vocale ("START") da uno di componenti della pattuglia (pre-concordato all'inizio della gara) che non stia tirando in quel momento, che tutte le frecce scoccate oltre tale tempo conteranno **ZERO** e che ogni arciere avrà 5 (cinque) secondi prima dello dallo START (con un segnale di "PRONTI") per entrare nella "zona di tiro".

II) GARE TARGA il tempo verrà sempre dato dal tavolo di GARA sotto la supervisione / in coordinamento con il Direttore dei Tiri.

**TAVOLA RIEPILOGATIVA DEGLI ARCIERI COMPOUND
RICADENTI SEMPRE NELLE DISTANZE "SMART"**

CLASSE	CLASSI ANGRAFICHE	CLASSE MERITO	CODICE ID.
MASCHILE			
FREESTYLE	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	3A	FM3AC
FREESTYLE	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	2A	FM2AC
HUNTER	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	2A	HM2AC
FEMMINILE			
FREESTYLE	PRIMA - da 18 a 49 anni compiuti	2A	FW2AC

... continua

**TAVOLA RIEPILOGATIVA DELLE TIPOLOGIE SHOOTDOWN QUANDO PRESENTE
(SEMPRE INDIVIDUALE)**

TIPO GARA	ARCIERI AMMESSI	TOTALE PIAZZOLE	FRECCE PER PIAZZOLA	TEMPO TOTALE PER PIAZZOLA	ROTAZIONE DEGLI ARCIERI SULLA LINEA D I TIRO
3D OUTDOOR	6	6	1	1 minuto	SI
FIELD OUTDOOR	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.
3D-FIELD MIX OUTDOOR	6	6	2	1 minuto e 20 sec.	SI
THE GREAT COURSE SHOOT	N.A. (*)	N.A. (*)	N.A. (*)	N.A. (*)	N.A. IN GENERALE MA COME 3D SE PRESENTE
TARGA OUTDOOR	6	6	1	1 minuto	NO
3D INDOOR	6	6	1	1 minuto	SI
FIELD INDOOR	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.	N.A.
3D-FIELD MIX INDOOR	6	6	2	1 minuto e 20 sec.	SI
TARGA INDOOR	6	6	1	1 minuto	NO

**TAVOLA RIEPILOGATIVA
DEL NUMERO DI FRECCHE E DEI PUNTEGGI MASSIMI CONSEGUIBILI
NELLE VARIE TIPOLOGIE DI GARE (SHOOTDOWN ESCLUSO)**

TIPO GARA	FRECCE PER PIAZZOLA / VOLEE	NUMERO PIAZZOLE / VOLEE	FRECCE TOTALI	PUNTI MAX	NOTE
3D OUTDOOR	1 (*)	Da 20 a 30 (*)	VARIABILE (*) da 20 a 30 * # di sagome presenti	VARIABILE da 280 a salire (*)	(*) Dipende da diversi fattori; numero di piazzole e numero totale di frecce per piazzola. Il punteggio massimo, nel minimo di 20 piazzole da 1 freccia ciascuna è 20*14 (punti max freccia).
FIELD OUTDOOR (normale)	3	28	84	420	84*5 (punti max freccia)
OUTDOOR FULL FIELD ROUND	4	28	112	560	112*5 (punti max freccia)
3D-FIELD MIX OUTDOOR	2	Da 20 a 30	DA 40 A 60	VARIABILE da <u>380</u> a <u>570</u>	20/30 FRECCHE 3D * 14 (punti max freccia) + 20/30 FRECCHE 3D * 5 (punti max freccia)
THE GREAT COURSE SHOOT	2	Da 20 a 30 (*) per giorno di gara previsto (1 o 2)	VARIABILE (*) da 40 a 60 * # di sagome presenti	VARIABILE da 440 a salire (*)	(*) Dipende da diversi fattori; numero di piazzole e numero totale di frecce per piazzola. Il punteggio massimo, nel minimo di 20 piazzole da 2 frecce ciascuna è 20*11*2 (punti max freccia).
TARGA OUTDOOR	5	14	70	700 o 770	Visuali b/n: 70*10 (punti max freccia) Visuali multicolore: 70*11 (punti max freccia)
3D INDOOR	1 (*)	Da 20 a 30 (*)	VARIABILE (*) da 20 a 30 * # di sagome presenti	VARIABILE da 280 a salire (*)	(*) Dipende da diversi fattori; numero di piazzole e numero totale di frecce per piazzola. Il punteggio massimo, nel minimo di 20 piazzole da 1 freccia ciascuna è 20*14 (punti max freccia).
FIELD INDOOR (normale)	3	28	84	420	84*5 (punti max freccia)
FULL FIELD ROUND INDOOR	4	28	112	560	112*5 (punti max freccia)
3D-FIELD MIX INDOOR	2	Da 20 a 30	DA 40 A 60	VARIABILE da <u>380</u> a <u>570</u>	20/30 FRECCHE 3D * 14 (punti max freccia) + 20/30 FRECCHE 3D * 5 (punti max freccia)
TARGA INDOOR 360 CSEN ROUND	5	12	60	360	60*6 (punti max freccia)
TARGA INDOOR 660 CSEN ROUND	3	20	60	660	60*11 (punti max freccia)

TAVOLA RIEPILOGATIVA DISTANZE INDOOR

CLASSE / CLASSI	CLASSI ANAGRAFICHE	DISTANZE STANDARD METRI	DISTANZE SMART METRI
TUTTE LE CASSI MASCILE / FEMMINILE	ADULTI:		
	ARCHI COMPOUND (MIRINO)	18	20
	PER TUTTE LE ALTRE TIPOLOGIE DI ARCHI E' PER COMPOUND BAREBOW	18	NA
	DIVISIONI GIOVANILI:		NA
MASCILE / FEMMINILE			
<i>PRIMA - 9 11 anni compiuti</i>		10	NA
MASCILE / FEMMINILE			
<i>SECONDA - da 12 a 14 anni</i>		15	NA
MASCILE / FEMMINILE			
<i>TERZA - da 15 a 17 anni</i>	COME PER GLI ADULTI	18	NA

TAVOLA RIEPILOGATIVA DISTANZE OUTDOOR VISUALI B/N

CLASSE	CLASSI ANAGRAFICHE	DISTANZE STANDARD METRI	DISTANZE SMART METRI	VISUALE DA / Ø CM	NOTE VISUALI
	ARCHI COMPOUND				
MASCILE E FEMMINILE	<i>(MIRINO)</i>	45	FINO A 55	50	disposizione multipla
IDEM	<i>COMPOUND BAREBOW</i>	40	NA	65	disposizione singola
	ARCHI TRADIZIONALI		NA		
MASCILE E FEMMINILE	TUTTI	35		65	disposizione singola
	RICURVO MODERNO		NA		
MASCILE E FEMMINILE					
	<i>FREESTYLE</i>	50	NA	65	disposizione singola
	<i>ARCO NUDO</i>	40	NA	65	disposizione singola
	DIVISIONI GIOVANILI TERZA CLASSE				
MASCILE E FEMMINILE			NA		
CFR ADULTI	<i>TERZA - da 15 a 17 anni</i>	= ADULTI	= ADULTI		

TAVOLA RIEPILOGATIVA DISTANZE OUTDOOR VISUALI MULTICOLORE

CLASSE	CLASSI ANAGRAFICHE	DISTANZE STANDARD METRI	DISTANZE SMART METRI	VISUALE DA / Ø CM	NOTE VISUALI
	ARCHI COMPOUND				
MASCILE E FEMMINILE	<i>(MIRINO)</i>	45	FINO A 60	80/80	disposizione multipla
IDEM	<i>COMPOUND BAREBOW</i>	50	NA	122/122	disposizione singola
	ARCHI TRADIZIONALI				
MASCILE E FEMMINILE	TUTTI	40	NA	122/122	
	RICURVO MODERNO				
MASCILE E FEMMINILE			NA		
	<i>FREESTYLE</i>	65	NA	122/122	disposizione singola
	<i>ARCO NUDO</i>	50	NA	122/122	disposizione singola
	DIVISIONI GIOVANILI TERZA CLASSE				
MASCILE E FEMMINILE			NA		
CFR ADULTI	<i>TERZA - da 15 a 17 anni</i>	= ADULTI	= ADULTI		