



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 FINALITÀ 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)



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

- SETTORE NAZIONALE TIRO CON L'ARCO -

REGOLAMENTO SPORTIVO TRAP AND SKEET (Tiro al Piattello)

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 PREVI-STO 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 DELIBERA-ZIONE 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 06/12/2020)



**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**



NORME GENERALI – PARTECIPAZIONE

Alla *TRAP AND SKEET* si applicano, per quanto non previsto e/o derogato da questo Regolamento, sia le norme generali previste dal Regolamento SCA che, nella misura in cui siano ragionevolmente applicabili a queste tipologie di gara, quelle del Regolamento TCA.

Ovviamente anche le gare *TRAP AND SKEET* seguono la medesima procedura autorizzativa prevista dallo Regolamento SCA e/o dal Regolamento TCA applicabile alle altre tipologie di GARE CSEN.

Analogamente a tutte le gare CSEN normate dal Settore Nazionale Tiro con l'Arco anche le gare *TRAP AND SKEET* possono essere svolte soltanto nella cultura della sicurezza e, comunque, prestando sempre molta attenzione alla sicurezza dei partecipanti e dei terzi in genere.

Le gare *TRAP AND SKEET* rappresentano il Tiro a Piattello con l'Arco e il Settore considera queste attività come una disciplina 3D con codice CONI DQ001.

Le attività *TRAP AND SKEET* riconosciute dal CSEN sono le seguenti:

- I. TRAP: con una sola postazione di tiro
- II. SKEET: con plurime postazioni di tiro

L'Organizzatore è sempre libero di scegliere quale tra le due varianti di gara far disputare. Può anche decidere di farle disputare entrambe, anche nella stessa giornata oppure in giorni successivi facendo una classifica unica.

Possono partecipare a questa tipologia di gara - in entrambe le varianti suddette - anche gli atleti paralimpici appartenenti alle categorie STANDING e W2 che vengono ammessi nella medesima divisione e/o classe di tiro rispettivamente applicabili agli altri partecipanti 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.

DIVISIONE – CLASSI – CATEGORIE

La DIVISIONE è UNICA per tutte le classi/categorie di tiro e ammette qualsiasi tecnica di tiro con libertà della tipologia di presa della corda; sono altresì ammessi gli sganci meccanici. È composta da qualsiasi tipologia di Arco (vedi DEFINIZIONI nel regolamento TCA) purché con libbraggio non superiore a: 60 libbre misurate all'allungo AMO del tiratore (allungo naturale + 1 pollice e $\frac{3}{4}$) nel caso di arco ricurvo/tradizionale e come *peack weight* per il compound.

Le CLASSI sono:

- Giovani: fino a 13 anni compiuti
- Ragazzi: da 14 a 17 anni compiuti
- Adulti: da 18 anni compiuti (senza limiti di età)

Le CATEGORIE contemplate sono:

- femminile
- maschile

MATERIALI E DOTAZIONE DELL'ARCIERE

Le uniche frecce consentite sono le FLU-FLU con gittata massima di 80 metri tirando a 45° verso l'alto.

Ogni freccia deve riportare chiaramente in prossimità dell'impennaggio il NOME e COGNOME e la DENOMINAZIONE DELLA SOCIETÀ O DELL'ORGANIZZAZIONE CUI L'ARCIERE APPARTIENE.

Ogni arciere deve dotarsi di almeno 12 frecce del tipo ammesso.

Nella fase di qualifica l'arciere dovrà presentarsi nella postazione di tiro in faretra con 6 frecce del tipo ammesso.

Prima dell'inizio della gara vengono effettuati dei tiri di prova per verificare la gittata massima delle frecce degli arcieri le quali tirate ad un angolo di 45° non dovranno mai superare la gittata massima prevista di 80 metri dalla linea di tiro. A giudizio degli Ufficiali di Gara tale verifica potrà essere comunque ripetuta in un momento qualsiasi della competizione. Gli arcieri con frecce non in regola e/o che superano la gittata di 80 metri tirando a 45° vengono immediatamente esclusi dalla gara.

Sono ammessi i seguenti accessori:

- protezioni per le dita, sotto forma di salvadita o anello, guanto, patelletta (tab), o sgancio per tendere, trattenere e rilasciare la corda;
- parabraccio; paraseno; dragona;
- una faretra da cintura, da spalla o da terra.

MACCHINE LANCIPIATTELLI E BERSAGLI

Sono ammessi tutti i tipi di macchina lanciapiattelli, professionali o non, che siano in grado di lanciare correttamente e con regolarità tutti i piattelli.

I piattelli da usare possono avere un diametro compreso tra 250 e 350 millimetri e uno spessore di 50 millimetri. Essi devono essere di materiale tipo espanso o di simile natura.

CAMPO DI GARA

Al fine dello svolgimento regolare della competizione l'area di gara dovrà essere caratterizzata da:

- una lunghezza non inferiore a metri 100 dalla postazione / linea di tiro;
- una larghezza totale adeguata al numero di macchine utilizzate ed al tipo di gara proposto (tra TRAP e SKEET);
- una postazione / linea di tiro collocata in modo che non possano essere scoccate frecce oltre i limiti laterali dell'area e/o che possano incrociarsi tiri provenienti da diverse piazzole;
- una finestra di tiro composta da 2 aste verticali, alte almeno 3 metri – recanti in cima un nastro o bandierina, ben visibile, per la rilevazione dell'eventuale direzione e intensità del vento – distanti al massimo 6 metri tra loro ed unite da un nastro bianco-rosso orizzontale posto ad un'altezza variabile da terra a seconda delle parabole proposte;
- un cartello di demarcazione di gittata massima delle frecce flu-flu a 80 metri dalla postazione / linea di tiro;
- i picchetti posti, rispetto alla finestra di tiro, ad un massimo di:
 - 10 metri (colore rosso) per la Classe Giovani;
 - 15 metri (colore giallo) per le Classi Ragazzi e Adulti.

In ogni caso, al fine dello svolgimento della competizione in sicurezza, l'intera area di gara:

- non dovrà presentare ostacoli di alcun tipo, particolarmente lungo la traiettoria dei tiri e all'interno delle finestre di tiro;
- dovrà essere chiaramente demarcata con appositi cartelli riportanti la scritta di "ATTENZIONE ZONA DI TIRO CON L'ARCO" (o similari) sia oltre i 100 metri sia ai lati del campo di tiro (suggerendo che questo venga sempre delimitato da apposita recinzione);
- dovrà essere controllata, qualora necessario, da persone posizionate "strategicamente" dall'organizzatore nei punti di accesso al terreno di gara al fine di inibire l'accesso all'intera area di gara da parte di terzi non autorizzati;
- dovrà prevedere una posizione adeguatamente protetta (rispetto alla traiettoria dei tiri ed alla posizione dei picchetti di tiro) per il manovratore della macchina di lancio (o delle varie macchine di lancio nella variante SKEET) in caso di macchina manuale.

SVOLGIMENTO DELLA COMPETIZIONE

- IN GENERALE -

L'ordine di tiro dei partecipanti viene stabilito direttamente dall'Organizzatore.

Gli score riportano sia il totale dei piattelli colpiti nelle varie frazioni di gara (con anche il particolare numerico della sequenza di tiro - ad esempio: piattello colpito numero 1, 2, 4) sia il dettaglio numerico dei bersagli complessivamente colpiti; essi vanno compilati dagli arcieri interessati in ogni loro parte subito dopo la fine della frazione di gara relativa ai tiri da questi effettuati.

L'arciere in posizione di tiro dovrà avere almeno un piede (o una parte della carrozzina nel caso di atleti paralimpici come sopra ammessi) a contatto del picchetto di tiro.

Ogni arciera tira dalla postazione caratterizzata dalla relativa macchina lanciapiattelli: il manovratore darà il "pronto" e l'arciere il "via" (a cui seguirà la partenza del bersaglio) oppure si tirerà sempre dopo il segnale luminoso/acustico delle lanciapiattelli per i tiri a tempo.

La trazione della corda potrà avvenire SOLTANTO dopo il "via" dell'arciere o dopo il segnale luminoso/acustico delle lanciapiattelli in caso di tiri a tempo.

Ogni bersaglio colpito vale 1 punto. Il bersaglio si considera colpito SOLO se la freccia o parte di essa resta conficcata nel piattello dopo l'impatto al suolo.

Le frecce possono essere recuperate SOLO dopo il segnale / parola "recupero" dato dall'Ufficiale di Gara o da altra persona designata all'incarico.

Il recupero (sempre di tutti gli arcieri) avviene generalmente ogni due serie di 6 frecce; tuttavia l'Organizzatore può concordare una tempistica diversa.

- LA GARA VERA E PROPRIA -

FASE DI QUALIFICA (UGUALE PER TUTTE LE CLASSI/CATEGORIE):

- ogni arciera realizza un minimo 6 turni di tiro da 6 frecce ciascuno;
- i migliori 16 arcieri di ogni classe/categoria con i punteggi più alti potranno accedere alle fasi successive.

SHOOT-OFF CON ELIMINAZIONE DIRETTA (PER GLI Ragazzi e Adulti, Femminile e Maschile)

Ottavi di finale:

- gli arcieri si sfidano a coppie ma sempre tirando, SE POSSIBILE, su macchine lanciapiattelli diverse (ma programmate allo stesso modo);
- per determinare il lato di tiro (sulla linea di tiro), si procederà con un accordo tra gli arcieri interessati oppure con un'estrazione a sorte (es.: lancio della monetina / testa o croce – pari o dispari);
- gli abbinamenti sono realizzati con estrazione a sorte;
- l'ordine di lancio è dato da un unico manovratore oppure con programmazione a tempo delle lanciapiattelli;
- l'arciere che colpisce per primo 1 piattello si qualifica per la fase successiva;
- gli otto arcieri vincitori delle sfide dirette passano al turno successivo.

Quarti di finale:

- si seguono le medesime regole previste per gli ottavi di finale;
- i quattro arcieri vincitori delle sfide dirette passano alle semifinali.

Semifinale:

- si seguono le medesime regole degli ottavi e dei quarti di finale; ma
- solo l'arciere che colpisce per primo 2 piattelli si qualifica per la fase successiva;
- i due arcieri vincitori si giocano la finale per il 1° e 2° posto mentre gli altri la finale per il 3° posto.

Finale per il 3° posto:

- si seguono le medesime regole degli ottavi e dei quarti di finale; ma
- solo l'arciere che colpisce per primo 3 piattelli si aggiudica la finale.

Finale per il 1° posto:

- a. si seguono le medesime regole degli ottavi e dei quarti di finale; ma
- b. solo l'arciere che colpisce per primo 3 piattelli si aggiudica la finale.

Per la Classe Giovani NON SI PROCEDE A SHOOT-OFF ANDANDO DIRETTAMENTE A PREMIAZIONE DIRETTA.

IN CASO DI PAREGGIO:

- nella fase di qualifica/passaggio agli ottavi di finale: in caso di parità tra duo o più arcieri si valuterà la sequenza numerica dei bersagli colpiti. A parità di punti, passa agli ottavi di finale chi ha colpito più volte il piattello n.1 oppure, in assenza di piattelli n.1 colpiti, chi ha colpito più piattelli n.2, e così via;
- a partire dagli ottavi di finale per le Classi Ragazzi e Adulti e per le premiazioni per la Classe Giovani, gli arcieri con parità di punti vengono invitati a continuare a tirare finché un arciere colpirà 1 piattello in più del proprio avversario.

A PARTIRE dagli shoot-off degli ottavi di finale (solo per le classi Ragazzi e Adulti), ogni arciere tira da dalla postazione caratterizzata dalla relativa macchina lanciapiattelli: gli arcieri daranno il "pronto" e il manovratore (unico) il "via" (a cui seguirà la partenza dei piattelli) oppure si tirerà sempre dopo il segnale luminoso/acustico delle lanciapiattelli per i tiri a tempo.

La trazione della corda potrà avvenire SOLTANTO dopo il "via" del manovratore o dopo il segnale luminoso/acustico delle lanciapiattelli in caso di tiri a tempo.

ARBITRAGGIO – AZIONI DISCIPLINARI

La regolarità delle gare *TRAP AND SKEET* è assicurata dagli Ufficiali di Gara secondo quanto previsto dai regolamenti nazionali emanati dal Settore dello CSEN.

Con esclusivo riferimento alle questioni inerenti ai SOLI punteggi e loro attribuzione non è prevista alcuna particolare forma arbitrale nelle gare *TRAP AND SKEET* salvo che particolari condizioni richiedano la necessità dell'intervento di un Ufficiale di Gara.

Tutte le irregolarità rilevate e segnalate dagli Ufficiali di Gara inerenti al materiale utilizzabile/ammesso, allo svolgimento della gara, a comportamento e/o condotta antisportiva, produrranno l'immediata esclusione dalla competizione dell'interessato da tale provvedimento.

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