



CONI



REGOLAMENTO TECNICO-SPORTIVO SPECIALITÀ 3D

(codice CONI: DQ001 - Tiro con l'Arco 3D)

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 del 16/01/2026)

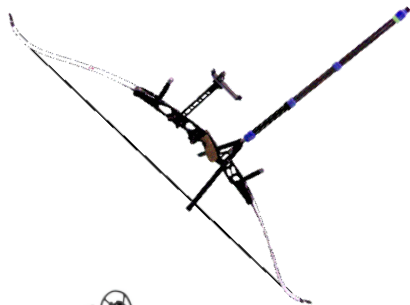
CATEGORIE AMMESSE

(per tutte le tipologie di gara)

AN: ARCO NUDO



AO: ARCO OLIMPICO



CO: COMPOUND NUDO



CP: COMPOUND PIN



CL: COMPOUND LENTE



RI: RICURVO



LB: LONGBOW



CLASSI

(per tutte le tipologie di gara)

ALLIEVI F-M: da 9 a 13

JUNIOR F-M: da 14 a 17

SENIOR F-M: da 18 a 57

MASTER F-M: da 58 in poi



ST/FS: STORICO,
FOGGIA STORICA

MATERIALI E TECNICHE DI TIRO

	FRECCE NATURALI (alette naturali)	FRECCE HI-TECH (alette naturali o plastica)	PRESA MEDITERRANEA	PRESE STORICHE (pollice, ecc)	PRESA SOTTO COCCA	SGANCIO MECCANICO	OCCHI APERTI	OCCHIO CHIUSO	STRING/FACE WALKING
ARCO NUDO	X	✓	X	X	✓	X	✓	✓	✓
ARCO OLIMPICO	X	✓	✓	X	X	X	✓	✓	X
COMPOUND (con o senza sgancio, con o senza pin/lente)	X	✓	✓	X	✓	✓	✓	✓	X
LONGBOW	✓	X	✓	✓	✓	X	✓	X	X
RICURVO (take-down e monolitici con finestra)	✓	✓	✓	X	✓	X	✓	X	X
STORICO, FOGGIA STORICA (dritti o ricurvi, leve rigide e non, senza finestra, con o senza zeppa)	✓	X	✓	✓	X	X	✓	X	X

ACCESSORI AMMESSI E NON AMMESSI

BINOCOLO / MONOCOLO



TELEMETRO



MISURATORE LASER



LAMPADA PER MIRINO



MIRINO LASER





CLASSIFICA E PREMIAZIONI

Le premiazioni saranno effettuate alla fine della gara dopo 15 minuti (tempo necessario per eventuali reclami) dall'affissione della classifica.

Saranno premiati i primi 3 classificati per classe/divisione/categoria costituita con almeno 3 iscritti e tutti gli Allievi; nel Campionato Nazionale 3D si assegnerà il titolo solo se ci saranno almeno 3 iscritti nella specifica classe/divisione/categoria.

È facoltà degli organizzatori accorpare Allievi F e M, Junior M e F, Senior e Master delle specifiche Categorie.

I Neofiti (fino a un anno di esperienza, a discrezione dell'arciere; da segnalare in fase di iscrizione, non ammessi alla 3D One Shot), riceveranno un premio di partecipazione; saranno inseriti nella classifica della classe relativa ma in una sezione specifica (esempio: Seniores Neofiti).

Solo per la tipologia *Special 3D*: è discrezione dell'ASD organizzatrice inserire, come riportato sull'invito ufficiale, anche la competizione dei MIX TEAM di CATEGORIA; nel caso, saranno premiati gli arcieri del primo MIX TEAM di CATEGORIA formato da uno dei seguenti abbinamenti:

SENIOR-SENIOR, MASTER-SENIOR, MASTER-MASTER, JUNIOR-JUNIOR, JUNIOR-ALLIEVO, ALLIEVO-ALLIEVO

Importante: la richiesta di partecipazione del Mix Team deve avvenire al momento dell'iscrizione e non il giorno della gara.

POSIZIONE	COGNOME	NOME	CLASSE	PERFECT	SUPER S.	SPOT	PUNTI
ARCO NUDO FEMMINILE							
1			Allievi				
2							
3							
4							
5							
6							
1			Juniores				
2							
3							
4							
5							
6							
1			Seniores				
2							
3							
4							
5							
6							
1			Master				
2							
3							
4							
5							
6							
ARCO NUDO MASCHILE							
1			Allievi				
2							
3							
4							
5							
6							
1			Juniores				
2							
3							
4							
5							
6							
1			Seniores				
2							
3							
4							
5							
6							
1			Master				
2							
3							
4							
5							
6							
COMPOUND MASCHILE							
1			Allievi				
2							
3							
4							
5							
6							

INFORMAZIONI PER LE ASD ORGANIZZATRICI

Tutto il materiale occorrente per l'organizzazione delle gare 3D CSEN (file score, tabelle di piazzola e modello classifica) sarà inviato alle ASD che inseriranno le date nel calendario 3D annuale (amichevoli e/o di qualifica al Campionato Nazionale).

Le gare regolarmente autorizzate saranno solo quelle comunicate al Settore tramite l'invio preventivo dell'Invito Ufficiale (poi pubblicato sul sito dal Settore). Il Settore Nazionale Tiro con l'Arco CSEN e il CSEN Nazionale NON rispondono di attività non segnalate al Settore e non in regola con la procedura ufficiale.

La classifica delle gare di qualifica al Campionato Nazionale dovranno essere inviate alla Segreteria del Settore (csenarchery@gmail.com) entro e non oltre sette giorni dallo svolgimento della gara così da poter essere pubblicate sul sito del Settore.

Si rammenta che è fatto divieto organizzare – all'interno del sistema CSEN e/o facendo uso diretto od indiretto del logo e/o del nome del CSEN – **attività** dilettantistiche motorie-sportive-amatoriali seppur competitive e/o di avviamento alla pratica sportiva di cui ai punti 1) e 2) della lettera a) dell'art. 2 comma 1. del Regolamento EPS **che siano diverse da quelle previste dai Regolamenti del Settore e/o che non rispettino quanto previsto dallo stesso e/o dai documenti dallo stesso richiamati, fatte salve eventuali specifiche deroghe previamente concesse di volta in volta dal Settore Nazionale Tiro con l'Arco e/o dal CSEN Nazionale, per specifici eventi.**

Le associazioni e/o le società sportive affiliate al CSEN che organizzano manifestazioni sono e resteranno in ogni caso sempre responsabili di ogni e qualsiasi aspetto relativi alle stesse ed alla loro effettuazione (e ciò tanto verso lo CSEN quanto verso ogni altro soggetto e/o Autorità e/o Ente interessati dalla stessa) ivi inclusi, ed in via non limitativa, quelli di seguito previsti:

- a. conformità dei bersagli, del campo e dell'attrezzatura di gara;
- b. ottenimento di tutte le necessarie autorizzazioni da parte delle autorità competenti;
- c. pagamento di ogni e qualsiasi tassa e/o onere dovuto per i corollari di gara (es. musica, manifestazioni e simili);
- d. applicazione e rispetto delle necessarie norme di sicurezza incluse, ma in via non limitativa, quelle previste dal presente Regolamento;
- e. invio al Settore Nazionale Tiro con l'Arco CSEN (csenarchery@gmail.com) dell'invito ufficiale previsto;
- f. redazione della classifica finale (per l'assegnazione degli eventuali premi) da inviare al Settore;
- g. assistenza sanitaria; con ciò intendendosi che 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.

Per una regolare organizzazione delle gare (e per la loro autorizzazione) si consiglia vivamente di leggere quanto riportato sul sito del Settore www.csenarchery.org e di seguire con attenzione le linee guide fornite sulla pagina "documenti per gare o eventi", le indicazioni riportate circa le comunicazioni obbligatorie da inviare e le questioni medico-sanitarie.

SICUREZZA E NORME DI COMPORTAMENTO

1. 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.
2. La responsabilità finale dell'attuazione delle misure di sicurezza concretamente necessarie, caso per caso, resta un onere esclusivo degli Organizzatori, i quali saranno sempre tenuti a sospendere immediatamente le attività di tiro qualora il livello di sicurezza sia insufficiente.
3. Si evidenzia che l'analisi della sicurezza non riguarda solo il terreno di gara 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.).
4. 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. È infatti loro responsabilità assicurarsi che la propria attrezzatura (arco, frecce, corde e cavi, rilasci, ecc.) 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.
5. Gli arcieri potranno tendere l'arco solo dal picchetto ed in direzione del bersaglio, e solo quando la linea di tiro risulta sgombra.

6. Nel tendere la corda del loro arco gli arcieri 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.
7. Il recupero delle frecce dovrà avvenire contemporaneamente per tutti gli arcieri della Pattuglia. Per effettuare il recupero delle frecce, ci si avvicinerà lateralmente al bersaglio accertandosi, prima della loro estrazione, che non ci sia nessuno in posizione pericolosa davanti o dietro alle frecce stesse. NON ci si dovrà dilungare nella ricerca di eventuali frecce perdute che non siano immediatamente visibili; la piazzola va comunque lasciata all'arrivo della Pattuglia successiva e le eventuali frecce smarrite potranno essere recuperate a gara finita.
8. È fatto divieto aprire un arco, con o senza una freccia, al di fuori del proprio turno di tiro, ancor più se non in direzione del bersaglio.
9. È vietato tendere l'arco con la punta rivolta al di sopra della linea del bersaglio; è consentita, invece, la solazione con la punta o rivolta verso terra o verso il bersaglio.
10. È obbligatorio mantenere un comportamento rispettoso nei confronti dell'arciere al tiro.
11. È obbligatorio seguire il percorso indicato e non prendere vie alternative di propria iniziativa.
12. Per una migliore gestione della sicurezza nonché per la verifica del rispetto dei regolamenti, gli arcieri iscritti alle gare saranno suddivisi in Pattuglie, il cui primo nominativo sarà il Capo-Pattuglia (i Marcatori saranno individuati di comune accordo tra i componenti della Pattuglia stessa).

POTER USARE MATERIALE PER LA SICUREZZA DEL TIRO



È consentito, da parte di unarciere della Pattuglia o un accompagnatore autorizzato, aiutare l'arciere per effettuare il tiro nella massima sicurezza, ad esempio per una luce eccessiva sul viso o sul mirino.

Al fine si dovranno utilizzare oggetti (come un ombrello o un foglio) non pericolosi per gli arcieri e la sicurezza del tiro né per altre persone.



ASSICURAZIONI

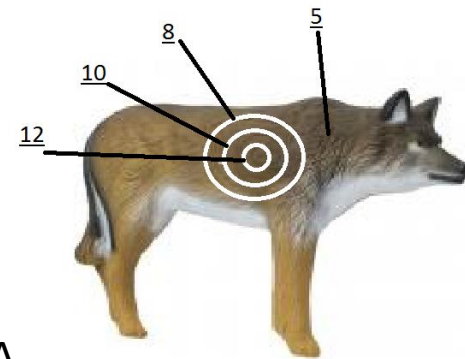
1. Ai fini della copertura assicurativa, gli arcieri che prendono parte alle gare CSEN devono avere una tessera CSEN in corso di validità, nonché la certificazione medica richiesta non scaduta. Chi non fosse in regola con queste due richieste NON può prender parte alla manifestazione.
2. Una ulteriore specifica copertura dovrà, inoltre, essere vigente per la partecipazione di soggetti non tesserati al CSEN eventualmente invitati (e iscritti) alla gara proposta.
3. NON è consentito ed anzi è ESPRESSAMENTE VIETATA dal CSEN l'organizzazione di una qualsiasi gara ove l'Organizzatore non sia in linea con le coperture assicurative di cui sopra.

NORME FINALI

Il SETTORE NAZIONALE TIRO CON L'ARCO dello CSEN si riserva la facoltà di modificare in ogni tempo, a propria insindacabile discrezione, il presente REGOLAMENTO TECNICO-SPORTIVO.

PUNTEGGI

I punteggi di tutte le gare 3D sono: sagoma 5, spot 8, super spot 10, perfect 12.
Eventuali punteggi diversi/aggiuntivi sono segnalati nei regolamenti delle singole gare.
Gli SPOT validi (Laterale, Dorsale, Frontale) sono indicati sulla tabella di tiro.



La freccia che rimbalza sul terreno o albero o quant'altro e poi colpisce il bersaglio è considerata VALIDA.

La freccia che impatta e oltrepassa o rimbalza sul bersaglio è considerata NON VALIDA.

La freccia della sola classe Allievi sarà considerata VALIDA anche in caso di rimbalzo (con la punta) ma soltanto se si vedrà il punto preciso d'impatto; in caso contrario si assegna il punteggio di 5.

Se la freccia tocca la linea esterna di demarcazione delle zone di punteggio si assegna il PUNTEGGIO SUPERIORE.

Se la freccia colpisce la sagoma 3D e poi la punta, oltrepassandola, si conficca su basamenti o simili è considerata VALIDA. Nel caso di impatto inverso (prima basamenti, corna, rocce, ecc e poi la sagoma) è considerata NON VALIDA: si considera corretto il primo impatto.

Se la freccia colpisce corna o zoccoli (sagome 3D o visuali 2D) è considerata NON VALIDA.

Se una freccia colpisce l' "erba" davanti al corpo dei bersagli 3D e il proseguo della sua direzione impatta sul corpo stesso viene assegnato il punteggio di 5; se il proseguo della direzione della freccia impatta fuori dalla sagome il punteggio sarà 0.

In caso di punteggio dubbio è necessario prima marcare i punti delle frecce con punteggio sicuro poi toccare i bersagli per vedere la freccia dubbia.

In caso di controversia sarà la maggioranza dei componenti della Pattuglia a decidere.

REGOLAMENTO SPORTIVO *SPECIAL 3D*

La gara *SPECIAL 3D* prevede un percorso di 24 piazzole (oppure 12 + 12) suddivise in:

14 PIAZZOLE con 1 bersaglio, 1 picchetto (1 freccia)

6 PIAZZOLE con 2 bersagli e 1 picchetto (4 frecce, sequenza: vicino - lontano, vicino - lontano): 3 piazzole con gruppi uno, 3 piazzole con gruppi due

4 PIAZZOLE con 3 bersagli (una freccia a bersaglio, sequenza: vicino - lontano)
suddivise in 2 di gruppo tre e 2 di gruppo quattro

I bersagli dovranno essere disposti lungo un percorso che presenti delle difficoltà di tiro ai fini della mira e del tiro stesso, sempre in rapporto alla sicurezza generale e al terreno disponibile.

DISPOSIZIONE CAMPO DI GARA

I bersagli dovranno essere disposti a distanze conosciute ed indicate sul picchetto di tiro o tabella di piazzola; dov'è previsto l'uso di 2 o 3 sagome dovrà essere indicata solo la distanza del bersaglio più lontano. Ogni tipologia di bersaglio ("gruppo") avrà la sua distanza massima di tiro.

Le piazzole di tiro dovranno essere contraddistinte con TABELLE numerate da 1 a 24, da dove deve essere visibile il picchetto di tiro.

Il percorso di gara deve essere segnalato con frecce e cartelli o elementi segnaletici che indicheranno ai partecipanti il percorso da seguire in sicurezza per raggiungere le piazzole successive.

Inoltre, SE E DOVE POSSIBILE, deve prevedere dei passaggi alternativi e sicuri per gli organizzatori e per il personale medico che eventualmente dovesse intervenire.

REGOLE DI TIRO

- La sequenza di tiro sarà obbligatoriamente dalla sagoma più vicina alla sagoma più lontana ove presenti più bersagli. Se si sbaglia la sequenza di tiro viene annullata la freccia erroneamente tirata.
- Le frecce devono essere "numerate".
- Gli atleti tirano uno alla volta sul picchetto di tiro e il tempo massimo a freccia è di 1 minuto.
- Si può guardare con il binocolo sia prima di tirare la prima freccia sia prima delle successive.
- L'arciere si può posizionare lateralmente, dietro o davanti al picchetto di tiro, che deve sempre esser toccato.
- È VIETATO FUMARE E BERE ALCOLICI.

DISTANZE DI TIRO

PICCHETTO ROSSO UNICO (senior e master)

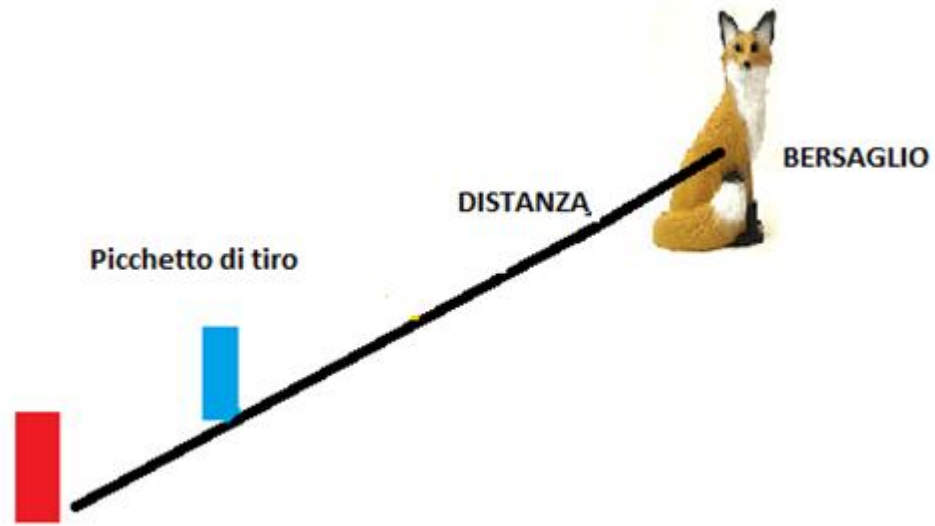
- Compound (*tutte le categorie*) Arco Olimpico - F e M
- Arco Nudo - F e M
- Longbow - F e M
- Ricurvo - F e M
- Storico/Foggia Storica - F e M

GRUPPO 1:	MAX	40 MT
GRUPPO 2:	MAX	35 MT
GRUPPO 3:	MAX	25 MT
GRUPPO 4:	MAX	15 MT

PICCHETTO BLU

Neofiti, Allievi e Juniores

GRUPPO 1:	MAX	25 MT
GRUPPO 2:	MAX	20 MT
GRUPPO 3:	MAX	15 MT
GRUPPO 4:	MAX	10 MT



TIPO DI BERSAGLIO

I bersagli che potranno essere disposti sul percorso sono sagome 3D.



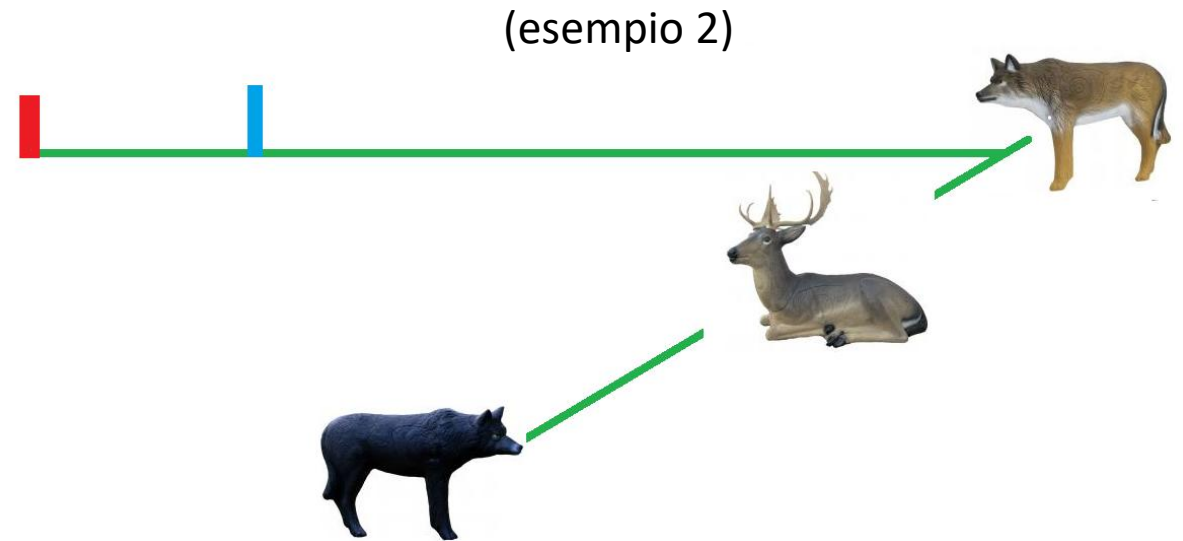
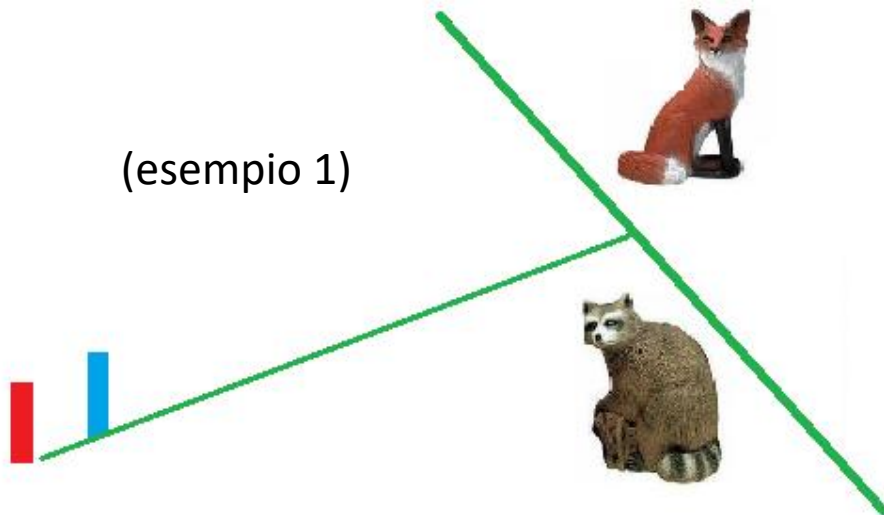
POSIZIONAMENTO BERSAGLI 3D

Le sagome 3D devono essere posizionate il modo più vario possibile in base al terreno. Possono essere posizionate anche parzialmente nascoste.

Quando sono DOPPIE O TRIPLE devono essere posizionate nei seguenti modi:

- orientamenti ed inclinazioni diverse una dall'altra (esempio 1);
- di "famiglia diversa" ma sempre dello stesso Gruppo (esempio 2).

I bersagli possono essere anche parzialmente sovrapposti, l'importante che lo spot della sagoma parzialmente nascosta sia visibile completamente.



Gli esempi sono solo indicativi.

Target 3



Target 2



Target 1



Tabella tiro

TABELLA TIRO SPECIAL 3D	
PUNTO	
5	
SPOT 3D VALORE 1	
SPOT 3D VALORE 2	
SPOT 3D VALORE 3	
RECAPITOLI	

10

24

Esempio piazzola

TABELLA TIRO SPECIAL 3D



PIAZZOLA N.

SPOT 3D VALIDO 1

SPOT 3D VALIDO 2

SPOT 3D VALIDO 3

RECUPERO:

CONTATTI UTILI: _____

LOGO ASD
ORGANIZZATRICE

NUMERO DELLA
PIAZZOLA

POSIZIONE DELLO SPOT VALIDO
PARTENDO DALLA SAGOMA PIU
VICINA ALLA PIÙ LONTANA (L, F, D)

CONTATTI RESPONSABILE
O STAFF

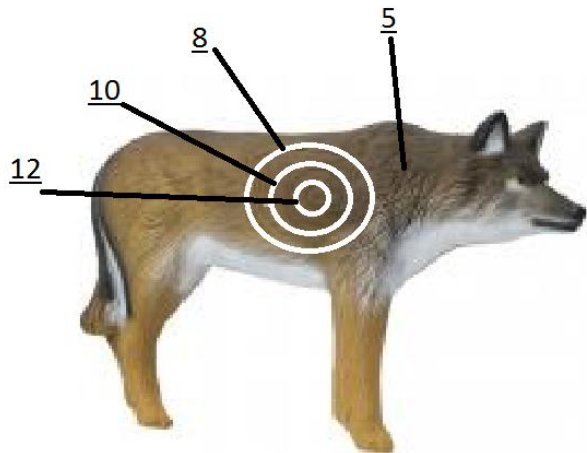
INDICAZIONI PER RECUPERO E
SPOSTAMENTO ALLA
PIAZZOLA SUCCESSIVA (R, DX,
SX, R DX, R SX)

PUNTEGGI E SCORE

Lo score, per esser considerato valido, dovrà essere compilato in ogni sua parte e firmato sia dall'arciere sia dal Marcatore designato.

Nelle piazzole con tre sagome: per le Categorie Arco Olimpico e tutti i Compound se colpiti tre *perfect* (12) si otterrà un bonus di 2 punti in più sullo score (per un massimo di 4 bonus, quindi 8 punti totali possibili in più). Per tutte le altre Categorie i 2 punti bonus saranno assegnati in caso siano colpiti tre super (10).

Gli SPOT validi saranno indicati sulla tabella di tiro partendo dal più vicino al più lontano.



SPECIAL 3D

COGNOME E NOME _____

CLASSE ALL ≤ 13 JUN 14-17 SEN 18-57 MAS ≥ 58

DIVISIONE F M NEOFITA

CAVITÀ	AN	AO	CO	CP	CL
	LB	RC	ST/FS		

LUOGO _____

DATA _____

A

P	1	2	3	4	bonus +2	TOT. PIAZZ.	TOT. PROGR.

B

P	1	2	3	4	bonus +2	TOT. PIAZZ.	TOT. PROGR.

TOTALE 10:

TOTALE 12:

PUNTI PARZIALE A:

PUNTI PARZIALE B:

PUNTI TOTALI:

ARCIERE: _____

MARCATORE: _____

**LOGO ASD
ORGANIZZATRICE**

REGOLAMENTO SPORTIVO 3D MIX

La gara *3D MIX* prevede un percorso di 24 PIAZZOLE (oppure 12 + 12) suddivise in:

- 8 piazzole (oppure 4) con 1 bersaglio 3D (2 gruppo 1, 4 gruppo 2, 2 gruppo 3)
 - 4 piazzole (oppure 2) con 2 bersagli 3D (2 gruppo 3, 2 gruppo 4)
- 12 piazzole (oppure 6) con 1 visuale 2D (*animal target*) su battifreccia
(2 visuali 2D in caso di bersaglio piccolo)

Tali bersagli dovranno essere a distanze sconosciute ed essere disposti lungo un percorso che presenti delle difficoltà di tiro ai fini della mira e del tiro stesso, sempre in rapporto alla sicurezza generale e al terreno disponibile.

DISPOSIZIONE CAMPO DI GARA

I bersagli dovranno essere disposti a distanze sconosciute, in modo da avere varietà in base anche al terreno dove saranno posizionati e con distanze proporzionate alla grandezza del bersaglio.

Le piazzole di tiro dovranno essere contraddistinte con TABELLE numerate da 1 a 24 da cui deve essere visibile il picchetto di tiro.

Il percorso di gara deve essere segnalato con frecce e cartelli o elementi segnaletici che indichino ai partecipanti il percorso da seguire in sicurezza per raggiungere le piazzole successive.

Inoltre, SE E DOVE POSSIBILE, deve prevedere dei passaggi alternativi e sicuri per gli organizzatori e per il personale medico che eventualmente dovesse intervenire.

REGOLE DI TIRO

- La sequenza di tiro sarà indicata sulla Tabella di Tiro ove presenti più bersagli. Se si sbaglia la sequenza di tiro viene annullata la freccia erroneamente tirata.
- Si tira sempre 2 frecce per piazzola (le frecce devono essere "numerate") per un totale di 48 frecce.
- Gli atleti tirano uno alla volta sul picchetto di tiro e il tempo massimo a freccia è di 1 minuto.
- Si può guardare con il binocolo sia prima di tirare la prima freccia sia prima delle successive.
- L'arciere si può posizionare lateralmente, dietro o davanti al picchetto di tiro, che deve sempre esser toccato.
- È VIETATO FUMARE E BERE ALCOLICI.

DISTANZE DI TIRO

PICCHETTO ROSSO (juniores, seniores e master)

- Compound (*tutte le categorie*), Arco Olimpico - F e M

Distanza massima: 40 MT

Distanza minima: 10 MT

PICCHETTO BLU (juniores, seniores e master)

- Arco Nudo - F e M
- Longbow - F e M
- Ricurvo - F e M
- Storico/Foggia Storica - F e M

Distanza massima: 30 MT

Distanza minima: 5 MT

PICCHETTO GIALLO (neofiti e allievi, F e M, per tutte le tipologie di arco)

Distanza massima: 15 MT

Distanza minima: 5 MT



BERSAGLIO 3D

I bersagli che potranno essere disposti sul percorso sono sagome 3D.



VISUALI SU BATTIFRECCIA



2D ANIMAL TARGETS



LE ZONE OLTRE LA LINEA CHE
SCONTORNA LA VISUALE (se presente)
NON SONO VALIDE

SE LE VISUALI ANIMAL TARGET NON HANNO IL PERFECT VALGONO SOLO IL SUPER SPOT, LO SPOT E LA SAGOMA.

POSIZIONAMENTO BERSAGLI 3D

Le sagome 3D devono essere posizionate il modo più vario possibile in base al terreno.
Possono essere posizionate anche parzialmente nascoste.

Quando sono DOPPIE devono essere posizionate nei seguenti modi:

- orientamenti ed inclinazioni anche diversi una dall'altra (esempio 1);
- di "famiglia diversa" ma sempre dello stesso Gruppo;
- posizionate anche sulla stessa linea (esempio 2).

I bersagli vanno posizionati ad una distanza massima in base al gruppo o grandezza visuale.



POSIZIONAMENTO VISUALI

Le visuali vanno posizionate su battifreccia in paglia o sintetici con qualità e resistenza tale da resistere a tutti i tipi di libbraggi.

Devono essere posizionate il modo più vario possibile in base al terreno.



Gli esempi sono solo indicativi.

bersaglio 2



bersaglio 1



Tabella Piazzola

TABELLA TIRO 3D MIX			
PIAZZOLA			
4			
SPOT 3D VALIDO	DR	L	
SPOT 3D VALIDO	DR	F	
SPOT VISUAL TIRARE	DR	NO	
RECUPERO	DESTRA		
CANCERTE OTTA - ARRETRAR OTTA			

Esempio piazzola

visuale

Tabella Piazzola



TABELLA TIRO 3D MIX			
PIAZZOLA			
4			
SPOT ID VALIDO	DS	1	
SPOT ID VALIDO	SN	2	
SPOT VISUAL TAVOLA	3		
RECUPERO	DESTRA		
CORSANTE ATLETA: PRATICO DISSIDENTE:			

Esempio piazzola

TABELLA TIRO 3D MIX



PIAZZOLA N.

SPOT 3D VALIDO 1

SPOT 3D VALIDO 2

SPOT VISUAL TARGET

RECUPERO:

CONTATTI UTILI: _____

LOGO ASD ORGANIZZATRICE

NUMERO DELLA PIAZZOLA

SEGUENZA DI TIRO (DX o SX)

POSIZIONE DELLO SPOT VALIDO (L, F, D)

POSIZIONE DELLO SPOT VALIDO SU ANIMAL TARGET

INDICAZIONI PER RECUPERO E SPOSTAMENTO ALLA PIAZZOLA SUCCESSIVA (R, DX, SX, R DX, R SX)

CONTATTI RESPONSABILE O STAFF

PUNTEGGI E SCORE

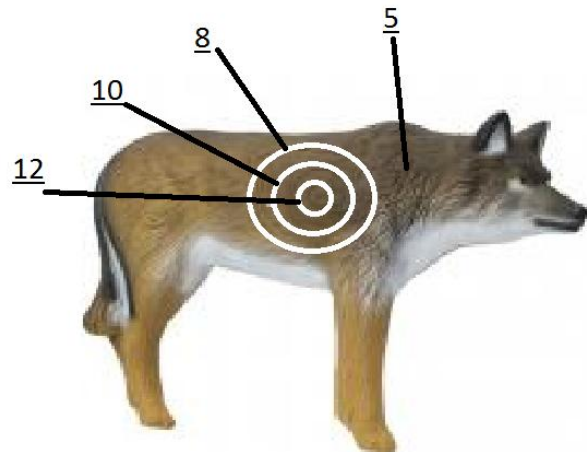
3D MIX

Lo score, per esser considerato valido, dovrà essere compilato in ogni sua parte e firmato sia dall'arciere sia dal Marcatore designato.

GLI SPOT 3D validi saranno indicati sulla tabella di tiro.

NELLE VISUALI 2D vale lo spot visibile sulla stampa e viene indicato sulla tabella tiro.

Gli SPOT validi saranno indicati sulla tabella di tiro partendo dal più vicino al più lontano.



*LOGO ASD
ORGANIZZATRICE*

3D MIX

COGNOME E NOME _____

CLASSE ☐ ALL ≤ 13 ☐ JUN 14-17 ☐ SEN 18-57 ☐ MAS ≥ 58 DATA _____

DIVISIONE ☐ F ☐ M ☐ NEOFITA LUOGO _____

CATEGORIA ☐ AN ☐ AO ☐ CO ☐ CP ☐ CL ☐ LB ☐ RI ☐ ST/FS

A

P	1	2	TOT PIAZZ	TOT PROGR

B

P	1	2	TOT PIAZZ	TOT PROGR

12

10

8

5

12

10

8

5

TOTALE 12: _____

TOTALE 10: _____

PUNTI PARZIALE A: _____

PUNTI PARZIALE B: _____

PUNTI TOTALI: _____

ARCIERE: _____ MARCATORE: _____

REGOLAMENTO SPORTIVO 3D GAME

3D GAME

La gara 3D GAME prevede un percorso di 24 PIAZZOLE (oppure 12 + 12) con bersagli posti sempre a distanza sconosciuta (massimo 25 metri).

Il percorso di gara può essere allestito senza vincoli di gruppo dei bersagli, purché sia realizzato con varietà e in base alle due tipologie di piazzole previste (rosse e verdi) specificate di seguito.

In ogni piazzola si tirano sempre 2 frecce: 1 per ciascun bersaglio se presente un picchetto, 2 sullo stesso bersaglio se presenti due picchetti (1 freccia da ogni picchetto).

Per le mobili (facoltative) è possibile avere un solo picchetto da cui tirare 2 frecce all'unico bersaglio.

- La sequenza di tiro è libera ove presenti due bersagli. Le frecce non devono essere "numerate".
- Il tempo massimo per scoccare entrambe le frecce è di 2 minuti.
- Si può guardare con il binocolo sia prima di tirare la prima freccia sia prima delle successive.
- Gli atleti tirano uno alla volta e si possono posizionare lateralmente, dietro o davanti al picchetto di tiro, che deve sempre esser toccato.
- Per i tiri a tempo l'arciere dà il "pronto" e il manovratore il "via", dopo il "via" l'arciere può andare in trazione.
- Per i tiri con bersaglio mobile l'arciere dà il "pronto" e il manovratore il "via", dopo il "via" l'arciere può andare in trazione: solo per compound, olimpico e nudo l'arciere può trazionare prima del "via".
- È VIETATO FUMARE E BERE ALCOLICI.

DISPOSIZIONE CAMPO DI GARA

Le piazzole di tiro sono contraddistinte con TABELLE numerate da 1 a 24 da dove deve essere visibile il picchetto di tiro.

Il percorso di gara deve essere segnalato con frecce e cartelli o elementi segnaletici che indichino ai partecipanti il percorso da seguire in sicurezza per raggiungere le piazzole successive.

Inoltre, SE E DOVE POSSIBILE, deve prevedere dei passaggi alternativi e sicuri per gli organizzatori e per il personale medico che eventualmente dovesse intervenire.

TIPOLOGIE PIAZZOLE E POSIZIONAMENTO DEI BERSAGLI

16 PIAZZOLE chiamate **ROSSE** devono prevedere tiri più "tecnici": bersagli posizionati parzialmente nascosti, inclinati e/o ruotati, ostacoli visivi, finestre di tiro più insidiose, o altre difficoltà, purché gli spot siano sempre visibili.

2 DELLE PIAZZOLE ROSSE (non quelle a tempo) a discrezione dell'organizzatore possono essere MOBILI.

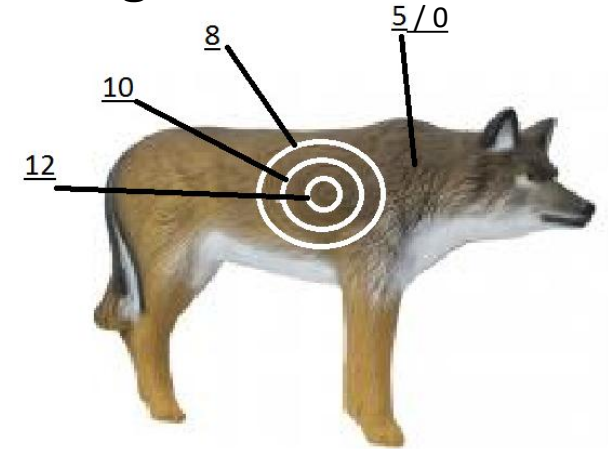
2 DELLE PIAZZOLE ROSSE (non mobili) possono essere a TEMPO LIMITATO, a discrezione dell'organizzazione compreso tra 20" e 30" (per Allievi, Neofiti, Compound, Arco Olimpico e Arco Nudo, è possibile una maggiorazione fino a 10" in più).

8 PIAZZOLE chiamate **VERDI** devono prevedere bersagli collocati in modo che i tiri risultino più "semplici" (per pulizia del tiro, per maggiori dimensioni – preferibilmente non gruppi 4 – e posizionamento del bersaglio, eccetera).

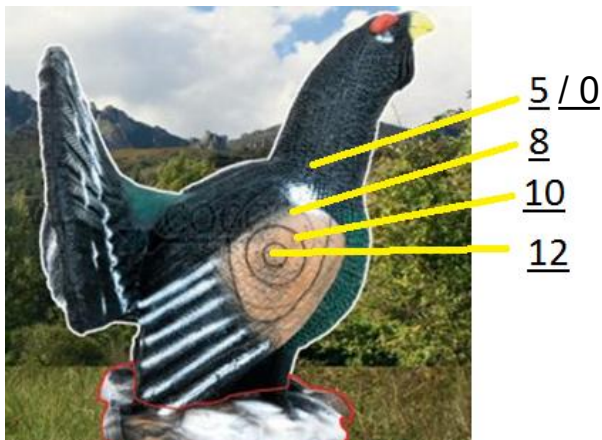
I bersagli 2D devono essere posti preferibilmente perpendicolari al picchetto di tiro.

TIPO DI BERSAGLI

I bersagli che possono essere disposti sul percorso sono: sagome 3D



oppure visuali 2D (*animal target*) su appositi battifreccia.



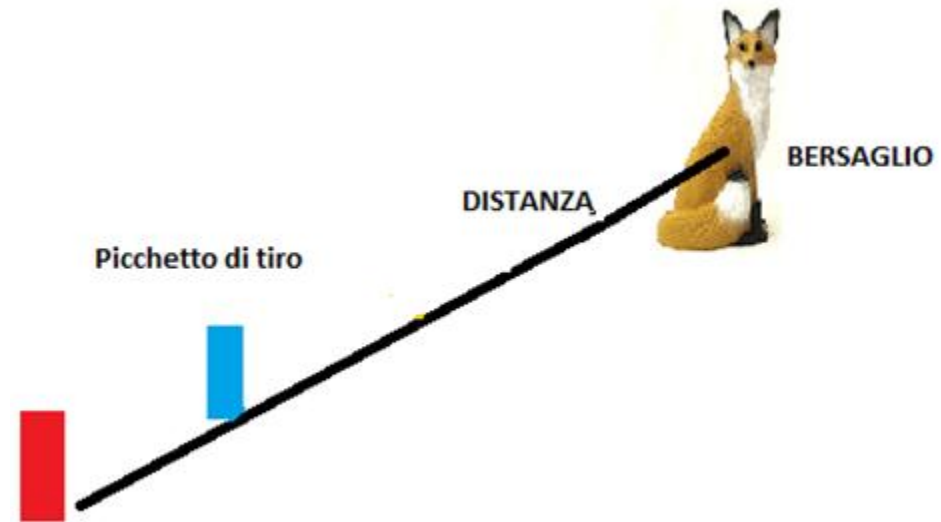
LE ZONE OLTRE LA LINEA CHE
SCONTORNA LA VISUALE (se presente)
NON SONO VALIDE

SE LE VISUALI ANIMAL TARGET
NON HANNO IL PERFECT
VALE SOLTANTO IL SUPER SPOT,
LO SPOT E LA SAGOMA.

DISTANZE DI TIRO

PICCHETTO ROSSO (juniores, seniores e master, di tutte le Categorie e Divisioni):

- MASSIMO 25 METRI PER LE PIAZZOLE ROSSE (massimo 15 metri per le facoltative mobili)
- MASSIMO 20 METRI PER LE PIAZZOLE VERDI



PICCHETTO BLU (allievi e neofiti di tutte le Categorie e Divisioni):

MASSIMO 15 METRI (PIAZZOLE ROSSE E VERDI)

TABELLA TIRO 3D GAME

LOGO ASD ORGANIZZATRICE

PIAZZOLA N.

NUMERO DELLA PIAZZOLA

TIPOLOGIA PIAZZOLA

SPOT VALIDO 1
(bersaglio unico/vicino)

SPOT VALIDO 2
(bersaglio lontano)

BERSAGLIO MOBILE

TEMPO

RECUPERO:

CONTATTI RESPONSABILE O STAFF

CONTATTI UTILI:

BARRARE CASELLA RELATIVA

POSIZIONE DELLO SPOT VALIDO PARTENDO DALLA SAGOMA PIU VICINA ALLA PIÙ LONTANA (D, F, L)

INDICAZIONI PER RECUPERO E SPOSTAMENTO ALLA PIAZZOLA SUCCESSIVA (R, DX, SX, R DX, R SX)

SETTORE NAZIONALE CENTRO SPORTIVO csen EDUCATIVO NAZIONALE TIRO CON L'ARCO

TUTTI:
ALL, NEO, CO, AO:

Green square, Red square, Empty box, Empty box, Empty box, Empty box

PUNTEGGI E SCORE

Lo score, per esser considerato valido, dovrà essere compilato in ogni sua parte e firmato sia dall'arciere sia dal Marcatore designato.

Gli SPOT validi saranno indicati sulla tabella di tiro partendo dal più vicino al più lontano.

Per le PIAZZOLE ROSSE i punteggi sono:

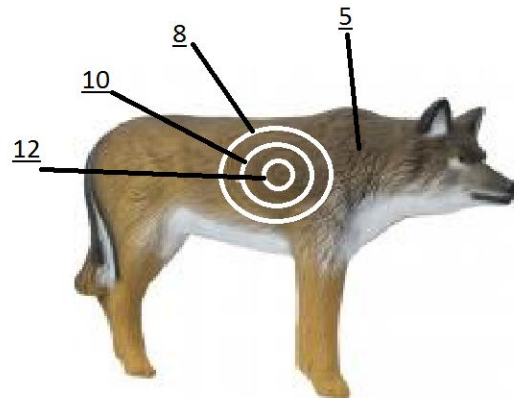
sagoma = 5 spot = 8 super spot = 10

perfect = 12

Per le PIAZZOLE VERDI i punteggi sono:

sagoma = 0 spot = 8 super spot = 10

perfect = 12



LOGO ASD
ORGANIZZATRICE

3D GAME																			
COGNOME E NOME _____																			
CLASSE		ALL ≤ 13		JUN 14-17		SEN 18-57		MAS ≥ 58											
DIVISIONE		F		M		NEOFITA				LUOGO _____									
CATEGORIA		AN		AO		CO		CP		CL		LB		RI		ST/FS		DATA _____	
PIAZZ	1 perf.	1 s. s.	1 s.	1 sag.	1 sag.	2 perf.	2 s. s.	2 s.	2 sag.	2 sag.	TOT PIAZZ	TOT PROGR							
1	12	10	8	5	0	12	10	8	5	0									
2	12	10	8	5	0	12	10	8	5	0									
3	12	10	8	5	0	12	10	8	5	0									
4	12	10	8	5	0	12	10	8	5	0									
5	12	10	8	5	0	12	10	8	5	0									
6	12	10	8	5	0	12	10	8	5	0									
7	12	10	8	5	0	12	10	8	5	0									
8	12	10	8	5	0	12	10	8	5	0									
9	12	10	8	5	0	12	10	8	5	0									
10	12	10	8	5	0	12	10	8	5	0									
11	12	10	8	5	0	12	10	8	5	0									
12	12	10	8	5	0	12	10	8	5	0									
MARCATORE _____																			
ARCIERE _____																			

TOT 12:

TOT 10:

TOT 8:

TOT 12+10+8:

TOT PUNTI:



REGOLAMENTO SPORTIVO 3D ONE SHOT

La gara *3D ONE SHOT* è impiegata solo per il Campionato Nazionale 3D CSEN.

Prevede 2 PERCORSI di 24 PIAZZOLE cadauno (8 gruppo 1, 8 gruppo 2, 8 gruppo 3).

Sul campo con doppia freccia è possibile sostituire i bersagli 3D con visuali 2D (*animal target* su battifreccia) di pari gruppo.

Su un campo si tira sempre 1 sola freccia in ogni piazzola sul singolo bersaglio 3D, mentre sull'altro campo si tira 1 freccia per le piazzole che prevedono un bersaglio/visuale di gruppo 3 (8) e 2 frecce da due picchetti differenti allo stesso bersaglio oppure dallo stesso picchetto a due differenti bersagli per le piazzole con bersaglio/visuale di gruppo 1 e 2 (8+8). In caso di due bersagli si tira sempre lontano vicino, nel caso di doppio picchetto si tira prima dal numero uno.

DISPOSIZIONE CAMPO DI GARA

I bersagli dovranno essere disposti a distanze sconosciute lungo un percorso che presenti delle difficoltà di tiro ai fini della mira e del tiro stesso, in modo da avere varietà in base anche al terreno dove saranno posizionati e con distanze proporzionate alla grandezza del bersaglio.

Le piazzole di tiro dovranno essere contraddistinte su entrambi i campi con TABELLE numerate da 1 a 24 da cui deve essere visibile il picchetto di tiro.

I due percorsi di gara devono essere segnalati con frecce e cartelli o elementi segnaletici che indichino ai partecipanti il percorso da seguire in sicurezza per raggiungere le piazzole successive.

Inoltre, SE E DOVE POSSIBILE, devono prevedere dei passaggi alternativi e sicuri per gli organizzatori e per il personale medico che eventualmente dovesse intervenire.

REGOLE DI TIRO

- Salvo disposizioni diverse, gli atleti tirano uno alla volta sul picchetto di tiro e il tempo massimo è di 1 minuto per piazzole con 1 freccia e 2 minuti per le piazzole con 2 frecce.
- Le frecce non devono essere "numerate".
- Si può guardare con il binocolo sia prima di tirare la prima freccia sia prima delle successive.
- L'arciere si può posizionare lateralmente, dietro o davanti al picchetto di tiro, che deve sempre esser toccato.
- È VIETATO FUMARE E BERE ALCOLICI.

DISTANZE DI TIRO

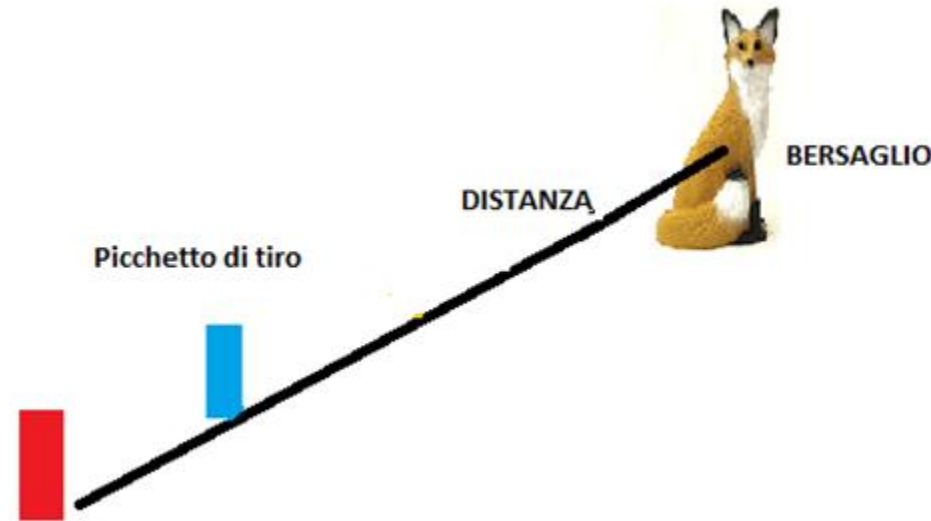
PICCHETTO ROSSO UNICO (juniores, seniores e master): MASSIMO 35 METRI

- Arco Compound (*unica categoria*) e Arco Olimpico - F e M
- Arco Nudo - F e M
- Longbow - F e M
- Arco Storico - F e M
- Arco Ricurvo - F e M

GRUPPO 1: MAX 35 MT

GRUPPO 2: MAX 25 MT

GRUPPO 3: MAX 20 MT



PICCHETTO BLU (allievi): MASSIMO 20 METRI

- Arco Compound (*unica categoria*) e Arco Olimpico - F e M
- Arco Nudo - F e M
- Longbow e Arco Storico - F e M
- Arco Ricurvo- F e M

GRUPPO 1: MAX 20 MT

GRUPPO 2: MAX 15 MT

GRUPPO 3: MAX 10 MT

BERSAGLIO 3D

I bersagli che potranno essere disposti sul percorso sono sagome 3D.



VISUALI SU BATTIFRECCIA



2D ANIMAL TARGETS



LE ZONE OLTRE LA LINEA CHE
SCONTORNA LA VISUALE (se presente)
NON SONO VALIDE

SE LE VISUALI ANIMAL TARGET NON HANNO IL PERFECT VALGONO SOLO IL SUPER SPOT, LO SPOT E LA SAGOMA.

TABELLA TIRO 3D ONE SHOT



LOGO ASD
ORGANIZZATRICE

PIAZZOLA N.

NUMERO DELLA
PIAZZOLA

SPOT 1 (lontano)

SPOT 2 (vicino)

RECUPERO:

CONTATTI RESPONSABILE
O STAFF

CONTATTI UTILI: _____

POSIZIONE DELLO SPOT
VALIDO (L, F, D)
BERSAGLIO SINGOLO O
LONTANO SE DOPPIO

POSIZIONE DELLO SPOT
VALIDO (L, F, D) BERSAGLIO
VICINO SE DOPPIO

INDICAZIONI PER RECUPERO E
SPOSTAMENTO ALLA
PIAZZOLA SUCCESSIVA (R, DX,
SX, R DX, R SX)

NELLE VISUALI 2D vale lo spot visibile sulla stampa e viene indicato sulla tabella tiro.

[illegible]