



CONI



REGOLAMENTO TECNICO-SPORTIVO CAMPIONATO NAZIONALE 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)

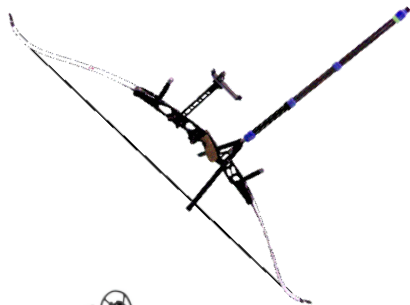
CATEGORIE AMMESSE

(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



SICUREZZA E NORME DI COMPORTAMENTO

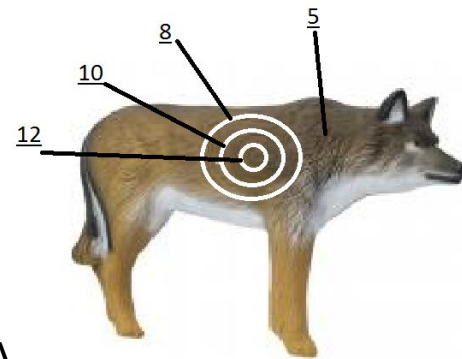
1. La sicurezza durante l'attività sportiva del Tiro con l'Arco espletata nell'ambito dello CSEN è un obiettivo fondamentale, da perseguire, fin dove possibile, per mezzo di adeguate misure di prevenzione da porre in atto in relazione a potenziali rischi specifici. Per un approccio responsabile alla 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).

PUNTEGGI

I punteggi sono: sagoma 5, spot 8, super spot 10, perfect 12.

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 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 la sequenza è 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 della successiva.
- 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

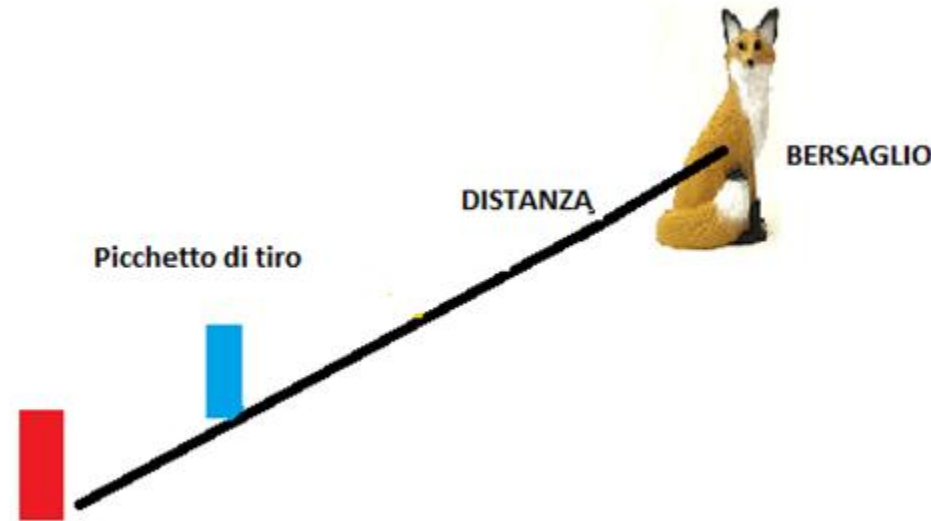
PICCHETTO ROSSO UNICO (juniores, seniores e master): MASSIMO 35 METRI

- 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

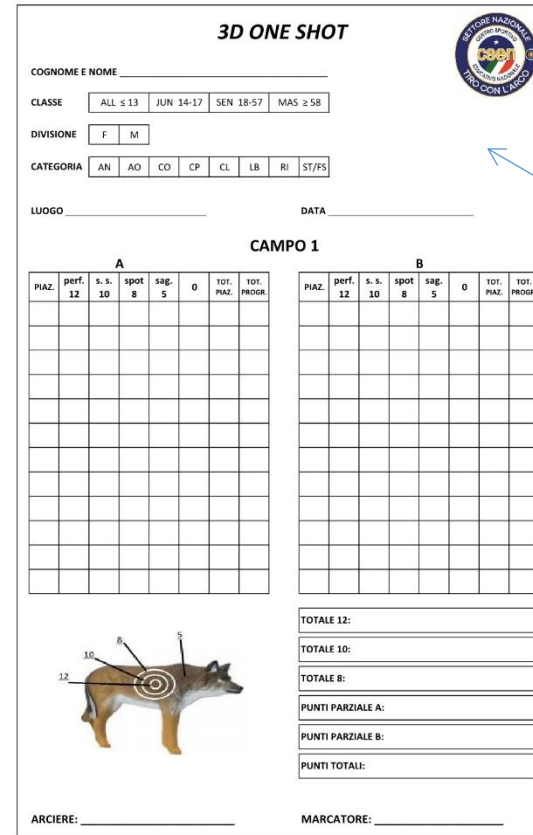
CONTATTI UTILI: _____

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]