

# REGOLAMENTO GARE 2023 TIRO CON L'ARCO Outdoor

Rev. 2.0 01/07/2023  
Regolamento valido dal 01/07/2023  
Tavolo Tiro con l'arco 3D C.S.A.In

## **NOTA SULLA FORMAZIONE ISTRUTTORI/GIUDICI ED AGGIORNAMENTI**

A livello nazionale, l'unico riferimento ufficiale sarà l'Istituto di Formazione CSAIn (I.F.CSAIn); l'istituto avrà il compito di gestire sia la parte istituzione che fiscale del corso di formazione e sarà l'unico ente certificatore in merito al rilascio della tessera RCT istruttore e del relativo Diploma.



**Centri Sportivi**  
Aziendali e Industriali



ENTE DI PROMOZIONE  
SPORTIVA  
RICONOSCIUTO  
DAL CONI

Regolamento gare Outdoor 3D Tiro con l'arco  
C.S.A.In. 3D Pag. 1  
Del 01/07/2023 Rev. 2.0

## Sommario

Art. 1	44 FUSION .....	3
Art. 2	44 FUSION 10 + 10 .....	4
Art. 3	60 TRACK .....	5
Art. 4	60 TRACK 10 + 10 .....	6
Art. 5	40 ROUND .....	7
Art. 6	40 ROUND 10+10 .....	8
Art. 7	60 TARGET .....	9
Art. 8	60 TARGET 10+10 .....	10
Art. 9	40 FREE-SHOT .....	11
Art. 10	40 FREE-SHOT 10+10 .....	12

**C.S.A.In.**

Viale dell'Astronomia, 30-00144 Roma-Tel. 06-54221580/5918900-fax 06-5903242/484-e-mail [info@csain.it](mailto:info@csain.it)  
Codice Fiscale 96135840583

## TIPOLOGIA DI GARA

### Art. 1 44 FUSION



- a) Il percorso è composto da **44 bersagli** distribuiti in **20 piazzole** (5 piazzole per ogni gruppo). Ogni piazzola deve essere chiaramente indicata da un numero progressivo.
- b) Almeno 6 piazzole devono essere predisposte con aree di tiro.
- c) Ogni arciera, su ogni sagoma, può scoccare una sola freccia.
- d) Da ogni piazzola si scoccano una, due o tre frecce da un unico picchetto o dall'area di tiro appositamente delimitata, su uno, due o tre bersagli.
- e) Il bersaglio più distante determina il gruppo di appartenenza della piazzola.
- f) Le piazzole con 2 sagome sono a **tempo limitato, tranne per le** categorie AN-CO-SL-SI-FS-RI e le classi Prime frecce e Lupetti.
- g) Si tirano 44 frecce
- h) Le sagome sono così suddivise:  
Gr 1: 2 piazzole con tre sagome, 2 piazzole con due sagome, 1 piazzola con una sagoma  
Gr 2: 2 piazzole con tre sagome, 2 piazzole con due sagome, 1 piazzola con una sagoma mobile  
Gr 3: 2 piazzole con tre sagome, 2 piazzole con due sagome, 1 piazzola con una sagoma mobile  
Gr 4: 2 piazzole con tre sagome, 2 piazzole con due sagome, 1 piazzola con una sagoma
- i) Il posizionamento dei bersagli deve essere eseguito rispettando le seguenti distanze massime:
- Gruppo 1 e 2 mt 45 CO/SL/SI/FS/RI e mt 40 per AN/RT/RM/AS/LB
  - Gruppo 3 mt 35 CO/SL/SI/FS/RI e mt 30 per AN/RT/RM/AS/LB
  - Gruppo 4 mt 25 CO/SL/SI/FS/RI e mt 20 per AN/RT/RM/AS/LB
  - Piazzola mobile gruppo 2 mt 30 TUTTI
  - Piazzola mobile gruppo 3 mt 20 TUTTI
- f) In questa gara è previsto il picchetto (ROSSO) per Prime Frecce e Lupetti con distanza non superiore alla metà di quella massima stabilita per i gruppi di appartenenza dei Master AN/RT/RM/AS/LB.
- g) Nelle piazzole GR1/GR2/GR3/GR4 le categorie CO/SL/SI/FS/RI effettueranno il tiro dall'apposito picchetto/i di colore BIANCO
- h) Nelle piazzole GR1/GR2/GR3/GR4 le categorie AN/RT/RM/AS/LB effettueranno i tiri dall'apposito picchetto/i di colore GIALLO
- i) Gli Scout di qualsiasi categoria tireranno sempre dai picchetti, o aree di tiro, Master tradizionali RT/RM/AS/LB/AN
- j) Si sommano i punteggi di tutte le frecce
- k) Punteggio

	14 punti	Perfect
	12 punti	Super Spot
	10 punti	Spot
	6 punti	Sagoma

**massimo punteggio 616 punti**



## Art. 2 44 FUSION 10 + 10

- a) Il percorso è composto da **22 bersagli** distribuiti in **10 piazzole**
- b) Nell'allestimento della gara nella modalità **10 + 10** piazzole le sagome sono così suddivise:
- Gr 1: 1 piazzola con tre sagome, 1 piazzola con due sagome
  - Gr 2: 1 piazzola con tre sagome, 1 piazzola con due sagome
  - Gr 3: 1 piazzola con tre sagome, 1 piazzola con due sagome
  - Gr 4: 1 piazzola con tre sagome, 1 piazzola con due sagome
- c) E' allestita una sola sagoma mobile di gruppo 2 o 3 a discrezione dell'organizzazione;
- d) Almeno 3+3 piazzole devono essere predisposte con aree di tiro.
- e) E' allestita una sola piazzola di gruppo 1 o 4 a discrezione dell'organizzazione;
- f) **Si tirano 44 frecce;**
- g) Per tutto il resto fa fede quanto previsto per la gara 44 Fusion da 20 piazzole;
- h) L'organizzazione dovrà predisporre picchetti di tiro o aree di tiro con numerazione e angolazione differente per distinguere il tiro del primo giro, rispetto al tiro del secondo giro oppure l'integrale sostituzione degli stessi tra il primo e secondo giro senza arrecare pregiudizio allo svolgimento della gara;
- i) il picchetto per Prime Frecce e Lupetti è il medesimo del primo giro;
- j) Gli Scout di qualsiasi categoria tireranno sempre dai picchetti Master tradizionale;
- k) Punteggio

	14 punti	Perfect
	12 punti	Super Spot
	10 punti	Spot
	6 punti	Sagoma

**massimo punteggio 616 punti**



### Art. 3 60 TRACK

- a) Il percorso del Track è composto da **20 piazzole**
- b) Ogni piazzola deve essere chiaramente indicata da un numero progressivo;
- c) Da ogni piazzola si scoccano al massimo tre frecce da tre differenti distanze, sia da un unico picchetto, o dall'area di tiro delimitata, su tre bersagli diversi, sia da tre picchetti diversi sullo stesso bersaglio.
- d) Almeno 6 piazzole devono essere predisposte con aree di tiro.
- e) Il bersaglio più distante determina il gruppo di appartenenza della piazzola.
- f) Il posizionamento dei bersagli deve essere eseguito rispettando le seguenti distanze massime:
- Gruppo 1 - 5 piazzole, Distanza mt 40 RT/RM/AS/LB/AN mt 55 CO/FS/SI/SL/RI
  - Gruppo 2 - 5 piazzole, Distanza mt 40 RT/RM/AS/LB/AN mt 45 CO/FS/SI/SL/RI
  - Gruppo 3 - 5 piazzole, Distanza mt 30 RT/RM/AS/LB/AN mt 35 CO/FS/SI/SL/RI
  - Gruppo 4 - 5 piazzole, Distanza mt 20 RT/RM/AS/LB/AN mt 25 CO/FS/SI/SL/RI
- f) In questa gara è previsto il picchetto Rosso per Prime Frecce e Lupetti con distanza non superiore alla metà di quella massima stabilita per i gruppi di appartenenza dei Master RT/RM/AS/LB/AN
- g) Gli Scout di qualsiasi categoria tireranno sempre dai picchetti o aree di tiro, Master tradizionale
- h) Nelle piazzole GR1/GR2/GR3/GR4 le categorie CO/SL/SI/FS/RI effettueranno il tiro dall'apposito picchetto/i di colore BIANCO
- i) Nelle piazzole GR1/GR2/GR3/GR4 le categorie RT/RM/AS/LB/AN effettueranno i tiri dall'apposito picchetto/i di colore GIALLO
- j) Si tirano al massimo 60 frecce
- k) Per ogni piazzola è valido il solo punteggio della prima freccia a punto.
- l) Punteggio :

Prima freccia	28 punti	Perfect
	26 punti	Super Spot
	24 punti	Spot
	20 punti	Sagoma

Seconda freccia	20 punti	Perfect
	18 punti	Super Spot
	16 punti	Spot
	12 punti	Sagoma

Terza freccia	12 punti	Perfect
	10 punti	Super Spot
	8 punti	Spot
	4 punti	Sagoma

**massimo punteggio 560 punti**



Art. 4 60 TRACK 10 + 10

- a) Il percorso è composto da **10 piazzole**  
b) Nell'allestimento della gara nella modalità **10 + 10** piazzole le sagome sono così suddivise:

Gruppo 1 - 3 Piazzole  
Gruppo 2 - 2 Piazzole  
Gruppo 3 - 3 Piazzole  
Gruppo 4 - 2 Piazzole

Per le distanze fa fede art. 3 Comma f)

- c) L'organizzazione dovrà predisporre picchetti di tiro o aree di tiro con numerazione e angolazione differente per distinguere il tiro del primo giro, rispetto al tiro del secondo giro oppure l'integrale sostituzione degli stessi tra il primo e secondo giro senza arrecare pregiudizio allo svolgimento della gara;  
d) Almeno 3+3 piazzole devono essere predisposte con aree di tiro.  
e) **Si tirano al massimo 60 frecce**  
f) Per tutto il resto fa fede quanto previsto per la gara 60 TRACK  
g) **Punteggio :**

Prima freccia	28 punti	Perfect
	26 punti	Super Spot
	24 punti	Spot
	20 punti	Sagoma

Seconda freccia	20 punti	Perfect
	18 punti	Super Spot
	16 punti	Spot
	12 punti	Sagoma

Terza freccia	12 punti	Perfect
	10 punti	Super Spot
	8 punti	Spot
	4 punti	Sagoma

**massimo punteggio 560 punti**



## Art. 5 40 ROUND

- a) Il percorso è composto da **20 piazzole**.
- b) Da ogni piazzola si scoccano due frecce, sia da un unico picchetto (o dall'area di tiro) su due bersagli diversi, sia da 2 picchetti diversi sullo stesso bersaglio;
- c) Il bersaglio più distante determina il gruppo di appartenenza della piazzola.
- d) Almeno 6 piazzole devono essere predisposte con aree di tiro.
- e) Il posizionamento dei bersagli deve essere eseguito rispettando le seguenti distanze massime:
- Gruppo 1 - 5 piazzole Distanza mt 30 RT/RM/AS/LB/AN, mt 40 CO/FS/SI/SL/RI
  - Gruppo 2 - 4 piazzole Distanza mt 30 RT/RM/AS/LB/AN mt 40 CO/FS/SI/SL/RI
  - Gruppo 3 - 4 piazzole Distanza mt 25 RT/RM/AS/LB/AN mt 35 CO/FS/SI/SL/RI
  - Gruppo 4 - 5 piazzole Distanza mt 20 RT/RM/AS/LB/AN mt 25 CO/FS/SI/SL/RI
  - Gruppo 2 - 1 Mobile Distanza mt 30 TUTTI
  - Gruppo 3 - 1 Mobile Distanza mt 20 TUTTI
- f) In questa gara è previsto il picchetto Rosso per Prime Frecce e Lupetti con distanza non superiore alla metà di quella massima stabilita per i gruppi di appartenenza dei Master RT/RM/AS/LB/AN.
- g) Nelle piazzole GR1/GR2/GR3/GR4 le categorie CO/SL/SI/FS/RI effettueranno il tiro dall'apposito picchetto/i di colore BIANCO
- h) Nelle piazzole GR1/GR2/GR3/GR4 le categorie RT/RM/AS/LB/AN effettueranno i tiri dall'apposito picchetto/i di colore GIALLO
- i) Gli Scout di qualsiasi categoria tireranno sempre dai picchetti o aree di tiro Master tradizionali RT/RM/AS/LB/AN
- j) **Si tirano al massimo 40 frecce**
- k) Per ogni piazzola si sommano i punti delle due frecce
- l) **Punteggio :**

Prima freccia	16 punti	Perfect
	14 punti	Super Spot
	12 punti	Spot
	8 punti	Sagoma

Seconda freccia	14 punti	Perfect
	12 punti	Super Spot
	10 punti	Spot
	6 punti	Sagoma

**massimo punteggio 600 punti**



Art. 6 40 ROUND 10+10

- a) Il percorso è composto da **10 piazzole**
- b) Nell'allestimento della gara nella modalità **10 + 10** piazzole le sagome sono così suddivise:
- Gruppo 1 - 3 piazzole
  - Gruppo 2 - 2 piazzole
  - Gruppo 3 - 3 piazzole
  - Gruppo 4 - 2 piazzole
- Per le distanze fa fede art.5 comma e)
- c) E' allestita una sola piazzola a sagoma mobile di gruppo 2 o 3 a discrezione dell'organizzazione
- d) Almeno 3+3 piazzole devono essere predisposte con aree di tiro.
- e) Si tirano al massimo 40 frecce
- f) Per tutto il resto fa fede quanto previsto per la gara 40 ROUND
- g) L'organizzazione dovrà predisporre picchetti di tiro o aree di tiro con numerazione e angolazione differente per distinguere il tiro del primo giro, rispetto al tiro del secondo giro oppure l'integrale sostituzione degli stessi tra il primo e secondo giro senza arrecare pregiudizio allo svolgimento della gara;
- h) Punteggio :

Prima freccia	16 punti	Perfect
	14 punti	Super Spot
	12 punti	Spot
	8 punti	Sagoma

Seconda freccia	14 punti	Perfect
	12 punti	Super Spot
	10 punti	Spot
	6 punti	Sagoma

**massimo punteggio 600 punti**





## Art. 7 60 TARGET

- a) Il per percorso TARGET è composto da **20 piazzole**.
- b) Ogni piazzola deve essere chiaramente indicata da un numero progressivo.
- c) Da ogni piazzola si scoccano sempre 3 frecce. Da un unico picchetto o area di tiro delimitata su tre bersagli diversi. O da tre picchetti diversi sullo stesso bersaglio.
- d) Almeno 6 piazzole devono essere predisposte con area di tiro.
- e) Il bersaglio più distante determina il gruppo di appartenenza della piazzola.
- f) **In questo tipo di gara tirano sempre per primi gli arcieri delle categorie CO/SL/SI/FS**
- g) Il posizionamento dei bersagli deve essere eseguito rispettando le seguenti distanze massime.
- Gruppo 1- 5 piazzole, distanza mt. 35 AS/LB/RT/RM/AN mt. 55 CO/SL/SI/FS/RI
  - Gruppo 2- 5 piazzole, distanza mt. 30 AS/LB/RT/RM/AN mt. 45 CO/SL/SI/FS/RI
  - Gruppo 3- 5 piazzole, distanza mt. 25 AS/LB/RT/RM/AN mt. 35 CO/SL/SI/FS/RI
  - Gruppo 4- 5 piazzole, distanza mt. 20 AS/LB/RT/RM/AN mt. 25 CO/SL/SI/FS/RI
- h) Nelle piazzole GR1/GR2/GR3/GR4 le categorie CO/SL/SI/FS/RI effettueranno il tiro dall'apposito picchetto/i di colore BIANCO
- i) Nelle piazzole GR1/GR2/GR3/GR4 le categorie RT/RM/AS/LB/AN effettueranno i tiri dall'apposito picchetto/i di colore GIALLO
- j) Le piazzole con sagome di gruppo 4 è obbligatorio allestirle con 3 sagome distinte;
- k) In questa gara è previsto il picchetto rosso per PRIME FRECCHE e LUPETTI, con distanza non superiore alla metà di quella massima stabilita per i gruppi di appartenenza dei MASTER AS/LB/RT/AN/RM.
- l) Gli Scout di qualsiasi categoria tireranno sempre dai picchetti o aree di tiro dei Master Tradizionali.
- m) Si tirano 60 Frecce
- n) Per ogni piazzola si somma il punteggio delle 3 frecce.
- o) Due piazzole per gruppo sono a tempo. 30 secondi per le tre frecce da 3 picchetti diversi, e 25 secondi per le 3 frecce da un unico picchetto. Le categorie CO/SL/SI/FS/AN/RI, Prime Frecce e Lupetti sono esonerate dal tempo.
- p) I punteggi sono i seguenti:

Prima freccia	Punti 15	Perfect
	Punti 12	Super Spot
	Punti 9	Spot
	Punti 4	Sagoma
Seconda freccia	Punti 13	Perfect
	Punti 10	Super Spot
	Punti 7	Spot
	Punti 3	Sagoma
Terza freccia	Punti 11	Perfect
	Punti 8	Super Spot
	Punti 5	Spot
	Punti 2	Sagoma

**PUNTEGGIO MAX = 780 punti**

Art. 8 60 TARGET 10+10



- a) Il percorso è composto da 10 piazzole
- b) Nell'allestimento della gara nella modalità **10+10** piazzole le sagome sono così suddivise:
  - Gruppo 1 – 3 Piazzole
  - Gruppo 2 – 2 Piazzole
  - Gruppo 3 – 3 Piazzole
  - Gruppo 4 – 2 Piazzole
- c) Per le distanze fa fede art. 7 comma (f)
- d) Almeno 3+3 piazzole devono essere predisposte con aree di tiro.
- e) L'organizzazione dovrà predisporre picchetti di tiro o aree di tiro con numerazione e angolazione differente per distinguere il tiro del primo giro, rispetto al tiro del secondo giro oppure l'integrale sostituzione degli stessi tra il primo e il secondo giro senza arrecare pregiudizio allo svolgimento della gara.
- f) Si tirano 60 frecce
- g) Per tutto il resto fa fede quanto previsto per la gara 60 TARGET (Art. 7)
- h) Punteggio : come da 60 Target

**PUNTEGGIO MAX = 780 punti**



## Art. 9 40 FREE-SHOT

- a) Il percorso Free-Shot è composto da 40 Bersagli distribuiti in 20 piazzole. Ogni piazzola deve essere chiaramente indicata da un numero progressivo;
- b) Tutte le piazzole devono essere predisposte con aree di tiro;
- c) Da ogni piazzola (area di tiro) si scoccano due frecce, su due bersagli diversi. **Non viene specificata alcuna sequenza di tiro. La presenza di entrambe le frecce su uno stesso bersaglio comporta l'annullamento della serie e relativo punteggio ottenuto.**
- d) Il posizionamento dei bersagli deve essere eseguito rispettando le seguenti distanze massime:
- Gruppi 1 – 2 – 3 Distanza mt 30 RT/RM/AS/LB/AN, mt 40 CO/FS/SI/SL/RI
  - Gruppi 4 Distanza mt 15 RT/RM/AS/LB/AN, mt 20 CO/FS/SI/SL/RI
- e) In questa gara è previsto il picchetto Rosso per Prime Frecce e Lupetti con distanza non superiore ai 20 mt.
- f) Nelle piazzole GR1/GR2/GR3/GR4 le categorie CO/SL/SI/FS/RI effettueranno il tiro dall'apposita area evidenziata da un picchetto o bindella di colore BIANCO
- g) Nelle piazzole GR1/GR2/GR3/GR4 le categorie RT/RM/AS/LB/AN effettueranno i tiri dall'apposita area evidenziata da un picchetto o bindella di colore GIALLO
- h) Gli Scout di qualsiasi categoria tireranno sempre dall'area di tiro Master tradizionali RT/RM/AS/LB/AN
- i) Si tirano al massimo 40 frecce
- j) Per ogni piazzola si sommano i punti delle due frecce
- k) Punteggi:

Prima freccia	20 punti	Perfect
	18 punti	Super Spot
	15 punti	Spot
	10 punti	Sagoma

Seconda freccia	16 punti	Perfect
	14 punti	Super Spot
	12 punti	Spot
	8 punti	Sagoma

**Punteggio Max 720 pt**



Art. 10 40 FREE-SHOT 10+10

- a) Il percorso è composto da **10 piazzole da ripetere due volte**;
- b) Nell'allestimento della gara nella modalità **10 + 10** piazzole le sagome sono così suddivise:
- Gruppi 1/2/3                      8 piazzole
  - Gruppo 4                            2 piazzole

Per le distanze fa fede art.9 comma d)

- c) Per tutto il resto fa fede quanto previsto per la gara 40 FREE-SHOT;
- d) L'organizzatore dovrà predisporre aree di tiro con angolazioni differenti per distinguere il tiro del primo giro, rispetto al tiro del secondo giro oppure l'integrale sostituzione delle stesse tra il primo e secondo giro senza arrecare pregiudizio allo svolgimento della gara;