



## Regolamento Sportivo di specialità

# ARENA DELLE FLU di Labodinamico

*La partecipazione a questa gara di specialità implica l'osservazione del Regolamento Generale.*

### Gara sperimentale di tiro al volo in arena di tiro

(Ideatori : Riccardo Bandini, Pierluigi Serafini, Alessandro Gola)

- Sono ammessi tutti i tipi di arco.
- Sono ammesse solo frecce flu-flu.
- Sono utilizzati come bersagli dischi e/o palle.
- Il territorio di gara consiste in un'area denominata ARENA, comprendente zone distinte, zona per il tiro di gara, zona di riscaldamento, area in prossimità del tiro con struttura (fissa o temporanea) con servizi vari per il pubblico e arcieri in attesa, base per gestione gara. Le zone di tiro devono prevedere spazi di gittata per le frecce di lunghezza minima 100 metri e ampiezza minima 60 gradi tenendo come riferimento la mezzzeria della linea di tiro.
- Due categorie in base al materiale asta frecce:
  - **Hi-Tech (carbonio/alluminio etc),**
  - **Naturali (legno/fibre naturali).**

Non è possibile per un arciere gareggiare in due categorie diverse nella medesima gara.

- Classi in base all'età e sesso:

- <b>GF</b>	Giovani femminile	fino a 12 anni
- <b>GM</b>	Giovani maschile	"
- <b>RF</b>	Ragazzi femminile	fino a 16 anni
- <b>RM</b>	Ragazzi maschile	"
- <b>MF</b>	Master femminile	oltre 17 anni
- <b>MM</b>	Master maschile	"



## Regolamento Sportivo di specialità

### STRUTTURA GARA

- **Base per conferma iscrizioni e gestione gara.**

Alla conferma viene consegnato all'arciere un numero progressivo da collocare in area visibile (es. schiena) e uno score.

- **Area di tiro.**

L'area di tiro ha un'ampiezza di 60 gradi dal suo vertice, a 3 metri si dispone il tavolo dei giudici; a 6 metri l'area di tiro; a 15 metri la finestra di tiro composta da 2 aste verticali alte 4/5 metri, distanti 5 metri tra loro e una striscia orizzontale posta all'altezza di 2 metri da terra; a 16 metri la linea di volo dei bersagli; a 80 metri la linea di gittata massima delle frecce.

- **Zona di attesa al tiro.**

Quando gli arcieri vengono chiamati per prepararsi al loro imminente turno di tiro, questi si collocano all'interno dell'area, nell'ordine: Verde – Bianca – Rossa.

- **Tre zone di tiro disposte in linea.**

Le zone sono identificate da quadrati di 1 m. di lato distanziate tra loro da 0,5 m.

La linea di tiro in totale misura 4 m.

Ogni zona viene identificata da un colore nell'ordine: Verde – Bianco – Rosso.

- **Una zona delineata per i tre giudici di gara.**

Questa zona è collocata 3 metri dietro la linea di tiro, in modo che i tre giudici possano trovare la miglior collocazione per valutare il tiro, del rispettivo arciere di turno posto di fronte, segnalare al pubblico e alla base i rispettivi bersagli colpiti, segnare e consegnare lo score all'arciere in uscita dall'area di tiro.

- **La gara si svolge su 5 ROUND, ognuno caratterizzato da uno specifico tipo di volo.**

**In ogni Round si scoccano 15 frecce per un totale in gara di 75 frecce.**

**1° ROUND** – Parabola verticale 15 frecce

**2° ROUND** – Parabola alta da SX 15 frecce

**3° ROUND** – Parabola alta da DX 15 frecce

**4° ROUND** – Parabola tesa o Ruzzolante da SX 15 frecce

**5° ROUND** – Parabola tesa o Ruzzolante da DX 15 frecce

Note: In caso di problematiche specifiche (non dipendenti da questioni di sicurezza), potrà essere valutata e approvata dal Settore Ricerca e Sviluppo la possibilità di sostituire la tipologia di tiro del 4° e 5° ROUND, inserendo come alternativa le tipologie di volo del 2° e 3° ROUND.

- **In ogni Round le 15 frecce vengono suddivise in 3 TURNI di tiro con 5 frecce l'uno, da scoccare dalle tre postazioni diverse della linea di tiro a rotazione.**

Esempio:

**1° TURNO** – Postazione Bianca 5 frecce

**2° TURNO** – Postazione Rossa 5 frecce

**3° TURNO** – Postazione Verde 5 frecce



## Regolamento Sportivo di specialità

- **Alla fine di ogni ROUND vengono elaborate e aggiornate le classifiche.**  
Le classifiche vengono redatte secondo categoria e sesso, le classi vengono raggruppate insieme.  
Le classifiche vengono utilizzate nei Round successivi per ristabilire l'ordine di chiamata al tiro a gruppi di tre arcieri (minimo due arcieri al tiro) in modo che si sia un confronto più diretto tra le abilità degli arcieri.
- **Ad ogni nuovo ROUND, il nuovo gruppo formato di tre arcieri (minimo due arcieri al tiro) viene mantenuto per tutti e tre i turni di tiro.**

### ORDINE DI CHIAMATA AL TIRO

- **Al 1° ROUND per la chiamata dei gruppi di arcieri, viene utilizzato il seguente ordine di priorità :**  
**A** – Categoria.  
**B** – Classe.  
**C** – Sesso.  
**D** – Numero assegnato all'arciere al momento della conferma dell'iscrizione della gara.

Chiamati con il seguente ordine:

- |    |            |                        |
|----|------------|------------------------|
| 1  | – Hi-Tech  | <b>G F/M (insieme)</b> |
| 2  | – Naturali | <b>G F/M (insieme)</b> |
| 3  | – Hi-Tech  | <b>RF</b>              |
| 4  | – Naturali | <b>RF</b>              |
| 5  | – Hi-Tech  | <b>RM</b>              |
| 6  | – Naturali | <b>RM</b>              |
| 7  | – Hi-Tech  | <b>MF</b>              |
| 8  | – Naturali | <b>MF</b>              |
| 9  | – Hi-Tech  | <b>MM</b>              |
| 10 | – Naturali | <b>MM</b>              |

- **Al 2°- 3° - 4° e 5° ROUND per la chiamata dei gruppi di arcieri, viene utilizzata la classifica del ROUND precedente, partendo dal fondo classifica verso il vertice, con le seguenti priorità.**

- |   |                    |                 |                  |
|---|--------------------|-----------------|------------------|
| 1 | – Dalla classifica | <b>Hi-Tech</b>  | <b>Femminile</b> |
| 2 | – Dalla classifica | <b>Naturali</b> | <b>Femminile</b> |
| 3 | – Dalla classifica | <b>Hi-Tech</b>  | <b>Maschile</b>  |
| 4 | – Dalla classifica | <b>Naturali</b> | <b>Maschile</b>  |

**Note: Nel caso in cui l'elenco di classifica non fosse suddivisibile in gruppi di tre arcieri, la prima e/o la seconda piazzola al tiro, potranno essere composte da un minimo di due arcieri.**



## Regolamento Sportivo di specialità

### IL TIRO

- Il gruppo di arcieri in attesa del turno di tiro, al segnale del giudice di gara, ha 10 secondi per muoversi dalla linea di attesa, consegnare il proprio score al rispettivo giudice di gara ed entrare nella corrispondente zona di tiro, incoccare immediatamente la prima freccia e prepararsi al tiro. Non è ammesso incoccare prima di essere entrati nell'area di tiro.
- Appena l'ultimo arciere è entrato nella propria area di tiro, il manovratore dà il pronto, al quinto secondo dà il segnale acustico, dopo altri 2 secondi lancia il primo bersaglio; con cadenza di 7 secondi partono gli altri 4 bersagli, senza ulteriore preavviso.
- Finita la sequenza dei tiri, prima di uscire dall'area di tiro il gruppo di arcieri ha 10 secondi per ritirare i propri score dai giudici e uscire, solo in questa fase è ammesso chiedere il tempo necessario per poter avanzare eventuali contestazioni inerenti la registrazione del punteggio.
- Alla fine di ogni sessione di tiro, indicata da un segnale acustico, vi sarà una pausa di 5 minuti per il recupero frecce, prima dell'inizio tiri del turno successivo, con un segnale acustico si preavvisa agli arcieri il minuto che precede l'inizio tiri.
- Le frecce non devono superare la linea di gittata massima; quelle che volano oltre non devono essere recuperate e vanno lasciate in loco fino alla fine della gara.

### PUNTEGGIO E CLASSIFICA FINALE

- Vince chi colpisce più bersagli, nei quali siano rimaste impiantate le frecce fino al termine del volo.
- Le classifiche definitive sono quelle redatte alla fine del 5 ROUND di tiro.
- In caso di parità di numero di bersagli colpiti, si applica la seguente priorità:
  1. N° bersagli colpiti **con 1 freccia**
  2. N° bersagli colpiti **con 2 freccia**
  3. N° bersagli colpiti **con 3 freccia**
  4. N° bersagli colpiti **con 4 freccia**
  5. N° bersagli colpiti **con 5 freccia**
  6. N° bersagli colpiti complessivamente nei **Round 5 e 4**
  7. N° bersagli colpiti complessivamente nei **Round 3 e 2**

**In caso di ulteriore parità si manifesta la condizione di ex aequo.**



## Regolamento Sportivo di specialità

### SFIDE PUBBLICHE

- I primi quattro arcieri di ogni classifica, fermi restando l'invariabilità del punteggio e la posizione di classifica ottenuti in gara, si sfidano pubblicamente due alla volta, il 4° con il 3° poi il 2° con il 1° nel seguente ordine di chiamata al tiro:

1	Sfida	4° contro 3°	Hi-Tech	Femminile
2	Sfida	2° contro 1°	Hi-Tech	Femminile
3	Sfida	4° contro 3°	Naturali	femminile
4	Sfida	2° contro 1°	Naturali	femminile
5	Sfida	4° contro 3°	Hi-Tech	Maschile
6	Sfida	2° contro 1°	Hi-Tech	Maschile
7	Sfida	4° contro 3°	Naturali	Maschile
8	Sfida	2° contro 1°	Naturali	Maschile

- Le sfide avvengono su 5 palle di spugna con parabola di volo da dietro gli arcieri in avanti, con le stesse modalità di sequenza di tiro della gara.
- In caso di parità vengono lanciate altre 5 palle, il primo che colpisce vince.
- In caso di ulteriore parità viene riconfermata la posizione di classifica.
- Appena finita ogni sfida, dove prevista, si procede alla rispettiva premiazione.
- Tutti i Giovani partecipanti presenti a fine gara riceveranno un riconoscimento di partecipazione.

### GIOCO A SQUADRE

- In questo evento è possibile partecipare a squadre comunicandolo all'organizzazione prima dell'inizio della gara indicando un nome di fantasia che andrà riportato sullo score.
- Ogni squadra è composta da tre arcieri senza distinzione di classe/categoria.
- Il punteggio ottenuto dalla squadra è la sommatoria dei punteggi ottenuti dai singoli. La classifica viene stampata insieme a quella individuale.
- Ogni arciera della squadra concorre separatamente come tutti gli altri arcieri in gara, dopo le sfide pubbliche individuali, vengono chiamate alla sfida a squadre le prime quattro classificate, quarta contro terza e seconda contro prima.



## Regolamento Sportivo di specialità

### REGOLAMENTO CAMPIONATO NAZIONALE ARENA DELLE FLU

*La partecipazione a questo Campionato implica l'osservanza del Regolamento Generale e di Specialità Arena delle Flu.*

- Il Campionato è composto da una serie di minimo 4 gare di Arena delle Flu più una da considerarsi Finale di Campionato che dovranno essere indicate nel calendario di inizio stagione.
- Alla finale di campionato può accedere chiunque abbia partecipato ad almeno 4 gare e risultati tra i primi 9 classificati per la propria classe/categoria, per la classe Giovani verranno ammessi i primi 3 classificati della propria categoria, per una capienza massima alla finale di 48 Arcieri.
- Per ragioni tecniche non è possibile per un arciere partecipare alla finale di campionato in più di una classe/categoria.
- Le gare di Campionato seguono il regolamento dell'Arena delle Flu, verrà man mano stilata un'apposita classifica aggiornata con lo svolgimento delle gare di campionato che costituirà la graduatoria per accedere alla Finale di Campionato.
- La finale di campionato seguirà il Regolamento Arena delle Flu, rimarranno però in vigore solo le seguenti classi:
  - Maschile (che comprenderà anche i Ragazzi)
  - Femminile (che comprenderà anche le Ragazze)
  - Giovani (Maschile e Femminile insieme)
- Il vincitore della prova Finale sarà definito Campione Nazionale xxxx (anno nel quale ha vinto la finale) Arena Delle Flu.
- Nelle singole gare di Campionato verranno assegnati dei punti dalla prima alla decima posizione per classe/categoria, con un massimo di 10 punti al primo classificato e un minimo di 1 punto al decimo classificato. I punti verranno sommati solo all'ultima gara di campionato tenendo conto dei migliori 4 punteggi ottenuti. In caso di parità di punti verranno considerati i punteggi di tutte le gare a cui i due arcieri hanno partecipato e non solo alle gare minime, in caso di ulteriore parità i partecipanti verranno invitati il giorno della finale per una sfida atta a definire l'ingresso diretto alla finale prima del suo inizio.