



Elfi del Montereale

Gara amichevole

Trofeo Gianduia Tappa nr 1



Regolamento gara amichevole

Il presente documento contiene il regolamento per la gara amichevole organizzata dagli Elfi del Montereale nell'ambito del Trofeo Gianduia.

Il Trofeo Gianduia è un trofeo amichevole organizzato da alcune Compagnie di tiro con l'arco affiliate a C.S.A.In. Piemonte.

Tutte le gare sono aperte a tutti gli arcieri iscritti a C.S.A.In., in caso ci fossero atleti tesserati in altre federazioni la compagnia organizzatrice potrà tesserarlo C.S.A.In. al costo aggiuntivo di 5 €.

All'atto dell'iscrizione gli atleti dovranno indicare il proprio codice fiscale ed un riferimento alla segreteria della ASD di appartenenza.

Nella gara finale del torneo, aperta a tutti, verranno redatte 2 classifiche: quella della gara e una per coloro che hanno partecipato ad almeno altre 3 gare del torneo.

Tra i partecipanti al torneo verranno premiati con un premio speciale quelli che otterranno i migliori risultati nell'ultima gara.



Sommario

Sommario	2
Classi e categorie	3
Classi	3
Categorie	3
Le Frecce	5
La gara	5
Norme generali di comportamento	5
Squadre.....	6
La piazzola di tiro	6
Il tiro	7
Tipologia di gara proposta	9
Allegato: la Carta del Fair Play Sportivo	11

Classi e categorie

Classi

Sono previste le seguenti Classi di arcieri:

- Under 13, Identificata dalla sigla U13
Comprende tutte le ragazze ed i ragazzi fino al 31 dicembre dell'anno di compimento dei 15 anni di età.
- Under 18, Identificata dalla sigla U18
Comprende tutte le giovani ed i giovani fino al 31 dicembre dell'anno di compimento dei 18 anni di età.
- Master, identificata dalla sigla M
Comprende le donne e gli uomini sopra i 18 anni.

Le Classi sono a loro volta suddivise in Maschile e Femminile. Le sigle complete delle Classi sono quindi:

- U13F: Under 13, Femmina
- U13M: Under 13, Maschio
- U18F: Under 18, Femmina
- U18M: Under 18, Maschio
- MF: Mater Femmina
- MF: Master Maschio

Categorie

Sono previste le seguenti categorie:

a) AS - Arco Storico

Si intende Arco Storico un arco con caratteristica, foggia storici e materiali naturali. Per motivi di sicurezza sono ammessi l'utilizzo di colle e corde sintetiche, purché siano rispettati foggia e caratteristiche storiche.

Non è ammessa la presenza di una finestra di tiro. È ammesso un supporto per la freccia in cuoio o con una zeppa in legno.

Sono ammesse solo frecce in legno, realizzare con materiali naturali.

L'aggancio utilizzato deve essere quello *mediterraneo*, ovvero deve essere eseguito con tre dita e tenendo la cocca tra il dito indice ed il medio; le tre dita devono concorrere alla trazione della corda.

L'aggancio non può essere variato nel corso della gara.

Il punto di rilascio è libero ma non deve mai essere variato durante lo svolgimento di una gara.

b) LB – Longbow

Si intende arco longbow un arco monolitico o take down che, una volta caricato, disegni un arco con un unico raggio di curvatura. L'arco è costituito con legno e può contenere materiali sintetici (fibra di vetro, carbonio, ecc.). Può essere presente una finestra di tiro, che non deve superare la mezzera dell'arco.

Sono ammesse solo frecce in legno con impennaggio naturale.

L'aggancio utilizzato deve essere quello *mediterraneo*, ovvero deve essere eseguito con tre dita e tenendo la cocca tra il dito indice ed il medio; le tre dita devono concorrere alla trazione della corda.

L'aggancio non può essere variato nel corso della gara.

Il punto di rilascio è libero ma non deve mai essere variato durante lo svolgimento di una gara.

c) RI- Arco Ricurvo Tradizionale o Moderno

Si intende arco ricurvo un arco monolitico o take down che una volta caricato presenti una doppia curvatura sui flettenti. L'arco può essere costruito in legno o materiali sintetici (incluso alluminio e fibre). Non è ammesso l'utilizzo di stabilizzazioni, pesi o un regolatore laterale di pressione della freccia (è ammesso il Berger button, purché non sia stato bloccato il meccanismo di smorzamento). È ammesso l'utilizzo del rest. Può essere presente una finestra di tiro, che non deve superare la mezzeria dell'arco.

Sono ammesse frecce con aste in legno o carbonio. Sono ammessi impennaggi naturali o alette in plastica.

L'aggancio utilizzato deve essere quello *mediterraneo*, ovvero deve essere eseguito con tra dita e tenendo la cocca tra il dito indice ed il medio; le tre dita devono concorrere alla trazione della corda. L'aggancio non può essere variato nel corso della gara.

Il punto di rilascio è libero ma non deve mai essere variato durante lo svolgimento di una gara.

d) AN - Arco Nudo

Si intende per arco nudo un arco ricurvo (tipicamente di fattura analoga a quella di un arco olimpico), con i seguenti accessori ammessi:

- a. Uno o più pesi nella parte bassa del riser
- b. Uno stabilizzatore al massino lungo 12 pollici
- c. Berger button
- d. Rest
- e. Dragona

L'aggancio ed il rilascio sono liberi e possono essere variati in senso verticale durante lo svolgimento di una gara. È consentito chiudere un occhio in fase di mira.

Per motivi di sicurezza non sono ammesse frecce con aste in legno.

e) CO - Arco Compound, che comprende i compound nudo (senza mirino) e gli arcieri che tirano con mirino a pin e rilascio manuale

Per arco **compound nudo** si intende un arco compound (dotato di un sistema di cavi, carrucole, eccentrici e leve). Sono ammessi i seguenti accessori:

- a. Uno o più pesi nella parte bassa del riser
- b. Uno stabilizzatore al massino lungo 12 pollici
- c. Berger button
- d. Rest
- e. Dragona

L'aggancio ed il rilascio sono liberi e possono essere variati in senso verticale durante lo svolgimento di una gara. È consentito chiudere un occhio in fase di mira.

Per **arco compound** si intende un arco analogo all'arco compound nudo, ma che ha come accessori aggiuntivi:

- f. Un mirino da caccia con massimo cinque punti fissi di mira.
- g. Un riferimento per le labbra o per il naso, fissato sulla corda

h. Visette

L'aggancio e il punto di rilascio sono liberi ma non devono mai essere variati durante lo svolgimento di una gara.

Per entrambe le tipologie di arco non è ammesso l'utilizzo di sgancio meccanico.

Per motivi di sicurezza non sono ammesse frecce con aste in legno.

f) **CI – Compound Illimitato:** tutti gli altri archi Compound.

Per compound illimitato si intende un arco compound con qualunque accessorio, ad esclusione di quelli che incorporano sistemi elettrici od elettronici. Sono ammessi tutti i sistemi di mira.

In una stessa gara tutte le frecce devono essere scoccate mediante lo sgancio meccanico.

L'aggancio ed il rilascio sono liberi.

Per motivi di sicurezza non sono ammesse frecce con aste in legno.

NOTA - La compagnia, in base alle effettive iscrizioni, si riserva di accorpare più categorie.

Le Frecce

a) Sono ammesse:

- Frecce in legno con impennaggio naturale
- Frecce in carbonio, alluminio o miste, sia con impennaggio naturale che alette in plastica

b) Ogni arciera potrà utilizzare le frecce che preferisce, purché tutte le frecce usate in gara siano uguali per quanto riguarda il tipo di materiale (legno, carbonio, alluminio) e il tipo di impennaggio (alette di plastica o penne naturali).

Ad esempio se utilizza frecce in carbonio con alette in plastica, allora tutte le sue frecce dovranno essere in carbonio e alette in plastica, non potrà avere frecce in altro materiale o con alette naturali. Non sono posti invece vincoli su marca e modelli delle aste, spine, peso delle punte, lunghezza delle aste, ecc.

c) Per motivi di sicurezza sono ammesse solo punte la cui sezione trasversale sia circolare.

d) Le frecce tirate da un atleta devono riportare la numerazione indicata esclusivamente con anelli ben definiti posti in prossimità dell'impennaggio, al di sotto dello stesso, verso la punta.

e) Deve essere possibile identificare le frecce di ogni arciera, quindi devono riportare il nome dell'arciera ed un numero identificativo, sia esso della tessera CSAIN o di altre federazione sportiva. Il numero presente sulle aste deve essere riportato anche sullo score dell'arciera.

f) Nel caso in cui un arciera si trovasse nella condizione di non avere una serie di frecce sufficiente a completare la gara, allora potrà farsi prestare frecce uniformi per materiale ed impennaggio da un altro arciera, riportando su di esse la propria numerazione.

La gara

Norme generali di comportamento

a) Il comportamento dell'arciera deve essere nel rispetto della correttezza e lealtà sportiva; si faccia riferimento all'Allegato: la Carta del Fair Play Sportivo.

b) Gli arcieri devono aver preso visione del presente regolamento; la mancata visione del presente regolamento non può essere considerato come scusante alle infrazioni commesse.

- c) Gli arcieri sono tenuti a rispettare le norme di sicurezza insite nella pratica del nostro sport:
 - a. Devono accertarsi che non siano presenti oltre la linea di tiro o picchetto persone o animali.
 - b. Devono verificare l'integrità e la corretta messa a punto dell'attrezzatura.
 - c. Verificare l'integrità delle frecce, con particolare attenzione a quelle che non sono andate a buon segno sul bersaglio
 - d. Non deve mai avere atteggiamenti o comportamenti che possano mettere a rischio gli altri arcieri o accompagnatori.
 - e. La gara si svolge in un ambiente naturale, non è ammessa la trazione dell'arco verso l'alto: durante la fase di trazione l'arco non deve essere puntato più in alto del bersaglio.
- d) Segnalazioni e/o richieste e/o lamenti dovranno essere avanzate in modo pacato ed educato alla compagnia organizzatrice.

Squadre

- a) Gli arcieri sono organizzati in squadre. Ogni squadra è composta da un massimo di 6 arcieri.
- b) All'interno di ogni squadra dovrà essere scelto:
 - a. un caposquadra, col compito di:
 - i. supportare gli altri arcieri nel corso della gara
 - ii. coordinare le attività della squadra, quali ad esempio definire l'ordine di tiro, gestire gli spostamenti nel campo di gara, contattare l'organizzazione della gara, ecc.
 - iii. verificare il rispetto del regolamento e dei tempi di tiro
 - iv. in caso di controversia decidere i punteggi degli altri arcieri. I punteggi del caposquadra saranno determinati di comune accordo dai membri della squadra.
 - b. Un marcatore, col compito di:
 - i. conservare e compilare gli score
 - ii. proporre i punteggi da assegnare agli arcieri
- c) Nel limite del possibile la compagnia organizzatrice cercherà di rispettare gli abbinamenti richiesti dagli arcieri. Non sarà possibile abbinare più di 3 arcieri della stessa compagnia, salvo casi particolari valutabili dalla compagnia organizzatrice, quali a titolo di esempio: famiglie con minori, disabili, ecc.
- d) Gli arcieri minorenni dovranno essere accompagnati da un adulto, che può essere un altro arciere o un accompagnatore.
- e) Sono ammessi un massimo di 3 accompagnatori per ogni squadra, compatibilmente con le regole igienico/sanitarie in vigore alla data di svolgimento della gara.

La piazzola di tiro

Le piazzole di tiro sono identificate da un cartello di piazzola.

Il cartello di piazzola indica in modo semplice:

- a) Il numero progressivo di piazzola
- b) Modalità di tiro: numero di sagome, picchetti, sequenza di tiro, posizione dello spot valido.
- c) Indicazioni di recupero e proseguimento, e se necessaria, la dicitura "attendere il libero";
- d) Qualsiasi altra indicazione utile per la corretta esecuzione dei tiri.
- e) In alcune piazzole possono essere riportate istruzioni particolari o punteggi speciali legati alla difficoltà intrinseca della piazzola stessa.

Il tiro

- a) Gli arcieri, salvo diversa indicazione sul cartello di piazzola hanno a disposizione un massimo di 1 minuto per ogni freccia. Il tempo è da considerarsi totale, quindi se sono previste 3 frecce il tempo totale è di 3 minuti e l'atleta può utilizzare come meglio crede il tempo a sua disposizione. Scaduto il tempo previsto non potranno scoccare altre frecce.
- b) È ammesso l'uso del binocolo a altro strumento ottico purché:
 - a. Lo strumento ottico utilizzato non abbia alcun meccanismo che consenta di misurare o stimare la distanza del bersaglio
 - b. L'uso del binocolo è consentito solo prima di iniziare i tiri o dopo aver completato la sequenza di tiro: non è consentito l'uso tra una freccia e l'altra.
- c) Deve essere rispettato l'ordine di tiro (ordine di delle sagome o dei picchetti). In ogni caso non è possibile scoccare più frecce dallo stesso picchetto allo stesso bersaglio salvo diversa esplicita indicazione sul cartello di piazzola.

Il mancato rispetto delle presenti regole implica l'annullamento del punteggio della piazzola.
- d) Prima dello svolgimento della gara ad ogni squadra verranno consegnati i cartellini segnapunti (score); i cartellini vengono compilati e conservati dal marcatore durante tutto lo svolgimento della gara. Al termine della gara dovranno essere firmati: dall'arciere e dal marcatore; il cartellino del marcatore dovrà essere firmato dal caposquadra (in vece del marcatore) e dal marcatore (in quanto arciere).
- e) Assegnazione dei punteggi:
 - a. Sono responsabilità del caposquadra, salvo che per il caposquadra stesso per il quale dovranno essere concordati all'interno della squadra
 - b. Dovranno essere registrati dal marcatore.
 - c. Nel caso di Sagome 3D la freccia deve essere a contatto con la linea di demarcazione, deformando almeno la linea esterna.
 - d. Nel caso di altre tipologie di bersaglio verrà esplicitato sul cartello di piazzola.
 - e. I punteggi sono indicati nel capitolo "Tipologia di gara proposta" per le sagome 3D e salvo diversa esplicita indicazione sul cartello di piazzola.
 - f. Per alcune piazzole può essere previsto un punteggio bonus aggiuntivo.
 - g. L'assegnazione del punteggio avviene di prassi al termine dei tiri, a meno che:
 - i. Sia specificato in modo differente sul cartello di piazzola
 - ii. Per garantire l'integrità delle frecce già scoccate o la piena visibilità del bersaglio un arciere può richiedere la rimozione delle frecce già presenti nel bersaglio; questo può essere fatto solo dopo che almeno 3 arcieri hanno completato la sequenza di tiro ed alla presenza del caposquadra o del marcatore.
 - h. È fatto divieto di estrarre o spostare le frecce a segno fino a che non viene completata la registrazione dei punteggi.
- f) La classifica:
 - a. La classifica è stilata per classe e categoria
La compagnia in base alle iscrizioni si riserva di accorpare eventuali classi e categorie.
 - b. La classifica viene stilata in base al:
 - i. Punteggio totale
 - ii. Numero totale di spot
 - iii. Numero di superspot

Elfi del Montereale - Regolamento gara amichevole Trofeo Gianduia Tappa nr. 1

- iv. Eventuale spareggio: una freccia per arciere a turno sullo stesso bersaglio
- c. Verranno premiati i primi 3 arcieri per ogni categoria e classe
 - i. Per le categorie degli arcieri Master saranno premiate solo le categorie per le quali siano presenti almeno 2 iscritti
 - ii. Per le categorie U13 e U18 verranno sempre premiati i primi 3 arcieri, indipendentemente dal numero di iscritti.

Tipologia di gara proposta

- a) La gara è composta da 20 piazzole.
Sono previste tipologie di piazzole:
 - a. Tiro a sagome 3D fisse;
 - b. Tiro a sagome 3D mobili;
 - c. Tiro Fantasy, con difficoltà aggiuntive o modalità di tiro "speciali".
- b) Nelle piazzole possono essere predisposti
 - a. picchetti di tiro
 - b. un'area di tiro delimitata da una bindella e segnalata da un picchetto.
- c) Salvo diversa indicazione sul cartello di piazzola, da ogni piazzola scoccano 2 frecce:
 - a. Da un picchetto di colore giallo o area di tiro su due diversi bersagli;
 - b. Da due picchetti di colore giallo (numerati con anelli neri sul picchetto) sullo stesso bersaglio.
- d) Il bersaglio più distante determina il gruppo di appartenenza della piazzola.
- e) Sono previste le seguenti tipologie di piazzole:
 - a. Gruppo 1:
 - i. 5 piazzole
 - ii. distanza massima di 40 metri
 - iii. una piazzola potrebbe essere di tipo *Fantasy*;
 - b. Gruppo 2:
 - i. 5 piazzole
 - ii. distanza massima di 40 metri
 - iii. di cui una piazzola mobile
 - iv. una piazzola potrebbe essere di tipo *Fantasy*;
 - c. Gruppo 3:
 - i. 5 piazzole
 - ii. distanza massima di 35 metri
 - iii. di cui una piazzola mobile
 - iv. una piazzola potrebbe essere di tipo *Fantasy*;
 - d. Gruppo 4:
 - i. 5 piazzole
 - ii. distanza massima di 25 metri
 - iii. una piazzola potrebbe essere di tipo *Fantasy*;
- f) Per le gli arcieri Under 13 è prevista la presenza di un picchetto di colore diverso ad una distanza massima pari alla metà della distanza degli arcieri Master; tale regola vale anche per le piazzole che prevedono la presenza di una area di tiro.
- g) Gli arcieri Under 18 tirano dal picchetto Master.
- h) Per ogni piazzola il punteggio è dato dalla somma dei punteggi delle singole frecce e degli eventuali bonus indicati sul cartello di piazzola (piazzole *Fantasy*).
- i) Punteggi per il tiro alle sagome 3D

Prima freccia	16 punti	Super Spot
	14 punti	Spot
	12 punti	Sagoma
Seconda freccia	14 punti	Super Spot
	12 punti	Spot



Elfi del Montereale - Regolamento gara amichevole
Trofeo Gianduia Tappa nr. 1



	10 punti	Sagoma
--	----------	--------

Allegato: la Carta del Fair Play Sportivo

1. **Fare di ogni incontro sportivo**, indipendentemente dalla posta e dalla importanza della competizione, un momento privilegiato, **una specie di festa**.
2. **Conformarmi alle regole** e allo spirito dello sport praticato.
3. **Rispettare i miei avversari** come me stesso.
4. **Accettare le decisioni degli arbitri** o dei giudici sportivi, sapendo che, come me, hanno diritto all'errore, ma fanno tutto il possibile per non commetterlo.
5. **Evitare le cattiverie** e le aggressioni nei miei atti, nelle mie parole o nei miei scritti.
6. **Non usare artifici o inganni** per ottenere il successo.
7. **Rimanere degno** nella vittoria, così come nella sconfitta.
8. **Aiutare chiunque** con la mia presenza, la mia esperienza e la mia comprensione.
9. **Soccorrere ogni sportivo** ferito o la cui vita sia in pericolo.
10. **Essere un vero ambasciatore dello sport**, aiutando a far rispettare intorno a me i principi suddetti.



Centri Sportivi
Aziendali e Industriali



ENTE DI PROMOZIONE
SPORTIVA
RICONOSCIUTO
DAL CONI

C.S.A.In. PIEMONTE



TORNEO GIANDUJA



TAPPA N. 1

LUOGO

Campo di tiro presso Briaglia (CN)

<https://goo.gl/maps/w2iGU5XDKUJVUFz5>

DATA

22 maggio 2022

ISCRIZIONI

14 maggio 2022

scrivendo a segreteria@01elfi.it

ARCHI AMMESSI

Tutti - vedi regolamento

RITROVO

ore 8:00

INIZIO TIRI

ore 9:30

QUOTA DI ISCRIZIONE

Adulti 18 €

<18 anni 15 €



Evento soggetto
alla normativa Anticovid vigente

www.01elfi.it

segreteria@01elfi.it

Alessandro 347 21 80 457

Giacomo 347 58 82 254



REGOLAMENTO GARA ED ALTRE INFO

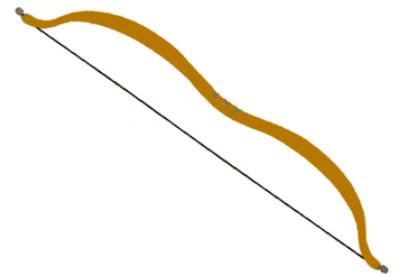




Autostrada A6 Torino-Savona
Uscita di Mondovì: seguire i cartelli CSAIN
Proseguire verso Mondovì
poi verso Briaglia/Vicoforte
Superata Briaglia proseguire per Vicoforte
la strada di accesso al campo è a 500 mt
dopo l'incrocio per Niella T. e S. Grato

<https://goo.gl/maps/w2iGU5XDKUJVUFz5>

COME ARRIVARE



PREMI

Verranno premiati i primi 3 arcieri per ogni categoria

RISTORO

Compatibilmente con le regole COVID 19 verrà organizzato un ristoro a fine gara o offerto un sacchetto pic-nic

