



Organizz.:

Località:

Data:

Cognome:

Nome:

N° Tess.: N° Pett.:

Compagnia:

- | | |
|--|--|
| Classe | Categoria |
| <input type="checkbox"/> Cuccioli F. | <input type="checkbox"/> Arco Storico |
| <input type="checkbox"/> Cuccioli M. | <input type="checkbox"/> Longbow |
| <input type="checkbox"/> Scout F. | <input type="checkbox"/> Ricurvo |
| <input type="checkbox"/> Scout M. | <input type="checkbox"/> Compound |
| <input type="checkbox"/> Cacciatori F. | <input type="checkbox"/> Stile Libero |
| <input type="checkbox"/> Cacciatori M. | <input type="checkbox"/> Stile Lib. Illim. |
| <input type="checkbox"/> Seniores F. | <input type="checkbox"/> Ospiti |
| <input type="checkbox"/> Seniores M. | <input type="checkbox"/> Arco Nudo |
| | <input type="checkbox"/> Freestyle |

	Punteggio	S. S.	Spot	
A	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
B	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Tot Spot
Tot	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

ROUND 3D

A	Piazz.	1 S.S.	1 Spot	1 Sag.	2 S.S.	2 Spot	2 Sag.	Totale piazz.	Totale progr.
1		16	14	10	9	7	5		
2		16	14	10	9	7	5		
3		16	14	10	9	7	5		
4		16	14	10	9	7	5		
5		16	14	10	9	7	5		
6		16	14	10	9	7	5		
7		16	14	10	9	7	5		
8		16	14	10	9	7	5		
9		16	14	10	9	7	5		
10		16	14	10	9	7	5		
11		16	14	10	9	7	5		
12		16	14	10	9	7	5		

B	Piazz.	1 S.S.	1 Spot	1 Sag.	2 S.S.	2 Spot	2 Sag.	Totale piazz.	Totale progr.
1		16	14	10	9	7	5		
2		16	14	10	9	7	5		
3		16	14	10	9	7	5		
4		16	14	10	9	7	5		
5		16	14	10	9	7	5		
6		16	14	10	9	7	5		
7		16	14	10	9	7	5		
8		16	14	10	9	7	5		
9		16	14	10	9	7	5		
10		16	14	10	9	7	5		
11		16	14	10	9	7	5		
12		16	14	10	9	7	5		

S.S. + =
 Spot + =

S.S. + =
 Spot + =

L'Arciere

Il Marcatore

Art. 7 - TIRO ALLA SAGOMA FISSA “ROUND 3D”

Art. 7.1 - Percorso

- a) Il percorso del Round 3D è composto da 24 piazzole. Ogni piazzola deve essere chiaramente indicata da un numero progressivo.
- b) Da ogni piazzola si scoccano due frecce, da due differenti distanze, sia da un unico picchetto su due bersagli diversi, sia da due picchetti diversi sullo stesso bersaglio. Nel primo caso sulla tabella di piazzola deve essere indicato il posizionamento dei bersagli con le lettere A e B. Le frecce vanno tirate secondo l'ordine progressivo alfabetico. Nel secondo caso la progressione di tiro è indicata su ognuno dei due picchetti con i numeri 1 e 2 oppure mediante una numerazione ad anelli.
- c) Tutti i bersagli devono essere obbligatoriamente del tipo tridimensionale.
- d) La distanza massima di tiro per Gruppi è di 35 metri.
 - Gruppo 1 - 6 piazzole
 - Gruppo 2 - 6 piazzole
 - Gruppo 3 - 6 piazzole
 - Gruppo 4 - 6 piazzole
- e) 8 piazzole sono a tempo limitato ed hanno un inconfondibile picchetto supplementare di partenza, dal quale l'arciere, al “Via” del cronometrista, deve partire per recarsi sul picchetto o sui due picchetti di tiro e tirare le due frecce. Il picchetto di partenza deve essere inderogabilmente posizionato in modo che l'arciere possa vedere il/i bersaglio/i ed il/i picchetto/i di tiro.
- f) Non possono essere imposti tiri in ginocchio.
- g) Le piazzole devono essere con bersagli mobili.
 - 2 di Gruppo 2
 - 2 di Gruppo 3
- h) In questa gara non sono previsti appositi picchetti per le classi scout.
- i) Per ogni piazzola si sommano i punti delle due frecce per un totale di 48 frecce.

Art. 7.2 – Punteggio

- a) Super Spot: 1a freccia 16 punti
2a freccia 9 punti
- b) Spot: 1a freccia 14 punti
2a freccia 7 punti
- c) Sagoma: 1a freccia 10 punti
2a freccia 5 punti