

REGOLAMENTO CIRCUITO GIUSY PESENTI OUTDOOR



Valido dal 01/07/2026
Rev. 0.0

Fonti :
Manifesto degli eventi di Tiro Istintivo
Scritti di Giusy Pesenti

Sommario

Capitolo I -	Principi generali	3
Paragrafo I -	Fairplay	3
Paragrafo II -	Scopo	3
Paragrafo III -	Gestione eventi in calendario C.S.A.In.....	3
Capitolo II -	Classi e categorie	3
Paragrafo I -	Le Classi.....	3
Paragrafo II -	Le Categorie	3
Paragrafo III -	L'arco storico (AS).....	4
Paragrafo IV -	L'arco longbow (LB)	4
Paragrafo V -	L'arco ricurvo tradizionale (RT)	4
Paragrafo VI -	L'arco ricurvo moderno (RM)	4
Capitolo III –	Le Frecce	4
Paragrafo I -	Caratteristiche e limiti	4
Capitolo IV –	La gara.....	5
Paragrafo I -	Norme generali	5
Paragrafo II -	Percorso di gara.....	5
Paragrafo III -	Bersagli	6
Paragrafo IV –	Regole gara	6
Paragrafo V -	La Squadra	7
Paragrafo VI -	Prime frecce e Lupetti.....	7
Capitolo V –	Il tiro	8
Paragrafo I -	La tecnica di Tiro (le 9 regole di ferro di Giusy Pesenti)	8
Paragrafo II -	Modalità del Tiro	8
Paragrafo I -	Registrazione del punteggio.....	9



Capitolo I - Principi generali

Paragrafo I - Fairplay

Onestà, correttezza e lealtà sportiva sono caratteristiche imprescindibili in questa attività nella quale la sicurezza dei presenti assume valenza di priorità assoluta. Il presente regolamento tratta, norma e codifica casi e situazioni verificabili. Ove venisse a crearsi una circostanza non contemplata nel presente regolamento i partecipanti coinvolti dovranno obbligatoriamente rivolgersi agli organizzatori presenti sul percorso.

Paragrafo II - Scopo

Il Circuito Giusy Pesenti rappresenta una serie di eventi volti a promuovere il TIRO ISTINTIVO DI SIMULAZIONE VENATORIA con archi tradizionali di cui nei successivi paragrafi, se ne definiscono le caratteristiche.

Nato come simulazione di caccia ha lo scopo di esaltare il TIRO ISTINTIVO, proponendo situazioni per le quali tale tecnica sia la più proficua.

In ogni singolo raduno/evento la realizzazione delle piazzole e delle situazioni, sono lasciati alla fantasia ed all'inventiva dell'Organizzatore che prenderà spunto da eventi già sperimentati, dall'esperienza e suggerimenti offerti dagli altri Organizzatori, o inventarne di nuovi, ma sempre nei limiti menzionati in questo Regolamento e nel pieno rispetto delle fondamentali regole di sicurezza. Allo scopo di facilitare l'organizzazione di eventi del Circuito, gli Organizzatori che hanno maturato esperienze precedenti metteranno a disposizione le loro competenze complete di suggerimenti utili alla buona riuscita della Manifestazione e/o di singole piazzole "speciali".

La partecipazione è consentita a tutti gli arcieri in possesso di tessera C.S.A.In. . Le modalità di tesseramento possono essere richieste all'organizzatore.

Paragrafo III - Gestione eventi in calendario C.S.A.In.

Vedi capitolo I Paragrafo II del Regolamento Sportivo Tiro con l'arco 3D CSAIn

Capitolo II - Classi e categorie

Paragrafo I - Le Classi

Vedi capitolo II Paragrafo I del Regolamento Sportivo Tiro con l'arco 3D CSAIn

Paragrafo II - Le Categorie

Sono previste le seguenti categorie:



- a. AS - Arco Storico
- b. LB - Longbow
- c. RT- Arco Ricurvo Tradizionale
- d. RM- Arco Ricurvo moderno

Paragrafo III - L'arco storico (AS)

Vedi capitolo II Paragrafo III del Regolamento Sportivo Tiro con l'arco 3D CSAIn

Paragrafo IV - L'arco longbow (LB)

Vedi capitolo II Paragrafo IV del Regolamento Sportivo Tiro con l'arco 3D CSAIn; in questo circuito è fatto divieto l'utilizzo di qualsiasi modello di dragona.

Paragrafo V - L'arco ricurvo tradizionale (RT)

Vedi capitolo II Paragrafo V del Regolamento Sportivo Tiro con l'arco 3D CSAIn; in questo circuito è fatto divieto l'utilizzo di qualsiasi modello di dragona.

Paragrafo VI - L'arco ricurvo moderno (RM)

Vedi capitolo II Paragrafo VI del Regolamento Sportivo Tiro con l'arco 3D CSAIn; in questo circuito è fatto divieto l'utilizzo di qualsiasi modello di dragona.

Capitolo III – Le Frecce

Paragrafo I - Caratteristiche e limiti

Vedi capitolo III Paragrafo I del Regolamento Sportivo Tiro con l'arco 3D CSAIn;

In questa tipologia di gara sono ammesse frecce con impennatura Flu-Flu che scoccate, non devono percorrere una distanza superiore a 80 metri con inclinazione dell'arco a 45°;
Inoltre sono ammesse punte di qualsiasi peso e dimensione. La sezione trasversale della punta deve essere circolare tranne nei casi previsti nel Capitolo IV, paragrafo IV di questo regolamento;

Capitolo IV – La gara

Paragrafo I - Norme generali

Vedi capitolo IV Paragrafo I del Regolamento Sportivo Tiro con l'arco 3D CSAIn;

Paragrafo II - Percorso di gara

- a) Il percorso è indicato mediante apposite segnalazioni e deve essere seguito da tutti nella direzione prestabilita;
- b) Ogni piazzola è segnalata con una tabella, riportante le seguenti indicazioni:
 - 1. Il numero progressivo di piazzola con distinzione da quelle speciali;
 - 2. Il numero di picchetti di tiro o la presenza di un'area delimitata per il tiro;
 - 3. Il numero di bersagli;
 - 4. Tipologia di tiro se bersaglio mobile o volo;
 - 5. Il tempo a disposizione, in caso di tiri a tempo limitato;
 - 6. La corretta sequenza dei tiri;
 - 7. L'indicazione della posizione dello spot valido;
 - 8. Indicazioni di recupero e proseguimento, e se necessaria, la dicitura "attendere il libero";
 - 9. Qualsiasi altra indicazione utile per la corretta esecuzione dei tiri;
 - 10. Eventuali informazioni utili a contattare l'organizzazione, per emergenze sul percorso;
 - 11. Indicazione del tipo di freccia da utilizzare;
 - 12. Indicazione sulla posizione da assumere;
- c) Tra la tabella di piazzola e i/il bersagli/o sono posizionati l'area delimitata per il tiro o picchetti di tiro di colore:
 - 1. **Picchetto rosso (PF-LM-LF)**
 - 2. **Picchetto giallo (SCM-SCF-MM-MF)**
- d) Alcune piazzole possono consistere in postazioni sopraelevate artificiali. In tal caso il picchetto può essere omesso e la postazione di tiro consisterà nell'intera superficie della postazione;
- e) Prima della gara nessun arciere può esercitarsi sul percorso allestito per la gara stessa.
- f) L'organizzazione può allestire appositi bersagli di allenamento (Practice Range), sui quali è possibile tirare, a scopo di riscaldamento, prima della gara;
- g) In caso di cattivo tempo, o per qualsiasi altro giustificato motivo, il Presidente dell'organizzazione, può decidere l'eventuale sospensione della gara. Verrà indicato con un primo segnale acustico la sospensione temporanea della gara. Un ulteriore segnale acustico indicherà la ripresa della gara. Tre segnali acustici indicano la sospensione definitiva della gara, con ritorno obbligato degli arcieri al punto di ritrovo;

Paragrafo III - Bersagli

Vedi capitolo IV Paragrafo III del Regolamento Sportivo Tiro con l'arco 3D CSAIn

1. I bersagli possono essere anche rappresentati da Piattelli, Palle Rotolanti e Pendoli nelle piazzole in movimento;

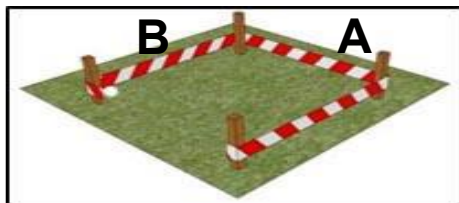
Paragrafo IV – Regole gara

1. Distanze max 30 metri, tranne le 2 speciali che hanno distanza “libera”.
2. Salvo che per le “piazzole speciali”, i tiri non devono avvenire mai con la stessa modalità; picchetti quindi, diversi su un unico bersaglio o diversi bersagli da un unico picchetto a distanze "significative" fra di loro. Nel caso di tiri al volo, è ammesso anche il picchetto unico;
3. Tre frecce per piazzola sempre da picchetti diversi se su un unico bersaglio o da unico picchetto se bersagli diversi.
4. Un picchetto di colore Rosso per **Prime frecce e Lupetti** va posizionato per agevolarne il tiro nelle piazzole che potrebbero risultare difficili per loro;
5. I punteggi devono premiare l'intuizione dell'arciere e non la ripetitività; punteggi maggiori per la prima freccia quindi, e ragionevolmente decrescenti per le frecce successive e vengono così fissati:

Prima freccia	11 punti	Sagoma
	16 punti	Spot
Seconda freccia	7 punti	Sagoma
	11 punti	Spot
Terza freccia	3 punti	Sagoma
	7 punti	Spot

6. Un modello di score unico è a disposizione. I punteggi devono essere previsti per:
 - Solo Spot
 - Spot e Sagoma
 - Tutto Spot (es. palle rotolanti, piattelli, ecc.)
7. La squadra di ogni piazzola, deve essere composta al massimo da 7 arcieri;
8. Devono essere compilati due score per ogni arciere;
9. Il numero di piazzole dovrà essere di 20 con l'aggiunta di max 4 piazzole speciali fuori classifica (queste ultime facoltative);
10. Piazzole con bersagli mobili: minimo 2 massimo 4;
11. Piazzole con lame: minimo 1 massimo 4. Nelle quali l'uso è obbligatorio per le classi Master Maschile e Femminile. Per Prime frecce, Lupetti e Scout è fatto divieto l'utilizzo delle Lame da caccia. Le frecce possono avere caratteristiche diverse dalle altre, le lame non devono passare attraverso un anello di 23 mm di diametro, che deve essere appeso al cartello di piazzola per la verifica.

12. Piazzole con blunt: minimo 1, massimo 3. Le punte blunt devono avere un diametro del piatto compreso fra 12 e 25 millimetri.
13. Piazzole a tempo limitato (min 15" - max 25"): minimo 6. (il tempo deve rendere possibile il tiro a tutte le categorie). Nei tiri a tempo sono proibite le lame da caccia.
14. Max 12 tiri in ginocchio;
15. Le piazzole di tiro al volo non sono obbligatorie, ma se presenti, devono richiedere obbligatoriamente le frecce con impennatura Flu-Flu;
16. Deve essere allestita almeno 1 piazzola dove il tiro deve essere effettuato necessariamente con frecce aventi impennatura Flu-Flu;
17. Preferibilmente dal totem si dovrebbe poter vedere il picchetto ma non il bersaglio; gli arcieri partecipanti, non devono superare il totem;
18. Piazzole con bersaglio da cercare: possono essere realizzate solo se non costituiscono svantaggio per chi tira per primo rispetto agli ultimi;
19. I picchetti di tiro devono essere posizionati in modo da dare la stessa difficoltà di tiro sia agli arcieri destri che a quelli mancini;
20. Il tiro deve essere effettuato con il piede più avanzato a contatto con il picchetto o con tutto il corpo all'interno dell'area di tiro;
21. L'Area di tiro deve essere delimitata su tre lati, tipo una "C". L'arciere deve posizionarsi obbligatoriamente all'interno delle delimitazioni senza oltrepassarle. Dimensioni minime A= 1.0 m e B= 0.5 m ;



22. E' vietato l'uso del binocolo;

Paragrafo V - La Squadra

Vedi capitolo IV Paragrafo IV del Regolamento Sportivo Tiro con l'arco 3D CSAIn

Paragrafo VI - Prime frecce e Lupetti

1. all'interno della propria squadra, tireranno sempre per ultimi;
2. sono esentati dai tiri da postazioni sopraelevate e dai tiri a tempo limitato;
3. In casi assolutamente eccezionali, nelle piazzole con più sagome, è possibile che tirino su un'unica sagoma, tale eventualità deve essere chiaramente indicata sulla tabella di piazzola;

Capitolo V – Il tiro

Paragrafo I - La tecnica di Tiro (le 9 regole di ferro di Giusy Pesenti)

1. *Tenuta della freccia tra indice e medio – anulare. Punto di ancoraggio fisso alla guancia;**
2. *Si raccomanda vivamente, per l'identificazione dello stile che, fissando la cocca all'angolo della bocca (il termine del labbro è perpendicolare all'occhio direttore), indice e pollice si ancorino al condilo (mandibola);**
3. *Che il tempo per detto ancoraggio di concentrazione sia breve e mantenuto circa entro 3 secondi;*
4. *Che l'attimo di intensa concentrazione sul centro del bersaglio avvenga con ambedue gli occhi, senza che questi si basino sul prolungamento della freccia (falso scopo);*
5. *Che in precedenza del tiro non venga puntata la freccia sul bersaglio, ad arco scarico;*
6. *Che, caricando l'arco ispirando dal basso, un braccio spinga mentre l'altro tiri simultaneamente l'arco;*
7. *Che l'arco venga mantenuto in posizione leggermente inclinata;*
8. *Che tutto il corpo, pure leggermente inclinato in avanti e sull'arco, prenda viva parte al tiro;*
9. *Che la punta della freccia, ad arco teso, non fuoriesca più del necessario dalla finestra dello stesso;*

• Solo per chi non utilizza lo sgancio storico

Paragrafo II - Modalità del Tiro

1. All'interno della squadra, l'ordine di tiro è in ordine alfabetico per cognome e a rotazione, l'ultimo arciera della sequenza, tirerà per primo alla piazzola successiva. Il primo arciera della sequenza tirerà per secondo nella piazzola successiva e così via secondo il seguente schema: A, B, C, D - D, A, B, C - C, D, A, B, - B, C, D, A - ecc.; L'esempio riportato si riferisce ad una squadra composta da quattro arcieri, ma è valido qualsiasi ne sia il numero;
2. Ogni serie di frecce deve essere completata in un determinato tempo, stabilito in 2 min. max. Detto tempo viene calcolato da quando l'arciera supera la Tabella di Piazzola;
3. Nella fase di preparazione al tiro è condizione necessaria la valutazione di ostacoli in prossimità del picchetto di tiro, scegliendo adeguatamente la posizione all'interno dell'area delimitata, posizionandosi in modo da poter maneggiare liberamente l'arco eliminando il rischio di urti accidentali;
4. Tutte le fasi del tiro devono avvenire inderogabilmente in direzione del bersaglio o, in caso di bersagli mobili/volo, in direzione della zona appositamente delimitata per il tiro. In caso di inadempienza, alla prima infrazione l'arciera sarà richiamato;
5. Nel caso in cui la tabella di piazzola rechi la scritta "Attendere il Libero", se non già udito, al primo turno di tiro l'arciera dovrà chiedere ad alta voce conferma di piazzola libera;
6. Qualora si incontri durante il percorso il cartello con la dicitura "Dare Libero" è l'ultimo arciera della squadra a transitare nei pressi dello stesso che deve segnalarlo ad alta voce alla squadra che segue;
7. La trazione può essere ripetuta una sola volta per ogni freccia salvo il caso in cui la trazione debba essere ripetuta per evidenti motivi di sicurezza;
8. A trazione iniziata, se una freccia cade dal supporto (tappetino/zeppa), la trazione può essere ripetuta. In ogni caso i tempi devono essere rispettati (paragrafo II comma b);

9. A trazione avvenuta, se una freccia cade a terra, è da considerarsi scoccata se l'arciere non riesce a recuperarla senza superare con i piedi il picchetto di tiro o l'area di tiro appositamente delimitata;
10. Il caso in cui, ad un arciere già sul picchetto di tiro o nell'area di tiro appositamente delimitata, la freccia cada a terra dal supporto (tappetino/zeppa), prima di aver iniziato la trazione, non rientra nel punto precedente; qualora detta freccia fosse irraggiungibile oltre il picchetto di tiro, l'arciere potrà utilizzarne un'altra;
11. Ad un arciere che scocchi un numero di frecce superiore a quello consentito è annullato il punteggio di tutta la serie; nel caso di punteggio uguale a zero l'arciere verrà richiamato;
12. Nell'estrarre le frecce dal bersaglio l'arciere deve accertarsi che non vi siano persone alle proprie spalle in linea con l'estrazione;
13. Un arciere, al di fuori del proprio turno di tiro durante lo svolgimento di una gara, non può per nessun motivo tendere l'arco con una freccia incoccata, né tanto meno scoccarla. In caso di inadempienza l'arciere verrà squalificato. L'unica eccezione sussiste nel caso di rottura dell'arco e/o della corda; l'arciere potrà allora provare il materiale sostituito tirando al massimo tre frecce su un bersaglio, sul quale abbia già concluso il proprio turno di tiro, previa autorizzazione del responsabile di piazzola;
14. Un arciere, per valido motivo, può abbandonare temporaneamente la gara, previa comunicazione al Presidente dell'associazione. In questo caso sarà accompagnato in sicurezza dal personale dell'associazione organizzatrice. La squadra proseguirà la competizione, l'arciere potrà ritornare, ma non potrà recuperare le piazzole già ultimate dalla squadra;
15. E' possibile ripristinare l'arco e/o i suoi accessori ai valori corretti, previa autorizzazione del Responsabile di piazzola solo nel caso in cui l'arco perda la taratura iniziale o si renda necessario intervenire per la manutenzione di parti danneggiate;

Capitolo VI – I Punteggi

Paragrafo I - Registrazione del punteggio

1. La tabella segnapunti deve riportare il nome dell'arciere, il suo numero di tessera (pass gare C.S.A.In. o tessera C.S.A.In.), il codice della Associazione di appartenenza, la classe, la categoria e eventuale identificativo della freccia. Dati omessi o non veritieri comportano l'esclusione dalla classifica. Tale registrazione è a cura dell'arciere che si assume la totale responsabilità di quanto scritto;
2. Il responsabile di piazzola è responsabile del ritiro e della consegna delle Tabelle Segnapunti all'inizio e alla fine della gara;
3. Il punteggio viene registrato dai due marcatori nel modo previsto da ogni specialità. Conclusa la gara, le Tabelle devono essere firmate dai marcatori e dall'arciere che, in tal modo, conferma il proprio punteggio. Nessun reclamo sul proprio punteggio può essere avanzato dopo la firma. Le Tabelle Segnapunti dei marcatori devono essere firmate dal responsabile di piazzola;

4. Non è consentito avvicinarsi ad un bersaglio e superare i picchetti di tiro, fino a che tutti gli arcieri della propria squadra abbiano eseguito i tiri. Ai trasgressori è annullato il punteggio di quella piazzola; se recidivi verranno squalificati;
5. Le frecce devono sempre rimanere conficcate nei bersagli, salvo le piazzole ad “abbattimento”, fino al momento della registrazione del punteggio, penetrandovi con la punta. Le frecce che trapassano il bersaglio senza rimanere impiantate non sono valide, tale evento deve essere immediatamente segnalato all’organizzazione;
6. Una freccia che colpisce il bersaglio deviata da un ostacolo qualsiasi o in seguito ad un rimbalzo sul terreno è considerata valida. Nei bersagli 3D, per determinare il punteggio, si considera il primo punto di impatto sulla sagoma;
7. Una freccia che penetra nella cocca di un'altra rimanendovi infissa ha lo stesso punteggio di quella colpita;
8. I punteggi differiscono in relazione alle varie specialità e alla parte colpita (sagoma, spot). Nel caso in cui venga colpita la linea di delimitazione fra due zone di differente punteggio, affinché venga assegnato il punteggio superiore, l’asta della freccia deve almeno toccare (tangenza) la linea esterna.
9. Il punteggio viene registrato dopo che tutti gli arcieri hanno effettuato i tiri. Nei bersagli di gruppo 4 o nei tiri a Volo, a discrezione del responsabile di piazzola, si può eseguire la registrazione del punteggio dopo il tiro di tre arcieri. Solo gli arcieri che hanno effettuato i tiri, previa autorizzazione del responsabile di piazzola, possono avvicinarsi al bersaglio per controllare il punteggio comunicarlo ai marcatori e recuperare le frecce;
10. Né il bersaglio né le frecce devono essere toccati fino a che tutti i punti siano stati registrati. L’inosservanza di tale norma implica l’annullamento del punteggio dell’arciere inadempiente. Nel caso in cui una freccia impatti al di sotto della sagoma, il responsabile di piazzola potrà muovere leggermente quest’ultima per verificarne il punteggio. Tale operazione avverrà comunque dopo la registrazione del punteggio di tutte le altre frecce;
11. Un arciere che abbandona la gara prima del termine ufficiale, dovrà firmare le proprie Tabelle Segnapunti lasciandole in custodia al responsabile di piazzola. Sarà tenuto valido il punteggio ottenuto fino a quel momento. Le tabelle segnapunti non firmate non sono ritenute valide e di conseguenza verrà annullato l'intero punteggio eventualmente conseguito;
12. Per ciascuna classe e categoria, il vincitore è l'arciere che totalizza il maggior punteggio. A parità di punteggio il vincitore è l’arciere con il più alto numero di Spot; se sussiste ancora parità è decretato l'ex equo; la classifica verrà stilata per tutte le classi e categorie presenti;