

Tiro con la fionda



Regole di gioco

Il presente regola la disciplina del Tiro con la Fionda a carattere sportivo

Art. 1- Categorie di Tiro e modalità di assegnazione alle stesse;

Uomini :

Categoria JUNIOR– fino ad 14 anni - suddivisa in :

- 1)- **Fionda Nuda** – Fionda priva di Mirino Bilanceri, appoggi di alcun Genere.
- 2)- **Fionda Integrale** – Con Mirino Bilanceri, poggia Braccio.

Categoria SENIOR – da 15 anni - suddivisa in :

- 1)- **Fionda Nuda** – Fionda priva di Mirino Bilanceri, appoggi di alcun Genere.
- 2)- **Fionda Integrale** – Con Mirino Bilanceri, poggia Braccio.

Le categorie - SENIOR 1) Fionda Nuda e - SENIOR 2) Fionda Integrale - sono suddivise a loro volta in numero 3 Classi di Merito :

Classi

- A**
- B** Per Fionda Nuda
- C**

Donne:

Categoria Senior Donne - da 15 anni :

- A)- **Fionda Nuda** – Fionda priva di Mirino Bilanceri, appoggi di alcun Genere.
- B)- **Fionda Integrale** – Con : Mirino Bilanceri e poggia Braccio.

Categoria Junior Donne - fino a 14 anni.

- A)- **Fionda Nuda** – Fionda priva di Mirino Bilanceri, appoggi di alcun Genere.
- B)- **Fionda Integrale** – Con : Mirino Bilanceri e poggia Braccio

Art. 2 - Norme Tecniche

La Fionda Di Tiro:

La fionda dovrà essere costituita da una forcilla di legno o metallo o simile, alle cui estremità è fissato un elastico.

La forcilla potrà essere costituita sotto forma di corpo unico, oppure dall' unione di un corpo centrale detto "manico" sul quale sono inseriti gli archetti ricurvi alle cui estremità viene assicurato l'elastico.

Tipologie di Fionda

Fionda Nuda

La Fionda potrà essere di qualsiasi materiale e Forma; non dovrà avere nessun tipo di appoggio che ne garantisca la stabilità e non dovrà avere ne mirini ne accessori di bilanciamento.

La fionda dovrà avere le seguenti dimensioni : Larghezza max della forcina cm 12 – altezza max della fionda cm 25.

Fionda Integrale

La Fionda potrà essere di qualsiasi materiale e Forma; dovrà essere munita di bracciolo di appoggio che ne garantisca la stabilità dovrà essere munita di mirino e bilancieri.

Si precisa comunque che la Fionda dotata anche di uno solo dei componenti descritti sopra (e/o Mirino e/o Bracciolo e/o Bilanceri) sarà comunque considerata Fionda integrale.

La fionda dovrà avere le seguenti dimensioni : Larghezza max della forcina cm 12 – altezza max della fionda cm 25.

Munizioni:

Per Categorie 1) JUNIOR - Categorie 1) SENIOR e Categoria Donne – le munizioni dovranno essere di forma sferica e costituite di qualsiasi materiale.

Le dimensioni delle sfere dovranno avere un diametro compreso tra i 7,00 mm e i 15,00 mm.

Art. 3 - Bersagli

Bersaglio Mod. “GIOCHI DE LE PORTE”

Il Bersaglio è costituito da tre dischi in materiale Ceramico (Terracotta di facile rottura) – e/o Carta e/o Dischi Infrangibili di altro materiale; (si precisa che nel caso in cui venga utilizzato il bersaglio in carta si dovranno adottare dispositivi sonori o dispositivi luminosi che segnalino la visuale colpita).

Ciascun disco potrà essere alternativamente di colore Bianco su sfondo nero e/o di colore nero su sfondo bianco e comunque al centro dovrà presentare un cuore di colore rosso;

Due tipi di disposizione delle visuali : Fig. A – Fig. B come a tergo.

1) Disco alto a Sinistra e/o primo Disco da Sinistra (Per La Fig. B) - Diametro 20 cm – Punteggio attribuito Punti 10;

2) Disco Centrale e/o secondo Disco da Sinistra (Per La Fig. B) - Diametro di 15 cm. – Punteggio attribuito Punti 20;

3) Disco in Basso a Destra e/o terzo Disco da Sinistra (Per La Fig. B) - Diametro 10 Cm . Punteggio attribuito Punti 30;

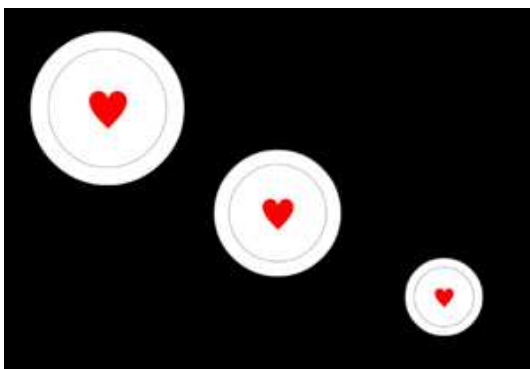


Fig. A

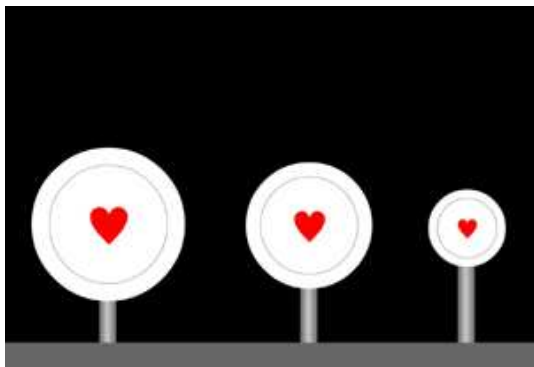


Fig. B
Disp. B – Bersaglio con Dischi Infrangibili a Caduta

Bersaglio per categorie 1) A – 2) A 3) A e Categoria 1) A - Donne .

Art. 4 - Distanze di Tiro

A) Distanze Ordinarie (per tutti i campionati):

Metri 20 - Per le Tutte le Categorie di Tiro.

Ciascun Tiratore dovrà restare con entrambe le gambe al di là della Linea che delimita la distanza di Tiro – Pena la squalifica.

B) Distanze Hunter – per particolari tornei e gare con specifica indicazione

Per tutte le Categorie di Tiro

a) Light - 10 metri

b) Hot - 12 Metri

(Le distanze hunter vengono utilizzate anche come distanze scuola, al fine di poter agevolare chi si avvicina alla disciplina)

Art. 5 - Serie di Tiro e Tempo di esecuzione

Per tutte le categorie:

Ogni tiratore avrà a disposizione 3 tiri e per l'esecuzione di ogn'uno disporrà di 30 secondi – Il tiro fuori termine verrà considerato nullo e non conteggiato.

Il tempo per effettuare il singolo tiro partirà solo quando il Giudice di Campo darà il segnale d'avvio e verrà fermato solo quando lo stesso giudice ne decreterà la fine – Il Giudice prima dell'avvio di ogni tiro dovrà preventivamente chiedere al Tiratore "il Pronti" ed una volta che lo stesso tiratore abbia risposto affermativamente potrà dare inizio al conteggio del tempo.

Art. 6 - Sequenza di tiro

Per tutte le categorie

Ogni tiratore dovrà effettuare un singolo tiro per ciascuna visuale del bersaglio.



Art. 7 - Assegnazione del Punteggio

Tiro su Bersaglio Mod. Giochi de le Porte:

- a) Il punteggio assegnato per ciascun tiro effettuato sarà quello corrispondente alla visuale (Disco) colpita – si veda come descritto all'art. 3 sez. Bersagli.
- b) In ogni serie di tiro ciascun disco non potrà essere colpito che una volta.

Art. 8 - Giudici Di Gara

La Commissione dei Giudici di Gara, sia per singola giornata di campionato sia per torneo, è composta da 4 Giudici:

A) **Un Giudice Maggiore** (o di Campo) che non può in nessun caso rivestire il ruolo di Atleta nell'evento che presiede e viene nominato dalla Società organizzatrice dell'evento.

Il Giudice Maggiore:

Prende il tempo per l'esecuzione di ogni singolo tiro;
Controlla il regolare svolgimento delle gare nel rispetto del presente regolamento.

Quattro Giudici di Linea

Potranno rivestire il ruolo di Giudice Linea anche atleti partecipanti all'evento

Nel caso in cui i Giudici Linea Atleti e quindi partecipanti alla Giornata di Campionato o al Torneo, dovranno effettuare le loro serie in tre diverse batterie ciascuno, e non potranno in nessun caso essere giudici di se stessi.

Ogni società partecipante alla Giornata di Campionato od al torneo dovrà presentare almeno un Giudice, nel caso ci siano più di tre società partecipanti la scelta dei tre giudici avverrà in base a sorteggio.

Ciascun Giudice sarà preposto ad una Corsia di tiro e quindi ad un atleta

Nel caso ci siano un numero di postazioni di tiro superiori a Quattro i diversi giudici dovranno alternarsi sulle singole corsie.

Il Giudice, durante l'esecuzione, sarà posto alle spalle del fondatore ed avrà l'onere di verificare ciascun tiro, attribuendo insieme al giudice maggiore il punteggio ottenuto.

I quattro Giudici di linea insieme al Giudice Maggiore prendono decisioni circa sanzioni, squalifiche, attribuzione di punteggi.

Le decisioni prese dalla Commissione ed ogni attribuzione comminata avverrà in base al giudizio della maggioranza dei Stessi.

Art. 10 Campo di Gara

Il campo di gara avrà le seguenti dimensioni: Lunghezza 23 metri – Larghezza da un minimo di 5 metri a un massimo di 20 metri e sarà suddiviso in corsie .

Ogni corsia avrà una lunghezza di 23 metri ed una larghezza di 1,5 metri.

Ogni corsia sarà numerata in ordine crescente da Sinistra a destra

Alla fine della corsia sarà posto il bersaglio di tiro, dietro al quale sarà posta una rete batti sfere di sicurezza.

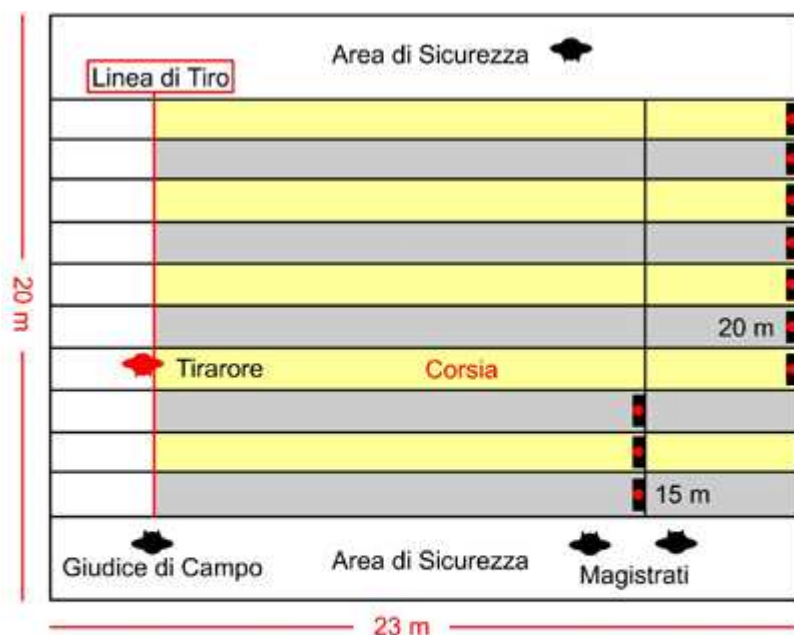
Ogni tiratore avrà a disposizione una singola corsia e potrà avere al suo fianco solo un'altra persona tecnico - accompagnatore.

Nessun'altra persona potrà accedere all'area delle corsie se non il Giudice di Campo ed i Magistrati
 Il tiratore sarà posto alla distanza di tiro in base alla categoria di appartenenza (20m o 15m).

Posizionamento dei Giudici nel campo di gara :

Giudice Maggiore - sarà con il cronometro sulla linea dei Tiratori .

Giudici di Linea- saranno uno per ogni corsia di Tiro, alle spalle di ogni tiratore.



LEGENDA:

-  Giudice
-  Tiratore
-  Bersaglio

Esempio di campo di Gara a 10 Corsie.