



Organizz.:

Località:

Data:

Cognome:

Nome:

N° Tess.: N° Pett.:

Compagnia:

Classe

- Cuccioli F.
- Cuccioli M.
- Scout F.
- Scout M.
- Cacciatori F.
- Cacciatori M.

Categoria

- Arco Storico
- Longbow
- Ricurvo
- Compound
- Stile Libero
- Stile Lib. Illim.
- Ospiti

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	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Tot Spot

BATTUTA

A	Piazz.	1			2			3			Totale piazz.	Totale progr.
		S.S.	Spot	Sag.	S.S.	Spot	Sag.	S.S.	Spot	Sag.		
1		13	11	7	13	11	7	13	11	7		
2		13	11	7	13	11	7	13	11	7		
3		13	11	7	13	11	7	13	11	7		
4		13	11	7	13	11	7	13	11	7		
5		13	11	7	13	11	7	13	11	7		
6		13	11	7	13	11	7	13	11	7		
7		13	11	7	13	11	7	13	11	7		
8		13	11	7	13	11	7	13	11	7		
9		13	11	7	13	11	7	13	11	7		
10		13	11	7	13	11	7	13	11	7		
11		13	11	7	13	11	7	13	11	7		
12		13	11	7	13	11	7	13	11	7		
13		13	11	7	13	11	7	13	11	7		
14		13	11	7	13	11	7	13	11	7		

S.S. + + =
 Spot + + =

L'Arciere

B	Piazz.	1			2			3			Totale piazz.	Totale progr.
		S.S.	Spot	Sag.	S.S.	Spot	Sag.	S.S.	Spot	Sag.		
1		13	11	7	13	11	7	13	11	7		
2		13	11	7	13	11	7	13	11	7		
3		13	11	7	13	11	7	13	11	7		
4		13	11	7	13	11	7	13	11	7		
5		13	11	7	13	11	7	13	11	7		
6		13	11	7	13	11	7	13	11	7		
7		13	11	7	13	11	7	13	11	7		
8		13	11	7	13	11	7	13	11	7		
9		13	11	7	13	11	7	13	11	7		
10		13	11	7	13	11	7	13	11	7		
11		13	11	7	13	11	7	13	11	7		
12		13	11	7	13	11	7	13	11	7		
13		13	11	7	13	11	7	13	11	7		
14		13	11	7	13	11	7	13	11	7		

S.S. + + =
 Spot + + =

Il Marcatore

Art. 4 - TIRO ALLA SAGOMA FISSA E MOBILE “BATTUTA”

Art. 4.1 - Percorso

- a) Il percorso della Battuta è composto da 48 bersagli e 28 piazzole. Ogni piazzola deve essere chiaramente indicata da un numero progressivo.
- b) Ogni arciere, su ogni sagoma, deve scoccare una sola freccia.
- c) Le 48 sagome sono così ripartite:
 - 1) 14 sagome singole cui corrispondono 14 piazzole indicate da altrettanti picchetti.
 - 2) 4 sagome mobili cui corrispondono 4 piazzole indicate da altrettanti picchetti.
 - 3) 18 sagome in 6 gruppi di 3 (simulazione di "branco") cui corrispondono 6 piazzole indicate da altrettanti picchetti. In ogni "branco" le sagome devono rappresentare animali della stessa specie ma non necessariamente dello stesso Gruppo. Il bersaglio più lontano qualifica la piazzola. Nel tiro al "branco" (gruppo di 3 sagome) è scoccata una freccia per ogni sagoma del "branco". La sequenza di tiro è obbligatoriamente in allontanamento, dal più vicino al più lontano. Durante la registrazione del punteggio, la sommatoria progressiva si interrompe al primo bersaglio non colpito. I bersagli vanno disposti a distanze diverse dal picchetto e non completamente sovrapposti otticamente. Per ogni "branco" deve essere indicato sulla tabella di piazzola il posizionamento dei bersagli con le lettere A, B, C. Le frecce vanno tirate secondo l'ordine progressivo alfabetico.
 - 4) 12 sagome in 4 gruppi di 3 a tempo limitato cui corrispondono 4 piazzole indicate da altrettanti picchetti. In ogni gruppo le sagome non devono necessariamente rappresentare animali della stessa specie né dello stesso gruppo. Le tre sagome di ogni gruppo vanno disposte a tre distanze diverse dal picchetto, non completamente sovrapposte otticamente. Sulla tabella di piazzola deve essere indicato il posizionamento dei bersagli con le lettere A, B, C. Le frecce vanno tirate secondo l'ordine progressivo alfabetico. Nelle piazzole a tempo limitato si somma il punteggio delle tre frecce, anche se vi sono frecce non a punto.
- d) I bersagli devono essere obbligatoriamente così suddivisi, secondo le rispettive distanze massime di tiro:
 - Gruppo 1 - Distanza massima m. 40 - 1 branco, 1 gruppo a tempo, 4 sagome singole.
 - Gruppo 2 - Distanza massima m. 40 - 1 branco, 1 gruppo a tempo, 3 sagome singole, 2 mobili.
 - Gruppo 3 - Distanza massima m. 30 - 1 branco, 1 gruppo a tempo, 3 sagome singole, 2 mobili.
 - Gruppo 4 - Distanza massima m. 20 - 1 branco, 1 gruppo a tempo, 4 sagome singole.
1 branco di Gruppo 1 o 2 (a discrezione della Compagnia organizzatrice).
1 branco di Gruppo 3 o 4 (a discrezione della Compagnia organizzatrice).
- e) Su tutto il percorso almeno 14 sagome devono essere parzialmente nascoste od opportunamente mimetizzate.
- e) 10 frecce devono obbligatoriamente essere scoccate in ginocchio.
- f) Si tirano in totale 48 frecce.

Art. 4.2 - Punteggio

- a) Super Spot: 13 punti
- b) Spot: 11 punti
- c) Sagoma: 7 punti



HELLONET

Gestione e integrazione
di Data Base nella rete