GARE 3D

# IL CONTROLLO DEL CAMPO NELLE GARE 3D

Rev.2 Mese MARZO
2026

# SOMMARIO

- Chiarimenti
- Verifica sicurezza
- Verifica  percorso gara
- Verifica area  ritrovo
- Cosa fare il giorno della gara

# SOMMARIO

- **Chiarimenti**
- Verifica sicurezza
- Verifica  percorso gara
- Verifica area  ritrovo
- Cosa fare il giorno della gara

# CHIARIMENTI

Su cosa focalizzare la nostra attenzione?

**SICUREZZA**

**REGOLARITA' DEL CAMPO**

# SOMMARIO

- Chiarimenti
- **Verifica sicurezza**
- Verifica  percorso gara
- Verifica area  ritrovo
- Cosa fare il giorno della gara

# VERIFICA SICUREZZA

Ricordatevi che il campo DEVE essere pronto per il controllo almeno per le 14 del giorno precedente la competizione. 16 ore prima per i campionati italiani.

 Art. 9.1.1.13 RTT

Effettuare il controllo sempre con personale dell'organizzazione che lo conosce e che non parteciperà,ovviamente, alla competizione.

Andate sempre avanti voi in modo da verificare immediatamente sia la sicurezza che la chiara tracciatura. Se del caso fate aggiungere frecce o indicazioni. ( es. recupero e ritorno).  Art. 9.1.1.10 RTT

# VERIFICA SICUREZZA

Si devono individuare al meglio le potenziali cause di pericolo e ridurle al minimo , non fidarsi del non può  succedere.

Se siamo più colleghi che opereranno su quel campo è consigliabile  effettuare il controllo insieme.

Verificate nei tiri terra cielo che in caso di mancato impatto dietro la sagoma ci sia la sicurezza necessaria.

Se possibile fatevi dare una mappa del percorso. Sarà più facile vedere se le linee di tiro possono interferire con altre piazzole o con aree di passaggio.

Verificate  che la  linea del  tiro non coincida con un passaggio o uno stazionamento di atleti in attesa o con un percorso alternativo.

# VERIFICA SICUREZZA

Gli spettatori , presenti soprattutto nelle fasi finali devono essere  tenuti alla spalle dei tiratori ad una distanza non inferiore  ai 5-10  metri.

Controllate sempre le previsioni meteo per il giorno della gara. In caso di possibili piogge  predisponete i l posizionamento di funi o altro per facilitare  il transito degli atleti, soprattutto nei tratti più difficili.

# SOMMARIO

- Chiarimenti
- Verifica sicurezza
- **Verifica  percorso gara**
- Verifica area  ritrovo
- Cosa fare il giorno della gara

# VERIFICA PERCORSO DI GARA

Sul percorso tireranno diverse divisioni alle seguenti distanze:

| COLORE PICCHETTO | DISTANZA | DIVISIONI AMMESSE |
|---|---|---|
| ROSSO | 5 -45 | COMPOUND |
| BLU | 5 - 30 | NUDO<br>ISTINTIVO<br>LONG BOW |

# VERIFICA PERCORSO DI GARA

Tra foto e picchetto ci devono essere tra 5 e 10 mt Art 9.2.3 RTT

Ricordatevi che tra stop e picchetto ci sono tra 5 e 10 mt.

Dalla foto si deve vedere la sagoma ma non in linea diretta in modo da non poter stimare la distanza.

Le piazzole di tiro vanno numerate progressivamente dalla 1 alla 24 Art 9.1.1.8 RTT

.

# VERIFICA PERCORSO DI GARA

Prima del controllo fatevi dare l'elenco sagome /distanze dall'organizzazione.

Verificate se del caso l'altezza massima 1800 slm e il dislivello massimo 100 mt  Art 9.1.1.3 RTT

Controllate che il punto più lontano sia al max a 1 km o 15 minuti  Art 9.1.1.1 RTT

Verificate che ci sia un percorso alternativo.  Art 9.1.1.2 RTT

# VERIFICA PERCORSO DI GARA

Non lasciate posizionare alla distanza minima o massima prevista un sagoma. Tenete sempre un po' di margine e ricordatevi che non esistono tolleranze.

Effettuate le misurazioni con precisione da un'altezza di 1,5 mt dal suolo.

Non usate telemetri sono poco affidabili in condizioni di poca o tanta luce.

Usate bindella prestando attenzione che sia sempre tesa o usate metri laser.

Ricordatevi che la misura  presa con la bindella può essere leggermente inferiore a quella reale soprattutto alle lunghe distanze.

# VERIFICA PERCORSO DI GARA

Verificate che la  fotografia rappresenti l'animale e che il verso a destra o a sinistra corrisponda.

Verificate che sia chiaro lo spot su cui tirare altrimenti  annullate  con una croce sulla foto quello che potrebbe creare dubbio.

Controllate che le sagome di piccoli animali siano da 2 a 4  Art  9.1.1.5 RTT

# VERIFICA PERCORSO DI GARA

Verificare che il tiro sia comodo per tiratori sia destri che mancini da entrambi i lati del picchetto  Art 23.1.3 RTT

Controllate che non ci siano alberi o rami lateralmente al tiro e che in alto lo spazio sia sufficiente al passaggio delle frecce anche per tiratori che utilizzino un basso libbraggio.

Ricordatevi che In caso di più sagome il colore e il posizionamento deve essere identico.

La sagoma deve essere completamente visibile, chinatevi per simulare atleti bassi es. 1,50 cm  Art 9.1.1.6 RTT

# VERIFICA PERCORSO DI GARA

Verificate che le sagome siano fissate saldamente.

Verificate l'integrità delle linee dello spot

Evitate bersagli davanti a rocce o alberi, le frecce potrebbero deteriorasti in caso di mancato impatto con la sagoma.

Verificate che i contorni di eventuali zoccoli o parti di punteggio non valide siano ben definiti. Altrimenti vanno scontornati per evitare contestazioni.

Verificate che siano stati posizionati sacchetti per la spazzatura lungo il percorso.

# SOMMARIO

- Chiarimenti
- Verifica sicurezza
- Verifica  percorso gara
- **Verifica area  ritrovo**
- Cosa fare il giorno della gara

# VERIFICA AREA DI RITROVO

Controllate  che al punto di ritrovo sia stata identificata un'area per i tecnici da utilizzare in gara valido per i campionati italiani.

Verificate e definite al meglio i metodi di comunicazione ( radio o cellulari) con organizzazione, al fine di non incorrere in problemi durante la competizione.

# SOMMARIO

- Chiarimenti
- Verifica sicurezza
- Verifica  percorso gara
- Verifica area  ritrovo
- **Cosa fare il giorno della gara**

# COSA FARE IL GIORNO DELLA GARA

Rifare il giro completo verificando:

- Che i numeri di piazzola e le foto siano al loro posto.

- Che la sagoma sia ancora correttamente posizionata

- Che i picchetti siano tutti ben infissi.

- Che con l'umidità della notte non si sia spostato qualche ramo e che ostruisca il tiro.




# GRAZIE PER L'ATTENZIONE!

# **FINE**