CORSO DIRETTORE DEI TIRI

AGGIORNAMENTO

ACQUISIZIONE QUALIFICA

Rev. Novembre 2025

SOMMARIO

- Definizione e Requisiti
- Ruolo e Funzioni del DdT
- Preparazione alla gara
- Svolgimento della gara
- Sequenze di Tiro
- DdT nel ruolo di Giudice di Gara

SOMMARIO

- **Definizione e Requisiti**
- Ruolo e Funzioni del DdT
- Preparazione alla gara
- Svolgimento della gara
- Sequenze di Tiro
- DdT nel ruolo di Giudice di Gara

DEFINIZIONE E REQUISITI

*Il **Direttore dei Tiri** è, assieme ai Giudici, un **Ufficiale di Gara***
(Art. 4.1 RUG)

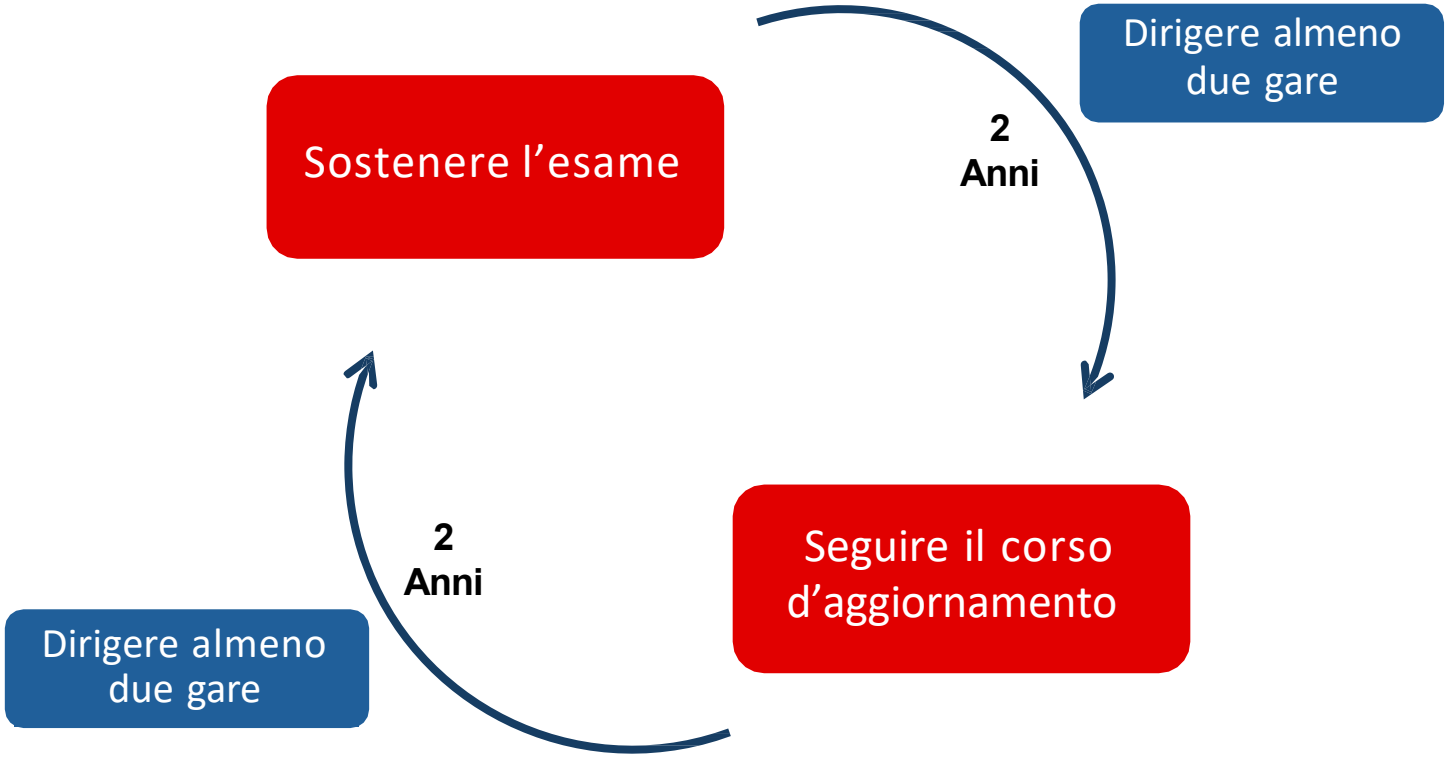
Il suo ruolo e i suoi compiti sono disciplinati, oltre che dal Regolamento Tecnico, anche dal **Regolamento Ufficiali di Gara**

Per dirigere una gara è necessario:

- Essere **iscritti all'albo** dei Direttori dei Tiri
- Essere in possesso di un **certificato medico** di idoneità sportiva, **anche non agonistico** (Circ. Fed. 30/2015)

DEFINIZIONE E REQUISITI

Criteri di permanenza e valutazione



SOMMARIO

- Definizione e Requisiti
- **Ruolo e Funzioni del DdT**
- Preparazione alla gara
- Svolgimento della gara
- Sequenze di Tiro
- DdT nel ruolo di Giudice di Gara

RUOLO E FUNZIONI DEL DdT

Art. 10.2 RTT Libro 2

Il Direttore dei Tiri è responsabile della direzione del tiro, della sorveglianza nonché dell'ordinato e sicuro svolgimento degli stessi (Art. 1.3 RUG)

Tra le sue funzioni rientrano:





Controllo sui **tempi della competizione**

Gestione dei dispositivi per il controllo dei tempi di tiro

Direzione dell'**ordine di occupazione** della linea di tiro

Verifica sulle **misure di sicurezza**

Controllo del **personale sul campo** e **del pubblico**

Gestione degli **annunci**





RUOLO E FUNZIONI DEL DdT

Art. 8.3 RUG

Quando si ricopre il ruolo di DdT

Non è possibile ricoprire **altri ruoli organizzativi**

Non è possibile **gareggiare**, nemmeno se la gara si svolge su più turni

Si **indossa la divisa societaria** oppure, se messa a disposizione dal Comitato Regionale di competenza, la divisa da Direttore dei Tiri

È doveroso adottare un **comportamento professionale** e mantenere la **concentrazione** durante tutta la competizione

RUOLO E FUNZIONI DEL DdT

Per svolgere al meglio le sue funzioni, il DdT collabora con diverse figure:

Responsabile dell'organizzazione

Gli Organizzatori potranno **nominare degli assistenti**, se necessario e a propria discrezione, per aiutare il Direttore dei Tiri ad assolvere i propri compiti (Art. 10.1.2 RTT Libro 2)

Giudici di Gara

Si consultano con il Giudice di Gara per le questioni che possono sorgere riguardo i tiri (Art. 3.12.1.5 RTT Libro 2)

RUOLO E FUNZIONI DEL DdT

Per svolgere al meglio le sue funzioni, il DdT collabora con diverse figure:

Addetti alla Stampa – Media

Il DdT si interfaccia con fotografi o cameramen per indicare loro le zone in cui possono svolgere il loro lavoro

Speaker

Con il DdT gestisce gli annunci durante la competizione

Commissari di Campo

Collaborano con il DdT per problematiche che possono insorgere inerenti il campo di gara

SOMMARIO

- Definizione e Requisiti
- Ruolo e Funzioni del DdT
- **Preparazione alla gara**
- Svolgimento della gara
- Sequenze di Tiro
- DdT nel ruolo di Giudice di Gara

PREPARAZIONE ALLA GARA

Il buon svolgimento di una competizione è strettamente correlato all'operato del DdT, a cui si richiede quindi un'ottima preparazione



Conoscenza approfondita dei **regolamenti**, soprattutto eventuali modifiche o aggiornamenti



Conoscere il programma della gara da dirigere

PREPARAZIONE ALLA GARA

Predisposizione del materiale

Il DdT deve informarsi su **quale sistema** di controllo dei tempi dovrà utilizzare e **verificarne il corretto funzionamento**

- Chronotir
- Danage
- Altre centraline
- Software con monitor (ArcheryClock)
- Sistemi semi-manuali
- Sistemi manuali







PREPARAZIONE ALLA GARA

Predisposizione del materiale

Il DdT deve assicurarsi di **conoscere a fondo il funzionamento** del sistema scelto ed **essere a suo agio** nell'utilizzo

Deve anche predisporre **sistemi ausiliari** in previsione di un ipotetico guasto del sistema in uso

Pannelli: devono avere una **dimensione minima di 120cm x 80cm**. Dovranno essere **ben montati** per resistere al vento e devono essere **facili e veloci da girare** per mostrare entrambi i lati. **Un lato dei pannelli sarà verde ed il retro sarà giallo** (Art. 7.2.5.2 RTT Libro 2)

Bandierine: **rossa**, **verde** e **gialla** da utilizzare come il semaforo

PREPARAZIONE ALLA GARA

Predisposizione del materiale

Il DdT nella propria postazione deve sempre essere munito di **cronometro** e **fischietto**

Sono infatti fondamentali per la **direzione dei tiri manuale** (anche eventuali recuperi), per **monitorare i periodi di pausa** (cronometro) e per dare eventuali **segnali di pericolo** (fischietto)

Nella postazione del DdT è inoltre opportuno predisporre

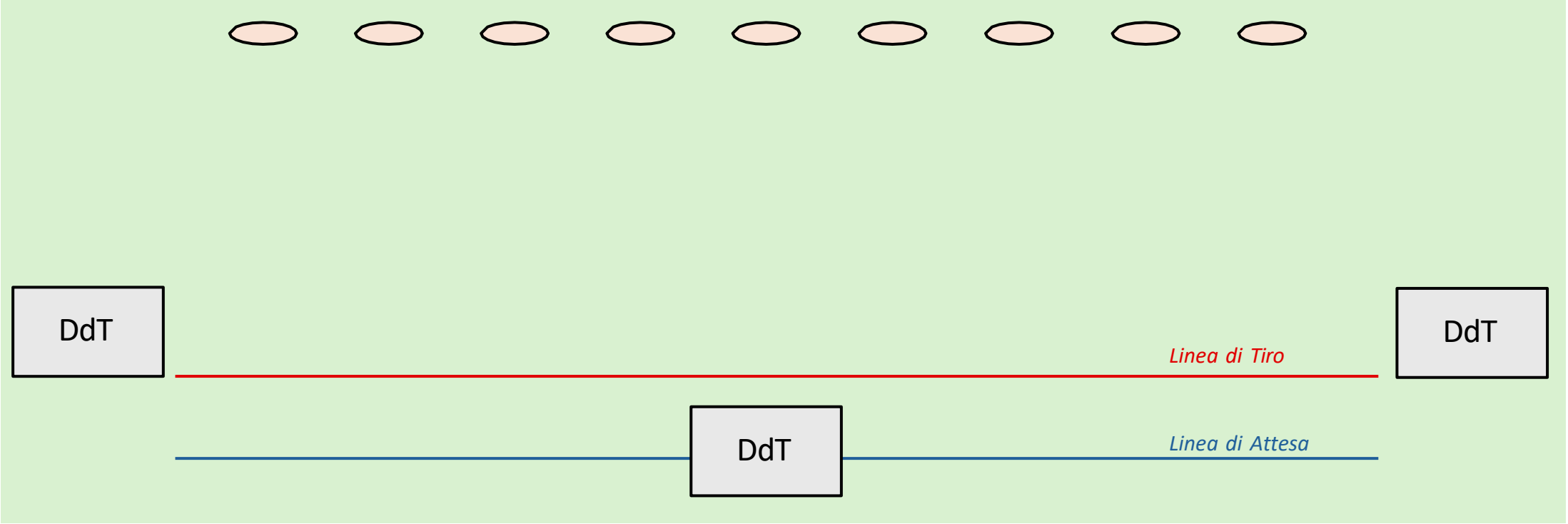
- il **registro delle volée** in modo da tenere traccia dell'andamento della gara e registrare eventuali recuperi
- il **registro delle frecce perse**

I moduli sono reperibili sul sito «Giudici di Gara FITArco»
nella sezione «Moduli per gare o eventi federali»

PREPARAZIONE ALLA GARA

Posizione del DdT e della centralina

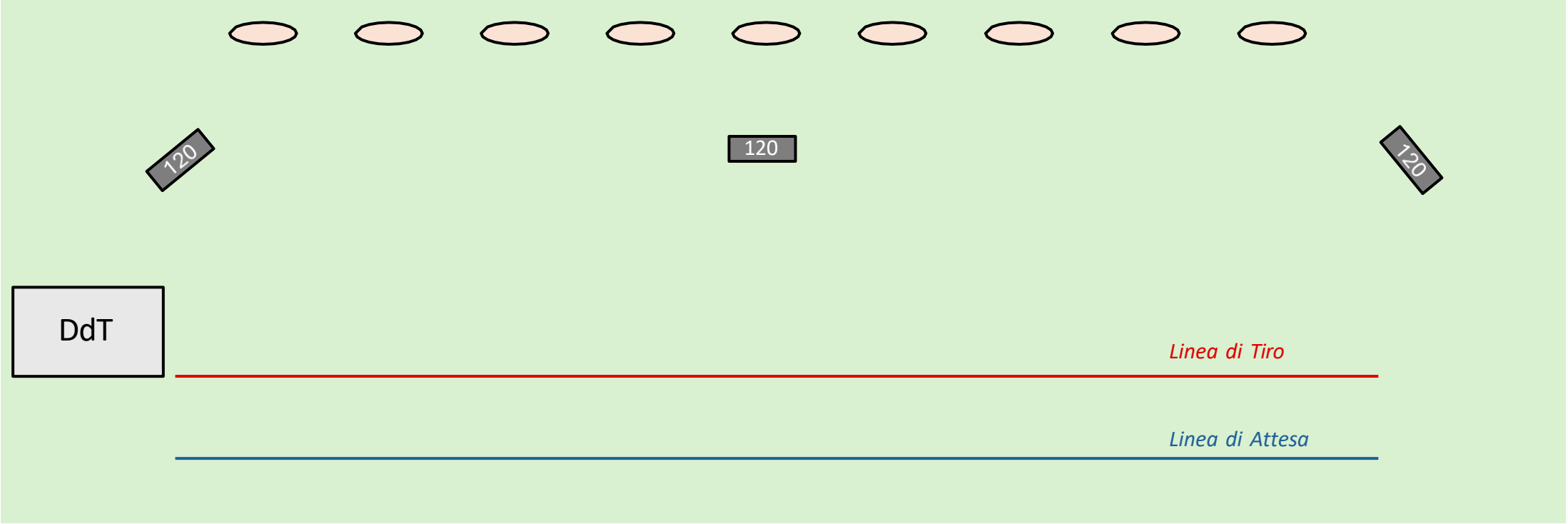
La **posizione del DdT** deve essere tale da avere una **completa visione del campo di gara** e preferibilmente deve essere **rialzata da terra**



PREPARAZIONE ALLA GARA

Posizione del DdT e della centralina

La **posizione dei contasecondi e/o semafori** deve essere tale da favorire un'ottima visione per tutti gli atleti sulla linea di tiro e ad una distanza inferiore alla distanza minima di tiro



PREPARAZIONE ALLA GARA

Ispezione del campo gara

Il DdT deve essere a conoscenza delle **misure di sicurezza** messe in essere dall'organizzazione

È dunque opportuno che prenda confidenza con il campo individuando tutti i **punti di accesso**, lo **spazio dedicato al pubblico** e gli eventuali **aspetti di pericolo**



PREPARAZIONE ALLA GARA

Dialogo con il Giudice di Gara

È sempre buona norma **confrontarsi con il GdG** prima della competizione riguardo la **gestione dei recuperi e dei rimbalzi**

Il DdT è a conoscenza delle caratteristiche tecniche del sistema di controllo dei tempi, quindi può indicare quale sia la gestione meno complicata per questi avvenimenti



SOMMARIO

- Definizione e Requisiti
- Ruolo e Funzioni del DdT
- Preparazione alla gara
- **Svolgimento della gara**
- Sequenze di Tiro
- DdT nel ruolo di Giudice di Gara

SVOLGIMENTO DELLA GARA

Art. 7.2.5 RTT Libro 2

Il Direttore dei Tiri controllerà:

- l'**inizio** e la **fine di ogni tempo limite**, con un fischietto o con un dispositivo che dia **segnalazioni acustiche ben udibili**

- **ogni tempo limite** per mezzo di **orologi digitali**, **semafori**, **bandiere**, **pannelli** e/o altro semplice dispositivo, in aggiunta al segnale sonoro sopra descritto.

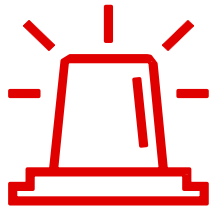
In caso di piccola discrepanza tra il controllo acustico del tempo e quello visivo, sarà **prioritario il dispositivo acustico**
Inoltre l'orologio contasecondi prevale sul semaforo

SVOLGIMENTO DELLA GARA

Art. 10.2.4 RTT Libro 2

In caso di emergenza il DdT darà una **serie di non meno cinque segnali acustici** per indicare che i tiri devono cessare.

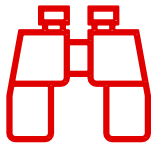
Se per qualsiasi ragione, i tiri venissero interrotti nel corso di una serie, verrà dato **un solo segnale acustico** per annunciare la loro **ripresa**



SVOLGIMENTO DELLA GARA

Ogniqualvolta la **linea di tiro** viene **liberata da tutti gli arcieri**, sarà dato immediatamente il **segnale appropriato per il cambio o per la registrazione dei punteggi** a meno che gli arbitri (giudici di gara) non siano stati informati sulla presenza di arcieri che ancora devono tirare tutte le frecce

(Art. 13.5.3 RTT Libro 3)



Il Direttore dei Tiri si dovrà assicurare che, **dopo la registrazione del punteggio**, non sia rimasta **alcuna freccia sui battifreccia** prima che venga dato segnale di riprendere i tiri

(Art. 14.3 RTT Libro 3)

SVOLGIMENTO DELLA GARA

Rimbalzi e Recuperi

Quando si verifica un rimbalzo o se una freccia rimane penzolante:

Interruzione dei tiri

Quando tutti gli arcieri che si trovano sulla linea di tiro per quella serie hanno **terminato di tirare** le loro frecce oppure sia trascorso il limite di tempo, a seconda del caso, **il Direttore dei Tiri interromperà i tiri con una serie di quattro segnali acustici**

Recupero

Una volta che il campo è nuovamente libero, il Direttore dei Tiri darà il **segnale per la ripresa dei tiri** per i concorrenti del bersaglio dove si è verificato il rimbalzo o dove la freccia è rimasta penzolante

SVOLGIMENTO DELLA GARA

Rimbalzi e Recuperi

Se si verificasse la necessità di un **recupero** per guasto all'attrezzatura o un problema medico, il **GdG comunicherà** al DdT il **numero di frecce** che l'atleta deve recuperare in modo che venga impostato o monitorato il tempo necessario

Quando l'atleta è pronto a tirare il GdG lo segnalerà al DdT, il quale darà un segnale acustico per indicare l'inizio dei tiri



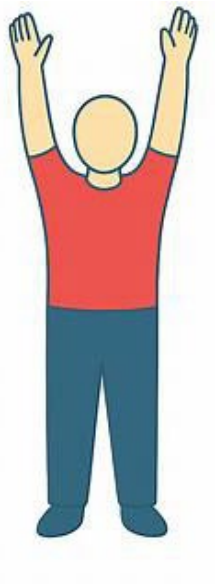
L'atleta sarà già sulla linea di tiro, quindi non sono necessari i secondi di chiamata

SVOLGIMENTO DELLA GARA

Comunicazione con il GdG

Esistono dei segnali che il GdG e il DdT utilizzano per comunicare

GdG



Rimbalzo

Attraversamento

Freccia penzolante



Guasto

all'attrezzatura



Procedere con i tiri

Procedere alla registrazione

DdT



Ripetere il segnale

SVOLGIMENTO DELLA GARA

Comunicazione con il GdG

Esistono dei segnali che il GdG e il DdT utilizzano per comunicare

1
freccia da tirare



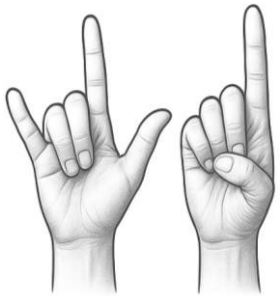
2
frecce da tirare



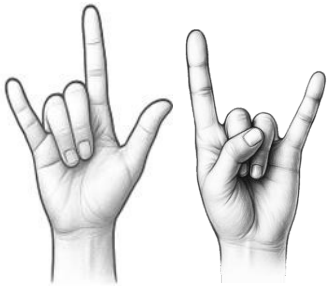
3
frecce da tirare



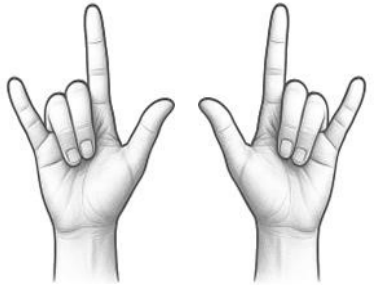
4
frecce da tirare



5
frecce da tirare



6
frecce da tirare



Frecce tutte tirate



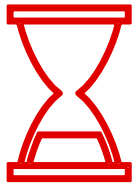
SVOLGIMENTO DELLA GARA

Comunicazione con il GdG

Il DdT, in accordo con il GdG, prende decisioni riguardo lo svolgimento della gara e gli atleti

Interrompe i tiri, laddove sia necessario, per condizioni meteorologiche avverse, mancanza di elettricità, incidenti gravi o altri accadimenti cercando, se possibile, di terminare il programma previsto per la giornata di gara (Art. 3.12.1.7 RTT Libro 2)





Ha l'autorità di **prolungare il Limite di Tempo** per circostanze eccezionali, **il tempo di trenta secondi rimarrà invariato** (Art. 10.2.5 RTT Libro 2)

SVOLGIMENTO DELLA GARA

Comunicazione con il GdG

Il DdT, in accordo con il GdG, prende decisioni riguardo lo svolgimento della gara e gli atleti



Se un arciere persiste nel tendere la corda del proprio arco utilizzando una **tecnica**, ad avviso del Giudice di Gara, **pericolosa** sarà immediatamente invitato, per ragioni di sicurezza, dal Presidente della Giuria di Gara e/o **dal Direttore dei Tiri** a **interrompere i tiri immediatamente e sarà squalificato** (Art. 15.8.1 RTT Libro 3)

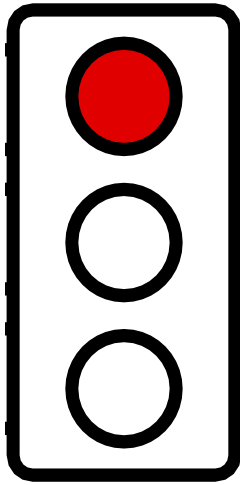
SOMMARIO

- Definizione e Requisiti
- Ruolo e Funzioni del DdT
- Preparazione alla gara
- Svolgimento della gara
- **Sequenze di Tiro**
- DdT nel ruolo di Giudice di Gara

SEQUENZE DI TIRO

Art. 13.5.1 RTT Libro 3

Sequenza di tiro controllata da semafori

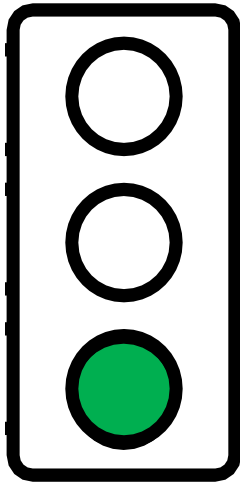


ROSSO: il Direttore dei Tiri darà **due segnali sonori** affinché gli arcieri designati (AB, CD oppure i 3 concorrenti insieme a seconda del caso) occupino tutti insieme la linea di tiro (ad eccezione delle gare a squadre)

SEQUENZE DI TIRO

Art. 13.5.1 RTT Libro 3

Sequenza di tiro controllata da semafori

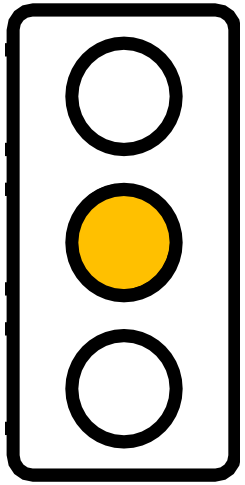


VERDE: **dopo 10 secondi**, il colore cambia in verde e il Direttore dei Tiri darà un segnale acustico per l'inizio dei tiri

SEQUENZE DI TIRO

Art. 13.5.1 RTT Libro 3

Sequenza di tiro controllata da semafori

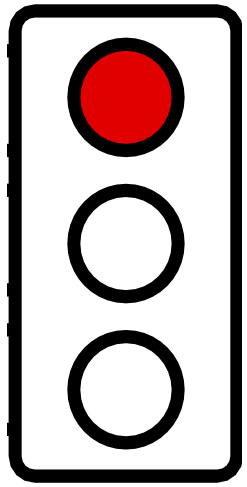


GIALLO: questa luce si accenderà quando rimangono solo **30 secondi allo scadere del tempo**

SEQUENZE DI TIRO

Art. 13.5.1 RTT Libro 3

Sequenza di tiro controllata da semafori



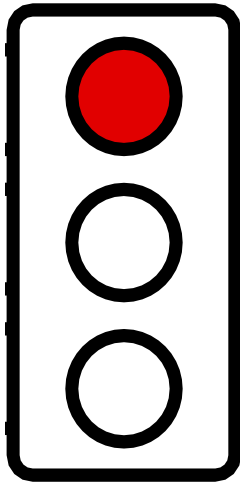
ROSSO: questo significa che il limite di tempo è scaduto, saranno dati due segnali acustici per avvertire che si devono sospendere i tiri, anche se non sono state tirate tutte le frecce.

Qualsiasi arciere ancora sulla linea di tiro dovrà immediatamente ritirarsi dietro la linea di attesa. Gli arcieri del turno successivo, nel caso, avanzeranno ed occuperanno la linea di tiro e aspetteranno la luce verde come sopra per iniziare i tiri: il tutto verrà ripetuto come sopra, e così si procederà fino a che tutti non avranno tirato

SEQUENZE DI TIRO

Art. 13.5.1 RTT Libro 3

Sequenza di tiro controllata da semafori



ROSSO: Quando si accende la luce Rossa dopo aver tirato il necessario numero di frecce, verranno dati **tre segnali acustici** affinché gli arcieri avanzino verso i bersagli per la registrazione dei punteggi

SEQUENZE DI TIRO

Art. 13.5.2 RTT Libro 3

Sequenza di tiro controllata manualmente

Quando il tiro è controllato mediante pannelli saranno posizionati **due pannelli** in modo tale che lo stesso lato dei pannelli (giallo o verde) sia visibile simultaneamente su entrambi i lati del campo.

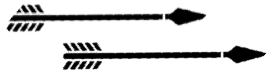
Il lato **GIALLO** verrà girato verso gli arcieri quale segnale di avvertimento che sono rimasti solo **30 secondi allo scadere** del tempo limite.

Per tutto il resto del tempo rimarrà girato verso gli arcieri il lato **VERDE** del pannello

SEQUENZE DI TIRO

Gare Tiro alla Targa al Chiuso

Due Turni AB/CD



Serie di 3 frecce



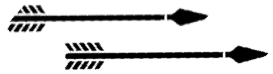
120''

2 fischi	1 fischio		2 fischi	1 fischio		3 fischi
10 "	90 "	30 "	10 "	90 "	30 "	
	3 frecce			3 frecce		

SEQUENZE DI TIRO

Gare Tiro alla Targa all'Aperto

Due Turni AB/CD



Serie di 6 frecce



240''

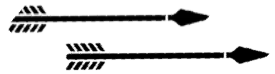
2 fischi	1 fischio		2 fischi	1 fischio		3 fischi
10 "	210 "	30 "	10 "	210 "	30 "	
	6 frecce			6 frecce		

SEQUENZE DI TIRO

Gare Tiro alla Targa all'Aperto

Due Turni AB/CD

Valevole per gara 1440 round nelle distanze brevi



Serie di 3 frecce



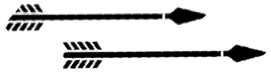
120''

2 fischi	1 fischio		2 fischi	1 fischio		3 fischi
10 "	90 "	30 "	10 "	90 "	30 "	
	3 frecce			3 frecce		

SEQUENZE DI TIRO

Gare Tiro alla Targa all'Aperto

Turno unico ABC



Serie di 6 frecce



240''

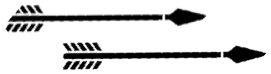
2 fischi	1 fischio		3 fischi
10 "	210 "	30 "	
	6 frecce		

SEQUENZE DI TIRO

Gare Tiro alla Targa all'Aperto o al Chiuso

Scontri diretti Arco Ricurvo, Arco Nudo, Arco Compound

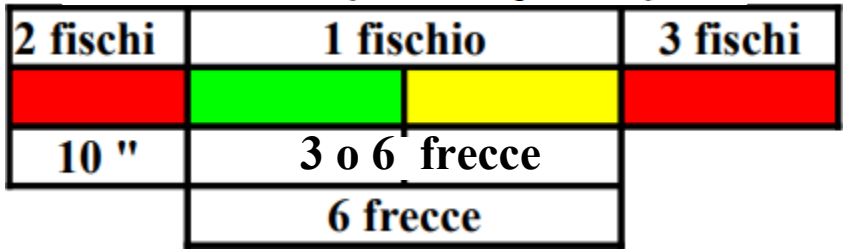
Individuale e a Squadre



Serie di 3 frecce (individuale)
Serie di 6 frecce (squadre)



120''

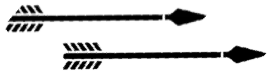


Tiro Simultaneo

SEQUENZE DI TIRO

Gare Tiro alla Targa all'Aperto

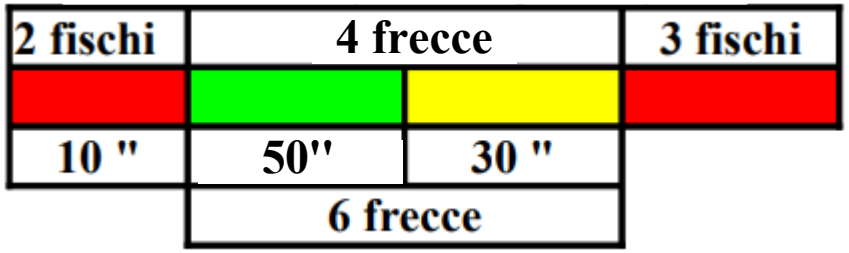
Scontri diretti Squadre Miste



Serie di 4 frecce



80''



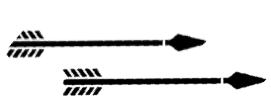
Tiro Simultaneo

SEQUENZE DI TIRO

Gare Tiro alla Targa all'Aperto o al Chiuso

Spareggio Arco Ricurvo, Arco Nudo, Arco Compound

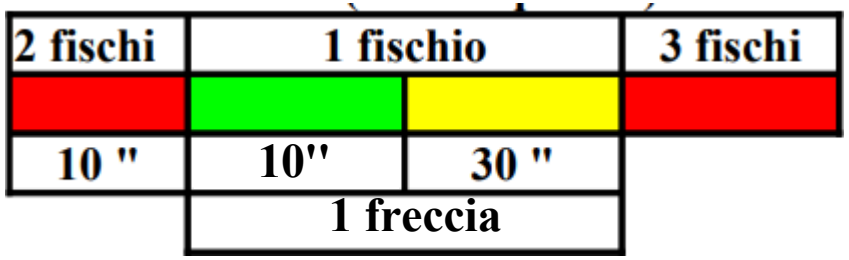
Individuale



1 freccia



40''



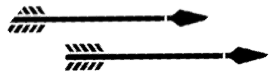
Tiro Simultaneo

SEQUENZE DI TIRO

Gare Tiro alla Targa all'Aperto o al Chiuso

Spareggio Arco Ricurvo, Arco Nudo, Arco Compound

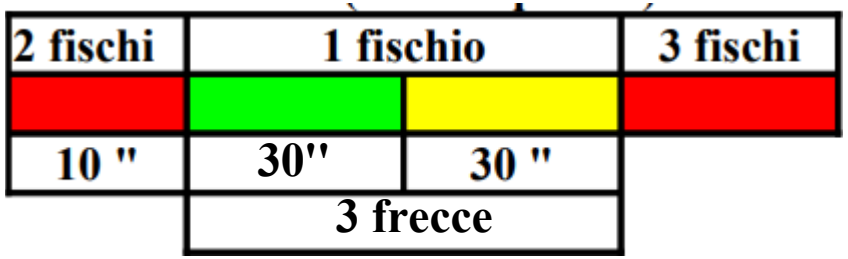
Squadre



3 frecce



60''



Tiro Simultaneo

SEQUENZE DI TIRO

Gare Tiro alla Targa all'Aperto

Spareggio Arco Ricurvo, Arco Nudo, Arco Compound

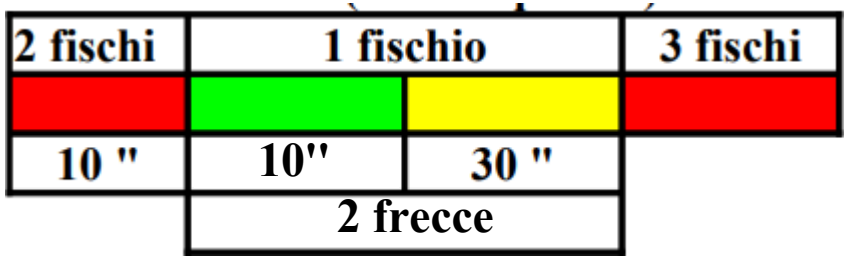
Squadre Miste



2 frecce



40''



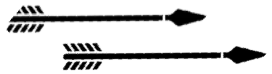
Tiro Simultaneo

SEQUENZE DI TIRO

Gare Tiro alla Targa all'Aperto o al Chiuso

Scontri diretti Arco Ricurvo, Arco Nudo, Arco Compound

Individuale



Serie di 3 frecce



60''

Tiro Alternato

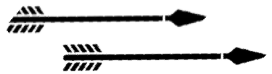
2 fischi		1 fischio						3 fischi
1° arc.								
10''		20''	20''	20''	20''	20''	20''	
2° arc.								
		1 freccia	1 freccia	1 freccia	1 freccia	1 freccia	1 freccia	

SEQUENZE DI TIRO

Gare Tiro alla Targa all'Aperto o al Chiuso

Scontri diretti Arco Ricurvo, Arco Nudo, Arco Compound

Squadre



Serie di 6 frecce



120''

Tiro Alternato

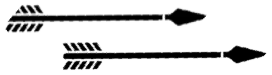
2 fischi	1 fischio				3 fischi
Sq. A	1A-2A-3A		1A-2A-3A		
10''	120" cumulativi	120" cumulativi	restante prima parte	restante prima parte	
Sq. B		1B-2B-3B		1B-2B-3B	
	1 freccia per arciere	1 freccia per arciere	1 freccia per arciere	1 freccia per arciere	

SEQUENZE DI TIRO

Gare Tiro alla Targa all'Aperto o al Chiuso

Scontri diretti Arco Ricurvo, Arco Nudo, Arco Compound

Squadre Miste



Serie di 4 frecce



80''

Tiro Alternato

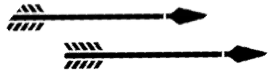
2 fischi	1 fischio				3 fischi
Sq. A	1A-2A		1A-2A		
10''	80'' cumulativi	80'' cumulativi	restante prima parte	restante prima parte	
Sq. B		1B-2B		1B-2B	
	1 freccia per arciere	1 freccia per arciere	1 freccia per arciere	1 freccia per arciere	

SEQUENZE DI TIRO

Gare Tiro alla Targa all'Aperto o al Chiuso

Spareggio Arco Ricurvo, Arco Nudo, Arco Compound

Individuale



1 freccia



20''

Tiro Alternato

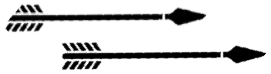
2 fischi		1 fischio		3 fischi
1° arc.				
10''		20''	20''	
2° arc.				
		1 freccia	1 freccia	

SEQUENZE DI TIRO

Gare Tiro alla Targa all'Aperto o al Chiuso

Spareggio Arco Ricurvo, Arco Nudo, Arco Compound

Squadre



3 frecce



60''

Tiro Alternato

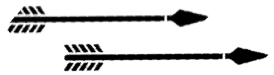
2 fischi	1 fischio						3 fischi
1° arc.	1A		2A		3A		
10''	60" cumulativi	60" cumulativi	restante prima parte	restante prima parte	restante seconda parte	restante seconda parte	
2° arc.		1B		2B		3B	
	1 freccia	1 freccia	1 freccia	1 freccia	1 freccia	1 freccia	

SEQUENZE DI TIRO

Gare Tiro alla Targa all'Aperto

Spareggio Arco Ricurvo, Arco Nudo, Arco Compound

Squadre Miste



2 frecce



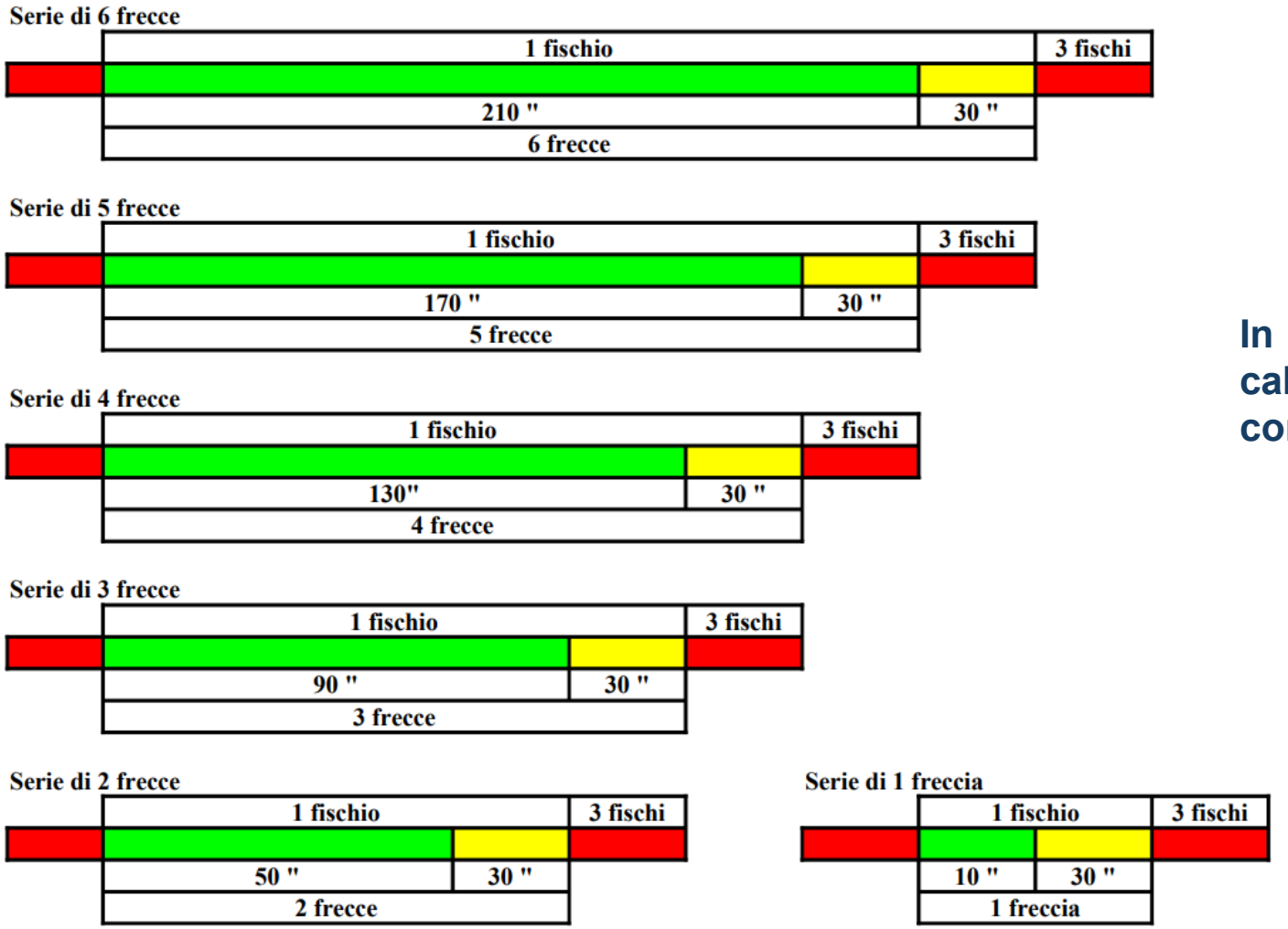
40"

Tiro Alternato

2 fischi		1 fischio				3 fischi
1° arc.		1A		2A		
10"		40" cumulativi	40" cumulativi	restante prima parte	restante prima parte	
2° arc.			1B		2B	
		1 freccia	1 freccia	1 freccia	1 freccia	

SEQUENZE DI TIRO

Gare Tiro alla Targa all'Aperto o al Chiuso – Recupero frecce



In tutte le gare di calendario federale si concedono 40" a freccia

SEQUENZE DI TIRO

Gare Tiro alla Targa all'Aperto o al Chiuso – Interruzione Tiri

Se per un qualsiasi motivo venissero sospesi i tiri durante una serie, il limite di tempo verrà così regolato:

Nella prova individuale saranno concessi **40'' per ciascuna freccia** (20 secondi in caso di tiri alternati)

(Art. 13.7.1 RTT Libro 3)

Nella prova a squadre, nel caso in cui il totale del tempo rimanente sul cronometro sia **più di 20''** per ciascuna freccia non tirata dalla squadra, come riscontrato dal Direttore dei Tiri o dal Giudice di Gara, i tiri **ricominceranno dal tempo indicato dal cronometro**.

Diversamente, la squadra avrà a disposizione **20'' per tirare ogni freccia restante**.

In ogni caso, i tiri ricominceranno dalla linea di tiro

(Art. 13.7.2 RTT Libro 3)

FOCUS

Gare Campagna e 3D

Gare Campagna

		
Scontri Individuali	3 frecce	2 minuti
Scontri a Squadre	3 frecce	2 minuti
Scontri a Squadre Miste	4 frecce	2 minuti e 40''

Gare 3D

		
Scontri Individuali	2 frecce	1 minuto e 30''
Scontri a Squadre	3 frecce	2 minuti
Scontri a Squadre Miste	4 frecce	2 minuti e 40''

Quasi sempre gli scontri Campagna e 3D sono diretti manualmente, quindi si è soliti utilizzare cartelli o bandierine gialle per segnalare i 30 secondi quando si coadiuva il GdG che sta dirigendo i tiri

SOMMARIO

- Definizione e Requisiti
- Ruolo e Funzioni del DdT
- Preparazione alla gara
- Svolgimento della gara
- Sequenze di Tiro
- **DdT nel ruolo di Giudice di Gara**

DdT NEL RUOLO DI GIUDICE DI GARA

Gare Sperimentali e Trofeo Pinocchio fasi Provinciali e Regionali

Un **Direttore dei Tiri** può ricoprire il ruolo di **Giudice di Gara** alle gare di **calendario Sperimentale**

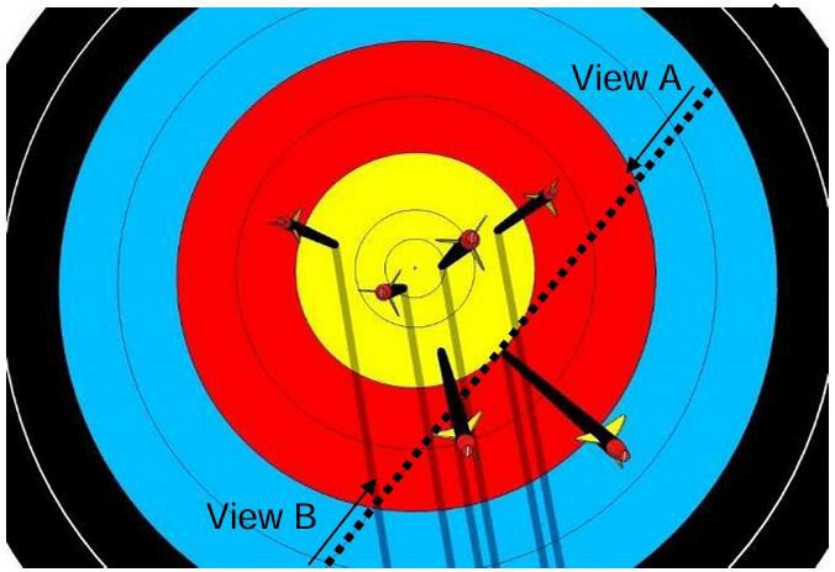
È dunque necessario conoscere alcune **procedure base** per gestire questa tipologia di gare:

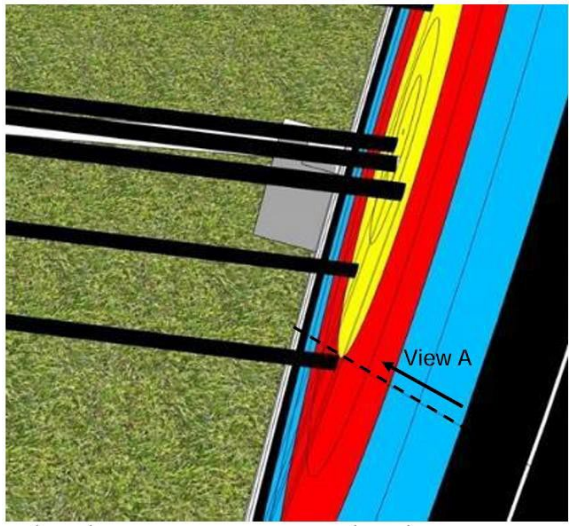
- Valutazione dei **punteggi dubbi**
- Gestione dei **rimbalzi**
- **Registrazione** dei punteggi

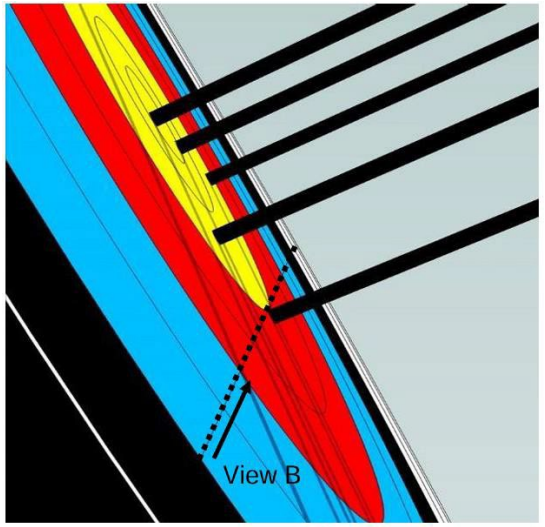
Valutazione dei punteggi dubbi

Una freccia dubbia va sempre valutata **osservandola dai due punti tangenti** alla riga interessata **con una lente d'ingrandimento** e **ricostruendo mentalmente** la linea se mancante

In caso di dubbio non si penalizza mai l'atleta, quindi si dichiara il **punteggio superiore**







Gestione dei rimbalzi

In caso di rimbalzo o freccia penzolante il DdT dovrà:

1. **Interrompere i tiri** di tutti gli arcieri del paglione interessato, **non** è necessario interrompere gli altri
2. **Chiedere agli atleti** di quel paglione **quante frecce hanno tirato**, compresa quella rimbalzata o penzolante
3. **Comunicare** il numero di frecce da recuperare al collega DdT
4. **Quando tutti hanno finito** di tirare, **recarsi al paglione** con l'arciere interessato dal rimbalzo o penzolamento ed **individuare il foro non smarcato**
5. **Smarcare il foro e registrare il punteggio sullo score** o appuntarselo su un taccuino. Nel secondo caso parteciperà poi alla registrazione dei punteggi
6. **Far recuperare le frecce non ancora tirate** da tutti gli atleti del paglione

Gestione dei rimbalzi

Qualora si riscontrassero sulla targa **più fori non smarcati**, verrà assegnato il punteggio relativo al foro del **punteggio inferiore** sempre che non si riscontri una prova concreta relativa al punteggio corretto da attribuire a detta freccia (Art. 14.2.7 RTT Libro 3)

Per questo è buona abitudine partire a cercare il foro non smarcato dalla **zona punto più esterna** della targa

Registrazione dei punteggi

Se vengono trovate nei bersagli o sul terreno vicino ad essi o nelle corsie di tiro **più frecce rispetto al numero consentito** appartenenti allo stesso arciere (o componente la squadra) verranno **registrate soltanto** le tre (o sei a seconda del caso) con **punteggio inferiore**. Se si riscontrasse un caso di recidiva, gli arcieri o le squadre potranno essere squalificati (Art. 14.2.2 RTT Libro 3)

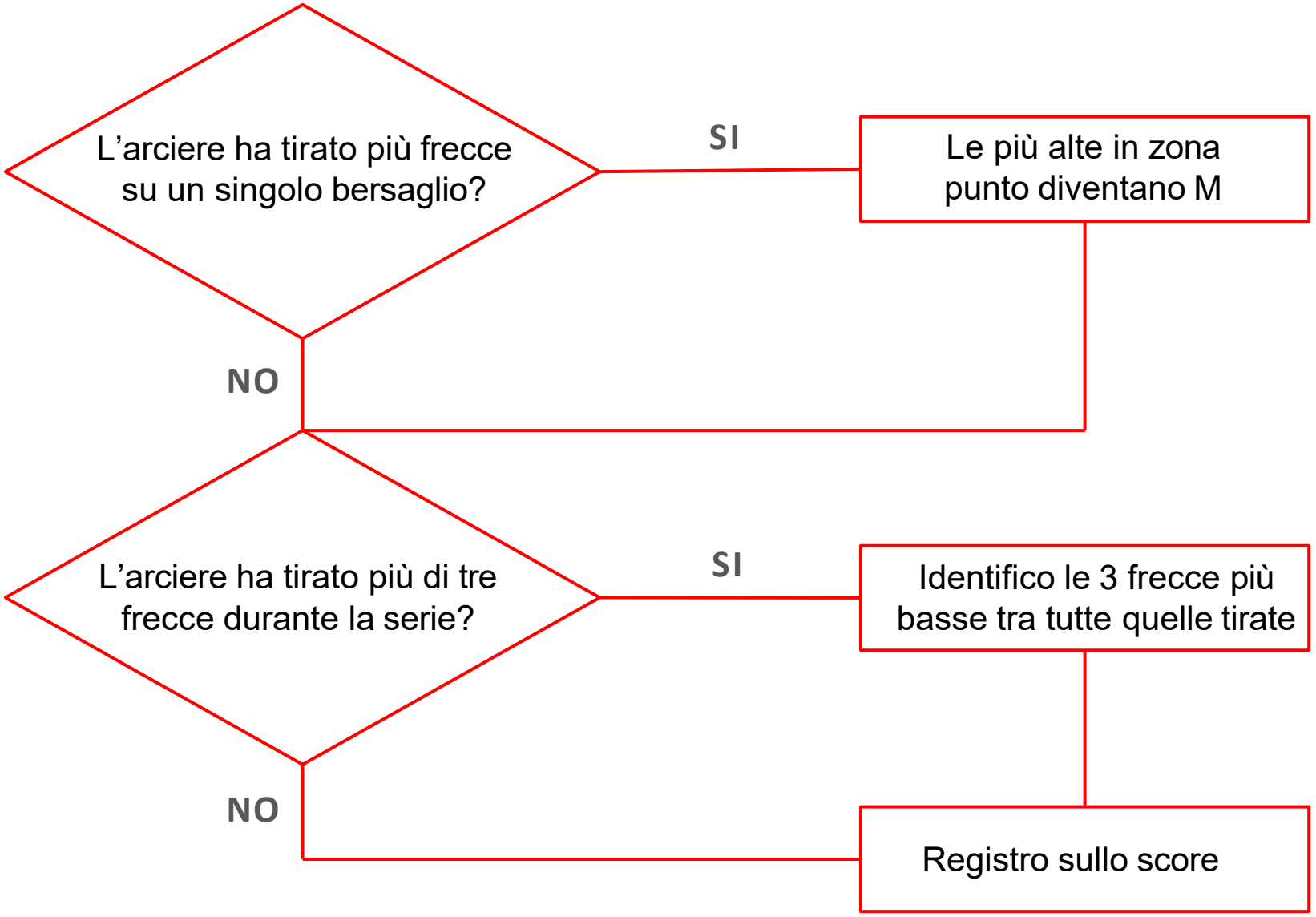


DdT NEL RUOLO DI GIUDICE DI GARA

Gare Sperimentali e Trofeo Pinocchio fasi Provinciali e Regionali

Art. 14.1.6 RTT Libro 3
e 14.2.2.1 RTT Libro 3

Registrazione dei punteggi



Registrazione dei punteggi



5 10 7 8 5

Registrazione dei punteggi

L'arciere ha tirato più frecce su un singolo bersaglio?

NO

L'arciere ha tirato più di tre frecce durante la serie?

SI → Identifico le 3 frecce più basse tra tutte quelle tirate →

10 8 **7 5 5**



5 10 7 8 5

Registro sullo score

4	7	5	5	17	94

GRAZIE PER L'ATTENZIONE

FINE