



FITA FIELD ARCHERY GUIDELINES



FÉDÉRATION INTERNATIONALE DE TIR A L'ARC





Indice:

- **Introduzione**
- **Tiro alla targa e tiro di campagna**
- **Tiro in salita o in discesa**
- **Tiro lungo un pendio**
- **Come valutare le distanze:**
 - **Identificazione del bersaglio**
 - **Stima delle distanze**
 - **Come evitare di sbagliare nel valutare le distanze**
 - **Trovare la distanza precisa**
 - **Conclusioni**
- **Riferimenti per i tiri in salita**
- **Riferimenti per i tiri in discesa**
- **Assicurare un buon secondo tiro**
- **Regole di base del Tiro di Campagna**



Introduzione

In alcuni paesi il tiro di campagna è la disciplina di tiro con l'arco più popolare, ma per renderlo più conosciuto e facile per i principianti, nonché per diffonderlo nei paesi dove il tiro di campagna non è conosciuto, noi vogliamo in questa pubblicazione spiegare qualcuno dei segreti del "Campagna". Questa è una nuova edizione della Guida FITA del Tiro di Campagna, prodotta dal Comitato del Tiro con l'arco di Campagna nel 1995, che era principalmente basata su una pubblicazione realizzata dalla Associazione Svedese di Tiro con l'Arco.

Il tiro di campagna è fondamentalmente uguale al tiro alla targa, e molto spesso si noterà che un buon arciero alla targa potrà anche diventare un buon arciero di campagna.

In ogni caso, come si vedrà da questa Guida, ci sono parecchie cose di cui è necessario tenere in conto quando si pratica il tiro di campagna.

Nel Tiro di Campagna sono accettate tutte le divisioni FITA, e quindi divisioni per archi compound, ricurvi e nudi.

Potreste anche vedere arcieri che usano archi longbows e gli altri archi tradizionali nei tornei nazionali.

L'arco compound è usato soprattutto con lo sgancio meccanico, il mirino con lente e bolla e l'arciero usa la stessa attrezzatura del tiro alla targa.

L'arco ricurvo (in precedenza chiamato stile libero) usa un arco ricurvo, la diottra ed il rilascio manuale, come per le discipline targa.

L'arco nudo, normalmente è praticato usando un arco ricurvo senza mirino e stabilizzatore, comunque anche le tecniche di mira usate sono diverse: l'arciero può usare la punta della sua freccia o il suo rest come apparecchiatura per il puntamento. L'arciero di arco nudo molto più probabilmente utilizzerà la tecnica dello "string walking" per variare la sequenza della posizione della freccia in relazione alla mira, o userà punti di ancoraggio diversi, o infine una combinazione di ambo le tecniche per rendere possibile il puntamento nelle medie distanze.

Un punto di ancoraggio basso è usato per le distanze lunghe ed un punto di ancoraggio alto è usato con le distanze corte. Ai tornei locali si troveranno anche arcieri che praticano il tiro istintivo - volendo rilevare che questi non mirano nel senso corretto della parola - ma che tirano basandosi sull'istinto, come chi getta una pietra.

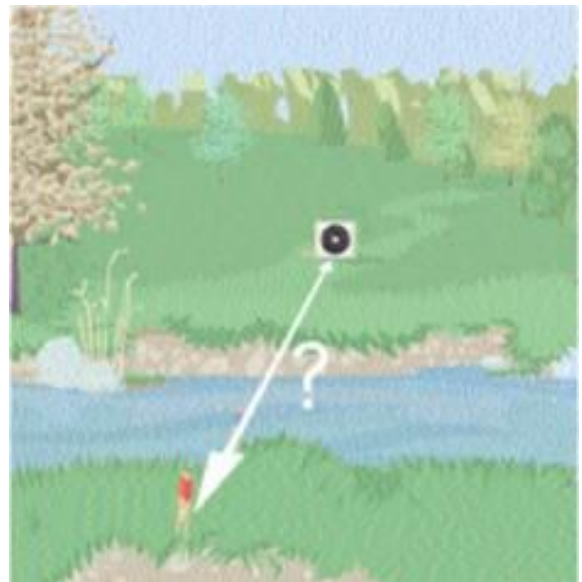
Il Tiro alla Targa ed il Tiro di Campagna

La differenza principale consiste nel fatto che i tiri dell'arciero alla targa all'aperto avvengono solamente su distanze definite, anche più lunghe che nel tiro di campagna.

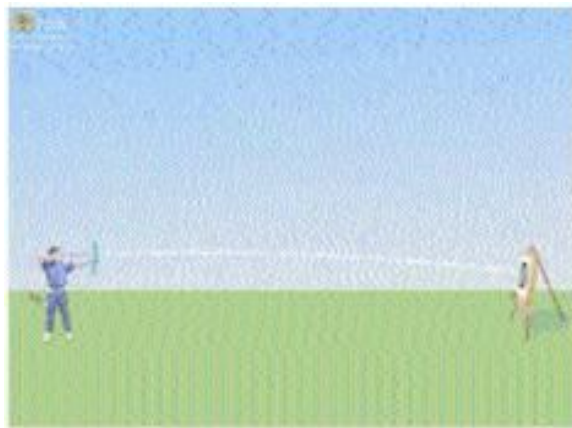


L'arciero di campagna, infatti, tira su distanze note ed ignote da 5 a 60 metri, a seconda della divisione.

L'arciero di campagna inoltre ha bisogno di allenarsi su differenti distanze, così come ha bisogno di allenare l'occhio per valutare le stesse.

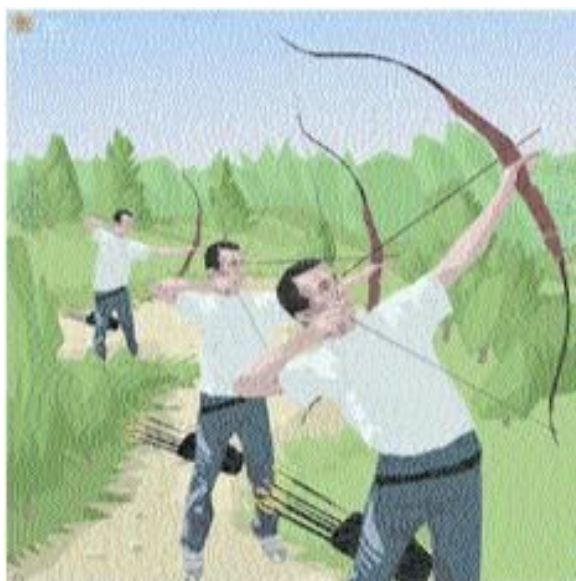


Nel tiro alla targa si tira su terreni in piano e la posizione di tiro è sempre la stessa.



Il tiro di campagna invece si distingue ogni volta sia per la distanza data che per l'angolo di tiro. Un archiere di campagna potrà conoscere con l'esperienza quanto sottrarre o aggiungere alla distanza per l'influenza della gravità.

Nel tiro di campagna invece può capitare di tirare in salita e in discesa; l'arciere di campagna ha quindi bisogno di prepararsi anche sul variare delle posizioni di tiro.



Il tiro alla targa è praticato con i concorrenti vicino agli spettatori e questi tendono sempre ad aumentare la tensione emotiva.

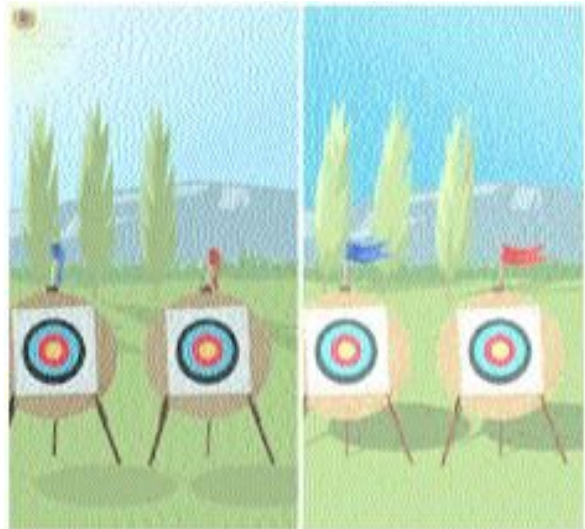
Nel tiro alla targa il volo della freccia non varia a seconda della distanza data, se non a causa del vento.



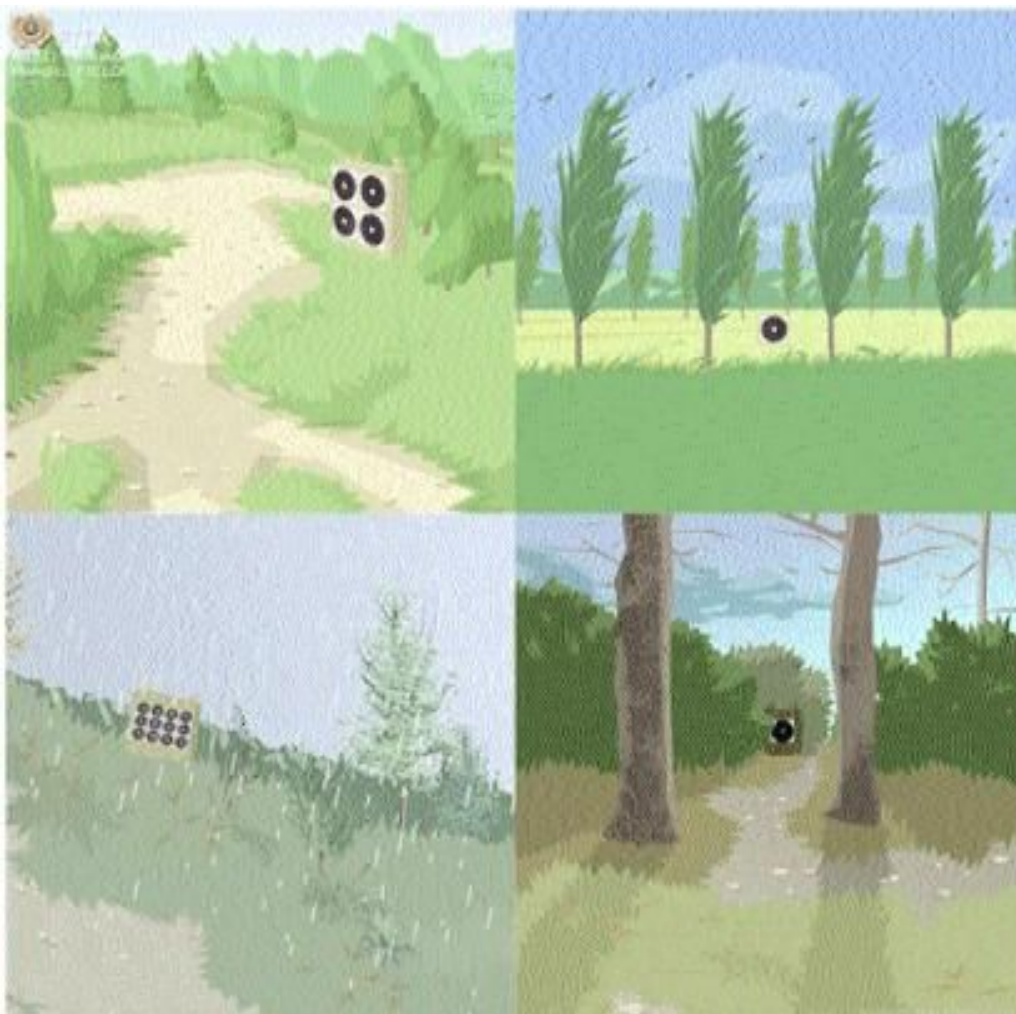
Normalmente, gli arcieri di campagna tirano in pattuglia e non vicino agli altri concorrenti. Nelle competizioni internazionali più importanti gli spettatori possono essere presenti. Gli arcieri di campagna quindi tendono ad essere meno in tensione durante la competizione.



Nel tiro alla targa il bersaglio è alla luce e le condizioni del vento sono normalmente più stabili o cambiano gradualmente durante il giorno.



Nel tiro di campagna la luce e le condizioni del vento variano da bersaglio a bersaglio, ma venti forti sono rari proprio in relazione al tipo di terreno scelto per la gara.

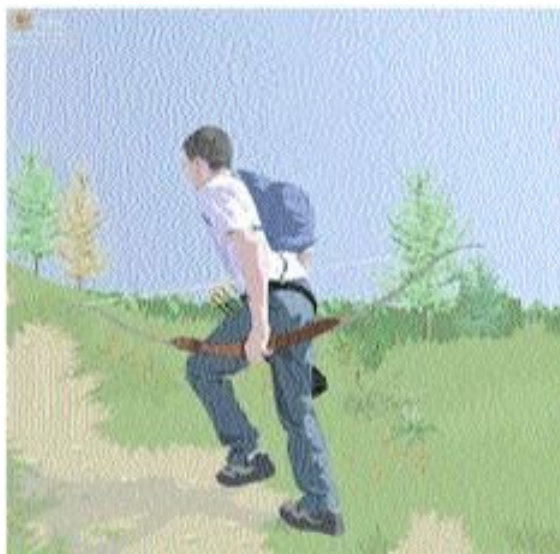


L'arciere di campagna deve allenarsi in diverse condizioni di vento e di luce, ed imparare come queste influenzano la sua mira ed il suo tiro.

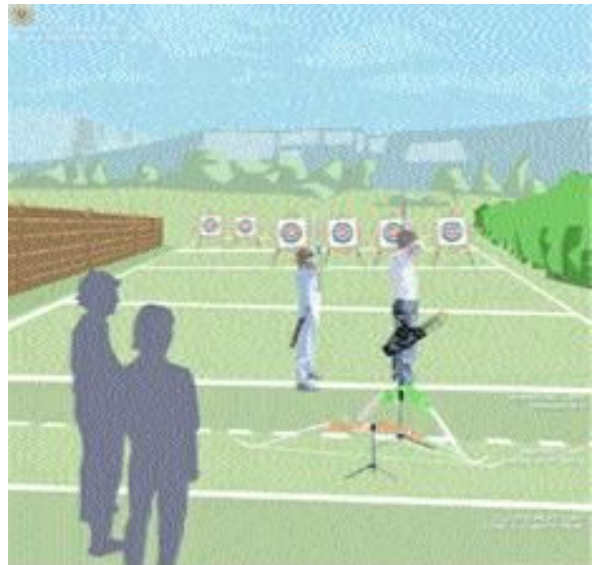
L'arciere alla targa ha con se solo l'equipaggiamento di base.



L'arciere di campagna invece ha bisogno di preparare e sperimentare sia l'abbigliamento che l'attrezzatura per essere preparato a "tutto". Infatti quest'ultimo deve portare con se qualunque cosa gli sia necessaria.

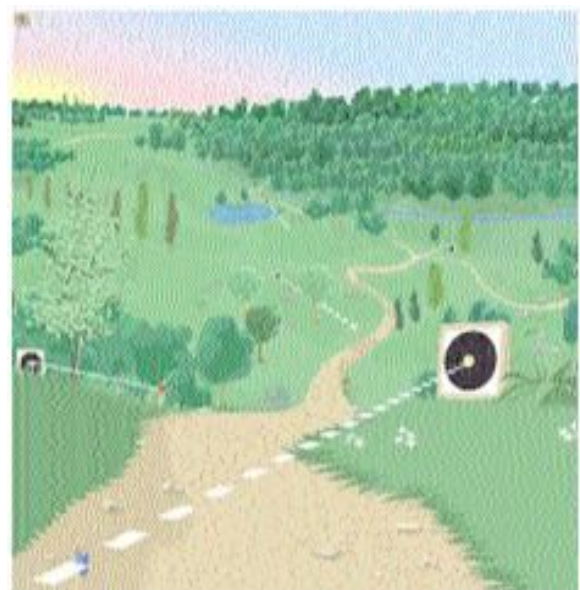


Nel tiro alla targa tutti gli arcieri stanno in piedi su una sola linea di tiro e tirano nella stessa direzione ad una fila di bersagli.



Nel tiro di campagna il principio è quello di seguire il terreno come è, ed è necessario stare lontano dai bersagli e dalla direzione di tiro dei gruppi che seguono il via al tiro.

Siccome si può tirare simultaneamente a tutti i bersagli, il percorso di trasferimento dovrebbe essere sicuro, anche da eventuali frecce disperse e da terreni sdruciolevoli.

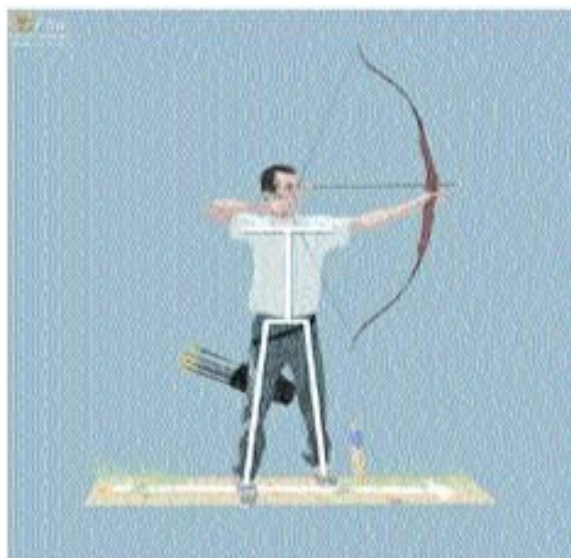


Tutti i disegnatori di percorso dovrebbero ricordare che: *un torneo di tiro con l'arco di campagna è un torneo di tiro con l'arco, non una maratona o una competizione di arrampicata, quindi camminate difficili e rischiose dovrebbero essere evitate, così come anche lunghe distanze tra i bersagli.*

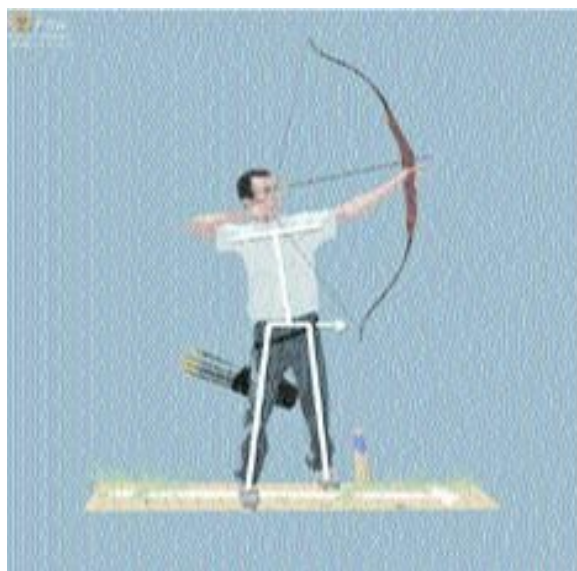
Tiro in salita e in discesa

Consigli sulla postura corretta.

La posizione di base è la stessa posizione a "T" come nel tiro alla targa.



Tiri in leggera salita - con la posizione dei piedi in piano – muovere le anche in avanti prima della trazione.

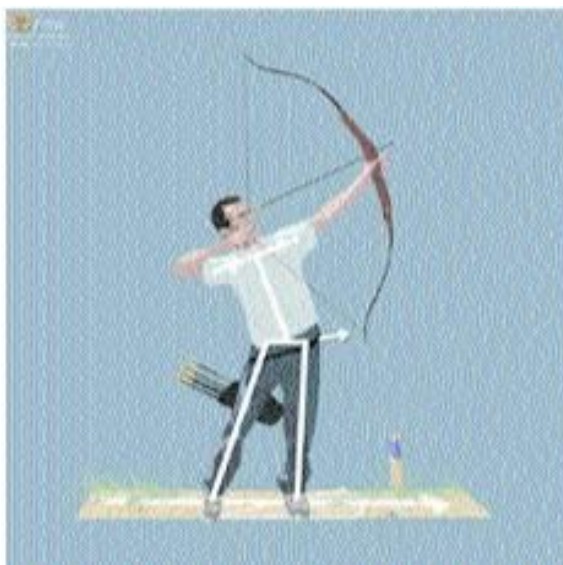


Tiri in leggera discesa - con la posizione dei piedi in piano – muovere indietro le anche prima della trazione.



Tenere la parte superiore del corpo e le spalle nella posizione a "T".

Tiri in salita ripida - da terreno in piano - muovere indietro il piede più vicino al bersaglio, poi muovere le anche in avanti, prima della trazione.



Tiri in discesa – da terreno in piano – aprire la posizione dei piedi, muovere le anche indietro, raddrizzare il busto prima della trazione. Maggiore è l'angolo di discesa e più ampia è la postura.



Tiri in discesa – da terreno in discesa – piedi completamente aperti, muovere le anche lontano dal bersaglio.



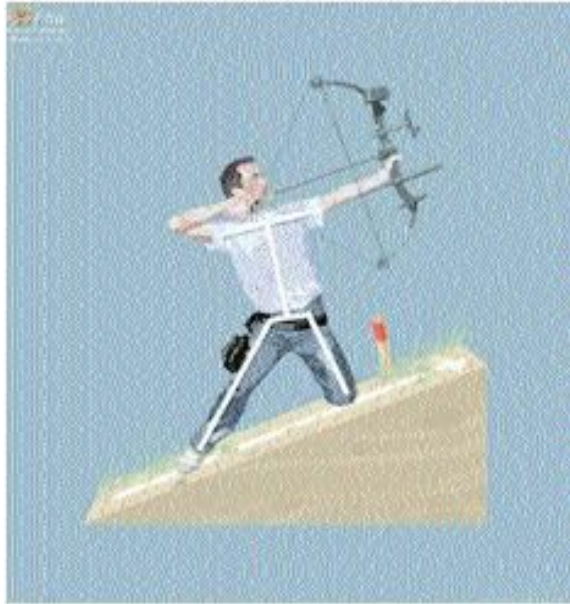
Tiri in salita – da terreno in salita – piedi completamente aperti, muovere le anche verso il bersaglio.



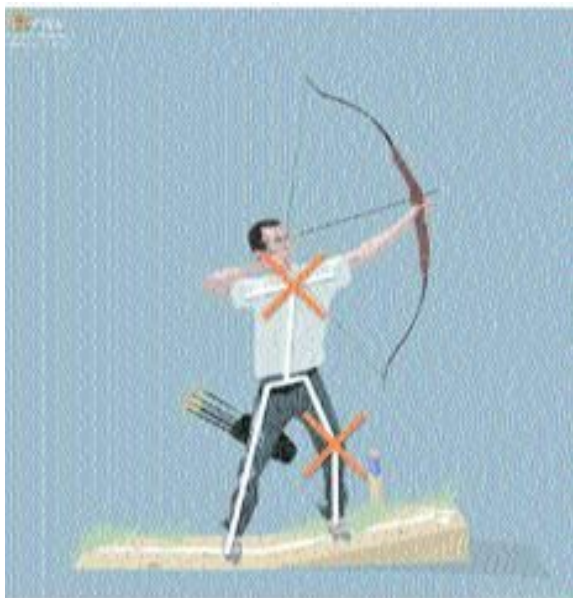
Tiri in forte discesa – da terreno fortemente in discesa – in alcuni casi la posizione di tiro sarà più stabile se ci si appoggia al terreno sul ginocchio più arretrato.



Tiri in forte salita - da terreno in forte salita - in alcuni casi la posizione di tiro sarà più stabile se ci si appoggia al terreno sul ginocchio più avanzato.



Esempi di errori comuni: a) ginocchia irrigidite danno una posizione di tiro instabile; b) le anche non abbastanza spostate danno una errata impostazione delle spalle e del braccio dell'arco, una apertura dell'arco non piena ed un probabile cattivo rilascio.



Tiro lungo un pendio

Consigli per una corretta postura

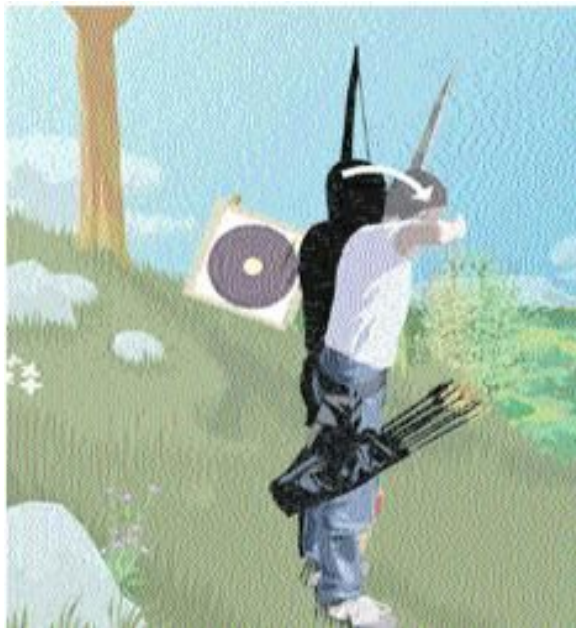
Quando si tira ad un bersaglio posto obliquamente rispetto ad un pendio la probabilità di colpire nel lato basso della visuale è grande.



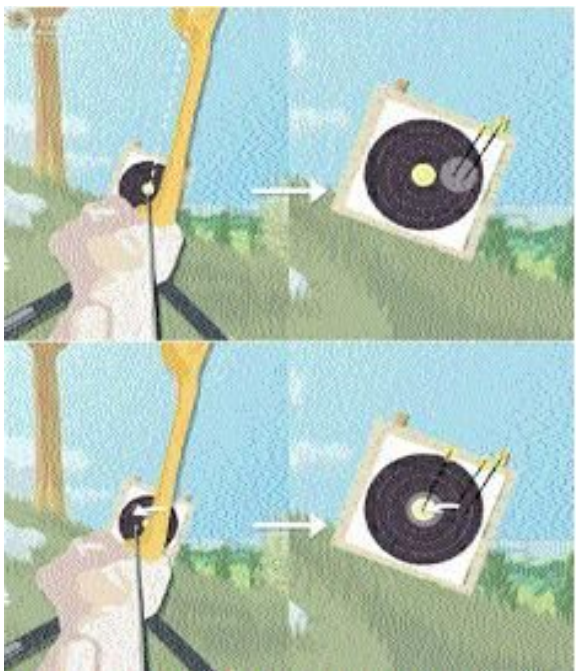
Una probabile causa di questo raggruppamento laterale è dovuta all'inclinazione del busto e dell'arco con l'angolo di inclinazione del battifreccia.



Quando il terreno è pendente nel punto da cui si tira, gli arcieri tendono ad inclinarsi verso valle quando sono in posizione.



L'arciere che non aggiusta la mira tira con la freccia successiva un poco più a monte o inclina l'arco un poco verso monte.



Siccome il corpo tende ad inclinarsi le frecce si dirigono sul lato basso della visuale.



La posizione verticale del corpo riduce l'effetto pendenza.

a) Trovare un punto in piano da dove tirare. Da regolamento ci si può spostare un poco più in dietro, rispetto al picchetto prestabilito, purché non si ostacoli l'avversario.

b) Preparare il tiro inclinando la punta del flettente superiore verso il lato a monte. Alla trazione piena, l'arciere deve verificare il proprio allineamento verticale contro un albero, o attraverso una linea verticale immaginaria passante per il bersaglio. Nella divisione compound (mirino con lente e bolla) l'arciere verifica facilmente la propria verticalità. Partire sempre inclinando l'arco verso il lato a monte. Questo riduce la tendenza ad inclinare l'arco verso il pendio.

c) Allineare il proprio corpo in posizione verticale ed assicurarsi di non inclinarsi verso il basso.

d) Se non si riesce a restare in posizione verticale e l'arco è inclinato, si può tirare un poco verso il lato opposto. Maggiore è la distanza e maggiore è la necessità di aggiustare la mira.

Come valutare le distanze

Quando tira un Field FITA (distanze sconosciute) e il Forest Round l'arciere ha bisogno di giudicare le distanze su obiettivi che non ha mai visto prima. È questa la sfida per la maggioranza degli arcieri di campagna.

Se l'arciere vuole vincere tali gare, deve essere abile nel giudicare le distanze - perché è probabile che incontri qualcuno veramente esperto in questo.

Ma non deve disperare, infatti, tutti gli arcieri di campagna iniziano da zero, ed effettivamente non è così difficile. Molte persone ne saranno capaci già dopo poche prove - ma si ricordi che anche il miglior "esperto" può sbagliare qualche volta (quindi non si rinuncia!).

Si sentono arcieri "targa" che diffidano gli altri arcieri "dal cominciare con il tiro di campagna", dicendo: "se mancherai il battifreccia distruggerai tutte le frecce" o "probabilmente ti romperai una gamba o l'arco camminando su quelle pietre sdrucchiolevoli"... . Capita di mancare il battifreccia, cosa che accade qualche volta a tutti - e riguardo alle pietre sdrucchiolevoli, non c'è molto da fare - ma un disegnatore di percorso ben preparato dovrebbe fare del suo meglio per evitare un pessimo sfondo dietro a bersagli che molto probabilmente saranno mancati da alcuni arcieri, e dovrebbe anche evitare un terreno che in cattive condizioni meteorologiche diventi sdrucchiolevole. Egli dovrebbe inoltre evitare i lunghi trasferimenti, distanze troppo lunghe tra i bersagli, dovrebbe invece tentare di trovare un luogo particolare per ogni bersaglio.

Quindi una competizione di campagna non dovrebbe essere mai più impegnativa di una passeggiata nei campi o per i boschi dei propri dintorni - e riguardo alle frecce perdute, non è poi così grave!

Ci sono molte tecniche usate per giudicare le distanze, ma ci vuole pratica, pratica e ancora pratica per diventare un valido arciere.

La pratica migliore è quella di camminare per la campagna, valutare la distanza da un albero o da una pietra e poi contare i passi per verificarne la distanza reale.

Aiuterà evidentemente anche partecipare a molte competizioni di campagna su distanze sconosciute.

Alcuni arcieri trovano una scorciatoia usando una parte della loro attrezzatura come mezzo di paragone. Questo può funzionare, ma solamente se si conosce la misura dell'oggetto (il battifreccia o la visuale di un bersaglio per esempio).

Alcuni arcieri di spicco dicono che questo metodo non sarà mai abbastanza accurato; altri arcieri dicono, invece, che non possono farne a meno. Normalmente il metodo consiste nel comparare la misura del proprio mirino (o il diametro della propria freccia ecc) con la taglia della visuale del bersaglio, la taglia del battifreccia o di qualsiasi altra cosa conosciuta. Da esperimenti precedenti, l'arciere saprà quanto del bersaglio è incluso dal suo anello di mira sulle diverse distanze Comunque, di qualunque metodo l'arciere faccia uso, ha bisogno di allenamento e solo così può essere sicuro:

noi suggeriamo di usare un poco di tutto!

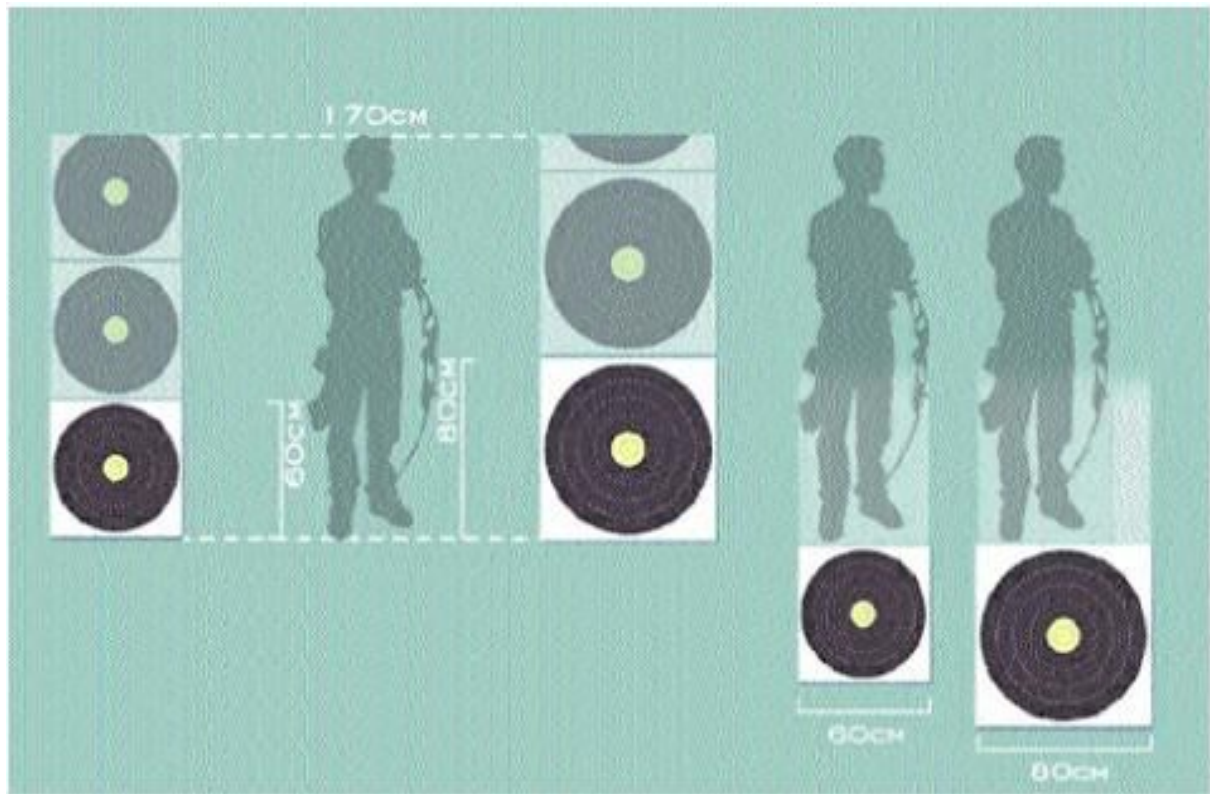
Per favore si noti: le regole indicano chiaramente che non è permesso, per trovare la distanza precisa, utilizzare nessuna apparecchiatura artificiale che non sia compresa dalle norme sull'attrezzatura. Questo vuol dire anche che non è permesso "adattare" parti della propria attrezzatura allo scopo di valutare la distanza.



Identificazione del bersaglio

Per l'identificazione di una visuale si può usare come riferimento la taglia di una persona.

Facendo riferimento alla taglia di una persona posta vicina al bersaglio, si può facilmente riconoscere una targa da 60cm o da 80cm. Si veda l'illustrazione in basso.



Identificazione della visuale usando la taglia del battifreccia.

Soltanto le due visuali più grandi possono essere confuse, poiché solamente una è affissa al battifreccia. La maggior parte degli organizzatori usa battifreccia della stessa taglia per l'intero percorso. Si noti la misura del margine intorno alla visuale, si può identificare così se si sta tirando su una targa da 60 o da 80cm.

Attenzione: alcuni organizzatori ora stanno utilizzando battifreccia di diverse dimensioni!



Identificazione di una visuale usando il cartello del numero di piazzola

La taglia del cartello del numero di piazzola del bersaglio è la stessa per tutto il percorso, si può distinguere quindi dal cartello la targa da 60cm da quella da 80cm comparando le loro rispettive taglie. Nell'esempio sotto, si possono avere tre cartelli per una visuale di cm 60, mentre si possono avere 4 cartelli per una visuale da 80 cm.



Questo cartello però non è più richiesto dal regolamento vicino al bersaglio ma solamente al limite della postazione di tiro.

Stima delle distanze

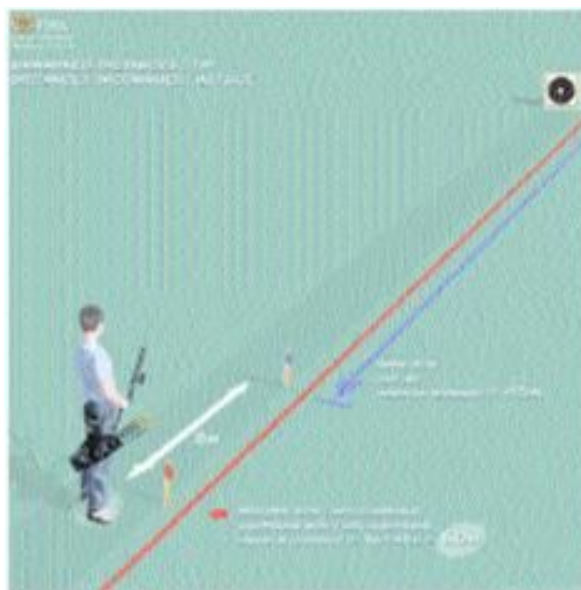
Tecnica "a sensazione". Per metodo "a sensazione" s'intende giudicare la distanza "sentendo" la taglia del bersaglio in relazione alla stessa. Per raggiungere questa capacità è necessaria molta pratica, tuttavia qui di seguito potrete avere qualche suggerimento:



- Porre i diversi tipi di visuale a varie distanze (iniziare dalle distanze maggiori), tirare ai bersagli finché ci si abitua alle diverse misure.
- Porre i bersagli nel campo, valutare la distanza "a sensazione", tirare e misurare a passi o col metro la distanza.
- Ricordarsi sempre la distanza massima per quella particolare visuale.... (a voler essere troppo pignoli si può impazzire con i bersagli di campagna; cercate di giudicare le distanze considerando lo spot giallo piuttosto che l'intera visuale).

Alcuni arcieri giudicheranno come regola, la distanza sempre troppo corta!

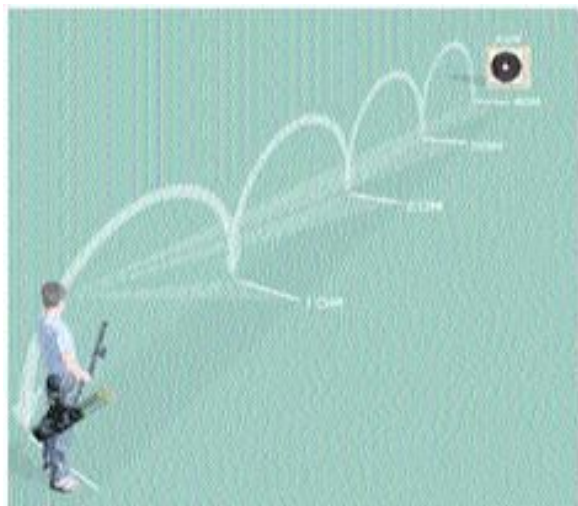
Tecnica "dalla postazione". Nell'esempio sotto questo arciero compound sa che il picchetto blu (quello davanti) può essere a 45m al massimo dal bersaglio (come da regolamento); in seguito egli stima il picchetto rosso a 5m da quello blu: da questo momento è sicuro di non essere a più di 50 m dal bersaglio.



Anche se la distanza massima possibile per questo arciero è di 55m (da regolamento) mirando a 52.5 m, egli è sicuro di colpire il bersaglio (naturalmente se tira bene!!!).

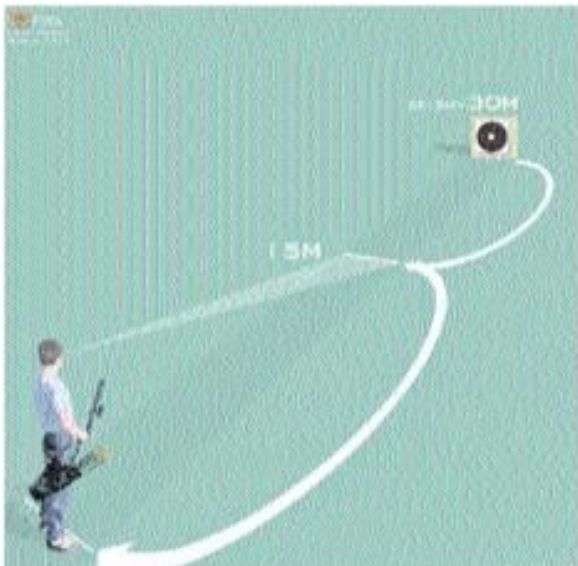
Tecnica "dei 10 metri"

Cercate un punto che sia a 10m da voi, ribaltate questa misura fino al bersaglio stesso. Aggiungete o sottraete la distanza mancante. Tenete presente comunque che se si perde 1 metro nella prima valutazione, l'errore si moltiplicherà ogni volta che "ribalterete i 10m".



Tecnica "del punto medio"

Cercare di trovare il punto medio, poi giudicare la distanza da quel punto, e quindi raddoppiarla. Ricordate: se valutate male la distanza media, raddoppierete l'errore.



Tecnica "della civetta"

Il metodo della "civetta" è utile quando non siete in grado di vedere il terreno di fronte al battifreccia, di usare i 10m o di usare la tecnica del punto medio.

- Innanzitutto valutate la distanza da un elemento qualsiasi tra voi e il bersaglio (un ramo di un cespuglio, un tronco caduto o altro ad es.).
- Verificare quanto questo sia allineato con il bersaglio o con una parte di questo.
- Spostare la testa ai lati e verificate di quanto l'oggetto preso come riferimento si sposta rispetto al bersaglio. Se si sposta di poco, la distanza dall'oggetto (preso come riferimento) è poca, se si muove tanto quanto il movimento della testa l'oggetto è a metà strada (rispetto al bersaglio); se si sposta di molto la distanza dal punto di riferimento al bersaglio è maggiore.



Tecnica "dell'ascolto"

Se si sta tirando con due arcieri contemporaneamente e si tira dopo il primo arciere o se si tira per primo la freccia, si ascolti il tempo della durata del volo dal rilascio all'impatto sul bersaglio. Questa tecnica ha bisogno di molta pratica ma può essere molto accurata. È chiaro che il tempo necessario per l'impatto è dipendente dal libbraggio dell'arco e dalla distanza che la freccia deve coprire.

In ogni modo non si dimentichi che si hanno solamente 4 minuti e che non si dovrebbe ritardare la competizione.

Tecnica "della somma"

Se si sta tirando in un bosco fitto o lungo un recinto o altro ancora si può fare la somma delle distanze intermedie e ricavare la distanza dal bersaglio.



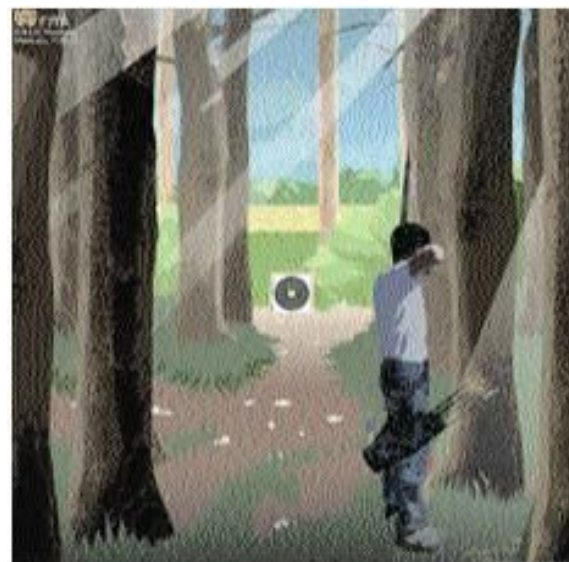
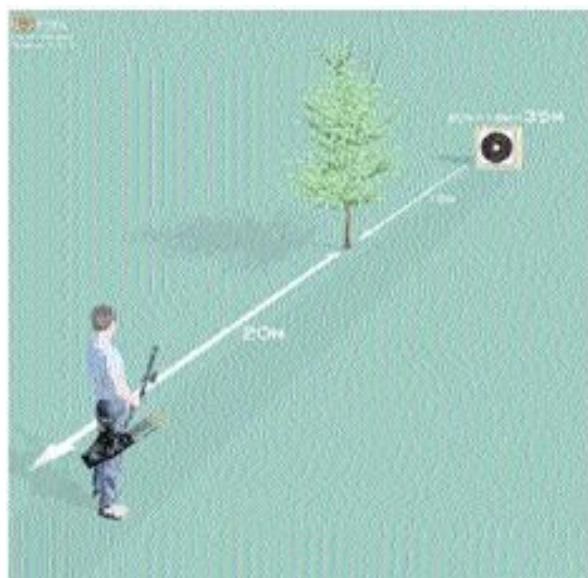
Come evitare di sbagliare nel valutare la distanza.

Stando in piedi in un luogo intensamente illuminato e tirando ad un bersaglio dai dintorni scuri, si tende normalmente a valutare la distanza maggiore di quella che realmente è.



Tecnica "del riferimento intermedio"

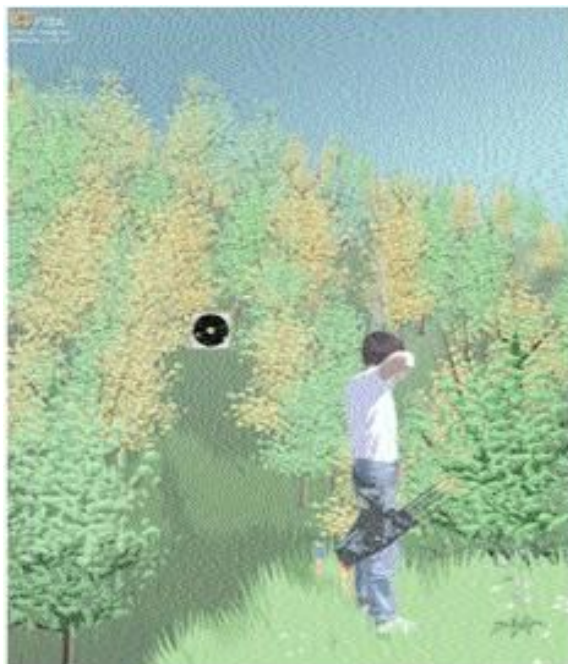
L'arciere valuta la distanza tra l'obiettivo ed un albero, 15m nell'esempio. Poi valuta la distanza tra sé e l'albero - 20m in questo esempio, quindi la distanza totale è 35 m.



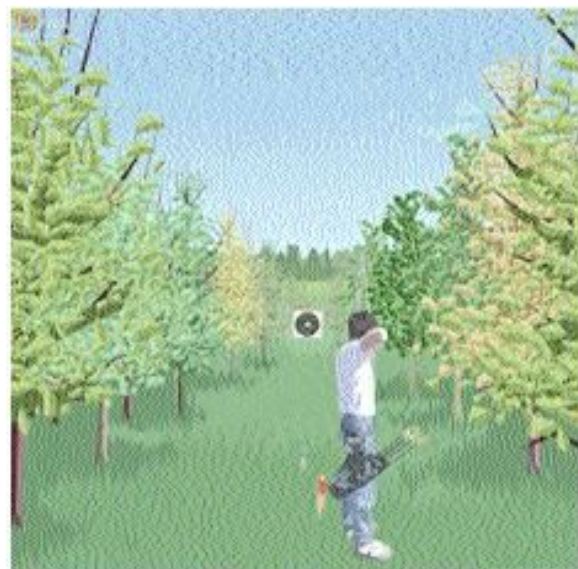
Quando si tira su un campo aperto o attraverso specchi d'acqua ci si può confondere in ambo i modi, ma normalmente si valuterà troppo corto.



Se si deve tirare attraverso una valle, si giudicherà la distanza più lunga di quella reale.



Se il bersaglio è messo in un "corridoio" di alberi, normalmente lo si crederà essere più distante.



Se si tira ad un bersaglio dove non si riesce a vedere il terreno da se al battifreccia, probabilmente si giudicherà la distanza più lunga.



Un bersaglio in discesa è giudicato normalmente più distante. Può essere necessario dover togliere un paio di metri dal proprio riferimento di mira.

Tentare di valutare la distanza in orizzontale, questo darà normalmente la distanza corretta sul riferimento di mira.

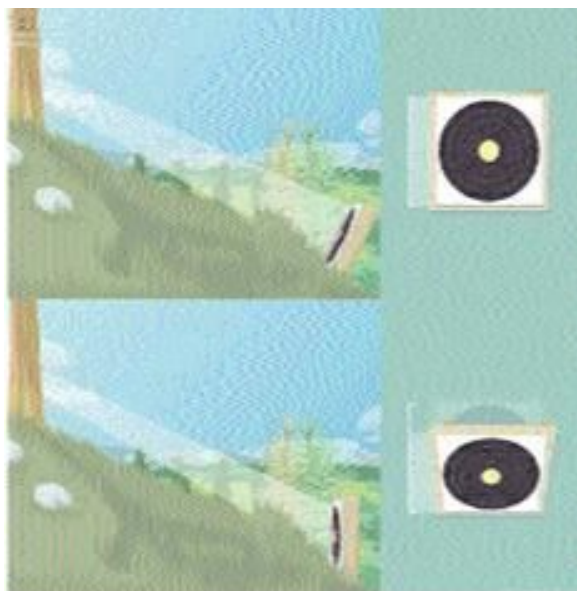


Un bersaglio in salita è valutato normalmente troppo corto. Può essere necessario aggiungere anche un paio di metri sul proprio parametro di mira.

Sui tiri in salita ed in discesa, la gravità influisce sul volo della freccia, per questo la misurazione in metri deve essere aggiustata.



Considerare anche l'angolo di vista del bersaglio. L'illustrazione sotto mostra come può essere visto il bersaglio dalla cima della salita: il bersaglio in alto è visto nel suo intero, mentre il bersaglio più basso è visto più schiacciato. Le regole FITA limitano gli angoli di posizione del battifreccia e del bersaglio.



Nella pratica gli arcieri esperti di tiro di campagna usano una combinazione di tutti i metodi fin qui descritti.

Trovare la distanza precisa

Nel tiro campagna un'importante parte della tecnica di tiro consiste nella costruzione preventiva di riferimenti accurati sulle distanze sconosciute. Per competere con i migliori arcieri questa conoscenza non può essere completamente dipendente dalla intuizione o dalla personale valutazione del terreno, più questi metodi sono inaccurati tanto più si finirà per perdere troppi punti importanti. Un arciere di campagna dovrà trovare il suo metodo di valutazione delle distanze, e dovrà allenare questa capacità come parte della sua complessiva tecnica di tiro. I metodi più accurati sono basati su concetti geometrici, come mostrato sotto.

La maggior parte dei metodi, se non tutti, è basata sull'applicazione del Teorema di Talete, dalla quale possiamo ricavare la distanza ricercata se si conosce la distanza – **chiamata d** – dall'occhio di mira ad un elemento misurato (p.es. l'anello di mira, il mirino, il rest della freccia o altro) posto sull'arco – **chiamato a** –, e l'ampiezza della proiezione di quell'elemento sul bersaglio – **chiamata A** –, così come la si vede, o che può essere calcolata (la misura di ciò che si vede sul bersaglio). La relazione tra questi elementi darà la distanza dal bersaglio – **chiamata D** – applicando semplicemente la relazione:

$$a / d = A / D$$

Usare come riferimento misurato qualsiasi parte permessa dell'attrezzatura, come per esempio un pezzo del mirino, il rest della freccia, ecc.

Per capire meglio, ed evitare il bisogno applicare regole matematiche sul percorso di campagna, si usa il seguente principio che permette di arrivare semplicemente e rapidamente alla distanza dal bersaglio. Se l'ampiezza dell'elemento misurato (p.es. anello del mirino, ecc.) è precisamente un centesimo della distanza dall'occhio all'elemento misurato (p.es. l'anello di mira è 8mm e la distanza dall'occhio a questo, ed è di 80cm) o se si può aggiustare la propria attrezzatura per fare quella relazione, la relazione sarà:

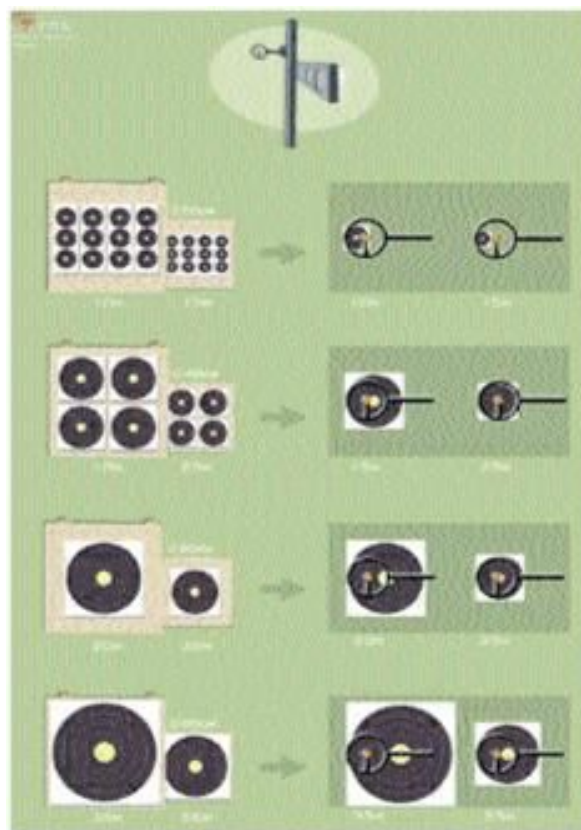
$$D = A * 100$$

Tale che prendendo **D** in metri, ed **A** in centimetri, si otterrà: **D (metri) = A (cm)**.

Così che la serie (in metri) – **chiamata D** –, risulti dal semplice calcolo dell'ampiezza della proiezione sul bersaglio – **chiamata A** – della parte che si misura (in centimetri).

La conoscenza di **A** è basata completamente sull'ipotesi che noi conosciamo la taglia del bersaglio. Per esempio se il bersaglio in figura è una visuale di diametro di 80cm, **A** coprirebbe la metà della visuale, più una zona e mezza il risultato sarà: $40+8+4 = 52\text{cm}$, e noi concluderemmo che la distanza dal bersaglio è di 52 metri. Nell'altro caso se ci fosse una visuale da 60cm, il calcolo sarebbe: $30+6+3 = 39\text{cm}$, e la distanza ricavata è di 39 metri, in base alla relazione sopra di menzionata.

Questa semplice ed immediata relazione non è sempre possibile, e l'arciere ha bisogno allora di trovarne una sua. In ogni caso, molti arcieri non applicano regole matematiche quando fanno le misure: loro paragonano semplicemente, su esperienze basate sul principio descritto.



Vista frontale: L'anello di mira proiettato sulla targa del bersaglio.

Per esempio, applicando questa regola l'arciere tirerà dalle varie distanze sulle varie targhe. Con la pratica, l'arciere scoprirà quale pezzo della propria apparecchiatura di mira (o di qualsiasi altra cosa può vedere davanti a sé) stia coprendo, e di quanto, la targa od il battifreccia.

Come spiegato, il sistema è basato sulla conoscenza delle misure delle visuali o del battifreccia. Riconoscendo che il bersaglio affrontato è un 20 o 40cm, non si presenta nessun problema, infatti, la configurazione stessa del bersaglio ne indica le misure. Se si scambia una visuale da 80cm per una da 60cm, o viceversa, si provocherà un errore nella stima della distanza, compreso tra 10 e 15 metri, un errore che implicherà un gran danno nel risultato. È in questo caso che la valutazione di campagna dovrebbe aiutare (o la propria esperienza o l'intuizione). Occorre inoltre studiare le varie visuali per coglierne le differenze. (p.es. misura del testo, misura delle cornici, ecc).

Le regole della FITA indicano chiaramente che non è permesso l'uso di attrezzature per trovare le distanze, ed indicano anche che l'arciere non dovrebbe usare altrimenti la sua attrezzatura che per il tiro intenzionale - ciò vuol dire che l'arciere dovrebbe fingere di tentare di tirare intanto che sta misurando. È noto che non è possibile tentare di fermare chi vuole usare la propria attrezzatura per misurare, ma le regole stanno tentando di assicurarsi che i veri misuratori di distanze non trovino spazio nel mondo delle competizioni di campagna della FITA. È così perché le regole permettono i metodi sopra menzionati, ma non permettono di alterare l'attrezzatura affinché questa divenga un comparatore di distanze.

In precedenza vi era una regola che impediva di correggere la mira dopo aver proiettato il proprio arco contro il bersaglio e prima di avere tirato la prima freccia, ma la regola fu modificata poiché provocò più problemi di quelli che risolse.

Per non essere fermato da un giudice, o per non importunare un concorrente, l'arciere dovrebbe alzare l'arco fingendo di voler tirare, intanto che misura la distanza. Così l'arciere è in regola e nessuno può reclamare in base al regolamento oggi vigente.

Questo non significa voler ingannare, è piuttosto semplice, v'è solo fatto qualche volta e per esercizio, fintantoché l'arciere non trovi la propria tecnica di valutazione delle distanze, ed allo stesso tempo migliori i propri risultati!

Conclusioni

Come menzionato prima, un arciere esperto può usare in ogni caso pezzi e parti delle tecniche sopra descritte, se mai fosse incerto.

Cercate di valutare la distanza al massimo di ciò che si crede possa essere, e poi di valutarla al minimo... , quindi trovare il punto medio tra le due, ed infine si aggiunga un poco a quella (p.es. la più lunga si pensa che possa essere 50m, la più corta si pensa che possa essere 40m – il punto medio delle due è 45m, si aggiungono un paio di metri per la creazione del proprio punto di mira 47m e si provi). Con buona possibilità si colpirà il battifreccia, e forse anche abbastanza vicino al centro da ottenere dei punti!

Alcune cose da ricordare:

- Sui bersagli di campagna l'arciere può essere confuso dalla taglia delle visuali da 60cm e da 80cm, e così venire fuorviato quando valuta la distanza - provare a ricordare la taglia dello spot giallo - o se possibile, vedere quanto questo sia grande rispetto ai concorrenti del gruppo che precede.
- Si ricordi il numero di visuali da 60cm e 80cm tirate durante il percorso. In caso di dubbio è probabile che questo aiuti a determinare se il prossimo sia un 60cm o 80cm.
- Guardare anche alla distanza dall'altra piazzola di tiro alla propria può aiutare nel valutare la massima e la minima distanza. Se si sta tirando col ricurvo e si è 5m dietro al punto per l'arco nudo la distanza massima può essere di 50m e non di 55m. Disegnatori intelligenti di percorso lo renderanno più complicato possibile non mettendo i picchetti nella stessa linea diretta al bersaglio, ma anche così questo confronto può essere d'aiuto.
- Sui bersagli di animali l'arciere riconoscerà facilmente la distanza massima, è sufficiente memorizzarla.
- Sui bersagli di animali l'anello di punteggio più interno appare più chiaro se la distanza è più "vicina"; devono comunque essere considerate le condizioni di luce.
- Se si è sicuri (molto sicuri) che tutti i battifreccia sono della stessa taglia, si può trovare la stessa vedendo quanto del battifreccia è coperto dalla visuale del bersaglio.



- Per esercizio stimate la distanza, quando state camminando all'aperto, da un oggetto - valutate la distanza - e percorretela a passi, o meglio misuratela, per vedere se avete ragione.
- Ricordate che i battifreccia inclinati rispetto alla vostra linea di vista sembrano più piccoli.
- Esercitatevi, nel vostro allenamento di campagna, a tirare ad una distanza determinata, quando colpite nel centro segnatevi il riferimento e tirate con lo stesso parametro ad una distanza di 5m più corta e ad una più lunga di 5m per vedere la differenza.

Riferimenti per i tiri in salita

Ad un ripido pendio aggiungete uno o due metri alla vera distanza (in funzione della misurazione in metri).



Ad un pendio molto ripido, deducete uno o due metri dalla vera distanza (in funzione della misurazione in metri).



Per i tiri estremi, ripidissimi, tirate col riferimento del 15m. Provare per credere!

Riferimenti per i tiri in discesa

Ad un ripido pendio, deducete uno, due o tre metri dalla vera distanza (dipendente della misurazione in metri) si veda la figura in alto.

Ad un pendio molto ripido, deducete fino a 10 metri dalla distanza (in funzione della distanza in metri). Tirando più diritto ancora in giù, tirate col riferimento del 15m (anche qui provare per credere).

Altre considerazioni sulla mira / puntamento:

- Quando vi allenate al tiro in campagna si dovrebbero avere dei riferimenti ogni 5 o 10m. Se non si è in grado di tirare nei propri riferimenti prima di una competizione, si sappia che ci sono degli schemi (o nomogrammi) disponibili che daranno i riferimenti corretti sempre che si abbia tirato nel riferimento dei 20 o 30m e così nel riferimento dei 60 o 70m. Basati su questi due riferimenti questi schemi (o nomogrammi) daranno i riferimenti di mira adeguati per il resto delle distanze. Si omettano quelli al di sotto dei 20m.
- La luce del sole vi influenzerà se illumina lateralmente il bersaglio. Tirate col sole che incide dai vari angoli, e memorizzatene l'effetto sul vostro puntamento.
- Il vento influenzerà il vostro puntamento o il volo della freccia. Contrariamente al tiro alla targa questo vento può variare da bersaglio a bersaglio (come per la luce) perché ci si sta muovendo e tirando nelle varie direzioni. Imparate ad inclinare di più o di meno l'estremità del vostro arco, contro o nella direzione del vento, in relazione alla sua forza. Ciò compenserà il moto della freccia similmente ad un aggiustamento laterale della mira, ma non dovete perdere il vostro normale allineamento centrale, cosa che può accadere facilmente se continuate ad aggiustare lateralmente.
- Ricordate, quando si tira lungo un pendio, di cominciare ad aprire il vostro arco con la punta del flettente superiore inclinata verso il lato a monte, questo le impedirà di inclinarsi a valle (attenzione a tenere la vostra mira a livello).

Assicurare un buon secondo tiro

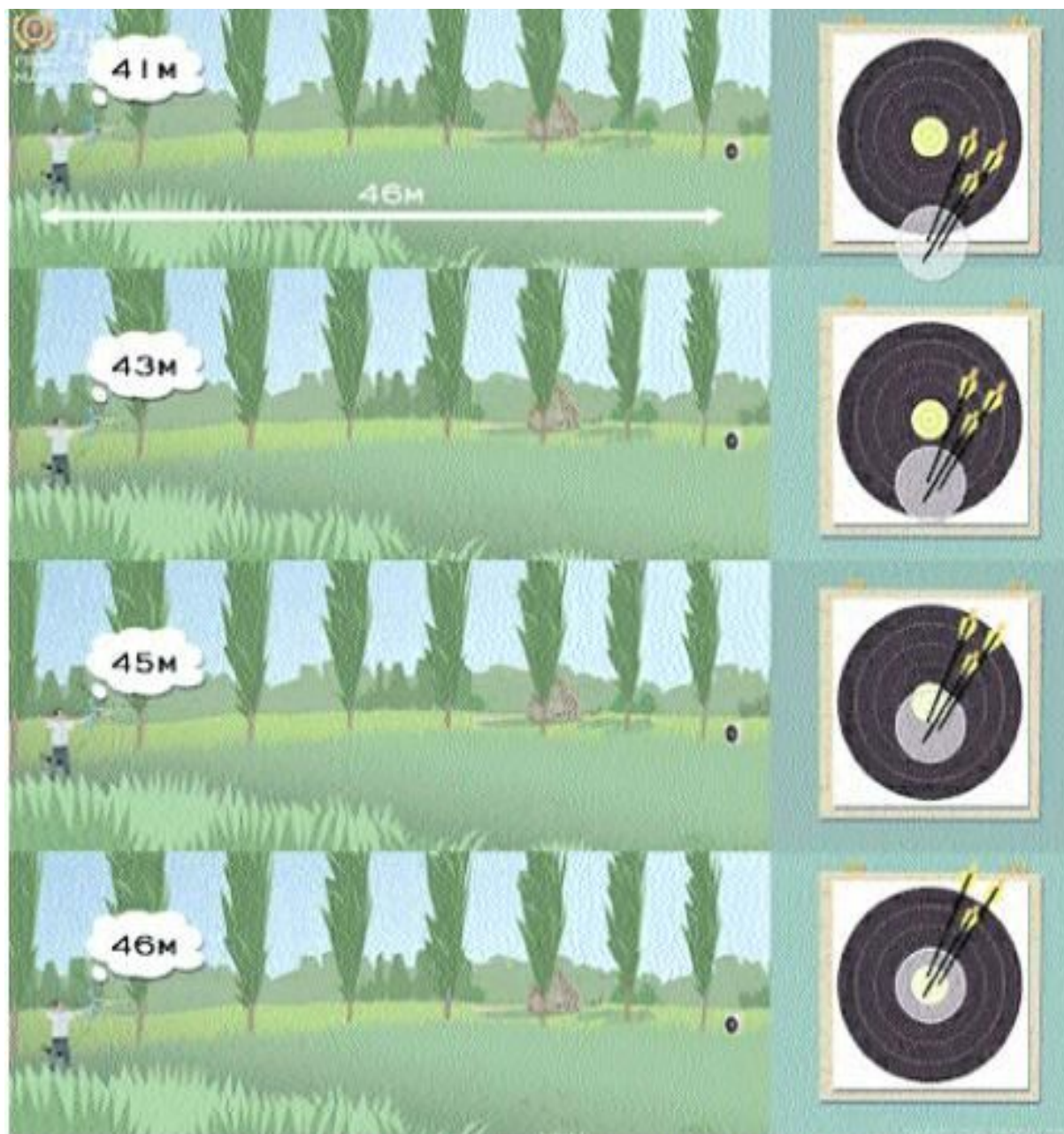
Se la prima freccia è stata tirata correttamente, ma non ha raggiunto il centro della visuale, l'arciere dovrebbe usare questo primo impatto per valutare il proprio errore di mira.

L'illustrazione in alto mostra un arciere che identifica la relazione tra il tiro e la mira adottata ed imposta la differenza. Conoscendo questa relazione, dopo il primo tiro, l'arciere può immaginarsi quale correzione di mira è richiesta.

Nella prima immagine degli esempi in basso,

l'arciere sa che con un errore di 5m può ancora colpire il fondo della visuale di tiro. Nella seconda immagine egli sa che con un errore di 3m può fare un 2 alle 6. Nella terza immagine sa che con un errore di un metro può segnare un 3 o un 4 alle 6.

Notate che si colpirà più vicino al centro se si è giudicata la distanza più lunga che non nel caso di averla giudicata più corta - nell'esempio in alto - la distanza è stata giudicata più corta di 5m e l'arciere colpirà approssimativamente il basso nell'anello dell'1 o appena fuori dello stesso anello. Se avesse giudicato 5m di troppo probabilmente, avrebbe colpito in alto nell'anello del 2 o del 3.



Regole di base del tiro di campagna

4.5.3.6.3 Quando possibile i picchetti possono essere combinati. Se il percorso consiste in 24 (2X12) bersagli il numero riportato nella tabella viene duplicato. Se il percorso consiste in 16 bersagli aggiungere la distanza di mezzo per ogni misura di visuale. Su percorsi di 20 bersagli, aggiungere la distanza più breve e quella più lunga per ogni misura di visuale.

4.5.3.7 Bersagli per il percorso a distanze sconosciute

Distanza in metri			
Numero di bersagli	Diametro delle visuali in cm	Picchetto blu arco nudo	Picchetto rosso ricurvo e compound
3	Ø 20	5 – 10	10 – 15
3	Ø 40	10 – 20	15 – 25
3	Ø 60	15 – 30	20 – 35
3	Ø 80	30 – 45	35 – 55

4.5.3.7.1 Le distanze dei tre bersagli con la stessa dimensione devono variare tra lunghe, medie e corte distanze.

4.5.3.8 Bersagli per il percorso a distanze conosciute

Distanza in metri			
Numero di bersagli	Diametro delle visuali in cm	Picchetto blu arco nudo	Picchetto rosso ricurvo e compound
3	Ø 20	5 – 10 – 15	10 – 15 – 20
3	Ø 40	10 – 20 – 25	20 – 25 – 30
3	Ø 60	30 – 35 – 40	35 – 40 – 45
3	Ø 80	40 – 45 – 50	50 – 55 – 60

11.4.3.2 Bersagli per il Forest Round

Quando possibile i picchetti possono essere combinati.

Distanza in metri			
Numero di bersagli	Diametro delle visuali in cm	Picchetto blu arco nudo longbow hunter	Picchetto rosso ricurvo e compound
3	Ø 7.5/5	5 – 10	5 – 15
3	Ø 15/10	5 – 20	5 – 25
3	Ø 22.5/15	5 – 30	5 – 35
3	Ø 30/20	5 – 45	5 – 55

Le distanze dei tre bersagli con la stessa dimensione devono variare tra lunghe, medie e corte.

Nel Forest Round verrà conteggiata solo la prima freccia a bersaglio, secondo la seguente tabella:

Tiro	1a freccia	2a freccia	3a freccia
anello interno	15 punti	10 punti	5 punti
anello esterno	12 punti	7 punti	2 punti

11.3.1.3 Bersagli per il 3D Round

Le distanze sono sconosciute, e possono variare secondo i seguenti limiti:

- tra 5-45m per le divisioni Compound e Arco Ricurvo (Olimpico) - picchetto rosso;
- tra 5-30m per le divisioni Arco Nudo, Longbow e Cacciatori – picchetto blu.

Vedere l'articolo 11.3 del regolamento tecnico per ulteriori informazioni.

9.5.1.3 Ogni gruppo tirerà a turno secondo la seguente rotazione:

- in una pattuglia di quattro tiratori, i due arcieri con il numero di registrazione più basso tireranno insieme come prima coppia e gli altri due assegnati a quel bersaglio tireranno come seconda coppia.
- il concorrente col numero di registrazione più basso di ciascuna coppia si posizionerà a sinistra del picchetto e l'altro arciere a destra del picchetto.



ARC INU
SAFE ROW

DISTANCES CONNUES
MARKED DISTANCES
DISTANCES INCONNUES
UNMARKED DISTANCES

Ø 20CM



5M, 10M, 15M
5M - 10M

Ø 40CM



10M, 20M, 25M
10M - 20M

Ø 60CM



30M, 35M, 40M
15M - 30M

Ø 80CM



40M, 45M, 50M
30M - 45M



ARC CLASSIQUE / ARC COMPOUND
RECURVE ROW / COMPOUND ROW

DISTANCES CONNUES
MARKED DISTANCES
DISTANCES INCONNUES
UNMARKED DISTANCES

10M, 15M, 20M
10M - 15M

20M, 25M, 30M
15M - 25M

35M, 40M, 45M
20M - 35M

50M, 55M, 60M
35M - 55M

- la prima coppia (con i numeri di registrazione più bassi) tirerà per prima al primo bersaglio assegnato al gruppo 1
- l'altra coppia tirerà per prima al bersaglio successivo, le coppie alterneranno l'ordine a ogni successivo bersaglio per tutta la durata della gara
- se tutti i concorrenti del gruppo sono d'accordo, essi possono modificare, prima dell'inizio della gara, la sopraccitata disposizione, accoppiamenti e/o posizioni di tiro. Tale disposizione dovrà rimanere la stessa per tutta la gara
- se vi sono tre arcieri in un gruppo i primi due della lista di partenza (con il numero di registrazione) formeranno la prima coppia, e per la rotazione il terzo concorrente sarà considerato come seconda coppia. Esso si posizionerà sempre alla sinistra del picchetto.
In accordo con il quinto punto del presente articolo questa disposizione può essere cambiata prima dell'inizio dei tiri se di comune accordo. Tale cambiamento dovrà poi essere tale per tutta la gara
- nel caso in cui in una piazzola di tiro vi fosse spazio sufficiente, tutti i concorrenti del gruppo potranno tirare contemporaneamente.

9.5.1.4 Tiro su blocchi di visuali da 40 cm: le quattro visuali dovranno essere disposte a forma di quadrato. L'arciere di sinistra della coppia a cui spetta di tirare per prima, tirerà sulla visuale in alto a sinistra mentre l'arciere a destra dovrà tirare sulla visuale in alto a destra. L'arciere di sinistra della coppia a cui spetta di tirare per seconda, dovrà tirare sulla visuale in basso a sinistra, mentre l'arciere di destra dovrà tirare sulla visuale in basso a destra.

9.5.1.5 tiro sui blocchi di visuali da 20 cm: l'arciere di sinistra della coppia a cui spetta di tirare per prima, tirerà sulle visuali poste nella colonna 1, mentre l'arciere di destra dovrà tirare sulle visuali della colonna 3. L'arciere di sinistra della coppia a cui spetta di tirare per seconda, dovrà tirare sulle visuali poste nella colonna 2, mentre l'arciere di destra dovrà tirare sulle visuali poste nella colonna 4. Ogni arciera tirerà le proprie frecce in qualsiasi ordine, una per visuale.

9.6.2.2 Se due o più frecce sono state tirate su una stessa visuale da 20 cm, entrambe (tutte) saranno considerate come parte di quella serie ma sarà registrata solo la freccia con il valore più basso. L'altra freccia, o le altre, nella stessa visuale saranno registrate come non andata, o andate, a bersaglio.

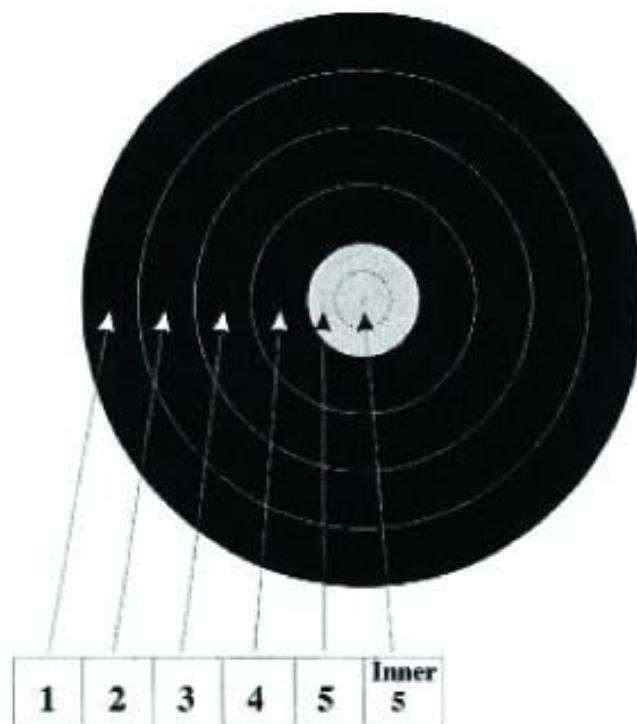
9.5.1.12 Se un arciera o un gruppo sono causa di indebito ritardo per quel gruppo o per altri gruppi durante la fase di Qualificazione o delle Eliminatorie, l'Arbitro che assiste al fatto ammonirà verbalmente l'arciere o i gruppo dopo di che lo stesso arbitro e/o gli altri arbitri potranno cronometrare il tempo dello stesso arciera o gruppo per tutta la rimanente parte di quel round.

- In tal caso sarà concesso un tempo massimo di quattro (4) minuti per bersaglio dal momento in cui l'arciere prende posizione in piazzola, cosa che egli farà non appena questa ultima sarà disponibile
- Un Arbitro che ha riscontrato che un arciera ha superato il limite di tempo, a seguito della procedura descritta, ammonirà l'arciere con una nota firmata sulla scheda di punteggio, indicando l'orario di tale ammonizione
- Alla seconda ammonizione e a tutte quelle successive nel corso della stessa fase della competizione, verrà annullata la freccia di valore più alto sul bersaglio
- Il limite di tempo può essere esteso in circostanze eccezionali.

9.7.5 Nel tendere la corda del proprio arco un concorrente non dovrà adottare una tecnica che, ad avviso degli Arbitri, possa consentire alla freccia, nel caso di rilascio involontario, di superare le zone o i dispositivi di sicurezza (aree libere, reti, muri, ecc.). Se un arciere persiste nell'utilizzare tale tecnica sarà immediatamente invitato, per ragioni di sicurezza, dal Presidente della Commissione Arbitrale ad interrompere i tiri e ad abbandonare il campo di gara.

9.7.2.5 In caso di sole abbagliante, una protezione della dimensione massima del formato A4 (circa 30x20 cm) potrà essere fornita da altri membri del gruppo o sarà fornita dagli organizzatori.

**E FINALMENTE SE AVETE SEGUITO
TUTTE LE ISTRUZIONI ED I PUNTI
INDICATI SARETE CAPACI DI TIRARE IN
CAMPAGNA.**



SICURAMENTE POTRETE OTTENERE I RICONOSCIMENTI “PUNTE DI FRECCIA FITA”.

Questi sono i risultati da ottenere:

6.3.5 Per il Tiro di Campagna saranno assegnati distintivi Punta di Freccia.

6.3.5.1 Tali distintivi saranno assegnati per la Divisione Arco Nudo e Ricurvo (Olimpico), come da successiva tabella:

PUNTE DI FRECCIA FITA FITA - Arco nudo – Ricurvo														
	24 bersagli		28 bersagli		32 bersagli		36 bersagli		40 bersagli		44 bersagli		48 bersagli	
	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F
Verde	198	193	231	226	264	258	297	290	330	322	363	354	396	386
Marrone	228	211	266	247	304	282	342	317	380	352	418	387	456	422
Grigio	258	241	301	282	344	322	387	362	430	402	473	442	516	482
Nero	288	271	336	317	384	362	432	407	480	452	528	497	576	542
Bianco	318	301	371	352	424	402	477	452	530	502	583	552	636	602
Argento	330	313	385	367	440	418	495	470	550	522	605	574	660	626
Oro	340	324	396	378	452	432	509	486	566	540	623	594	680	648

6.3.5.2 Tali distintivi saranno assegnati per la Divisione Compound come da successiva tabella:

PUNTE DI FRECCIA FITA FITA - Compound														
	24 bersagli		28 bersagli		32 bersagli		36 bersagli		40 bersagli		44 bersagli		48 bersagli	
	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F	M	F
Verde	206	197	241	229	276	262	310	295	344	328	378	361	412	394
Marrone	238	226	277	263	316	300	356	338	396	376	436	414	476	452
Grigio	269	256	313	298	358	340	404	383	448	426	493	469	538	512
Nero	300	286	350	333	400	380	450	428	500	476	550	524	600	572
Bianco	331	316	387	368	442	420	497	473	552	526	607	579	662	632
Argento	344	328	402	382	460	436	517	491	574	546	631	601	688	656
Oro	354	337	413	394	472	450	531	506	590	562	649	618	708	674

6.3.5.3 La gara Punta di Freccia FITA consiste in un numero di bersagli tra 24 e 48 divisibile per 4, cioè due percorsi completi con distanze previste negli articoli 4.5.3.7 e 4.5.3.8 che possono essere disputati a distanze conosciute o sconosciute o uno per ciascuno.

consiste in due round punta di freccia, il concorrente può ottenere due riconoscimenti Punta di Freccia.

6.3.5.4 Se una gara disputata in due giorni



Questo Manuale è stato prodotto ed è stato pubblicato dalla FITA con la collaborazione di:

- PER BOLSTAD Segretario del Comitato FITA Tiro di Campagna (testo Originale)
- PASCAL COLMAIRE Direttore del Settore Sviluppo FITA (testo, coordinazione e design)
- THOMAS RANDALL (Fotografie ed illustrazioni)
- KEN BEARMAN (revisione inglese)
- NATHALIE DIELEN (traduzione francese)
- TOM DIELEN (Testo Originale)
- J.C. HOLGADO (Make up e Design)

download: http://www.archery.org/field_archery/field_publications/Colored Field Manual ENG.pdf

Traduzione italiana a cura di:

- STEFANO CORBARA (Istr. 2°liv. FITArco)
- MARINA BARI

Vi preghiamo di segnalarci errori, inesattezze ed i vostri commenti - saranno utilizzati per la prossima revisione.

Per informazioni s.corbara@tiscali.it

Rev. 0.1 del dicembre 2003

