

Regolamento prove di qualificazione:

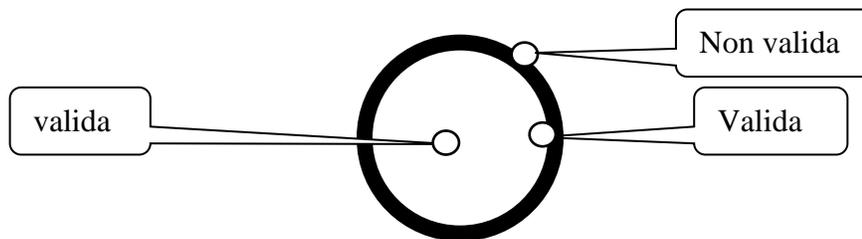
La prova di qualificazione è suddivisa in 3 (tre) volée di 4 (quattro) frecce ciascuna e consiste nel centrare una serie di cerchi di diametro differente ognuno con punteggio proprio. La grandezza dei cerchi varia in modo decrescente per ogni volée:

1^ volée cerchio di 30 cm punti 7

2^ volée cerchio di 20 cm punti 11

3^ volée cerchio di 15 cm punti 15

I cerchi sono stampati su carta, la freccia deve essere piantata all'interno del cerchio e non deve tagliare di netto la linea e deve restare piantata fino alla fine della prova, questo vale per tutte le tipologie di cerchi



Se la freccia si spezza e la parte anteriore (quella con la punta o la punta stessa) rimane piantata all'interno del cerchio viene considerata valida

Al termine delle volée in casi di parità saranno effettuati degli spareggi per l'ammissione nella graduatoria di riferimento con cerchio di diametro da 15 cm.

Lo stile di tiro prevede che la cocca della freccia al momento del tiro deve essere posizionata tra le dita della mano (**indice e medio**)

Al termine di ogni prova per ogni arciera si sommano i punti acquisiti in ogni volée e si forma una classifica dalla quale saranno presi i primi quattro classificati che chiameremo **CAPIGRUPPO**.

Tutti i restanti arcieri ripeteranno l'intera prova e da questa saranno presi i primi otto che verranno poi sorteggiati dai **CAPIGRUPPO**. Le prove si ripeteranno finché saranno in gara arcieri sufficienti per formare ogni volta un gruppo di otto che verranno sorteggiati dai **CAPIGRUPPO** fino alla formazione definitiva delle squadre CHE SARANNO FORMATE DA UN MASSIMO DI 5 (CINQUE) ARCIERI PER SQUADRA.

Una volta formate le squadre I restanti arcieri formeranno una classifica unica e i due con punteggio più alto presenti sostituiranno **EVENTUALMENTE** gli arcieri che non possono disputare o proseguire la sfida e ne acquisiscono i punti fino a lì totalizzati.

Per ogni problema che si dovesse manifestare nelle varie fasi della sfida sarà compito della giuria esaminarlo seduta stante con parere inappellabile.

La giuria è composta dal giudice di gara e dai suoi collaboratori.

Sfida finale a 2 Arcieri per Squadra:

La sfida si svolge in Piazza del Comune, gli arcieri vengono presentati al pubblico.

I QUATTRO CAPIGRUPPO ALLA PRESENZA DEI GIUDICI DI GARA E DEI SEGRETARI DELLE CONTRADE ESTRAGGONO UNO ALLA VOLTA IL COLORE DELLA CONTRADA A QUEL PUNTO IL SEGRETARIO CONSEGNA AL CAPOGRUPPO UN DRAPPO CON I COLORI DELLA CONTRADA TOCCATA IN SORTE.

PER IL SORTEGGIO I CAPIGRUPPO SARANNO CHIAMATI IN ORDINE DI PIAZZAMENTO SINGOLO DEL CAPOGRUPPO STESSO ALLE QUALIFICHE.

La gara è suddivisa in 4 (quattro) volee di 6 (sei) frecce ciascuna e gli anelli sono di metallo

Prima sfida volee di 6 (sei) frecce

Due anelli, uno di 40 cm di diametro e uno all'interno di 30 cm

- la freccia all'interno dell'anello grande vale 5 punti
- la freccia all'interno dell'anello piccolo vale 9 punti

Il massimo punteggio raggiungibile in questa volee è di punti 54

Seconda sfida volee di 6 (sei) frecce

Due anelli, uno di 40 cm di diametro e uno all'interno di 20 cm

- la freccia all'interno dell'anello grande vale 6 punti
- la freccia all'interno dell'anello piccolo vale 10 punti

Il massimo punteggio raggiungibile in questa volee è di punti 60

Terza sfida volee di 6 (sei) frecce

Due anelli, uno di 30 cm di diametro e uno all'interno di 20 cm

- la freccia all'interno dell'anello grande vale 7 punti
- la freccia all'interno dell'anello piccolo vale 12 punti

Il massimo punteggio raggiungibile in questa volee è di punti 72

Quarta sfida volee di 6 (sei) frecce

Due anelli, uno di 30 cm di diametro e uno all'interno di 15 cm

- la freccia all'interno dell'anello grande vale 9 punti
- la freccia all'interno dell'anello piccolo vale 15 punti

Il massimo punteggio raggiungibile in questa volee è di punti 90

MASSIMO PUNTEGGIO AL TERMINE DELLE VOLEE PER ARCIERE 276

MASSIMO PUNTEGGIO AL TERMINE DELLE VOLEE PER SQUADRA DI 2 ARCIERI 552

A sfida conclusa per ogni arciera si sommano i punti acquisiti e si forma la classifica generale e saranno premiati e primi tre classificati

Nei casi di parità saranno effettuate delle volee con anello da 15 cm, questa prova non comporta variazioni sul punteggio acquisito ma serve a stabilire i primi tre classificati

Se la freccia si spezza e la parte anteriore (quella con la punta o la punta stessa) rimane piantata all'interno del cerchio viene considerata valida

Le frecce fuori dagli anelli, quelle che cadono in terra prima della fine della sfida, non sono valide
La distanza di tiro è compresa tra i 16 e i 21 metri

Per ogni problema che si dovesse manifestare nelle varie fasi della competizione sarà compito della giuria esaminarlo seduta stante. La giuria è composta dal giudice di gara e dai suoi collaboratori

Sfida finale a 3 Arcieri per squadra:



La sfida si svolge in Piazza del Comune, gli arcieri vengono presentati al pubblico.

I QUATTRO CAPIGRUPPO ALLA PRESENZA DEI GIUDICI DI GARA E DEI SEGRETARI DELLE CONTRADE ESTRAGGONO UNO ALLA VOLTA IL COLORE DELLA CONTRADA A QUEL PUNTO IL SEGRETARIO CONSEGNA AL CAPOGRUPPO UN DRAPPO CON I COLORI DELLA CONTRADA TOCCATA IN SORTE.

PER IL SORTEGGIO I CAPIGRUPPO SARANNO CHIAMATI IN ORDINE DI PIAZZAMENTO SINGOLO DEL CAPOGRUPPO STESSO ALLE QUALIFICHE.

La gara è suddivisa in 4 (quattro) volee di 6 (sei) frecce ciascuna e gli anelli sono di metallo

Prima sfida volee di 6 (sei) frecce

Due anelli, uno di 40 cm di diametro e uno all'interno di 30 cm

- la freccia all'interno dell'anello grande vale 3 punti
- la freccia all'interno dell'anello piccolo vale 5 punti

Il massimo punteggio raggiungibile in questa volee è di punti 30

Seconda sfida volee di 6 (sei) frecce

Due anelli, uno di 40 cm di diametro e uno all'interno di 20 cm

- la freccia all'interno dell'anello grande vale 4 punti
- la freccia all'interno dell'anello piccolo vale 6 punti

Il massimo punteggio raggiungibile in questa volee è di punti 36

Terza sfida volee di 6 (sei) frecce

Due anelli, uno di 30 cm di diametro e uno all'interno di 20 cm

- la freccia all'interno dell'anello grande vale 5 punti
- la freccia all'interno dell'anello piccolo vale 8 punti

Il massimo punteggio raggiungibile in questa volee è di punti 48

Quarta sfida volee di 6 (sei) frecce

Due anelli, uno di 30 cm di diametro e uno all'interno di 15 cm

- la freccia all'interno dell'anello grande vale 8 punti
- la freccia all'interno dell'anello piccolo vale 12 punti

Il massimo punteggio raggiungibile in questa volee è di punti 72

MASSIMO PUNTEGGIO AL TERMINE DELLE VOLEE PER ARCIERE 186

MASSIMO PUNTEGGIO AL TERMINE DELLE VOLEE PER SQUADRA DI 3 ARCIERI 558

A sfida conclusa per ogni arciera si sommano i punti acquisiti e si forma la classifica generale e saranno premiati e primi tre classificati

Nei casi di parità saranno effettuate delle volee con anello da 15 cm, questa prova non comporta variazioni sul punteggio acquisito ma serve a stabilire i primi tre classificati

Se la freccia si spezza e la parte anteriore (quella con la punta o la punta stessa) rimane piantata all'interno del cerchio viene considerata valida

Le frecce fuori dagli anelli, quelle che cadono in terra prima della fine della sfida, non sono valide
La distanza di tiro è compresa tra i 16 e i 21 metri

Per ogni problema che si dovesse manifestare nelle varie fasi della competizione sarà compito della giuria esaminarlo seduta stante. La giuria è composta dal giudice di gara e dai suoi collaboratori

Sfida finale a 4 Arcieri per Squadra:

La sfida si svolge in Piazza del Comune, gli arcieri vengono presentati al pubblico.

I QUATTRO CAPIGRUPPO ALLA PRESENZA DEI GIUDICI DI GARA E DEI SEGRETARI DELLE CONTRADE ESTRAGGONO UNO ALLA VOLTA IL COLORE DELLA CONTRADA A QUEL PUNTO IL SEGRETARIO CONSEGNA AL CAPOGRUPPO UN DRAPPO CON I COLORI DELLA CONTRADA TOCCATA IN SORTE.

PER IL SORTEGGIO I CAPIGRUPPO SARANNO CHIAMATI IN ORDINE DI PIAZZAMENTO SINGOLO DEL CAPOGRUPPO STESSO ALLE QUALIFICHE.

La gara è suddivisa in 4 (quattro) volée di 6 (sei) frecce ciascuna e gli anelli sono di metallo

Prima sfida volée di 6 (sei) frecce

Due anelli, uno di 40 cm di diametro e uno all'interno di 30 cm

- la freccia all'interno dell'anello grande vale 2 punto
- la freccia all'interno dell'anello piccolo vale 3 punti

Il massimo punteggio raggiungibile in questa volée è di punti 18

Seconda sfida volée di 6 (sei) frecce

Due anelli, uno di 40 cm di diametro e uno all'interno di 20 cm

- la freccia all'interno dell'anello grande vale 2 punto
- la freccia all'interno dell'anello piccolo vale 5 punti

Il massimo punteggio raggiungibile in questa volée è di punti 30

Terza sfida volée di 6 (sei) frecce

Due anelli, uno di 30 cm di diametro e uno all'interno di 20 cm

- la freccia all'interno dell'anello grande vale 3 punti
- la freccia all'interno dell'anello piccolo vale 6 punti

Il massimo punteggio raggiungibile in questa volée è di punti 36

Quarta sfida volée di 6 (sei) frecce

Due anelli, uno di 30 cm di diametro e uno all'interno di 15 cm

- la freccia all'interno dell'anello grande vale 3 punti
- la freccia all'interno dell'anello piccolo vale 9 punti

Il massimo punteggio raggiungibile in questa volée è di punti 54

MASSIMO PUNTEGGIO AL TERMINE DELLE VOLEE PER ARCIERE 138

MASSIMO PUNTEGGIO AL TERMINE DELLE VOLEE PER SQUADRA DI 4 ARCIERI 552

A sfida conclusa per ogni arciera si sommano i punti acquisiti e si forma la classifica generale e saranno premiati e primi tre classificati

Nei casi di parità saranno effettuate delle volée con anello da 15 cm, questa prova non comporta variazioni sul punteggio acquisito ma serve a stabilire i primi tre classificati

Se la freccia si spezza e la parte anteriore (quella con la punta o la punta stessa) rimane piantata all'interno del cerchio viene considerata valida

Le frecce fuori dagli anelli, quelle che cadono in terra prima della fine della sfida, non sono valide
La distanza di tiro è compresa tra i 16 e i 21 metri

Per ogni problema che si dovesse manifestare nelle varie fasi della competizione sarà compito della giuria esaminarlo seduta stante. La giuria è composta dal giudice di gara e dai suoi collaboratori

Sfida finale a 5 Arcieri per Squadra:



La sfida si svolge in Piazza del Comune, gli arcieri vengono presentati al pubblico.

I QUATTRO CAPIGRUPPO ALLA PRESENZA DEI GIUDICI DI GARA E DEI SEGRETARI DELLE CONTRADE ESTRAGGONO UNO ALLA VOLTA IL COLORE DELLA CONTRADA A QUEL PUNTO IL SEGRETARIO CONSEGNA AL CAPOGRUPPO UN DRAPPO CON I COLORI DELLA CONTRADA TOCCATA IN SORTE.

PER IL SORTEGGIO I CAPIGRUPPO SARANNO CHIAMATI IN ORDINE DI PIAZZAMENTO SINGOLO DEL CAPOGRUPPO STESSO ALLE QUALIFICHE.

La gara è suddivisa in 4 (quattro) volée di 6 (sei) frecce ciascuna e gli anelli sono di metallo

Prima sfida volée di 6 (sei) frecce

Due anelli, uno di 40 cm di diametro e uno all'interno di 30 cm

- la freccia all'interno dell'anello grande vale 1 punto
- la freccia all'interno dell'anello piccolo vale 3 punti

Il massimo punteggio raggiungibile in questa volée è di punti 18

Seconda sfida volée di 6 (sei) frecce

Due anelli, uno di 40 cm di diametro e uno all'interno di 20 cm

- la freccia all'interno dell'anello grande vale 2 punti
- la freccia all'interno dell'anello piccolo vale 4 punti

Il massimo punteggio raggiungibile in questa volée è di punti 24

Terza sfida volée di 6 (sei) frecce

Due anelli, uno di 30 cm di diametro e uno all'interno di 20 cm

- la freccia all'interno dell'anello grande vale 3 punti
- la freccia all'interno dell'anello piccolo vale 5 punti

Il massimo punteggio raggiungibile in questa volée è di punti 30

Quarta sfida volée di 6 (sei) frecce

Due anelli, uno di 30 cm di diametro e uno all'interno di 15 cm

- la freccia all'interno dell'anello grande vale 4 punti
- la freccia all'interno dell'anello piccolo vale 6 punti

Il massimo punteggio raggiungibile in questa volée è di punti 36

MASSIMO PUNTEGGIO AL TERMINE DELLE VOLEE PER ARCIERE 108

MASSIMO PUNTEGGIO AL TERMINE DELLE VOLEE PER SQUADRA DI 5 ARCIERI 540

A sfida conclusa per ogni arciera si sommano i punti acquisiti e si forma la classifica generale e saranno premiati i primi tre classificati

Nei casi di parità saranno effettuate delle volée con anello da 15 cm, questa prova non comporta variazioni sul punteggio acquisito ma serve a stabilire i primi tre classificati

Se la freccia si spezza e la parte anteriore (quella con la punta o la punta stessa) rimane piantata all'interno del cerchio viene considerata valida

Le frecce fuori dagli anelli, quelle che cadono in terra prima della fine della sfida, non sono valide
La distanza di tiro è compresa tra i 16 e i 21 metri

Per ogni problema che si dovesse manifestare nelle varie fasi della competizione sarà compito della giuria esaminarlo seduta stante. La giuria è composta dal giudice di gara e dai suoi collaboratori.