

Il percorso Fiarc che ospita il bersaglio mobile è certamente tra i più impegnativi, ma vediamo come affrontarlo a partire dalla regola che si può "sparare" soltanto una freccia...



Eccoci pronti a partecipare ad una gara che non mancherà di regalarci soddisfazioni ed impegnarci a fondo, ovvero la battuta di caccia simulata. Come al solito arriveremo al raduno all'orario previsto e, dopo aver espletato le formalità di rito (conferma iscrizione, controllo materiale), aspetteremo di essere chiamati per la comunicazione delle squadre e la consegna degli score, per poi avviarci, con il resto della nostra squadra, verso il picchetto da dove inizieremo la gara.

Sullo score vedremo subito una differenza sostanziale rispetto a quello che abbiamo usato per il 3D. Il punteggio è diverso e assegna solo due valori, uno per lo spot ed uno per la sagoma, ma riferito ad una sola freccia. Ed infatti è solo una freccia che tireremo ad ogni piazzola, ad eccezione dei branchi e dei gruppi a tempo di cui parleremo in seguito. Altra differenza è il numero delle piazzole che per questa gara (e

La battuta di caccia simulata

solo per questa) saranno 28 e non 24 come per le altre.

SCORRE SU UN CAVO D'ACCIAIO O SU UNA ROTAIA

Dunque la squadra è pronta, gli score compilati, è stato anche stabilito l'ordine dei tiri e si attende a questo punto lo start vero e proprio. Cominceremo con un tiro al bersaglio mobile, un tipo di bersaglio che non era presente nel 3D: esso scorre, generalmente, sostenuto da carrucole, su un cavo d'acciaio ma ci sono anche bersagli mobili che scorrono su rotaia. La scelta è lasciata alla disponibilità e alla creatività degli organizzatori, comunque possiamo sempre chiedere di assistere ad una prova di come il bersaglio viaggia sul suo supporto. Una corda porterà il bersaglio in posizione di partenza e, al pronto dell'arciere, il manovratore (che può essere un arciere della squadra) lascerà andare la corda gridando via! L'arciere, che si sarà ben posizionato con la freccia incoccata, potrà tendere l'arco scagliandola in uno spazio compreso tra due traguardi (evidenziati con due picchetti

o altri segnali visibili ed inequivocabili) dove passerà il bersaglio mobile. Il tempo di percorrenza del bersaglio non deve essere inferiore a cinque secondi e lo spazio di tiro deve rappresentare circa i 2/3 dello spazio totale. Una volta terminata la serie di tiri, si andrà alla verifica e alla registrazione del punteggio. Troveremo questo tipo di bersaglio altre tre volte per un totale di quattro bersagli mobili: due con sagome del gruppo 2, due con sagome del gruppo 3. Dopodiché ci si trasferisce nella piazzola successiva, approntata con tiri a tempo limitato. Sulla tabella sarà indicato anche il posizionamento dei bersagli, evidenziato con le lettere A, B e C.

COME SI ARTICOLANO LE PIAZZOLE

I tre bersagli non devono, necessariamente, rappresentare animali della stessa famiglia né dello stesso gruppo. Naturalmente le frecce andranno scoccate secondo l'ordine alfabetico. Il punteggio di questa piazzola è dato dalla somma dei punti ottenuti da tutte le frecce che avranno colpito il bersaglio. Se supereremo il tempo limite di tiro,



ci vedremo annullata la piazzola e non otterremo alcun punteggio anche se avremo messo delle frecce a bersaglio. Nella piazzola successiva verremo invece a stretto contatto con il branco... tre bersagli, posizionati in allontanamento, che rappresentano animali della stessa famiglia anche se di specie diversa. Anche sulla tabella di questa piazzola troveremo le lettere A, B, C, che c'indicheranno la sequenza dei nostri tiri. Le sagome degli animali potranno essere anche di gruppo diverso. Nello sviluppo della gara troveremo sei piazzole



allestite con i branchi e le sagome saranno, rispettivamente, dei gruppi 1, 2, 3 e 4, più due di gruppo libero, a scelta dell'organizzazione. Ma come tirare in questa piazzola? Scoccheremo la prima freccia sul bersaglio A; se lo colpiremo potremo tirare al

bersaglio B e così via. Se però la nostra freccia andrà a vuoto, dovremo interrompere i tiri.

Quindi non colpendo il secondo bersaglio non potremo tirare sul terzo e via di seguito, ma anche se non colpiremo il primo non potremo tirare al secondo. Da questa regola si evince che tali piazzole sono fondamentali per ottenere un buon punteggio finale perché potremo sommare anche tre frecce a segno. Un rapido calcolo ci permette di contare le sagome totali: avremo dunque sei branchi con tre sagome e sono diciotto bersagli; quattro piazzole a tempo per dodici sagome; quattro mobili per altre quattro sagome che portano il totale a 32 bersagli (o sagome).

48 SAGOME TOTALI

Per arrivare alle 48 sagome totali, avremo altre quattordici piazzole corredate con un solo bersaglio. I 14 bersagli singoli saranno così suddivisi: quattro sagome del gruppo 1, tre del gruppo 2, tre del gruppo 3 e quattro del gruppo 4. In totale avremo quindi 48 bersagli, suddivisi nelle 28 piazzole e sui quali tireremo una sola freccia. Delle 48 frecce scaccate, almeno dieci si



dovranno tirare in ginocchio mentre 14 sagome dovranno essere nascoste parzialmente, in modo però da non creare situazioni di pericolo e che non possano essere causa di danneggiamento delle frecce. La battuta è una gara bella e difficile poiché scoccando una sola freccia non avremo modo di... rimediare il tiro con le frecce successive.

Si richiede una notevole concentrazione nel valutare la distanza, l'effetto della luce, le pendenze, insomma tutto ciò che presenta difficoltà per un tiro. Ecco perché si tratta di

un tiro senza appello, dove l'arciere istintivo può mostrare il suo effettivo valore e vivere l'esperienza di una vera simulazione di caccia, dato che nella realtà in una battuta difficilmente si ha modo di scoccare una seconda freccia. Dopo aver concluso le 28 piazzole canoniche, riprenderemo la via per il punto di raduno dove, dopo averli debitamente controllati e firmati, consegneremo i nostri score. Dopo la comunicazione della classifica e la premiazione, l'immancabile banchetto chiuderà nel migliore dei modi la nostra giornata di gara.

Roberto Bassanelli



SRT - TARGETS
3D e Targets
Made in Italy

www.srt-targets.com

Tel. 0362 74620

Fax 0362 333663



SRT - Targets è un marchio della C&O Archery



Sagome 3D
dal Gruppo 1
al Gruppo 4
omologate Fiarco