

Tiro di Campagna

Regole

Il tiro di campagna è anche chiamato gara Hunter e Field dove:

- HUNTER indica i bersagli posizionati ad una distanza sconosciuta
- FIELD indica i bersagli posizionati ad una distanza conosciuta e dichiarata

La gara, se è di un giorno, consiste di 12 bersagli Hunter e 12 Field (gara 12+12); i bersagli possono essere messi in sequenza (ad esempio Hunter dalla piazzola 1 alle 12 e Field dalla 13 alla 24) oppure possono essere mescolati: i bersagli Field si riconoscono perché sul punto di tiro (individuato da un picchetto) sono segnalati sia il numero della piazzola che la distanza in metri; il bersaglio Hunter riporta sul picchetto solo il numero della piazzola.

Se invece la gara è doppia (24+24) si svolge su due giorni, il primo giorno si tirano i 24 bersagli Hunter, il secondo giorno i 24 bersagli Field.

Le piazzole sono disposte lungo un percorso circolare; gli arcieri sono suddivisi in "pattuglie" di 4 arcieri ciascuna; la pattuglia è individuata dal numero di piazzola dalla quale avrà inizio la gara di quei 4 arcieri; ad ogni arciera viene assegnata una lettera da A a D (l'arciera A è "capopattuglia", è in genere un arciera esperto di questo tipo di gara - a lui gli arcieri inesperti possono rivolgersi se hanno dei dubbi). La lettera assegnata è estremamente importante quando ci si trova davanti a paglioni con bersagli multipli per stabilire in quale bersaglio bisogna tirare (vedi dopo).

All'inizio della gara le pattuglie vengono accompagnate alla piazzola corrispondente al numero della pattuglia; dopo aver tirato le frecce su quel paglione ed aver segnato i punti, la pattuglia si sposta al paglione con numero di piazzola immediatamente superiore e così via; arrivati al paglione n° 24 si prosegue con il paglione n° 1.

Ogni bersaglio è composto di tre parti:

1. Lo stop: è il punto dove la pattuglia si deve fermare e dove chi non tira deve aspettare gli altri arcieri; lo stop in genere è posizionato in un punto da cui non è possibile vedere il bersaglio; in realtà questa regola è raramente seguita nelle gare interregionali (rispettatela se c'è un arbitro vicino, comunque).
2. I diversi punti di tiro individuati da picchetti di diverso colore (vedi dopo)
3. Il paglione con il o i relativi bersagli

I BERSAGLI (esempio della gara 12+12; per la 24+24 il tutto è moltiplicato per due)

I bersagli sono di 4 dimensioni con diametro da 20, 40, 60 e 80 cm (i 20 cm sono chiamati anche "pidocchi", i 40 cm "occhiali")

L'Hunter è composto di 3 pidocchi, 3 occhiali, 3 bersagli da 60 cm e 3 da 80 cm

Il Field ripete lo stesso schema (3 bersagli per ogni dimensione)

In ogni piazzola possono esserci fino a tre picchetti di colore diverso:

- Dal PICCHETTO ROSSO tirano gli Juniores, Senior e Veterani sia Olimpici che Compound
- Dal PICCHETTO BLU tirano gli Juniores, Senior e Veterani arco nudo + Ragazzi ed Allievi Olimpico e Compound
- Dal PICCHETTO GIALLO tirano i Longbow + Giovanissimi, Ragazzi ed Allievi Arco Nudo + Giovanissimi Olimpico

I bersagli di differente misura sono disposti ad una distanza dai differenti picchetti variabile entro determinati limiti per l'Hunter, fissa per il Field.

PICCHETTO ROSSO	HUNTER	FIELD
Bersaglio 20 cm (pidocchio)	Da 10 a 15 mt	10 – 15 – 20 mt
Bersaglio 40 cm (occhiale)	Da 15 a 25 mt	20 – 25 – 30 mt
Bersaglio 60 cm	Da 20 a 35 mt	35 – 40 – 45 mt
Bersaglio 80 cm	Da 35 a 55 mt	50 – 55 – 60 mt

PICCHETTO BLU	HUNTER	FIELD
Bersaglio 20 cm (pidocchio)	Da 5 a 10 mt	5 – 10 – 15 mt
Bersaglio 40 cm (occhiale)	Da 10 a 20 mt	15 - 20 – 25 mt
Bersaglio 60 cm	Da 15 a 30 mt	30 - 35 – 40 mt
Bersaglio 80 cm	Da 30 a 45 mt	40 – 45 – 50 mt

PICCHETTO GIALLO	HUNTER	FIELD
Bersaglio 20 cm (pidocchio)	Da 5 a 10 mt	5 – 10 – 15 mt
Bersaglio 40 cm (occhiale)	Da 10 a 15 mt	10 - 15 - 20 mt
Bersaglio 60 cm	Da 15 a 25 mt	20 - 25 – 30 mt
Bersaglio 80 cm	Da 20 a 35 mt	30 – 35 – 40 mt

Attenzione al concetto di "distanza esatta": per quanto riguarda il Field, se vi sono difficoltà legate alla conformazione del terreno, è ammesso variare (di poco) la distanza; ad esempio, il bersaglio da 80 cm a 60 mt può essere messo a 58 mt (comunque trattandosi di un Field la distanza giusta è segnalata sul picchetto – controllare SEMPRE).

Attenzione anche al fatto che esiste una tolleranza nella correttezza della distanza di ± 1 mt per bersagli oltre i 15 metri (± 25 cm sotto i 15 mt).

Per l'Hunter, in genere, i 3 paglioni di ogni tipo di bersaglio vengono posizionati uno verso la distanza minima, uno circa a metà distanza, uno verso la distanza massima (ad esempio i 3 bersagli da 80 cm del picchetto rosso potrebbero essere a 38, 46 e 52.5 mt):

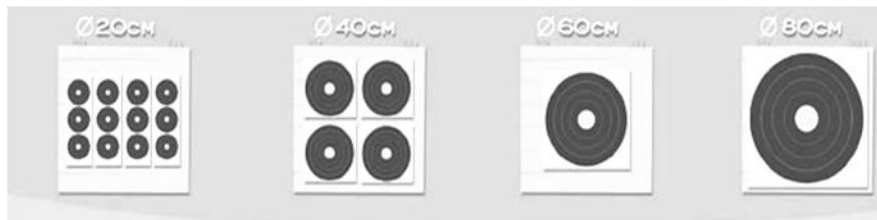
ATTENZIONE! Non c'è un ordine prestabilito, comunque, sempre per fare un esempio, è

utile ricordare che se si è già tirato su un bersaglio da 60 cm oltre i 30 metri, gli altri due 60 cm dell'Hunter saranno più vicini.

COME RICONOSCERE I BERSAGLI?

È fondamentale sapere su quale bersaglio si sta tirando, in particolare, ovviamente, per l'Hunter; ricordarsi che:

- I Pidocchi (diametro 20 cm) sono disposti su 4 file verticali di tre bersagli ciascuna (12 bersagli in totale)
- Gli Occhiali (diametro 40 cm) sono 4 bersagli disposti a quadrato esattamente come i 4 bersagli dell'olimpico di una gara indoor
- Per i 60 cm nel Field è obbligatorio mettere due bersagli affiancati (sinistra/destra); per l'Hunter vi può essere la stessa disposizione oppure vi può essere un unico bersaglio, a discrezione dell'organizzazione (ATTENZIONE se c'è un bersaglio solo!)
- Per gli 80 cm c'è sempre un unico bersaglio per paglione



SU QUALI BERSAGLI SI TIRA? MOLTO IMPORTANTE

Come in tutte le gare di tiro con l'arco si tira alternati; sulla prima piazzola tireranno per primi gli arcieri A e B e per secondi gli arcieri C e D; sulla seconda piazzola prima C e D, poi A e B. Come regola mnemonica se una pattuglia parte da una piazzola dispari A e B tireranno per primi sulle piazzole dispari, mentre C e D tireranno per primi sulle piazzole pari; l'inverso avviene se la pattuglia parte da una piazzola pari.

ATTENZIONE: vi sono delle differenze FONDAMENTALI con il tiro indoor dove A, B, C e D hanno SEMPRE lo stesso bersaglio sia che tirino per primi che per secondi.

Nel tiro di campagna, quando vi è più di un bersaglio per paglione, è OBBLIGATORIO seguire le seguenti regole:

1. A e C tirano SEMPRE a sinistra, B e D tirano SEMPRE a destra
2. Nei PIDOCCHI chi tira per primo tira sul bersaglio più a sinistra del proprio lato; se tocca tirare prima ad A e B, questi tireranno sul primo e terzo bersaglio da sinistra, mentre C e D tireranno sul secondo e sul quarto – avremo così, da sinistra a destra: A-C-B-D.

Ma se in quella piazzola tocca a C e D tirare per primi, C tirerà sul primo bersaglio da sinistra, D sul terzo, A sul secondo, B sul quarto – il risultato sarà C-A-D-B

In altre parole: A e C tirano SEMPRE sui due pidocchi più a sinistra e B e D sui due pidocchi più a destra, ma il primo che tira tra A e C tirerà sul primo dei due bersagli di sinistra, l'altro sul secondo; analoga regola varrà per B e D nei due bersagli di destra

COMPLICATO? Sì, le prime volte è complicato, ma attenzione, se si sbaglia bersaglio il punto vale zero qualunque cosa si sia colpito; non bisogna avere paura di CHIEDERE al capopattuglia, PRIMA di tirare, se si è in dubbio

3. Nel caso degli occhiali, fermo restando che A e C tirano sui due bersagli di sinistra e B e D sui due di destra, chi tira per primo tira in alto, chi tira per secondo tira in basso; quindi se tirano prima A e B si avrà questa disposizione

A	B
C	D

Se tirano invece prima C e D la disposizione sarà la seguente:

C	D
A	B

4. Nei bersagli da 60 cm, quando ce ne sono due, A e C tirano in quello di sinistra, B e D in quello di destra.
5. Nei bersagli da 60 cm, quando ce n'è uno solo, e nel bersaglio da 80 cm, tutti tirano nell'unico bersaglio presente

PERCHÉ TUTTE QUESTE COMPLICAZIONI?

Il tiro di campagna non mette mai tutti gli arcieri nelle stesse condizioni, proprio perché si svolge su terreno "mosso"; pensando agli occhiali, ad esempio, in una piazzola in forte pendenza non sarà esattamente uguale tirare nei due bersagli superiori o nei due inferiori. Alternando A con C e B con D sopra/sotto si tende a mettere tutti gli arcieri nelle stesse condizioni, quanto meno nell'arco dell'intera gara.

IL VALORE DEI BERSAGLI:

Tutti i bersagli del tiro di campagna, indipendentemente dalla loro dimensione, sono costituiti di 4 cerchi concentrici esterni neri (valore da 1 a 4) e da un cerchio interno giallo che presenta, a sua volta, un'ulteriore suddivisione in un cerchio giallo interno più piccolo. Fino al 2007 tutto il giallo valeva 5 punti ed il giallo interno, pur valendo 5 punti, veniva indicato come X; a fine gara, a parità di punteggio, il primo discriminante per la classifica era appunto il numero delle X.

Dal 2008 il giallo esterno vale 5 punti, il giallo interno 6 punti; il punteggio massimo di una piazzola (si tirano sempre tre frecce ogni piazzola, nei pidocchi obbligatoriamente una per ogni bersaglio) era 15, ora è 18.

Tiro di Campagna

Caratteristiche peculiari

Il tiro di campagna presenta diverse peculiarità rispetto al tiro classico (la gara FITA per intenderci); la base, naturalmente, è saper tirare.

Nella classica gara FITA all'aperto si tirano 144 frecce su paglioni a 4 distanze differenti; solo ogni 36 frecce la distanza viene cambiata (in genere partendo da lunghe distanze ed avvicinandosi progressivamente); la gara è in piano, le condizioni atmosferiche possono variare, ma in genere non repentinamente; i ritmi di gara sono costanti.

Si tratta, in altre parole, di una gara che ha una sua linearità e dove viene esaltata la capacità di mantenere la concentrazione e la costanza del tiro.

Nel tiro di campagna:

- Si tirano al massimo 72 frecce al giorno con intervalli tra una volée (di tre frecce) e l'altra variabile da caso a caso: l'intervallo deve tener conto degli spostamenti tra una piazzola e l'altra, vi possono essere ritardi causati dalla pattuglia che precede e così via.
- La distanza di tiro cambia ad ogni piazzola: bisogna avere l'elasticità di passare da un tiro su un picchetto a 10 metri ad uno su un 80 cm a 55 metri.
- La presenza di bersagli a distanze sconosciute, per quanto in ambiti di distanza prestabiliti, introduce la necessità della valutazione della distanza (cosiddetta PARAMETRAZIONE).
- Il tiro può essere in piano, ma la regola (e il divertimento) è che vi siano pendenze: la pendenza può essere tra il picchetto di tiro ed il paglione, ma anche nella posizione dei piedi o può riguardare entrambe le situazioni; le pendenze introducono la necessità di variare la posizione del mirino rispetto a quella che sarebbe la posizione "giusta" per quella distanza (cosiddetta COMPENSAZIONE): in altre parole tirando su un bersaglio a 35 metri in discesa NON bisogna mettere il mirino sui 35 metri (il mirino viene tarato in piano), ma ad una distanza più corta che "compensi" l'effetto del tiro in discesa.
- Le condizioni atmosferiche cambiano in continuazione, si pensi solo all'alternanza di illuminazione ed ombra caratteristica di un bosco.

Il tiro di campagna, quindi, da un lato è un tiro più "istintivo", dall'altro richiede molta esperienza, in particolare per quanto riguarda la posizione dei piedi e del corpo, la parametrizzazione e le compensazioni.

Prima di affrontare un percorso di campagna (anche solo di allenamento) è necessario regolare al meglio il proprio arco:

1. "Fare i mirini" (per compound ed olimpici): in piano regolare il mirino in altezza dalla distanza minima a quella massima che si possono incontrare sul percorso, ad intervalli di 5 metri; sull'asta del mirino può, per regolamento, essere segnata una sola scala di mirino oltre alla scala millimetrata già presente; conviene quindi segnare a matita sul lato bianco dell'asta le posizioni del mirino relative alle varie distanze, ma anche portare con sé un foglietto con l'abbinamento distanze-scala millimetrata (la pioggia può far sparire i segni a matita!)
2. "Fare i mirini" (per arco nudo): verificare la posizione delle dita sulla corda (string) alle varie distanze come per gli altri archi, con la differenza che può essere

necessario, per le distanze lunghe, utilizzare un punto di ancoraggio più basso rispetto a quello utilizzato alle distanze più brevi; è ovvio che i "mirini" dell'arco nudo vanno memorizzati, non potendo essere riportati sull'arco; è sempre possibile avere in tasca un promemoria.

3. Verificare il bottone (arco nudo ed olimpico) o la posizione orizzontale del rest (compund); possono essere usati differenti metodi: test della carta, uso delle frecce spennate, raggruppamento delle frecce a diverse distanze. Quest'ultimo metodo è quello che simula la situazione di una gara di tiro di campagna: tirando prima ad una distanza media (25-30 mt) si regola il mirino destra/sinistra; si continua a tirare, senza spostare il mirino destra/sinistra, a distanze superiori ed inferiori; per l'olimpico o l'arco nudo uno spostamento progressivo della rosata verso destra o sinistra indica la necessità di modificare la sporgenza del bottone, un aspetto a C delle rosate alle varie distanze indica la necessità di modificare la rigidità della molla del bottone stesso.

PRONTI PER PARTIRE?

Non ancora; bisogna ricordarsi di portare dietro il necessario; quando si entra in un percorso di tiro di campagna non se ne può più uscire se non abbandonando la gara.

Cosa portarsi dietro? Da bere e da mangiare, uno zaino con sedile incorporato, il binocolo, attrezzi per aggiustature minime (brugole, cocche di riserva, penne con colla, una pinza); sempre partire con almeno 6-8 frecce (10 se si è alle prime armi). I primi percorsi farli con arcieri già esperti del campagna (si evita di perdere frecce).

SUL PICCHETTO

Osservare! Nel tiro di campagna bisogna osservare (e ragionare) più che nel FITA

1. Come sono il terreno e l'ambiente?
2. Qual è il bersaglio?
3. A quale distanza è il bersaglio?
4. C'è bisogno di compensazioni?
5. Come va effettuato il tiro?

Com'è il terreno e l'ambiente? I fattori più importanti sono:

- a. La posizione dei piedi: è questo uno dei fattori più "dimenticati"; una posizione scomoda dei piedi si ripercuote su tutta la meccanica di tiro; bisogna ricordarsi che ci si può muovere entro una distanza ragionevole dal picchetto (mezzo metro) e che si può sempre "lavorare" il terreno per ottenere un miglior equilibrio (si può scavare una piccola buca, si può trovare un sasso per migliorare l'appoggio del piede); ovviamente la posizione più scomoda è quando i piedi sono lungo una pendenza (in certi casi sarà necessario poggiare un ginocchio a terra, oppure bisognerà tirare con i due piedi più chiusi o più aperti rispetto al solito); fondamentale è TROVARE L'EQUILIBRIO.
- b. La pendenza tra picchetto e bersaglio che condiziona sia la compensazione del mirino (vedi dopo) che la posizione del corpo durante il tiro: un tiro in discesa o in salita richiede la flessione del corpo a livello del bacino indietro od avanti rispettivamente; bisogna imparare a flettere il bacino mantenendo l'ortogonalità tra gli arti superiori ed il tronco (gli arti superiori ed il tronco devono rimanere a 90° - cosiddetto "MANTENIMENTO DELLA T").
In caso di FORTE pendenza non è sufficiente inclinare il bacino:
per tiri in forte discesa può rendersi necessaria una posizione "aperta" dei piedi con rotazione del busto verso la gamba posteriore per riallinearsi al bersaglio e successiva inclinazione del bacino all'indietro;
per tiri in forte salita: posizione "chiusa" dei piedi con rotazione del busto oltre la gamba anteriore per riallinearsi al bersaglio e successiva inclinazione del bacino in avanti.
Per approfondire il discorso sulla posizione del corpo nel tiro in pendenza si può fare riferimento alla seguente pagina WEB (arcopiemonte):
<http://nuke.arcopiemonte.it/ContattiDownload/tabid/68/Default.aspx>
(Circa a metà della pagina)
- c. L'eventuale inclinazione del terreno tra picchetto e bersaglio o dietro il bersaglio condiziona fortemente il tiro; la tendenza è sempre quella di inclinare l'arco dalla stessa parte dell'inclinazione del terreno; nel momento del tiro bisognerà quindi fare molta attenzione alla verticalità dell'arco; converrà iniziare la trazione con l'arco leggermente controruotato rispetto alla pendenza del terreno e, se possibile, prima della trazione, allineare l'arco con qualcosa di verticale (ad esempio un albero); i compoundisti dovranno prestare particolare attenzione alla bolla.
Alle volte, malgrado tutti i tentativi, la prima freccia continuerà ad andare dal lato

della pendenza: in questo caso l'unica soluzione per le altre frecce sarà contromirare.

Qual è il bersaglio? Pidocchi ed occhiali sono evidenti; se c'è un bersaglio solo nell'Hunter bisogna capire se è un 60 o un 80 cm; se è stato usato un paglione standard il 60 cm spostato mentalmente su un lato del paglione ne occupa la metà esatta.

A quale distanza è il bersaglio? La **VALUTAZIONE DELLA DISTANZA** dei bersagli Hunter è la maggiore preoccupazione degli arcieri alle prime uscite; in realtà non è così difficile (anche se tutti, prima o poi, sbagliano); ogni arciere trova ad un certo punto il suo metodo, comunque vi sono alcune indicazioni utili:

Ricordarsi dell'ambito di distanza a cui quel bersaglio può essere messo (continuando l'esempio del 60 cm può essere dai 20 ai 35 metri per un olimpico o un compound)

Iniziare cercando di misurare "ad occhio" sul terreno, ad esempio cercando di individuare qualche particolare del terreno (un cespuglio, un albero) che sia a circa 10 mt dal picchetto; da lì cercare di avanzare per altri 10 metri e così via fino al bersaglio, oppure cercare di evidenziare qualcosa circa a metà della distanza dal bersaglio, valutare la distanza di questo oggetto e moltiplicare per due. SPESSO dopo un po' d'esperienza già questo tipo di valutazione è abbastanza preciso

Utilizzare parte dell'attrezzatura per "**PARAMETRARE**": la valutazione delle distanze sconosciute (parametrazione) è ammessa dalla FITA se eseguita *durante una normale sequenza di tiro*; in altre parole NON si può parametrare semplicemente sollevando l'arco oppure aprire l'arco senza aver incoccato una freccia; nulla vieta, invece, di prepararsi come per scoccare normalmente una freccia, utilizzare parti del normale equipaggiamento permesso per il tiro per valutare la distanza del bersaglio, chiudere l'arco senza tirare, modificare il mirino e ricominciare.

Teoricamente la parametrazione può essere ripetuta anche più volte, ma va ricordato che l'arciere non deve causare indebito ritardo alla gara (e, detto tra noi, non c'è nulla di più irritante che arrivare ad una piazzola e dover aspettare osservando l'arciere che precede che "sale e scende" una decina di volte).

Esiste un metodo matematico per parametrare, basato sul teorema di Talete, ma la maggior parte degli arcieri usa un sistema empirico basato sulla proiezione di una parte dell'attrezzatura (in genere la diottra) sul bersaglio; è evidente che tanto più si è lontani dal bersaglio tanto più questo apparirà piccolo e quindi la diottra ne coprirà una parte maggiore.

In allenamento, quindi, bisognerà posizionarsi in piano, con bersagli nuovi a differenti distanze ed imparare quanta parte del bersaglio vengono coperte dalla diottra alle diverse distanze.

Volendo essere "raffinati" bisognerebbe valutare (e memorizzare) 14 differenti misure (pidocchio: 10 e 15 mt – occhiale: 15, 20 e 25 mt – 60 cm: 20, 25, 30 e 35 mt – 80 cm: 35, 40, 45, 50 e 55 mt); ma è realmente necessaria tutta questa fatica? Probabilmente no!

- I pidocchi e gli occhiali sono bersagli vicini per i quali da un lato lo spostamento del mirino alle diverse distanze non è così grosso (di conseguenza anche eventuali errori si pagano meno), dall'altro già una valutazione della distanza "ad occhio", osservando il terreno, è sufficiente per non sbagliare grossolanamente.
- Il 60 cm, nelle distanze sconosciute, è un bersaglio relativamente facile, anche se l'ambito di distanze possibili è maggiore rispetto, ad esempio, all'occhiale.
- Il vero problema può essere l'80 cm (distanze più lunghe, fino a 20 metri dalla distanza minima alla massima → grosse possibilità di errore).

Come iniziare dunque a parametrare? Alcuni consigli pratici:

- Le prime volte, concentrarsi su alcune misure fondamentali, ad esempio i 20 metri dell'occhiale, 25 e 30 metri del 60 cm, 40, 45 e 50 metri dell'80 cm; da 14 parametri da memorizzare siamo scesi a 6!
In realtà il 20 metri dell'occhiale, il 30 metri del 60 cm ed il 40 metri dell'80 cm sono lo stesso parametro (la diottra copre esattamente la stessa parte di quei tre bersagli a quelle tre distanze); da 6 parametri da memorizzare siamo scesi a 4!
- Con l'aumentare dell'esperienza e dopo le prime gare verrà la voglia di affinare le proprie capacità di parametrizzazione ad esempio aggiungendo la parametrizzazione delle distanze massime (25, 35 e 55 metri rispettivamente per occhiali, 60 cm ed 80 cm), oppure, specie per il compound che dispone di una lente con un puntino o un cerchietto all'interno, utilizzando differenti parti dell'attrezzatura per differenti distanze
Nell'esempio riportato nella pagina seguente ai bersagli da 80 cm (colonna di sinistra) e quelli da 60 cm (colonna di destra) è stato sovrapposto un cerchio rosso che potrebbe coincidere con l'interno della diottra di un mirino olimpico oppure con il cerchietto interno del mirino di un compound.
Come segnalato prima il 60 cm a 30 metri e l'80 cm a 40 metri appaiono di uguale grandezza rispetto al riferimento, da qui l'importanza fondamentale di riconoscere il bersaglio su cui si sta tirando; se un 60 cm viene scambiato per un 80 cm si rischia un errore di 10 metri nella parametrizzazione e quindi nel tiro (= freccia destinata a finire fuori paglione).
Altra considerazione: nell'Hunter i bersagli da 60 cm sono relativamente più vicini (e quindi più facili da colpire) rispetto agli 80 cm (tanto più un bersaglio "appare" grande rispetto al riferimento, tanto più è effettivamente grande relativamente alla distanza a cui si trova e quindi più facile da colpire) – Nel Field, invece, i bersagli da 60 cm sono relativamente più lontani (la difficoltà di colpirli è sostanzialmente uguale a quella di colpire gli 80 cm)

55
metri



50
metri



45
metri



40
metri



35
metri



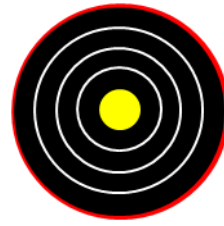
Bersaglio
da 80 cm



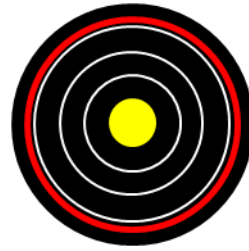
Bersaglio
da 60 cm



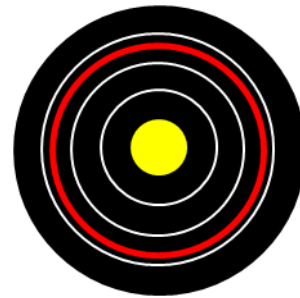
35
metri



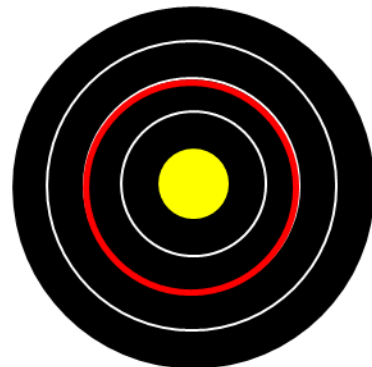
30
metri



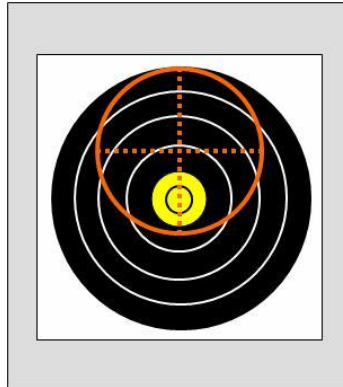
25
metri



20
metri



- Nell'esempio riportato nella pagina precedente il riferimento (espresso dalla linea rossa) è centrato sul bersaglio; non è una regola, alcuni arcieri preferiscono riportarlo sul uno dei bordi del bersaglio come nella figura che segue



- Un'altra cosa da ricordare, molto semplice, molto utile, spesso dimenticata: se un arciere tira dal picchetto rosso è sempre utile osservare dov'è il picchetto blu; se l'arciere ricorda (o si è scritto) qual è la distanza massima dei differenti bersagli per i picchetti blu, può in alcuni casi, se in dubbio, utilizzare questa informazione; facciamo un esempio: un bersaglio da 80 cm a prima vista piuttosto lontano – con la parametrizzazione restano dei dubbi se è più vicino a 50 oppure a 55 metri – il picchetto blu è però più avanti del rosso di circa 4 metri – ricordando che la distanza massima nell'Hunter per gli 80 cm del picchetto blu è 45 metri, è evidente che il picchetto rosso AL MASSIMO sarà a $45 + 4 = 49$ metri.
- E, infine, osservare come hanno tirato le pattuglie precedenti: i buchi delle frecce precedenti non sono sempre ben visibili (specialmente sul nero), ma riuscire ad osservare, ad esempio, che chi ha tirato prima ha colpito spesso molto in alto può essere un indizio che il bersaglio è stato giudicato da molti più lontano di quanto effettivamente è (uno dei motivi potrebbe essere, sempre nell'esempio, perché è all'ombra in fondo ad un corridoio di piante – situazione tipica che fa giudicare un bersaglio più lontano della realtà).

C'è bisogno di compensazioni? Come già segnalato il tiro in pendenza rende necessario variare la posizione del mirino rispetto a quella che sarebbe la posizione "giusta" per quella distanza in piano; bisogna cioè "COMPENSARE" la pendenza tirando come se il bersaglio fosse ad una distanza diversa a quella alla quale è effettivamente posto.

Il problema è che la compensazione dipende da svariati fattori, tra i quali:

- Se la pendenza è in salita o in discesa
- Il grado della pendenza

- La distanza del bersaglio
- Il libbraggio utilizzato
- Il modo di tirare dell'arciere (non mantenere correttamente la T in pendenza può rendere meno efficiente il tiro)

Ci sono alcune regole che possono essere seguite (ricordando, comunque, che è solo l'esperienza che può guidare la corretta compensazione):

1. La compensazione è tanto maggiore quanto minore è il libbraggio utilizzato
2. La compensazione è tanto maggiore quanto più il bersaglio è lontano (a parità di pendenza)
3. La compensazione è tanto maggiore quanto maggiore è il grado di pendenza
4. Può essere necessario tirare come se si fosse ad una distanza maggiore di quella reale in caso di lieve pendenza verso l'alto ($<15^\circ$), in particolare se si utilizzano bassi libbraggi
5. Negli altri casi (pendenza verso l'alto $>15^\circ$, pendenze verso il basso) bisogna tirare come se si fosse ad una distanza minore di quella reale
6. La compensazione è meno marcata per le pendenze verso l'alto rispetto a quelle verso il basso (a causa della diversa velocità mantenuta dalla freccia nelle due condizioni)

In allenamento è utile verificare le proprie personali compensazioni in situazioni differenti di pendenza e di distanza dal bersaglio, magari utilizzando un telemetro (vietatissimo in gara!) per sapere esattamente la distanza del bersaglio.