



REGOLAMENTO GARE

GARE DI TIRO CON L'ARCO 3D

OUTDOOR

Disciplina/attività: **DQ001 – TIRO CON L'ARCO – 3D**

Approvazione del consiglio Nazionale Csain del 19/12/2025

REV	DATA	
4.0	01/12/2025	Aggiunto regolamento gare in linea Outdoor

SOMMARIO

Art. 1	44 FUSION	3
Art. 2	44 FUSION 10+10.....	4
Art. 3	60 TRACK.....	5
Art. 4	60 TRACK 10 + 10	6
Art. 5	40 ROUND.....	6
Art. 6	40 ROUND 10+10	7
Art. 7	60 TARGET	9
Art. 8	60 TARGET 10+10.....	10
Art. 9	40 FREE-SHOT	11
Art. 10	40 FREE-SHOT 10+10	12
Art. 11	25 3D ROUND&TROPHY IN LINEA.....	13
Art. 12	40 3D ROUND&TROPHY IN LINEA.....	14

ART. 1 44 FUSION



- a) Il percorso è composto da **44 bersagli** distribuiti in **20 piazzole** (5 piazzole per ogni gruppo). Ogni piazzola deve essere chiaramente indicata da un numero progressivo.
- b) Per tutte le categorie devono essere predisposte almeno 6 piazzole con area di tiro.
- c) Ogni arciere, su ogni sagoma, può scoccare una sola freccia.
- d) Da ogni piazzola si scoccano una, due o tre frecce: nelle piazzole con uno o due bersagli il tiro avviene esclusivamente da un unico picchetto, mentre nelle piazzole con tre bersagli è consentito tirare da un unico picchetto o dall'area di tiro appositamente delimitata. Il bersaglio più distante determina il gruppo di appartenenza della piazzola.
- e) Le piazzole con DUE sagome sono a **tempo limitato, tranne per le** categorie AN-CO-SL-SI-FS-RI e le classi Prime frecce e Lupetti.
- f) Si tirano 44 frecce
- g) Le sagome sono così suddivise:
 Gr 1: 2 piazzole con tre sagome, 2 piazzole con due sagome, 1 piazzola con una sagoma
 Gr 2: 2 piazzole con tre sagome, 2 piazzole con due sagome, 1 piazzola con una sagoma mobile
 Gr 3: 2 piazzole con tre sagome, 2 piazzole con due sagome, 1 piazzola con una sagoma mobile
 Gr 4: 2 piazzole con tre sagome, 2 piazzole con due sagome, 1 piazzola con una sagoma
- h) Il posizionamento dei bersagli deve essere eseguito rispettando le seguenti distanze massime:
- Gruppo 1 e 2 mt 45 CO/SL/SI/FS e mt 40 per AN/RT/RM/AS/LB/RI
 - Gruppo 3 mt 35 CO/SL/SI/FS e mt 30 per AN/RT/RM/AS/LB/RI
 - Gruppo 4 mt 25 CO/SL/SI/FS e mt 20 per AN/RT/RM/AS/LB/RI
 - Piazzola mobile gruppo 2 mt 30 TUTTI
 - Piazzola mobile gruppo 3 mt 20 TUTTI
- f) In questa gara è previsto il picchetto (ROSSO) o area di tiro (**Regolamento Sportivo - Cap. V paragrafo VII**) per Prime Frecce e Lupetti con distanza non superiore alla metà di quella massima stabilita per i gruppi di appartenenza dei Master AN/RT/RM/AS/LB/RI.
- g) Nelle piazzole GR1/GR2/GR3/GR4 le categorie CO/SL/SI/FS effettueranno il tiro dall'apposito picchetto/i di colore BIANCO
- h) Nelle piazzole GR1/GR2/GR3/GR4 le categorie AN/RT/RM/AS/LB/RI effettueranno i tiri dall'apposito picchetto/i di colore GIALLO
- i) Gli Scout di qualsiasi categoria tireranno sempre dai picchetti, o aree di tiro, Master tradizionali RT/RM/AS/LB/AN
- j) Si sommano i punteggi di tutte le frecce
- k) Punteggio

	14 punti	Perfect
	12 punti	Super Spot
	10 punti	Spot
	6 punti	Sagoma

massimo punteggio 616 punti

ART. 2 44 FUSION 10+10



- a) Il percorso è composto da **22 bersagli** distribuiti in **10 piazzole**
- b) Nell'allestimento della gara nella modalità **10 + 10** piazzole le sagome sono così suddivise:
 - Gr 1: 1 piazzola con tre sagome, 1 piazzola con due sagome
 - Gr 2: 1 piazzola con tre sagome, 1 piazzola con due sagome
 - Gr 3: 1 piazzola con tre sagome, 1 piazzola con due sagome
 - Gr 4: 1 piazzola con tre sagome, 1 piazzola con due sagome
- c) E' allestita una sola sagoma mobile di gruppo 2 o 3 a discrezione dell'organizzazione;
- d) Per tutte le categorie almeno 3+3 piazzole devono essere predisposte con aree di tiro.
- e) E' allestita una sola piazzola di gruppo 1 o 4 a discrezione dell'organizzazione;
- f) **Si tirano 44 frecce;**
- g) Per tutto il resto fa fede quanto previsto per la gara 44 Fusion da 20 piazzole;
- h) L'organizzazione dovrà predisporre picchetti di tiro o aree di tiro con numerazione e angolazione differente per distinguere il tiro del primo giro, rispetto al tiro del secondo giro oppure l'integrale sostituzione degli stessi tra il primo e secondo giro senza arrecare pregiudizio allo svolgimento della gara;
- i) il picchetto per Prime Frecce e Lupetti è il medesimo del primo giro;
- j) Gli Scout di qualsiasi categoria tireranno sempre dai picchetti Master tradizionale;
- k) Punteggio

	14 punti	Perfect
	12 punti	Super Spot
	10 punti	Spot
	6 punti	Sagoma

massimo punteggio 616 punti



ART. 3 60 TRACK

- a) Il percorso del Track è composto da **20 piazzole**
- b) Ogni piazzola deve essere chiaramente indicata da un numero progressivo;
- c) Da ogni piazzola si scoccano al massimo tre frecce da tre differenti distanze, sia da un unico picchetto, o dall'area di tiro delimitata, su tre bersagli diversi, sia da tre picchetti diversi sullo stesso bersaglio.
- d) Per tutte le categorie almeno 6 piazzole devono essere predisposte con aree di tiro.
- e) Il bersaglio più distante determina il gruppo di appartenenza della piazzola.
- f) Il posizionamento dei bersagli deve essere eseguito rispettando le seguenti distanze massime:
- Gruppo 1 - 5 piazzole, Distanza mt 40 AN/RT/RM/AS/LB/RI mt 55 CO/FS/SI/SL
 - Gruppo 2 - 5 piazzole, Distanza mt 40 AN/RT/RM/AS/LB/RI mt 45 CO/FS/SI/SL
 - Gruppo 3 - 5 piazzole, Distanza mt 30 AN/RT/RM/AS/LB/RI mt 35 CO/FS/SI/SL
 - Gruppo 4 - 5 piazzole, Distanza mt 20 AN/RT/RM/AS/LB/RI mt 25 CO/FS/SI/SL
- g) In questa gara è previsto il picchetto (ROSSO) o area di tiro (Regolamento Sportivo - Cap. V paragrafo VII) per Prime Frecce e Lupetti con distanza non superiore alla metà di quella massima stabilita per i gruppi di appartenenza dei Master AN/RT/RM/AS/LB/RI.
- h) Gli Scout di qualsiasi categoria tireranno sempre dai picchetti o aree di tiro, Master tradizionale
- i) Nelle piazzole GR1/GR2/GR3/GR4 le categorie CO/SL/SI/FS effettueranno il tiro dall'apposito picchetto/i di colore BIANCO
- j) Nelle piazzole GR1/GR2/GR3/GR4 le categorie AN/RT/RM/AS/LB/RI effettueranno i tiri dall'apposito picchetto/i di colore GIALLO
- k) Si tirano al massimo 60 frecce
- l) Per ogni piazzola è valido il solo punteggio della prima freccia a punto.
- m) Punteggio :

Prima freccia	28 punti	Perfect
	26 punti	Super Spot
	24 punti	Spot
	20 punti	Sagoma

Seconda freccia	20 punti	Perfect
	18 punti	Super Spot
	16 punti	Spot
	12 punti	Sagoma

Terza freccia	12 punti	Perfect
	10 punti	Super Spot
	8 punti	Spot
	4 punti	Sagoma

massimo punteggio 560 punti

ART. 4 60 TRACK 10 + 10



- a) Il percorso è composto da **10 piazzole**
 b) Nell'allestimento della gara nella modalità **10 + 10** piazzole le sagome sono così suddivise:

Gruppo 1 - 3 Piazzole
 Gruppo 2 - 2 Piazzole
 Gruppo 3 - 3 Piazzole
 Gruppo 4 - 2 Piazzole

Per le distanze fa fede art. 3 Comma f)

- c) L'organizzazione dovrà predisporre picchetti di tiro o aree di tiro con numerazione e angolazione differente per distinguere il tiro del primo giro, rispetto al tiro del secondo giro oppure l'integrale sostituzione degli stessi tra il primo e secondo giro senza arrecare pregiudizio allo svolgimento della gara;
 d) Per tutte le categorie almeno 3+3 piazzole devono essere predisposte con aree di tiro.
 e) **Si tirano al massimo 60 frecce**
 f) Per tutto il resto fa fede quanto previsto per la gara 60 TRACK
 g) **Punteggio :**

Prima freccia	28 punti	Perfect
	26 punti	Super Spot
	24 punti	Spot
	20 punti	Sagoma

Seconda freccia	20 punti	Perfect
	18 punti	Super Spot
	16 punti	Spot
	12 punti	Sagoma

Terza freccia	12 punti	Perfect
	10 punti	Super Spot
	8 punti	Spot
	4 punti	Sagoma

massimo punteggio 560 punti

ART. 5 40 ROUND



- a) Il percorso è composto da **20 piazzole**.

- b) Da ogni piazzola si scoccano due frecce, sia da un unico picchetto (o dall'area di tiro) su due bersagli diversi, sia da 2 picchetti diversi sullo stesso bersaglio;
- c) Il bersaglio più distante determina il gruppo di appartenenza della piazzola.
- d) Per tutte le categorie almeno 6 piazzole devono essere predisposte con aree di tiro.
- e) Il posizionamento dei bersagli deve essere eseguito rispettando le seguenti distanze massime:
- Gruppo 1 - 5 piazzole Distanza mt 30 AN/RT/RM/AS/LB/RI, mt 40 CO/FS/SI/SL
 - Gruppo 2 - 4 piazzole Distanza mt 30 AN/RT/RM/AS/LB/RI mt 40 CO/FS/SI/SL
 - Gruppo 3 - 4 piazzole Distanza mt 25 AN/RT/RM/AS/LB/RI mt 35 CO/FS/SI/SL
 - Gruppo 4 - 5 piazzole Distanza mt 20 AN/RT/RM/AS/LB/RI mt 25 CO/FS/SI/SL
 - Gruppo 2 - 1 Mobile Distanza mt 30 TUTTI
 - Gruppo 3 - 1 Mobile Distanza mt 20 TUTTI
- f) In questa gara è previsto il picchetto (ROSSO) o area di tiro (Regolamento Sportivo - Cap. V paragrafo VII) per Prime Frecce e Lupetti con distanza non superiore alla metà di quella massima stabilita per i gruppi di appartenenza dei Master AN/RT/RM/AS/LB/RI.
- g) Nelle piazzole GR1/GR2/GR3/GR4 le categorie CO/SL/SI/FS effettueranno il tiro dall'apposito picchetto/i di colore BIANCO
- h) Nelle piazzole GR1/GR2/GR3/GR4 le categorie AN/RT/RM/AS/LB/RI effettueranno i tiri dall'apposito picchetto/i di colore GIALLO
- i) Gli Scout di qualsiasi categoria tireranno sempre dai picchetti o aree di tiro Master tradizionali AN/RT/RM/AS/LB/RI
- j) **Si tirano al massimo 40 frecce**
- k) Per ogni piazzola si sommano i punti delle due frecce

l) **Punteggio :**

Prima freccia	16 punti	Perfect
	14 punti	Super Spot
	12 punti	Spot
	8 punti	Sagoma

Seconda freccia	14 punti	Perfect
	12 punti	Super Spot
	10 punti	Spot
	6 punti	Sagoma

massimo punteggio 600 punti

ART. 6 40 ROUND 10+10



- a) Il percorso è composto da **10 piazzole**
- b) Nell'allestimento della gara nella modalità **10 + 10** piazzole le sagome sono così suddivise:
- Gruppo 1 - 3 piazzole
 - Gruppo 2 - 2 piazzole
 - Gruppo 3 - 3 piazzole
 - Gruppo 4 - 2 piazzole

Per le distanze fa fede art.5 comma e)

- c) E' allestita una sola piazzola a sagoma mobile di gruppo 2 o 3 a discrezione dell'organizzazione
- d) Per tutte le categorie almeno 3+3 piazzole devono essere predisposte con aree di tiro.
- e) Si tirano al massimo 40 frecce
- f) Per tutto il resto fa fede quanto previsto per la gara 40 ROUND
- g) L'organizzazione dovrà predisporre picchetti di tiro o aree di tiro con numerazione e angolazione differente per distinguere il tiro del primo giro, rispetto al tiro del secondo giro oppure l'integrale sostituzione degli stessi tra il primo e secondo giro senza arrecare pregiudizio allo svolgimento della gara;
- h) Punteggio :

Prima freccia	16 punti	Perfect
	14 punti	Super Spot
	12 punti	Spot
	8 punti	Sagoma

Seconda freccia	14 punti	Perfect
	12 punti	Super Spot
	10 punti	Spot
	6 punti	Sagoma

massimo punteggio 600 punti



ART. 7 60 TARGET

- a) Il per percorso TARGET è composto da **20 piazzole**.
- b) Ogni piazzola deve essere chiaramente indicata da un numero progressivo.
- c) Da ogni piazzola si scocciano sempre 3 frecce. Da un unico picchetto o area di tiro delimitata su tre bersagli diversi. O da tre picchetti diversi sullo stesso bersaglio.
- d) Per tutte le categorie almeno 6 piazzole devono essere predisposte con area di tiro.
- e) Il bersaglio più distante determina il gruppo di appartenenza della piazzola.
- f) **In questo tipo di gara tirano sempre per primi gli arcieri delle categorie CO/SL/SI/FS**
- g) Il posizionamento dei bersagli deve essere eseguito rispettando le seguenti distanze massime.
- Gruppo 1- 5 piazzole, distanza mt. 35 AS/LB/RT/RM/AN/RI mt. 55 CO/SL/SI/FS
 - Gruppo 2- 5 piazzole, distanza mt. 30 AS/LB/RT/RM/AN/RI mt. 45 CO/SL/SI/FS
 - Gruppo 3- 5 piazzole, distanza mt. 25 AS/LB/RT/RM/AN/RI mt. 35 CO/SL/SI/FS
 - Gruppo 4- 5 piazzole, distanza mt. 20 AS/LB/RT/RM/AN/RI mt. 25 CO/SL/SI/FS
- h) Nelle piazzole GR1/GR2/GR3/GR4 le categorie CO/SL/SI/FS effettueranno il tiro dall'apposito picchetto/i di colore BIANCO
- i) Nelle piazzole GR1/GR2/GR3/GR4 le categorie AN/RT/RM/AS/LB/RI effettueranno i tiri dall'apposito picchetto/i di colore GIALLO
- j) Le piazzole con sagome di gruppo 4 è obbligatorio allestirle con 3 sagome distinte;
- k) In questa gara è previsto il picchetto (ROSSO) o area di tiro (Regolamento Sportivo - Cap. V paragrafo VII) per Prime Frecce e Lupetti con distanza non superiore alla metà di quella massima stabilita per i gruppi di appartenenza dei Master AN/RT/RM/AS/LB/RI.
- l) Gli Scout di qualsiasi categoria tireranno sempre dai picchetti o aree di tiro dei Master Tradizionali.
- m) Si tirano 60 Frecce
- n) Per ogni piazzola si somma il punteggio delle 3 frecce.
- o) Due piazzole per gruppo sono a tempo. 30 secondi per le tre frecce da 3 picchetti diversi, e 25 secondi per le 3 frecce da un unico picchetto. Le categorie CO/SL/SI/FS/AN/RI, Prime Frecce e Lupetti sono esonerate dal tempo.
- p) I punteggi sono i seguenti:

Prima freccia	Punti 15	Perfect
	Punti 12	Super Spot
	Punti 9	Spot
	Punti 4	Sagoma
Seconda freccia	Punti 13	Perfect
	Punti 10	Super Spot
	Punti 7	Spot
	Punti 3	Sagoma
Terza freccia	Punti 11	Perfect
	Punti 8	Super Spot
	Punti 5	Spot
	Punti 2	Sagoma

PUNTEGGIO MAX = 780 punti



ART. 8 60 TARGET 10+10

- a) Il percorso è composto da 10 piazzole
- b) Nell'allestimento della gara nella modalità **10+10** piazzole le sagome sono così suddivise:
 - Gruppo 1 – 3 Piazzole
 - Gruppo 2 – 2 Piazzole
 - Gruppo 3 – 3 Piazzole
 - Gruppo 4 – 2 Piazzole
- c) Per le distanze fa fede art. 7 comma (f)
- d) Per tutte le categorie almeno 3+3 piazzole devono essere predisposte con aree di tiro.
- e) L'organizzazione dovrà predisporre picchetti di tiro o aree di tiro con numerazione e angolazione differente per distinguere il tiro del primo giro, rispetto al tiro del secondo giro oppure l'integrale sostituzione degli stessi tra il primo e il secondo giro senza arrecare pregiudizio allo svolgimento della gara.
- f) Si tirano 60 frecce
- g) Per tutto il resto fa fede quanto previsto per la gara 60 TARGET (Art. 7)
- h) Punteggio : come da 60 Target

PUNTEGGIO MAX = 780 punti

ART. 9 40 FREE-SHOT



- a) Il percorso Free-Shot è composto da 40 Bersagli distribuiti in 20 piazzole. Ogni piazzola deve essere chiaramente indicata da un numero progressivo;
- b) Tutte le piazzole devono essere predisposte con aree di tiro per tutte le categorie;
- c) Da ogni piazzola (area di tiro) si scoccano due frecce, su due bersagli diversi. **Non viene specificata alcuna sequenza di tiro. La presenza di entrambe le frecce su uno stesso bersaglio comporta l'annullamento della serie e relativo punteggio ottenuto.**
- d) Il posizionamento dei bersagli deve essere eseguito rispettando le seguenti distanze massime:
- Gruppi 1 – 2 – 3 Distanza mt 30 AN/RT/RM/AS/LB/RI, mt 40 CO/FS/SI/SL
 - Gruppi 4 Distanza mt 15 AN/RT/RM/AS/LB/RI, mt 20 CO/FS/SI/SL
- e) In questa gara è previsto il picchetto (ROSSO) o area di tiro (Regolamento Sportivo - Cap. V paragrafo VII) per Prime Frecce e Lupetti con distanza massima di 20 metri.
- f) Nelle piazzole GR1/GR2/GR3/GR4 le categorie CO/SL/SI/FS effettueranno il tiro dall'apposita area evidenziata da un picchetto o bindella di colore BIANCO
- g) Nelle piazzole GR1/GR2/GR3/GR4 le categorie AN/RT/RM/AS/LB/RI effettueranno i tiri dall'apposita area evidenziata da un picchetto o bindella di colore GIALLO
- h) Gli Scout di qualsiasi categoria tireranno sempre dall'area di tiro Master tradizionali AN/RT/RM/AS/LB/RI
- i) Si tirano al massimo 40 frecce
- j) Per ogni piazzola si sommano i punti delle due frecce
- k) Punteggi:

Prima freccia	20 punti	Perfect
	18 punti	Super Spot
	15 punti	Spot
	10 punti	Sagoma

Seconda freccia	16 punti	Perfect
	14 punti	Super Spot
	12 punti	Spot
	8 punti	Sagoma

Punteggio Max 720 pt



ART. 10 40 FREE-SHOT 10+10

- a) Il percorso è composto da **10 piazzole da ripetere due volte**;
- b) Nell'allestimento della gara nella modalità **10 + 10** piazzole le sagome sono così suddivise:
- Gruppi 1/2/3 8 piazzole
 - Gruppo 4 2 piazzole

Per le distanze fa fede art.9 comma d)

- c) Per tutto il resto fa fede quanto previsto per la gara 40 FREE-SHOT;
- d) L'organizzatore dovrà predisporre aree di tiro con angolazioni differenti per distinguere il tiro del primo giro, rispetto al tiro del secondo giro oppure l'integrale sostituzione delle stesse tra il primo e secondo giro senza arrecare pregiudizio allo svolgimento della gara;



ART. 11 25 3D ROUND&TROPHY IN LINEA

1. La gara prevede due percorsi (campi di tiro) chiamati Round e Trophy
2. Il campo gara è strutturato come da Regolamento Sportivo 2025 Cap VI
3. La gara può essere anche strutturata nella versione 10+10. In questo caso per le corsie vale il comma 11
4. Il **Round** prevede che da ogni corsia di tiro si scocchino due frecce, dalla stessa linea di tiro, ad un unico bersaglio, per un totale di 20 corsie (o 10+10) .
5. Per ogni corsia di tiro si sommano i punti delle due frecce, per un totale di 40 frecce.

• Punteggio Round max 520 Pt

	Prima freccia	Seconda freccia
Perfect	14 punti	12 punti
Super Spot	12 punti	10 punti
Spot	10 punti	8 punti
Sagoma	6 punti	4 punti

6. Il **Trophy** prevede che da ogni piazzola si scocca una freccia, dalla linea di tiro, ad un bersaglio per un totale di 20 piazzole (o 10+10);
7. Si tirano complessivamente 20 frecce;
8. Nel caso che l'allestimento della gara sia su due location (campi) valgono le descrizioni riportate al Cap. VI comma 5, del Regolamento Sportivo 2025.

• Punteggio Trophy max 520 Pt

Unica freccia		
	Perfect	26 punti
	Super Spot	22 punti
	Spot	18 punti
	Sagoma	12 punti

9. Per la classifica finale si sommano i risultati del Round e del Trophy

• Totale massimo punteggio Round+Trophy 1040 punti

10. Per la gara su 20 corsie i bersagli devono essere obbligatoriamente così suddivisi:

- Gruppo 1 - 2 corsie Distanza massima m.25
- Gruppo 2 - 2 corsie Distanza massima m.25
- Gruppo 3 - 12 corsie Distanza massima m.25
- Gruppo 4 - 4 corsie Distanza massima m.20

11. Nella versione gara 10+10 corsie i bersagli devono essere obbligatoriamente così suddivisi:

- Gruppo 1 - 1 corsia Distanza massima m.25
- Gruppo 2 - 1 corsia Distanza massima m.25
- Gruppo 3 - 6 corsie Distanza massima m.25
- Gruppo 4 - 2 corsie Distanza massima m.20

12. Distanza minima per tutti i gruppi m.15 e max m. 25



ART. 12 40 3D ROUND & TROPHY IN LINEA

1. La gara prevede un percorso di 20 corsie di tiro. Ogni corsia deve essere chiaramente indicata da un numero progressivo da 1 a 20
2. La gara può essere anche strutturata nella versione 10+10. In questo caso per le corsie vale il comma 11.
3. Il campo gara è strutturato come da Regolamento Sportivo 2025 Cap VI
4. **La gara prevede 2 fasi chiamate Round e Trophy**
5. **Il Round** prevede che da ogni corsia si scocchino due frecce, dalla stessa linea di tiro, ad un unico bersaglio per un totale di 20 (o 10+10) corsie.
6. Per ogni corsia si sommano i punti delle due frecce per un totale di 40 frecce.

• Punteggio Round max 520 Pt

	Prima freccia	Seconda freccia
Perfect	14 punti	12 punti
Super Spot	12 punti	10 punti
Spot	10 punti	8 punti
Sagoma	6 punti	4 punti

7. **Il Trophy** prevede che da ogni corsia si scocchi una freccia, dalla linea di tiro, ad un bersaglio per un totale di 20 (o 10+10) corsie.
8. Si tirano complessivamente 20 frecce.

• Punteggio Trophy max 520 Pt

Unica freccia	Perfect	26 punti
	Super Spot	22 punti
	Spot	18 punti
	Sagoma	12 punti

9. Per la classifica finale si sommano i risultati del Round e Trophy

• Totale massimo punteggio Round+Trophy 1040 punti

10. I bersagli devono essere obbligatoriamente così suddivisi
 - Gruppo 1 - 4 corsie Distanza massima m.40 per CO/SL/SI/FS/RI e 32 m per AN/RT/RM/AS/LB
 - Gruppo 2 - 4 corsie Distanza massima m.40 per CO/SL/SI/FS/RI e 32 m per AN/RT/RM/AS/LB
 - Gruppo 3 - 8 corsie Distanza massima m.30 per CO/SL/SI/FS/RI e 20 m per AN/RT/RM/AS/LB
 - Gruppo 4 - 4 corsie Distanza massima m.25 per CO/SL/SI/FS/RI e 15 m per AN/RT/RM/AS/LB
11. Nella versione 10+10 i bersagli devono essere obbligatoriamente così suddivisi
 - Gruppo 1 - 2 corsie Distanza massima m.40 per CO/SL/SI/FS/RI e 32 m per AN/RT/RM/AS/LB
 - Gruppo 2 - 2 corsie Distanza massima m.40 per CO/SL/SI/FS/RI e 32 m per AN/RT/RM/AS/LB
 - Gruppo 3 - 4 corsie Distanza massima m.30 per CO/SL/SI/FS/RI e 20 m per AN/RT/RM/AS/LB
 - Gruppo 4 - 2 corsie Distanza massima m.25 per CO/SL/SI/FS/RI e 15 m per AN/RT/RM/AS/LB