

REGOLAMENTO DEL TORNEO

di

TIRO CON L'ARCO

PERUGIA 1416

IMPORTANTE

E' fatto obbligo a tutti i RIONI e a tutti gli arcieri iscritti, per essi, al TORNEO di TIRO CON L'ARCO di PERUGIA 1416, di uniformarsi al presente regolamento di gara. A tale proposito verrà consegnata una copia ai Rioni, in tempo utile affinché ne venga presa visione e provvedano ad informare i propri arcieri.

1. ABBIGLIAMENTO

L'abbigliamento richiesto sia per il Torneo Arcieristico che per le manifestazioni, nell'ambito dell'evento "Perugia 1416" è il costume storico che deve essere coerente con il periodo storico rappresentato, dalle calzature indossate all'acconciatura per i capelli. E' vietato indossare braccialetti moderni, orologi, occhiali da sole. lenti fotocromatiche e quant'altro possa creare evidente contrasto con il periodo storico di "Perugia 1416"

E' ammesso l'uso degli occhiali da vista in gara.

E' ammesso il porto di armi bianche per uso scenico, riproduzione di modelli originali del periodo storico purché non affilate.

A tutti coloro che si presenteranno con un abbigliamento e/o con accessori non consoni (jeans, tute, scarponcini, occhiali da sole, etc.) verrà negata la partecipazione al Torneo.

L'ammissione alla gara è a discrezione del Giudice di gara.

2. DIVISIONE ED ACCESSORI

Il regolamento prevede solo l'utilizzo dell'ARCO STORICO.

Per archi storici (Long Bow o Ricurvi) si intendono tutti gli archi "Monolitici" ricavati da un'unica dogia di legno o "Compositi" costruiti con la composizione di più legni. Nella costruzione di questo tipo di arco non è consentito l'impiego di materiali moderni, quali lamine plastiche, fibre sintetiche, carbonio, ecc. in nessuna componente dell'arco. E' consentito l'uso di colle epossidiche.

Gli archi storici e/o Compositi non devono possedere la finestra, è data tuttavia libertà all'arciere di utilizzare o meno un supporto per la freccia ("zeppa") la quale deve avere uno spessore massimo comprensivo del rivestimento per l'impugnatura di $\frac{1}{2}$ centimetro.

LA CORDA

E' consentito l'utilizzo sia di corde in fibra naturale che sintetica (canapa, cotone, seta, lino etc., dacron - fast flight).

E' consentito il rinforzo della corda (serving) agli estremi "LOOP" e centralmente nella zona in cui viene incoccata la freccia.

È consentito un unico punto d'incocco formato da uno o due riferimenti per fissare la cocca.

Non è consentito l'utilizzo di silenziatori o residui di trefoli di corda che possano avanzare dalla costruzione manuale, della corda, in prossimità dei Loop e che possano fungere a tale scopo.

LE FRECCE

Aste

Le aste devono essere in legno; le stesse devono essere siglate, per un più facile riconoscimento nella zona destinata al "cresting", zona antistante all'impennaggio, con il nome o pseudonimo dell'arciere registrato al momento dell'accreditamento della squadra.

Cocche

Le cocche devono essere ricavate sull'asta stessa o innestate a questa purché realizzate in legno, corno od osso. Non sono ammesse cocche realizzate con materiali diversi da quelli indicati.

Impennaggio

L'impennaggio deve essere fatto con penne naturali siano esse barrate/striate o a tinta unita, non ci sono limitazioni alle tinte a patto che non siano fluorescenti.

Punte Arco Storico

*Le punte ammesse sono il modello **Italico**, **Quadrello**, **Ogiva** e ogni altro tipo di punte storica purché in ferro e di diametro adeguato a quello dell'asta che si utilizza, non sono ammesse punte moderne, lame da caccia sia moderne che storiche.*

Ogni arciere dovrà avere come corredo 12 frecce, che dovranno essere utilizzate secondo le modalità previste nelle

diverse fasi della gara che sarà specificato di seguito. E' consigliabile che ognuno abbia almeno 3 frecce di scorta oltre le 12 previste, che devono essere esattamente uguali nell'asta, cocca, impennaggio, punta e cresting, pena l'impossibilità di non poterle utilizzare.

ACCESSORI-ARCHI

Sono Ammessi:

- A) la Faretra compresa la cinta o spallaccio filologicamente corretta, e deve essere in materiale naturale ;*
- B) la Protezione per le dita, Guantino di foggia storica da 2 o 3 dita, che deve essere in materiale naturale, senza aggiunta di elastici, materiale plastico o velcro;*
- C) il Parabraccio, che deve essere in materiale naturale: Pelle, Cuoio, Metallo, Osso;*

Non Sono Ammessi:

- A) archi scuola anche se rivestiti;*
- B) archi di metallo;*
- C) archi take down;*
- D) cocche in plastica;*
- E) lame da caccia;*
- F) silenziatori per la corda;*
- G) Rest = Poggia freccia aggiunti;*
- I) sull'arco e sulla corda non devono essere presenti accessori o segni che possano costituire aiuto per la mira, non potranno quindi,*

*essere utilizzati archi sui quali saranno presenti segni non riconducibili alla normale usura dell'arco quali: **tacche, scritte, fregi, riporti in pelle od altro materiale sul flettente superiore o al di sopra del punto di passaggio della freccia**, dove non potranno altresì essere riportate protezioni laterali per lo scorrimento della freccia di misura superiore ai **2,5 cm. (tutti elementi questi che possono costituire un riferimento per la mira durante il tiro)**.*

*A chi faccia uso di materiale non conforme al regolamento non sarà riconosciuta la possibilità di **partecipare al Torneo** e se l'anomalia venisse **riscontrata durante la gara**, il punteggio acquisito verrà annullato e l'arciere sarà squalificato.*

3. CATEGORIE

Le categorie previste che possono partecipare al Torneo sono:

***Messeri arco storico:** uomini da 18 anni in poi;*

***Madonne arco storico:** donne da 18 anni in poi;*

4. LE SQUADRE

Il numero di arcieri che compongono la squadra che rappresenta il Rione è di 3 elementi, Madonne e/o Messeri.

Al momento dell'accreditamento, il Capitano della squadra dovrà sorteggiare la piazzola per il Rione, dalla quale i rispettivi arcieri tireranno e sul battifreccia, corrispondente, verrà collocato uno piccolo stendardo con i colori del Rione. All'accreditamento verrà fatto anche il controllo materiali e abbigliamento.

5. IL TIRO

*Per il tiro istintivo con l'arco storico, la presa della corda deve essere quella di tipo **Mediterranea** con la freccia incoccata posizionata tra il dito indice e il dito medio.*

Durante la gara, per esigenze di tiro, può essere modificata l'impostazione del corpo e/o il punto di ancoraggio al viso ma non si può mai modificare la presa sulla corda.

L'arciere che esegue i tiri, deve sempre accertarsi che tutti gli arcieri siano alle sue spalle dietro la linea di tiro e che la traiettoria dei tiri sia completamente sgombra da persone, animali e cose.

L'arco deve essere sempre caricato di fronte all'arciere verso il bersaglio e durante la trazione non deve essere rivolto lateralmente o al di sopra del bersaglio, pena l'annullamento del tiro.

*I bersagli sono **5**, uno per Rione e saranno posti su una stessa linea alla distanza di **15m** dalla linea di tiro, che sarà identificata da una corda fissata al terreno, sulla quale saranno posti i **5** riferimenti corrispondenti al centro dei **5** bersagli corrispondenti alle 5 piazzole di tiro.*

*Dietro la linea di tiro, alla distanza di **3m**, verrà posta una seconda corda che sarà identificata come **linea di attesa**, dietro alla quale dovranno sostare gli arcieri di ogni squadra, in ordine di avvicendamento alla piazzola, in attesa del loro turno di tiro. I **Bersagli** sono costituiti da cavalletti o supporti in legno sui quali saranno appoggiati i **Battifreccia** fissati opportunamente al suolo o ancorati al cavalletto/supporto di sostegno, al fine di evitare*

che possano cadere, specie nel momento dell'estrazione delle frecce.

I bersagli veri e propri sono costituiti da dei **piattini di terracotta** che saranno appesi al centro del battifreccia del diametro di 15 cm per la Fase 1 di gara e di 12 cm e 9 cm nella Fase di eventuale Spareggio.

6. LA GARA

La gara si svolge nel seguente modo:

Una volta effettuato il sorteggio per la designazione del numero di Piazzola dalla quale, gli arcieri del Rione tireranno, verrà posto, sul rispettivo bersaglio un piccolo stendardo, identificativo del Rione.

FASE 1

Bersaglio un piattino di 15cm a 15m di distanza.

Dietro la postazione designata dal sorteggio, gli arcieri del Rione si posizioneranno in ordine di avvicendamento al tiro. Ogni arciere, dovrà avere in faretra solamente **12 Frecce**

Il primo dei Tre di ogni Rione, che sono dietro la linea di attesa, in ordine di avvicendamento, su segnale del giudice di gara, si avvicineranno alla loro rispettiva piazzola e con il piede sinistro (il destro per mancini) dovranno stare dietro la corda della linea di tiro sfiorandola.

Al comando del Giudice di Gara con la parola "SAGITTA" potranno iniziare a tirare.

*L'arciere che colpirà il piattino dovrà smettere immediatamente di tirare e attendere, sulla linea di tiro, che anche gli altri arcieri abbiano colpito il piattino. A questo punto il **Giudice di Gara** con la parola **"IMMOTI"** bloccherà la gara e gli arcieri devono rimanere sulla linea di tiro per dare modo ai **Capitani/Giudici di Rione**, di compilare gli scores, raccogliere le frecce che sono state tirate, ognuno per il proprio Rione e che verranno restituite solo alla fine della **FASE 1** e riposizionare i nuovi piattini per poter continuare la gara.*

*Al comando del **Giudice di Gara** con la Parola **"SAGITTA"** gli arcieri potranno continuare a tirare. Questa procedura continuerà fino a quando tutti i primi arcieri avranno finito le loro **12 frecce** a disposizione e la procedura si ripeterà in maniera identica per i 2° e 3° arcieri di Rione che si avvicenderanno al tiro. Alla fine della Gara, dopo che tutti e tre gli arcieri di ogni rione, avranno tirato le loro 12 frecce a disposizione, i **Capitani/Giudici di Rione** insieme al **Giudice di Gara** andranno a completare gli **Scores** e stilare la classifica finale per proclamare il Rione vincitore.*

In caso di parità si procederà allo spareggio.

FASE di SPAREGGIO

Bersaglio un piattino di 12cm e da 9cm a 15m di distanza

I Rioni che hanno terminato la Gara in parità, designeranno il loro Campione, che li rappresenterà nello spareggio, fra i 3 arcieri a loro disposizione, consultando anche la copia degli scores per una più equa decisione. I Campioni dovranno

presentarsi dietro linea di attesa, nelle rispettive postazioni, con la faretra contenente solo 6 frecce e tireranno su un piattino da 12 cm, alternandosi uno alla volta e una sola freccia per volta, su comando del Giudice di Gara finché l'errore di uno dei contendenti determinerà la vittoria dell'altro e del Rione di appartenenza.

Se al termine delle 6 frecce a disposizione, perdurasse la situazione di parità, si continua ad oltranza, con 12 frecce a disposizione, su un piattino da 9cm, finché l'errore di uno dei contendenti determinerà la vittoria dell'altro e del Rione di appartenenza.

CASUALITA' DI GARA

Nel caso in cui un arciere sfiora il piattino.

Se il piattino risulterà scheggiato il piattino è considerato rotto e quindi verrà assegnato il punto, nel caso invece che sia integro senza scheggiatura, il colpo viene considerato nullo. Tutto ciò dopo la verifica da parte dei giudici di Rione e del Giudice di Gara.

Nel caso in cui venga colpito il cordino di sostegno.

Se la freccia colpisce il cordino di sostegno tagliandolo e lasciando cadere il piattino, il punto non è valido, il punteggio è valido solo se si colpisce direttamente il piatto.

Nel caso che un arciere avesse finito tutte le 12 frecce a disposizione, senza colpire il piattino, termina subito la GARA.

*Si fa presente che i punti 1-2-3-5 del presente regolamento, sono stati estrapolati dal **Regolamento Sportivo delle Gare a.s.d. FITAST 2021**, per facilitarne la comprensione da parte degli Arcieri Storici che normalmente fanno Gare, Campionati e Rievocazioni di Arco Storico e quindi hanno già una certa familiarità con queste regole.*

In caso di maltempo ci sarà una sospensione temporanea e se ci fosse un peggioramento meteorologico, il Direttivo, gli organizzatori e i Giudici di gara potranno decidere l'interruzione definitiva.

PROMEMORIA ORGANIZZATIVO

*Predisporre gli scores per segnare i punteggi della **FASE 1**, in **doppia copia**, che saranno firmati dai Capitani/Giudici di Rione e dal Giudice di gara. Stilare la Classifica **FINALE** che sarà, anche questa firmata dai Capitani/Giudici di Rione e dal Giudice di gara che decreterà il Rione Vincitore*

Copia degli scores e della Classifica Finale verrà consegnata ai Rioni, che in caso di parità, gli consentirà di decidere chi mandare allo spareggio, come previsto dal regolamento e il risultato finale sarà confermato e trascritto in un breve verbale, anche questo firmato dai Capitani/Giudici di Rione e dal Giudice di Gara.