

## **REGOLAMENTO 4° TORNEO DELL'AMICIZIA**

Abbigliamento ed armamento degli arcieri e figuranti deve essere riferito indicativamente all'Europa occidentale secoli IX° - XIV°; verrà verificato dalla Direzione di gara che, a suo insindacabile giudizio, potrà escludere dalla competizione chi non abbia abiti, accessori ed armi adeguate.

Saranno motivi di esclusione dal torneo comportamenti non consoni ad una pubblica manifestazione di rievocazione storica ad insindacabile giudizio della Direzione di gara.

Saranno motivo di esclusione dal torneo comportamenti potenzialmente pericolosi ad insindacabile giudizio della Direzione di gara.

Il torneo arcieristico si svolgerà secondo modalità ed indicazioni specificate nei capoversi che seguono.

Ogni controversia, problema, disputa, quesito o vertenza che possa emergere durante la manifestazione e che non possa essere chiarita grazie alle sottostanti prescrizioni, sarà sottoposta all'insindacabile giudizio della Direzione di gara.

### **TIPOLOGIE DI ARCO AMMESSE**

**ARCO STORICO** - Flettenti realizzati interamente in un unico pezzo di legno senza assemblaggio alcuno o ausilio di colle. Ammessi puntali in materiale naturale, impugnature non ergonomiche, svasature all'impugnatura solo se simmetriche sui due lati dell'arco. Ammesso ingrossamento di pelle o piccola zeppa per appoggio dell'asta della freccia, non ammesso l'incasso denominato "finestra". Il legno dei flettenti deve essere visibile: non sono ammesse ricoperture.

Corde: ammesse anche in filo sintetico purchè di colore scuro e non fluorescenti; ammesso il punto di incocco purchè in filo.

**ARCO TRADIZIONALE** - Sono archi tradizionali gli archi che non rientrano nella categoria "ARCO STORICO" e che non risultano catalogabili fra le "TIPOLOGIE DI ARCO NON AMMESSE" .

Esemplificativamente sono considerati "ARCHI TRADIZIONALI":

- gli archi Long-Bow composti da strati di legno incollati tra loro e comunque con utilizzo di fibre e/o colle sintetiche sui flettenti ammesso incavo poggia asta;

- gli archi tradizionali ricurvi, realizzati da più strati di legno incollati tra loro. L'arco carico presenta doppia curvatura. Utilizzo di fibre e/o colle sintetiche, ammesso incavo che funga da poggia asta;

- gli archi a foggia medievale europea od orientale, composito, realizzato con materiali sintetici assemblati ed incollati tra loro.

Corde: ammesse anche in filo sintetico purchè di colore scuro e non fluorescenti; ammesso il punto di incocco purchè in filo.

## **TIPOLOGIE DI ARCO NON AMMESSE**

Archi scuola anche se rivestiti, archi di metallo, archi take down, archi di qualunque tipo e materiale che montino silenziatori per la corda / smorzatori, archi con rest.

## **FRECCE**

Le aste possono essere in legno o bambù. Cocche intagliate o riportate in legno, osso o corno.

Le punte devono essere in ferro, non della tipologia "da caccia", di forma storicamente provata.

Impennaggio: penne in materiale naturale preferibilmente di colore tenue o nere, comunque non fluorescenti.

## **TECNICA DI TIRO E NORME GENERALI**

Consentito esclusivamente il tiro istintivo con tecnica infradito ad occhi aperti.

Salvo esplicita diversa indicazione riportata sulla "scheda bersaglio" il tiro è sempre previsto due arcieri alla volta.

L'arciere che esegue il tiro deve accertarsi che pubblico, arcieri e terze persone in genere, siano alle sue spalle e che la traiettoria dei tiri sia completamente sgombra da persone, animali e cose.

L'arco deve essere sempre caricato verso il basso e durante la trazione non deve essere rivolto lateralmente o al di sopra del bersaglio, pena la squalifica.

Se sulla linea di tiro una freccia cade a terra non si considera scoccata quindi l'arciere può tirare un'altra freccia.

Se una freccia colpisce e rimane infissa sulla cocca di una freccia precedente andata a bersaglio il punto per la seconda freccia si considera valido.

Se una freccia colpisce il bersaglio ma cade, rimbalza o comunque non rimane conficcata il punto non è valido.

Se una freccia colpisce il bersaglio e cade a seguito del tiro di altre frecce il punto è considerato valido.

Se ci sono frecce in bilico (rischio di distacco dal bersaglio) la Guida può autorizzarne il recupero e l'assegnazione del punto.

Una freccia che centra il bersaglio perché deviata da un ostacolo durante la sua traiettoria è comunque punto valido.

Quando la zona valida come bersaglio centrato è perimetrata da filo di ferro il punto è valido quando la freccia è all'interno della figura geometrica descritta dal filo medesimo.

Quando la zona valida come bersaglio centrato è perimetrata da linea grafica (pennarello, vernice ecc.) il punto è valido quando la freccia interrompe o tocca la linea, quando la linea interrotta o toccata separa due zone di bersaglio con punteggio diverso il punteggio attribuito sarà quello maggiore.

## **CATEGORIE DI GARA**

Pueri: bambini/e nati dall'anno 2003 in poi;

Messere arco storico: uomini nati nell'anno 2002 e precedenti;

Messere arco tradizionale: uomini nati nell'anno 2002 e precedenti;

Madonna arco storico: donne nate nell'anno 2002 e precedenti;

Madonna arco tradizionale : donne nate nell'anno 2002 e precedenti.

Verra' premiato, per ogni categoria, l'arciere che avrà totalizzato il punteggio maggiore, in caso di parità la Direzione di gara stabilirà le modalità di spareggio.

## **SVOLGIMENTO DEL TORNEO E TIPOLOGIA BERSAGLI**

Ritrovo arcieri ore 9,30, accreditamento e formazione pattuglie, inizio torneo ore 10,00

La Direzione di gara formerà le pattuglie, ognuna delle quali sarà composta da congruo numero di arcieri.

La Direzione di gara designerà, all'interno di ogni pattuglia, una Guida ed un Segnapunti.

Ogni pattuglia avrà una propria successione nell'affrontare le varie situazioni di tiro (cosiddette "piazzole"), sarà cura della Guida il rispetto di tale cronologia.

In ogni pattuglia le modalità di rotazione dell'ordine di tiro degli arcieri e del recupero delle frecce dai bersagli saranno stabilite dalla Guida.

L'attribuzione del punteggio viene fatta di concerto fra la Guida ed il Segnapunti, in mancanza di accordo fra i due giudicherà la Direzione di gara.

I bersagli saranno di tipo tridimensionale (riproduzioni di animali, solidi geometrici, ecc.) e bidimensionali (disegni su carta, cartone o supporto sintetico).

I bersagli bidimensionali saranno montati su battifreccia costituiti da paglioni tradizionali, su supporti misti cartone/sintetico e su supporti sintetici quali pannelli di schiume poliuretatiche.

Ogni bersaglio sarà corredato da una scheda in cui viene specificato punteggio, numero di frecce da scagliare, modalità di tiro ecc..