



# Regolamento Disfida FITAST Sagitta Toscana Santa Fiora 28/05/2017



## 1. DISFIDA SAGITTA TOSCANA FITAST

La Disfida Sagitta Toscana-FITAST è una manifestazione che si tiene in costume storico medievale ed ha lo scopo di promuovere la pratica del tiro con l'arco storico e far incontrare diverse realtà che praticano questa antica pratica, nel rispetto delle regole stabilite dal seguente Regolamento.

## 2. ORGANIZZAZIONE

### 2.A) Organizzatori

L'organizzazione della III° Disfida Sagitta Toscana<->FITAST è promossa dalla Compagnia Arcieri Santa Fiora con il patrocinio del Comune di Santa Fiora

### 2.B) Dove si svolge:

Luogo della disfida: Santa Fiora provincia di Grosseto, Parco della Peschiera, Parco di Sant'Antonio e Borgo

Disponibilità di ampio parcheggio con accesso in Via delle Fontane

Luogo del pranzo: Parco delle Peschiera

### 2.C) Date ed orari:

Domenica 28 maggio 2017

Ore 08:30 Iscrizioni in Piazza Garibaldi e Verifica del campo che verrà fatto dai capopattuglia, dai referenti descritti successivamente al punto 2.G e da altri due componenti della compagnia che ospita

ore 09:30 Inizio Torneo

ore 13:30 pranzo

ore 15:00 Premiazione gara

ore 15:30 disfida amichevole fra i migliori Arcieri della Sagitta Toscana e della FITAST Portone di Piazza Garibaldi

### 2.D) Quote di partecipazione:

**Costi:** iscrizioni Arcieri: Torneo € 8,00 Pranzo € 12,00 Paggi\Cuccioli: iscrizione Torneo € 6,00 Pranzo € 9,00 Accompagnatori: Pranzo € 15,00

### 2.E) Modalità di prenotazione:

- Tutte le iscrizioni, comunicazioni e/o prenotazioni vanno spedite all'indirizzo: [arcierisantafiora@libero.it](mailto:arcierisantafiora@libero.it) le iscrizioni inizieranno dalle ore 24:00 del 20 aprile 2017 e termineranno entro e non oltre le ore 24:00 del 20 maggio 2017

E' consentito disdire la prenotazione entro il 24 maggio 2017, dopo tale data la prenotazione sarà considerata confermata.

Ogni compagnia di Arcieri Storici potrà mandare le proprie iscrizioni compilando il modulo allegato al presente regolamento. Le iscrizioni saranno chiuse con la prenotazione della compagnia che raggiunge e o supera i 150 iscritti.

Gli abbinamenti indicati potranno essere: due arcieri adulti con 2 paggi o cuccioli della stessa compagnia per ogni pattuglia.

- La quota relativa all'iscrizione verrà versata al momento dell'iscrizione il giorno della disfida.

- La quota relativa al pranzo deve essere versata sul seguente conto:

Associazione Arcieri Santa Fiora

Piazza Arcipretura 4

58037 Santa Fiora

Presso Banca Monte dei Paschi di Siena

Agenzia: Santa Fiora

IBAN: IT33S010307236000000447574

-La ricevuta di versamento deve essere spedita all'indirizzo mail degli organizzatori entro e non oltre le ore 24:00 di sabato 24 maggio 2017 al suddetto indirizzo mail

- Gli arcieri che, senza avere dato disdetta entro la data del 24 maggio 2017, non si presenteranno all'iscrizione avranno comunque l'obbligo del pagamento della quota di iscrizione prevista. Ne sono garanti le Compagnie di appartenenza.

- In caso di maltempo la disfida potrà subire variazioni (tirare un minor numero di frecce, riduzione del numero di piazzole, ecc...) o essere annullata, in base a quanto deciso dagli organizzatori, nel qual caso gli arcieri avranno la possibilità di decidere se partecipare e quindi se pagare o no la quota di iscrizione. La partecipazione al pranzo resta comunque valida.

#### **2.F) Tesseramento:**

Per poter partecipare è obbligatorio avere tessera UISP valida, abilitata per il tiro con l'arco, oppure tessera FITAST in corso di validità.

#### **2.G) Referenti:**

- verranno nominati dalla compagnia ospitante n° 5 Referenti di cui: n° 2 indicati dalle Compagnie Sagitta Toscana; n° 2 indicati da FITAST; e uno della Compagnia Ospitante. I Referenti a maggioranza avranno potere decisionale riguardo le eventuali controversie dovessero presentarsi. Attraverso il modulo di iscrizione è possibile indicare chi si rende disponibile fra gli Arcieri iscritti.

### **3. REGOLAMENTO**

#### **3.A) Categorie:**

ARCO STORICO MESSERI: archi solo fatti con legni naturali senza aggiunte di fibre sintetiche o altro. No Kassaj

ARCO STORICO DAME: archi solo fatti con legni naturali senza aggiunte di fibre sintetiche o altro. No Kassaj

ARCO FOGGIA STORICA MESSERI: ammessi LongBow e ricurvi senza rest e bergerbutton, vietati gli archi takedown

ARCO FOGGIA STORICA DAME: ammessi LongBow e ricurvi senza rest e bergerbutton, vietati gli archi takedown

PAGGI (nati dopo il 1° gennaio 2001): categoria unica maschi e femmine, ammessi LongBow e ricurvi senza rest e bergerbutton, vietati gli archi takedown non ammessi gli archi scuola.

CUCCIOLI (nati dopo il 1° gennaio 2005): categoria unica maschi e femmine. Sono ammessi LongBow, Archi Scuola in legno camuffati, ricurvi senza rest e bergerbutton.

#### **3.B) Frecce:**

Per la categorie ARCO STORICO Dame e Messeri: dovranno essere in legno con cocca in legno o corno e penne naturali

in colori naturali non fluorescenti e/o non consoni al periodo medievale.

Per la categorie ARCO FOGGIA STORICA Dame e Messeri, Paggi e Cuccioli: frecce in legno, penne naturali in colori non fluorescenti, sono ammesse cocche in Plastica purché con colori non fluorescenti e/o non consoni al periodo medievale.

### **3.C) Modalità di tiro:**

In deroga a quanto previsto dal regolamento Sagitta Toscana 2017, l'unica modalità richiesta è quella infradito.

### **3.B) Bersagli:**

Disfida su un percorso a piazzole che prevedono visuali, sagome 3d, giochi e bersagli in movimento

### **3.C) Distanza bersagli:**

Distanza massima di tiro per Dame, Messeri e Paggi: 18mt

Distanza massima di tiro per Cuccioli: 8mt

### **3.D) Piazzole/Pattuglie:**

- Chi organizza la manifestazione garantirà adeguata agibilità delle piazzole affinché non ci siano impedimenti all'utilizzo dell'abbigliamento medievale.
- Ogni pattuglia prevede la presenza di almeno 1 arciere capopattuglia indicato dalla Compagnia ospitante.
- Il numero di arcieri per pattuglia è stabilito dagli organizzatori.
- In caso di tiro di più arcieri in contemporanea saranno apposti n° 1 picchetto per ogni arciere, gli arcieri si disporranno sui due picchetti in ordine di chiamata da sinistra a destra, se necessario verranno apposti anche picchetti per paggi e cuccioli che verranno descritti sul cartello di piazzola
- I vari capopattuglia verranno informati durante il giro delle piazzole, che verrà fatto insieme ai referenti descritti al punto 2.G e altri due componenti della compagnia che ospita, delle modalità di tiro descritte sui cartelli di piazzola.

### **3.E) In caso di maltempo:**

- In caso di maltempo la disfida potrà subire variazioni (tirare un minor numero di frecce, riduzione del numero di piazzole, ecc...) o essere annullata, in base a quanto deciso dai Referenti, nel qual caso gli arcieri avranno la possibilità di decidere se partecipare e quindi se pagare o no la quota di iscrizione.
- La partecipazione al pranzo resta comunque valida.

### **3.F) Compiti del Capopattuglia:**

- I capopattuglia saranno designati dalla Compagnia ospitante
- Il Capopattuglia stabilirà chi dovrà fare il segnapunti tra gli arcieri della sua pattuglia e dovranno essere di diversa federazione (Sagitta / FITAST)
- Prima dell'inizio, nel caso di non idoneità di abbigliamento e/o attrezzature e/o tessera UISP/FITAST non valida rimanda l'arciere in difetto agli organizzatori i quali, avvalendosi del supporto dei 5 Referenti vedi punto 2.G decideranno in merito.
- Verifica il comportamento in sicurezza tenuto dagli arcieri della propria pattuglia segnalando eventuali situazioni di pericolo.
- Verifica insieme agli altri arcieri della pattuglia che le piazzole non siano state modificate e che siano libere da persone cose o animali
- prima dell'inizio dei tiri e che durante i tiri non sopraggiungano situazioni di pericolo nel qual caso ferma immediatamente i tiri e da tempestiva comunicazione agli organizzatori ai Referenti (vedi punto 2.G) delle situazioni riscontrate.

### **3.G) Score e punteggi:**

- Per ogni Pattuglia dovranno essere compilati n° 2 score da n° 2 arcieri di Federazioni (Sagitta / FITAST) diverse.
- Gli arcieri sono tenuti a verificare la esattezza dei punteggi segnati e della somma sugli score a fine manifestazione devono apporre firma per conferma. Eventuali correzioni e/o cancellature dovranno essere comunicate e confermate da tutti gli arcieri della pattuglia. La firma dello score da parte degli arcieri vale anche come accettazione delle cancellature e/o correzioni presenti nello stesso. Dopo avere firmato, come punteggio finale farà fede solo e soltanto la somma finale indicata nello score.
- Al momento della verifica dei punteggi potranno sostare nei pressi del bersaglio solo e soltanto gli arcieri che hanno partecipato alla volè da verificare più i segnapunti e il capopattuglia. Gli altri arcieri devono restare a debita

distanza salvo richiesta di intervento da parte del capopattuglia. Il pubblico dovrà comunque sostare a distanza di sicurezza.

- In caso di incertezza è il Capopattuglia che decide eccetto che in merito alle sue frecce, nel qual caso saranno gli altri arcieri della pattuglia a decidere.
- Frecce, visuali e bersagli potranno comunque essere tolte o toccate solo dopo avere conteggiato tutti i punteggi da entrambi i segnapunti.
- La freccia deve rimanere "conficcata" nel bersaglio, salvo diversa indicazione fornita specificatamente dagli organizzatori, solo per la categoria Cuccioli la freccia che va a bersaglio ma che non resta conficcata da diritto al punteggio minimo previsto dal bersaglio stesso.
- Nei bersagli disegnati o sagome 2d, salvo diversa indicazione fornita specificatamente dagli organizzatori, nel caso in cui una freccia tocchi la riga (senza lasciare aria tra la freccia e la riga) si assegna il punteggio superiore, per freccia si intende tutta la freccia quindi soltanto nel caso che la freccia si conficchi tutta nel bersaglio ed una penna tocca la riga è punto valido.
- Nei bersagli e/o sagome che prevedano contorni con filo di ferro, salvo diversa indicazione fornita specificatamente dagli organizzatori, si assegna il punteggio superiore solo alle frecce che si trovano nella parte interna del filo di ferro.
- Nel caso di sagome 3d e/o bersagli 3d di qualunque tipo, salvo diversa indicazione fornita specificatamente dagli organizzatori, la freccia deve "conficcare" il bersaglio, non è sufficiente che sia appoggiata.

### **3.H) Premiazioni:**

- Saranno premiati i primi 3 classificati delle seguenti categorie: Arco Storico Messeri; Arco Storico Dame; Arco Foggia Storica Messeri; Arco Foggia Storica Dame; Paggi; Cuccioli.

### **3.I) Abbigliamento:**

- E' richiesto abbigliamento medievale da parte dei partecipanti alle manifestazioni.
- Non sono ammessi capi di vestiario e/o attrezzature visibili non attinenti al periodo. Nello specifico non sono ammessi:
- calzature ginniche o sandali in materiale plastico e comunque calzature non in tema
- calzature o altri capi di abbigliamento con zip o strap visibili
- calzature con sole "a carrarmato", espadillas o mocassini
- occhiali da sole anche se da vista ammessi occhiali con lenti fotosensibili (laddove possibile è consigliato l'uso di lenti),
- pantaloni in vista corti o lunghi in jeans e/o in materiale sintetico
- pantaloni in vista in foggia moderna con loghi e/o stampe, zip o strap
- Sono ammesse calzemaglie o similari.
- cappelli o altro non assimilabile al periodo.
- sciarpe o "kefia" e comunque altri capi simili non attinenti al periodo
- giubbini gilet o giacche in fattura moderna e/o con loghi stampati visibili
- magliette o altri capi con loghi e/o marchi stampati visibili
- parabraccio e guantini in plastica o altri materiali moderni
- attrezzature ed accessori moderni (cannocchiali, righelli, squadrelle, etc...)
- E' obbligatorio mantenere l'abbigliamento medievale per tutta la durata della disfida e per la premiazione, eccetto che in caso di maltempo e/o interruzione anticipata della manifestazione e/o diversa decisione degli organizzatori.

### **3.L) Orari/ritardi:**

- in caso di ritardo dovuto a cause di forza maggiore di uno o più arcieri, la disfida partirà comunque all'orario previsto e gli arcieri ritardatari potranno raggiungere le proprie pattuglie di appartenenza recuperando le eventuali piazzole perse a fine disfida.
- in caso di ritardo non giustificato l'arciere o gli arcieri ritardatari potranno comunque raggiungere le proprie pattuglie di appartenenza perdendo i punteggi delle piazzole perse.