

Armati Della Antica Marca

REGOLAMENTO TORNEO ARCIERISTICO

QUALIFICAZIONE SQUADRE "TORNEO DELLA MARCA"

16 SETTEMBRE 2018

ARMATI DELLA ANTICA MARCA

Associazione culturale per la rievocazione storica del periodo federiciano e comunale.

377.1633995 339.3492269 338.3706075 @mail: adamsegreteria@tiscali.it

REGOLAMENTO TORNEO ARCIERISTICO

I - GENERALITA'

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 ad insindacabile giudizio della Direzione di gara; si ricorda che nel Medioevo non era conosciuto il tabacco, non esistevano occhiali da sole, telefoni cellulari, orologi da polso, mollettoni in plastica per capelli ecc. .

La Direzione di gara ha la facoltà di escludere ed allontanare dal torneo coloro che avranno comportamenti potenzialmente pericolosi.

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

Ogni controversia, problema, disputa, quesito o vertenza che possa emergere durante la manifestazione e che non possa essere chiarita grazie ai paragrafi che seguono, sarà sottoposta al giudizio della Direzione di gara.

II - TIPOLOGIE DI ARCO AMMESSE

ARCO STORICO - Flettenti realizzati interamente in un unico pezzo di materiale naturale organico (legno, bambu', rattan) 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, composti, realizzati 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.

III - 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.

IV - FRECCIE

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.

V - 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 previsto due arcieri alla volta.

Se una freccia:

- sulla linea di tiro cade a terra, anche dopo essere stata incoccata, non si considera scoccata quindi l'arciere può tirare un'altra freccia;
- colpisce e rimane infissa sulla cocca di una freccia precedente andata a bersaglio il punto per la seconda freccia si considera valido;
- colpisce il bersaglio ma cade, rimbalza o comunque non rimane conficcata il punto non è valido;
- colpisce il bersaglio e cade a seguito del tiro di altre frecce il punto è considerato valido.

- è in bilico, rischia di cadere, la Guida può autorizzarne il recupero e l'assegnazione del punto.

- centra il bersaglio perché deviata da un ostacolo durante il volo e' comunque punto valido.

Se la zona valida come bersaglio centrato e' perimetrata da filo di ferro, il punto e' valido se la freccia e' conficcata all'interno della figura geometrica descritta dal filo medesimo.

La perimetrazione con filo di ferro e' da preferirsi ad altri sistemi in quanto velocizza le operazioni di conteggio punti.

Se la zona valida come bersaglio centrato e' perimetrata da linea grafica (tracciata con pennarello, vernice ecc.), il punto è valido se la freccia e' conficcata all'interno della figura geometrica descritta dalla linea medesima; se la freccia interrompe o tocca la linea il punteggio attribuito sarà sempre quello maggiore (esempio: se la linea grafica separa un'area di bersaglio che vale 1 punto da una che vale 0 punti il punteggio assegnato alla freccia che in qualunque modo o posizione, tocca o interrompe la linea, sarà 1 punto).

VI - 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.

Verranno premiati, per ogni categoria, i primi tre classificati, in caso di parità la Direzione di gara stabilirà le modalità di spareggio.

VII - SVOLGIMENTO DEL TORNEO E TIPOLOGIA BERSAGLI

Ritrovo arcieri c/o Circolo "Sotto al Castello" via Leonardo da Vinci n. 1, Monte Roberto (An) ore 8,00, cambio d'abito, accreditamento e formazione pattuglie fino alle ore 8,45, inizio torneo ore 9,00.

Formazione delle pattuglie, ognuna delle quali sarà composta indicativamente da 8 a 10 arcieri.

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

Ogni pattuglia per cimentarsi nelle varie situazioni di tiro (cosiddette "piazze") avrà un percorso prestabilito, sarà cura della Guida il rispetto di tale itinerario.

In ogni pattuglia le modalità di rotazione dell'ordine di tiro degli arcieri e del recupero delle

frece 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 o similari.

Ogni bersaglio sarà realizzato in modo tale che la zona valida per il punteggio non sia attraversabile dalla freccia e sarà corredato da una scheda in cui viene specificato in dettaglio: aree bersaglio valide ai fini del punteggio e loro "valore", numero di frecce da scagliare, modalità di tiro ecc. .

VIII - SICUREZZA

L'attività di tiro può essere effettuata solo in presenza della Guida della pattuglia.

La Guida mostra la linea di tiro, decide avvio, sospensione, ripresa e termine del tiro, specifica modalità di tiro, numero di frecce per ogni bersaglio, modalità di recupero, modalità di rotazione degli arcieri ecc. . La modalità di recupero è da curare con particolare attenzione quando si è in presenza di più postazioni bersaglio parallele fra loro.

L'attività di tiro può essere avviata solo quando Guida ed arciere al tiro hanno verificato che l'area di volo sia sgombra da oggetti e cose e che non vi siano persone oltre la linea di tiro e nella zona di volo e di sgombero.

Sarà cura del singolo arciere iniziare il tiro solo dopo adeguato riscaldamento e dopo aver controllato di volta in volta l'integrità del proprio materiale.

Chi estrae le frecce dal bersaglio o dal battifreccia prima di iniziare l'operazione si assicurerà che non abbia nessuno dietro, parimenti tutti coloro che non sono addetti al recupero delle frecce rimarranno ad adeguata distanza dai bersagli.

Gli arcieri iscrivendosi al torneo si obbligano a rispettare il presente regolamento ed a mantenere un comportamento consono ed adeguato alle attività di tiro, di rievocazione ed al luogo in cui queste sono esercitate.

Attività di tiro di minori possono essere svolte solo in presenza di un genitore o suo delegato.

L'arco deve essere sempre caricato verso il basso e le operazioni di incocco e trazione sono da eseguire, esclusivamente sulla linea di tiro, con la freccia in direzione del bersaglio e solo se non ci sono persone nella zona di volo e di sgombero. Durante la trazione l'arco non deve essere rivolto lateralmente o al di sopra del bersaglio, pena la squalifica.

A freccia o dardo incoccati e' vietato muoversi dalla linea di tiro, e' altresì vietato muovere l'arco fuori dalla linea di mira dei bersagli; qualora non possa essere effettuato il tiro si abbasserà l'arco e sempre mantenendosi in direzione del bersaglio si rimuoverà il dardo / freccia.

Effettuare il tiro solo se l'area di volo è sgombra da oggetti e cose, non ci siano persone oltre la linea di tiro e non ci vi sia la possibilità che persone o animali possano entrare non visti nell'area di volo, nella zona bersagli o comunque nella zona/e di sgombero di sicurezza.

Le tipologie dei bersagli e loro posizione saranno tali da non creare situazioni di pericolo; trattandosi però di tiri di campagna, variabili per distanza, tipologia, difficoltà ecc. si enunciano i principi generali per uno svolgimento in sicurezza delle sessioni di tiro. Tali indicazioni andranno sempre implementate dalla prudenza e dal buon senso ed in base alle peculiari situazioni di tiro che si presentano.

Recinzioni e/o delimitazioni dell'area di sgombero con corde, paletti, nastro segnaletico bianco rosso, segnaletica di pericolo ecc. non sono efficaci in assoluto per tenere fuori pericolo il pubblico, passanti occasionali o animali e non possono quindi sostituire la sorveglianza diretta e continua dell'area.

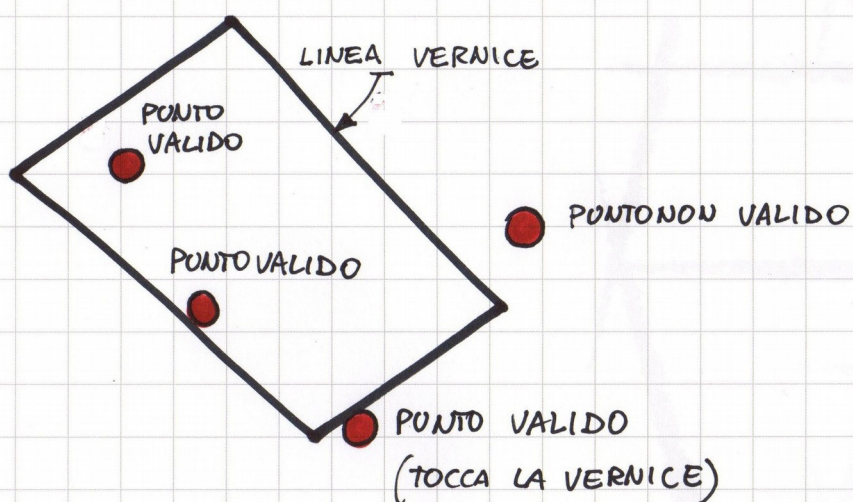
Nello stabilire la/e zona/e di sgombero si è tenuto presente che una freccia che colpisce il bordo del bersaglio o comunque un oggetto senza rimanervi infissa subisce una deviazione o si impenna assumendo traiettorie imprevedibili ciò non toglie che debba essere mantenuta idonea vigilanza da parte della Guida e dell'arciere al tiro.

Ogni bersaglio tipo "targa" o "tridimensionale" avrà alle spalle un paramento battifreccia che riceve i dardi non a bersaglio, dietro il battifreccia ulteriore sicurezza e' assicurata da amplissimo spazio vuoto visibile o da amplissima cortina, priva di vuoti, in muratura, terra o equivalente. Il battifreccia del bersaglio 3D o sagoma dovrà essere preferibilmente quasi aderente al bersaglio stesso per intercettare i dardi deviati in traiettorie impreviste quando

colpiscono o ne sfiorano i bordi.

Non è consentito tirare le frecce in aria, se tirate in verticale ricadono con conseguenze immaginabili per l'arciere, se tirate con alzo superiore a quello necessario per centrare il bersaglio possono arrivare molto distanti dal punto di scocco. Anche solo accenno a tali comportamenti comporta la squalifica immediata dell'arciere ed il suo allontanamento dal torneo.

ASSEGNAZIONE PUNTO LINEA GRAFICA



ASSEGNAZIONE PUNTO FILO FERRO

