

Circuito Emilia Romagna TORNEI IN ABITO MEDIEVALE

LA SICUREZZA PRIMA DI TUTTO SIA PER GLI SPETTATORI SIA PER GLI ARCIERI

REGOLAMENTO

Assicurazione:

Art 1:

➤ Tutti gli arcieri devono avere una propria copertura assicurativa .La copertura assicurativa può essere stipulata,cumulativamente,anche dalla Compagnia di appartenenza .Chi partecipa a tornei del circuito,deve,esibire,all'atto dell'iscrizione,la fotocopia della polizza R.C. o la tessera sociale,ove risultino gli estremi della polizza assicurativa per la copertura dei danni a persone o cose derivanti dall'esercizio del tiro con l'arco,pena la non iscrizione al torneo.

Abbigliamento:

Art 2:

➤ Gli arcieri per poter partecipare devono indossare copricapo,abito e calzature medievali,possibilmente consoni al tipo di arco utilizzato . Il periodo medievale viene comunemente inteso dall'anno 476 d.C. fino all'anno 1492. Non saranno ammessi abiti e copricapi di stile “**fantasy**” o creati con materiali improbabili per il medioevo e calzature sportive o moderne,anche se camuffate. Non è ammesso,inoltre,indossare braccialetti,orecchini e collane moderni oppure orologi o cellulari. Durante il torneo è ammesso l'uso degli occhiali da vista ma non quelli da sole. E' ammesso l'abito di foggia maschile per le donne.

Categorie:

Art 3:

➤ Tutti i materiali dovranno essere controllati dagli Organizzatori, che possono nominare apposita commissione, al momento dell'iscrizione al torneo.

Presentarsi alla conferma iscrizioni in abito storico e con arco e frecce per le opportune verifiche.

Chi al controllo materiali e abbigliamento venisse trovato non in regola non verrà inserito in classifica per quella gara.

Alla terza ammonizione non gli sarà concessa neanche la partecipazione al torneo.

La compagnia organizzatrice ha comunque facoltà di non accettare in gara arcieri con abbigliamento, accessori o archi non consoni al regolamento.

Le categorie fissate per tutti i tornei sono le seguenti:

3.1 Arco storico:

➤ L'arco storico medievale integrale può essere **di tipo europeo** e quindi ricavato da un unico pezzo di legno,secondo le varie foggie europee(long-bow,war-bow,strong-bow o flatbow) oppure di **tipo orientale** in materiali naturali compositi quali il corno assemblato con colle animali a lamine di legno e ricoperto da tendine o pelle, completamente visibili(mongoli,tartari,unni,turchi,saraceni ma anche italici,veneziani o ferraresi). Non sono ammesse “**finestre**” di alcun genere; è consentita una piccola **zeppa**,non superiore al diametro dell'asta.

3.2 Arco di foggia storica:

➤ L'arco di foggia medievale europea o orientale (v. art 3.1) costruito con materiali moderni,incollati con colle epossidiche o in composito con fibre sintetiche,evidenti o celate da materiali naturali(pelle, legno).Non sono ammesse “**finestre**” di alcun genere; è consentita una piccola zeppa,non superiore al diametro dell'asta.

3.3 Arco tradizionale:

- L'arco costruito con materiali sintetici o compositi legno/fibra evidenti e, comunque, qualsiasi altra tipologia di arco con finestra (es. i cosiddetti long-bow, ricurvi, finestrati, ecc...), **con l'esclusione dei take-down od i ricurvi monolitici da caccia, con impugnature anatomiche.**

Materiali:

Art 4:

- La corda: PER TUTTE LE CATEGORIE La corda oltre che da filati naturali, può essere anche di filato sintetico (per motivi di sicurezza) di colore naturale.
- Le frecce: PER TUTTE LE CATEGORIE le frecce utilizzate dovranno avere l'asta in legno la cocca intagliata o riportata nella stessa, sempre con materiali naturali (legni duri, corno, osso)
- Punta: le punte delle frecce non dovranno essere di diametro superiore al diametro dell'asta, possibilmente in ferro, di foggia storica ma non quadrelle con angoli vivi.
- Impennaggio: l'impennaggio dovrà essere in penna naturale, con colori naturali e non fluorescenti o sgargianti.
- Sull'asta deve essere riportato il nome dell'arciere o almeno della compagnia.

Tipologie di tiro:

Art 5:

- Per qualsiasi classe o categoria è ammesso solamente il "tiro istintivo"; **non è ammesso il così detto tiro "cocca all'occhio" o "canna di fucile"**

5.1 La presa :

- La presa effettuata durante la trazione della freccia dovrà essere la cosiddetta "presa mediterranea" (due sole dita: indice sopra e medio al di sotto della cocca) oppure la "presa infradito" (tre dita: indice sopra e medio più anulare al di sotto della cocca). Per gli archi di foggia orientale è consentito il "sistema di sgancio", documentato storicamente (anello da pollice in osso, pelle o bronzo).
- L'aggancio ed il punto di rilascio sono liberi (alla bocca, orecchio, petto ecc..) ma non potranno essere variati durante il torneo
- Tutte le fasi di tiro dovranno avvenire con entrambi gli occhi aperti

Bersagli e punteggi:

Art 6:

- I bersagli saranno approntati dagli organizzatori secondo le proprie possibilità e la propria inventiva, possibilmente in tre dimensioni, oppure su carta o cartoncino (tenendo conto della durata del torneo), con la raccomandazione di attenersi allo spirito medievale e di divertimento del torneo.

L'area dello SPOT deve essere chiaramente delimitata, o con filo di ferro o con parti in rilievo per agevolare il conteggio dei punti; **negli spot in rilievo si ritiene valida anche la faccia laterale, nel caso in un bersaglio lo spot non sia a norma (cioè manchino sia il filo di ferro che il rilievo) sarà considerato tutto sagoma e dovrà essere assegnato quindi il solo punteggio inferiore.**

Lo spot deve essere posizionato in modo che sia contiguo alla sagoma.

- Per evitare contestazioni ed interpretazioni diverse tra torneo e torneo o addirittura tra responsabili dei punteggi del torneo stesso, saranno considerate valide, ai fini del punteggio, **le frecce che colpiranno il bersaglio con la punta, rimanendovi piantate fino al momento della conta**, anche se deviate da qualsiasi ostacolo o ad un rimbalzo sul terreno.
- Nel caso venga colpita la linea di delimitazione tra due zone di differente

punteggio, affinché venga assegnato il punteggio superiore, l'asta deve almeno interrompere la continuità della linea. Ne il bersaglio né le frecce dovranno essere toccati fino a che tutti i punti non siano stati registrati, pena l'annullamento del punteggio dell'arciere inadempiente.

- I punteggi dovranno sempre essere al raddoppio tra le due zone di diverso valore del bersaglio, cioè del tipo 1 - 2 o 5-10, per evitare disparità di valenza.
- Una piazzola su 4 può essere di animali 3d. (cioè 3 bersagli fantasia + 1 animale 3d)
- **Nei bersagli posti a distanza maggiore di 15 metri dovrà essere predisposto un apposito picchetto per i paggi a distanza massima di 15 mt dal bersaglio. Sarà facoltà dei paggi tirare dall'apposito picchetto o da quello degli adulti, Il risultato ottenuto sarà in ogni modo considerato valido e comunque non potranno rivalersi contro paggi che hanno optato per una diversa scelta.**

Classi:

Art 7:

- **Messeri dal compimento del 15° anno**
- **Dame dal compimento del 15° anno**
- **Paggi categoria unica fino al 14° anno compiuto**

Premiazioni:

Art 8:

- Le premiazioni in tutti i tornei saranno effettuate sempre in abito medievale e dichiarando i punteggi finali per i primi tre classificati delle seguenti classi e categorie:
- Categoria arco storico: Madonne e Messeri
- Categoria arco foggia storica: Madonne e Messeri
- Categoria arco tradizionale : Madonne e Messeri
- Categoria unica: classe Paggi

Piazzole :

In ogni pattuglia di arcieri dovranno essere presenti un Capo Piazzola e un Marcatore di compagnie diverse, nominati dalla compagnia organizzatrice della gara. Il capo piazzola è responsabile della propria pattuglia per quanto riguarda sicurezza, regolarità del tiro e punteggi.

Quote di iscrizione

Per cercare di favorire i nuclei familiari e quanti comunque ritengono l'attuale quota di iscrizione onerosa per le proprie finanze è stato deciso di consentire, in alternativa, anche la sola iscrizione al torneo, senza dover pagare anche il pranzo. E' evidente che chi intendesse usufruire di questa possibilità è tenuto ad avvertire gli organizzatori al momento della prenotazione dell'iscrizione e successivamente provvedere in proprio al pasto.

Le quote di iscrizione, saranno quindi le seguenti:

- Adulti (da anni 15 compiuti) Iscrizione + Pranzo €. 20,00
- Adulti (da anni 15 compiuti) solo Iscrizione €. 10,00
- Ragazzi (fino a 14 anni) Iscrizione + Pranzo €. 15,00
- Ragazzi (fino a 14 anni) solo Iscrizione €. 10,00
- Accompagnatori – Pranzo €. 15,00

