



Associazione Giostra della Rocca

Gara di tiro con l'arco

- I. Attrezzature
- II. Piazzole e bersagli
- III. Giuria
- IV. Svolgimento della gara
- V. Sicurezza
- VI. Penalità

Articolo 1

La gara di tiro con l'arco è una delle gare comprese nella manifestazione storica della Giostra della Rocca di Monselice, alla quale partecipano le nove contrade. Il presente regolamento è integrato dalle "Norme di carattere generale".

I. Attrezzature

Articolo 2

Alla gara partecipano due arcieri per ogni contrada. Gli arcieri devono indossare un abito medievale e i colori della contrada. Le casacche colorate non sono ammesse. L'arciere che non indossa un abito medievale riceve una penalità di 42 punti. Uno scudo con i colori della contrada posizionato in prossimità del bersaglio ne evidenzia la contrada di appartenenza.

Articolo 3

Gli archi e le frecce devono rispettare i requisiti descritti negli *artt. 4, 5, 6 e 7*. Prima della gara, le frecce e gli archi devono essere controllati dai giudici. Se l'arciere non dispone di arco, frecce, guantino, non può partecipare alla gara.

È facoltà dei giudici ricontrollare l'attrezzatura usata al termine di ogni volée, nel caso venga rilevata un'attrezzatura diversa dal controllo iniziale l'arciere viene squalificato.

Articolo 4

Gli arcieri devono utilizzare esclusivamente una delle seguenti tipologie di arco:

- | | |
|--------------------------|---|
| Arco storico | Arco ricavato da un unico legno o dalla composizione di più legni. Esso dev'essere privo di finestra, è consentita solo una piccola "zeppa" non superiore al diametro dell'asta della freccia. |
| Foggia storica | Arco di foggia medievale europea od orientale, composto da materiali moderni incollati tra loro, evidenti o celati da materiali naturali (legno o pelle). Esso dev'essere privo di finestra, è consentita solo una piccola "zeppa" non superiore al diametro dell'asta della freccia. |
| Arco tradizionale | Arco costruito con materiali sintetici o in composito legno/fibra evidenti, caratterizzato da un incavo che funge da poggia freccia (finestra). Sono esclusi archi monolitici e takedown. |

Articolo 5

Per tutte le tipologie di arco è obbligatorio l'uso del guantino. È vietato l'uso di dragone, patelle, mirini, tacche di mira, appoggia freccia aggiuntivi, pesi, bilancieri, rest e qualsiasi accessorio o segno che possano costituire aiuto per la mira, pena la squalifica dell'arciere dalla gara.

Articolo 6

È consentito l'utilizzo di corde sia in fibra naturale che sintetica (canapa, cotone, seta, lino, dacron, ecc.) di colore naturale. È consentito il rinforzo della corda (serving) agli estremi e centralmente e un unico punto d'incocco formato da uno o due riferimenti fissi per fissare la cocca.

Articolo 7

Ogni arciere può avere frecce di lunghezza a sua scelta, ma devono essere tutte della stessa misura. Le frecce devono essere di legno con venature in vista. Le cocche possono essere in legno o in osso o in corno o incise nella stessa freccia. Le cocche possono essere contrassegnate con liberi elementi di identificazione che non comportino modifiche delle stesse. Le alette delle frecce devono essere in penna naturale o simil-naturale, con colori naturali e non fluorescenti o sgargianti.

Articolo 8

In caso di rottura di arco o corda è previsto l'utilizzo di ricambi. I ricambi devono essere portati dall'arciere all'interno del campo prima dell'inizio della gara per l'omologazione.

II. Piazzole e bersagli

Articolo 9

Prima dell'inizio della gara la giuria raduna almeno un arciere per contrada per effettuare un giro di perlustrazione di tutti i bersagli.

Articolo 10

I bersagli sono 9 e sono posti a distanze sconosciute ai partecipanti, ma comprese tra i 10 e 20 metri. Si dividono in due tipi: bersagli da guerra e battuta di caccia. Tutti i bersagli e le sagome devono avere il paglione batti freccia regolamentare da 130 cm posto dietro assicurato ad un supporto stabile.

Bersagli da guerra: devono, nel limite del possibile, rappresentare nelle fattezze e nei disegni l'iconografia medievale scelta, dando priorità alla semplicità e chiarezza dei punti da colpire con i colori giallo, rosso e blu. Devono essere realizzati in modo da poter resistere al deterioramento dei tiri per tutta la durata del torneo, evitando l'uso di carta comune ed evitando parti metalliche esposte che sono spesso causa di rottura o deviazione delle frecce, quindi ricorrendo ad idonee protezioni in legno o gomma.

Battuta di caccia: i bersagli sono sagome di animali 3D a dimensione naturale. La zona punti è resa ben evidente dai colori giallo e rosso e la sagoma stessa.

Articolo 11

La zona punti è presente in ogni piazzola, costituita da due cerchi concentrici e una linea ben visibile di delimitazione, così suddivisa:

- cerchio GIALLO mm 100 = 7 punti;
- cerchio BLU mm 195 = 5 punti;
- linea di delimitazione ROSSA = 3 punti;
- tutta la sagoma 3D al di fuori della zona punti = 3 punti;
- paglione batti freccia e/o tutta la figura per intero al di fuori della zona punti = 1 punto.

Articolo 12

La linea di tiro, delimitata da due picchetti, è indicata in modo ben visibile sul terreno in ogni piazzola. Ogni arciere deve eseguire la propria volée posizionandosi sempre dietro alla linea di tiro, senza mai pestarla.

III. Giuria

Articolo 13

La giuria è composta da:

n° 1 giudice con il compito di:

- verificare i punteggi e il corretto svolgimento della gara;
- valutare le segnalazioni presentate dagli arcieri o dai rappresentanti di Contrada durante le volée.

n° minimo di 3 assistenti con il compito di:

- vigilare sulla sicurezza del campo durante le volée;
- rilevare i punteggi;
- effettuare controlli sull'attrezzatura utilizzata dagli arcieri durante la gara;
- muovere gli scudi riportanti i colori delle contrade in senso orario di paglione in paglione al termine delle volée per indicare lo spostamento degli atleti nella piazzola successiva;
- svolgere altri compiti assegnati dal giudice.

Il giudice e gli assistenti vengono nominati ogni anno dal Consiglio Direttivo Giostra della Rocca.

IV. Svolgimento della gara

Articolo 14

La gara si svolge in 2 tornate di 9 volée ciascuna. Le piazzole per la prima tornata sono sorteggiate prima della gara dal giudice in presenza dei rappresentanti delle contrade. Per le successive si procede in senso orario.

Articolo 15

Gli arcieri di ogni contrada devono eseguire le volée in un tempo non superiore ai 3 minuti complessivi per contrada. Gli arcieri possono eseguire le volée in coppia oppure turnandosi. In ogni volée ciascun arciere può tirare un massimo di 3 frecce.

Il suono di una campana segna l'inizio e la fine della volée. Solo ed esclusivamente dopo il suono d'inizio, è possibile iniziare la volée, pena l'annullamento del punteggio di volée del singolo arciere. È ammesso lo scocco durante il suono di fine volée. Le frecce scoccate dopo il suono di fine volée non vengono conteggiate.

Articolo 16

L'ancoraggio della freccia deve essere eseguito con presa ad infradito, a due o tre dita.

Articolo 17

Solo le frecce conficcate stabilmente entro il supporto di paglia sono conteggiate. Le frecce che rimbalzano o si conficcano nel cavalletto di sostegno non comportano alcun punteggio e non possono essere tirate un'altra volta. Solo le frecce conficcate stabilmente nel bersaglio e/o sagoma vengono conteggiate.

Articolo 18

Al termine di ogni volée, tutti gli arcieri devono attendere nella piazzola di tiro l'arrivo della giuria prima di avvicinarsi al proprio paglione ed effettuare il conteggio dei punti. Soltanto quando i punteggi sono stati segnati, si potrà procedere con il recupero delle frecce.

Articolo 19

Nel caso in cui la freccia colpisca la linea di confine tra due zone di tiro ("taglia") si assegna il punteggio della zona di maggior valore.

Articolo 20

La gara è vinta dalla contrada che ottiene il maggior punteggio dalla somma dei risultati di ogni singolo arciere. In caso di parità, prevale la contrada che avrà ottenuto il maggior numero di centri da 7 punti. Nel caso di ulteriore parità, si effettuerà una volée di tre tiri per entrambi gli arcieri delle contrade interessate. La piazzola per le volée di spareggio viene sorteggiata dalla giuria.

Articolo 21

In caso di rottura di arco o corda durante una volée, l'arciere può sostituire l'arco o la corda con un altro omologato per la gara e completare la volée in solitaria avendo a disposizione 30 secondi per freccia, sotto la supervisione del giudice.

Articolo 22

L'arciere ha la facoltà di richiedere l'intervento del giudice per segnalare delle irregolarità riscontrate durante lo svolgimento della volée, entro l'inizio della volée successiva.

V. Sicurezza

Articolo 23

I bersagli sono fissati a un supporto stabile e sono posizionati in maniera tale che non siano in linea con la piazzola precedente o successiva, che non rappresentino un pericolo e arrechino danno a persone, animali o cose.

Nel caso in cui un arciere valuti rischioso o instabile uno o più bersagli deve farlo presente alla giuria durante il giro di perlustrazione (vedi *art. 9*). Solo ed esclusivamente la giuria ha la facoltà di decidere se annullare o mantenere la piazzola.

Articolo 24

L'incocco della freccia deve avvenire con la punta verso il terreno e in direzione del bersaglio. Il caricamento dell'arco per il tiro dovrà avvenire dal basso verso il bersaglio oppure direttamente dalla linea del bersaglio, mai dall'alto. Il caricamento deve essere eseguito soltanto nel tempo di svolgimento della volée, dopo il suono della campana di inizio. Il mancato rispetto di queste norme comporterà un'ammonizione, dopo due ammonizioni da parte del giudice, verrà applicata una penalità di 7 punti per ogni violazione.

Articolo 25

L'inizio e la fine di ogni volée sono segnalati dalla giuria mediante il suono della campana (vedi *art. 15*). Al di fuori di questo tempo è vietato il tiro e anche il solo caricamento. È vietato oltrepassare la linea di tiro durante la volée e fino al suono di fine.

Articolo 26

L'accesso al campo di gara è consentito esclusivamente agli arcieri partecipanti durante l'intera competizione e alla giuria durante le fasi di controllo e conteggio punti.

Articolo 27

Durante tutte le 18 volée, la coppia di arcieri di ogni contrada deve rispettare l'ordine delle piazzole e non spostarsi liberamente da una all'altra.

Articolo 28

Qualsiasi comportamento tenuto da un arciere atto a compromettere la sicurezza di partecipanti e spettatori, comporta la squalifica dell'arciere stesso e l'annullamento di tutti i punti guadagnati.

VI. Penalità

Articolo 29

La volée è annullata nei casi in cui l'arciere calpesti o oltrepassi la linea di tiro e tocchi o sposti le frecce prima del conteggio dei punti.

Articolo 30

La mancanza dello scudo con i colori della contrada comporta la perdita di 42 punti nella classifica finale della gara.