

REGOLAMENTO SPORTIVO

TIRO CON L'ARCO

CERTAMEN HISTORICUM

Valido dal 01/09/2021

Rev. 0.0

Tavolo Tiro con l'arco C.S.A.In.

NOTA SULLA FORMAZIONE ISTRUTTORI/GIUDICI ED AGGIORNAMENTI

A livello nazionale, l'unico riferimento ufficiale sarà l'Istituto di Formazione CSAIn (I.F.CSAIn); l'Istituto avrà il compito di gestire sia la parte istituzione che fiscale del corso di formazione e sarà l'unico ente certificatore in merito al rilascio della tessera RCT istruttore e del relativo Diploma.



Centri Sportivi
Aziendali e Industriali



Sommario

Capitolo I	4
1 - Principi Generali	4
1.1. Fairplay	4
1.2. Gestione eventi	4
Capitolo II	4
2 - Classi e categorie	4
2.1 Classi	4
2.2 Categorie	5
Capitolo III	5
3 Gli Archi	5
3.1 L'arco Elite europeo	6
3.2 L'arco Elite Orientale	6
3.3 L'arco Essenza storica Europeo	6
3.4 L'arco Essenza storica Orientale	6
3.5 L'arco Longbow	7
3.6 Categoria OSPITI	7
Capitolo IV	7
4 - Le frecce	7
4.1 - Caratteristiche e limiti	7
Capitolo V	9
5 - Gli accessori	9
Capitolo VI	9
6 - La gara	9
6.1 Norme Generali	9
6.2 Percorso Gara	9
6.3 I Bersagli	11
6.4 Regole di gara	11
6.5 Gestione della piazzola	12
6.6 Piazzole speciali	13
6.7 Piazzole Mobili	13
6.8 La squadra	13
6.9 Minori	14
Capitolo VII	14
7. La tecnica di tiro	14
Capitolo VIII	15
8. Registrazione del punteggio	15



Centri Sportivi
Aziendali e Industriali



Capitolo IX	16
9. Abbigliamento	16
APPENDICE A	20

Capitolo I

1 - Principi Generali

1.1. Fairplay

1.1.1. Onestà, correttezza e lealtà sportiva sono caratteristiche imprescindibili in questa attività nella quale la sicurezza dei presenti assume valenza di priorità assoluta. Il presente regolamento tratta, norma e codifica casi e situazioni verificabili. Ove venisse a crearsi una circostanza non contemplata nel presente regolamento i partecipanti coinvolti dovranno obbligatoriamente rivolgersi agli organizzatori presenti sul percorso.

1.2. Gestione eventi

Il circuito sportivo C.S.A.In. "Certamen Historicum", offre un calendario gare annuale costituito da eventi la cui partecipazione è ammessa ad arcieri agonisti e non agonisti, in regola con il tesseramento C.S.A.In. dell'anno in corso;

- 1.2.1. Il calendario viene pubblicato annualmente nel sito preposto;
- 1.2.2. Le iscrizioni alle gare si effettuano per via telematica, nell'apposito portale "CSAIN Gare" accessibile dal sito;
- 1.2.3. Documentazione e riconoscimento degli arcieri sono stabiliti nelle "Linee guida organizzazione gare 3D" art.3;
- 1.2.4. Apertura prenotazioni almeno 60 giorni prima dell'evento;
- 1.2.5. Apertura iscrizioni, almeno 30 giorni prima dell'evento;
- 1.2.6. Disdetta iscrizione, entro il termine di 20 giorni prima dell'evento;
- 1.2.7. Eventuali rimborsi possono essere richiesti nei termini stabiliti (15 gg prima dell'evento);

La quota di iscrizione ad ogni evento del Circuito, viene formulata nelle varie locandine di invito; questa quota non comprende il tesseramento a C.S.A.IN.

Capitolo II

2 - Classi e categorie

2.1 Classi

Sono previste le seguenti classi:

- 2.1.1. **Prime Freccie**: da 7 a 10 anni. Carico massimo dell'arco di 18 libbre misurato all'allungo fisiologico dell'arciere;
- 2.1.2. **Paggi**: da 11 a 13 anni, dal 1° Gennaio successivo al compimento dei 11° anno; carico massimo di 25 libbre dell'arco misurato all'allungo fisiologico dell'arciere;
- 2.1.3. **Scudiero**: da 14 -17 anni, dal 1° Gennaio successivo al compimento dei 14° anno; carico

massimo dell'arco di 40 libbre misurato all'allungo fisiologico dell'arciere;

2.1.4. **Dama**: dal 1° Gennaio successivo al compimento del 17° anno;

2.1.5. **Messere**: dal 1° Gennaio successivo al compimento del 17° anno;

Ogni classe, eccetto Prime Frecce e Paggi, è suddivisa in maschile e femminile ed è codificata con le seguenti sigle:

- Prime frecce: **PF**
- Paggi: **PAG**
- Scudiero Maschile: **SCM**
- Scudiero Femminile: **SCF**
- Dama: **DAM**
- Messere: **MES**

In ogni gara è obbligatorio istituire una classe/categoria, maschile e femminile, se vi sono almeno tre partecipanti iscritti.

2.2 Categorie

Sono previste le seguenti categorie:

- 2.2.1. Elite Europeo **(EE)**
- 2.2.2. Elite Orientale **(EO)**
- 2.2.3. Essenza storica Europeo **(ESE)**
- 2.2.4. Essenza storica Orientale **(ESO)**
- 2.2.5. Longbow **(LB)**
- 2.2.6. Ospiti **(OSP)**

Capitolo III

3 Gli Archi

Il periodo di riferimento per gli archi e abbigliamento ammessi nelle gare "Certamen Historicum" corrisponde a quelli utilizzati nel periodo che va fino al 1492.

- Tutti gli archi (ad esclusione della categoria Longbow, devono avere aspetto e dinamiche riconducibili a modelli storicamente attendibili, in originale o riproduzione.
- E' consentito l'eventuale uso di colle sintetiche per giunzioni o fasciature e/o riparazione di riser, tips e di altre parti dell'arco; (le eventuali fasciature sui flettenti non devono essere più lunghe dai 4 fino ad un max di 6 cm).
- Non sono consentite tacche di mira, fregi e decori a meno di 15 cm dal piano di scorrimento della freccia e, comunque, devono essere solo di carattere puramente estetico e non utilizzabili come punto di riferimento per la mira;
- Non ci sono limitazioni di lunghezza dell'arco.

3.1 L'arco Elite europeo

- 3.1.1. È inteso come “**Elite europeo**” un arco privo di leve rigide (vedi Appendice A), costruito esclusivamente con legno della stessa essenza, ad esclusione dei tips che possono essere in corno legno duro o osso. L'arco e i suoi flettenti non devono in ogni caso essere costituiti da lamine incollate tra loro;
- 3.1.2. È ammessa una riduzione della sezione della parte centrale dell'arco, purché presente su entrambi i lati dell'arco;
- 3.1.3. La corda è costituita esclusivamente da materiali naturali;
- 3.1.4. L'arco deve essere monolitico (non smontabile);
- 3.1.5. Le frecce: vedi capitolo IV : il colore delle penne deve essere naturale riconducibile a volatili presenti sul territorio;
- 3.1.6. Accessori: vedi capitolo V

3.2 L'arco Elite Orientale

- 3.2.1. È inteso come “**Elite orientale**”, un arco a leve rigide (ricurvo passivo, vedi Appendice A), costruito esclusivamente con materiali naturali quali legno, corno e tendine ecc.
- 3.2.2. È ammessa una riduzione della sezione della parte centrale dell'arco purché presente su entrambi i lati dell'arco;
- 3.2.3. La corda è costituita da materiali naturali, consentita anche l'aggiunta di Dacron all'interno della corda. Il colore deve essere uniforme.
- 3.2.4. L'arco deve essere monolitico;
- 3.2.5. Le frecce: vedi capitolo IV; il colore delle penne deve essere naturale riconducibile a volatili presenti sul territorio¹;
- 3.2.6. Accessori: vedi capitolo V

3.3 L'arco Essenza storica Europeo

- 3.3.1. È inteso come “**Essenza storica europeo**”, un arco privo di leve rigide, costruito in legno anche di essenze diverse incollate tra loro; i tips possono essere in corno, legno duro o osso. L'arco e i suoi componenti non devono in ogni caso essere costituiti da lamine in fibre sintetiche (fibra di vetro, carbonio, ecc) incollate tra loro;
- 3.3.2. È ammessa una riduzione della sezione della parte centrale dell'arco purché presente su entrambi i lati dell'arco;
- 3.3.3. La corda è costituita da materiali naturali o fibre sintetiche; Il colore deve essere uniforme-
- 3.3.4. L'arco può essere monolitico o smontabile;
- 3.3.5. Le frecce: vedi capitolo IV
- 3.3.6. Accessori: vedi capitolo V

3.4 L'arco Essenza storica Orientale

- 3.4.1. È inteso come “**Essenza storica orientale**” un arco a leve rigide (ricurvo passivo) costruito in legno anche di essenze diverse incollate tra loro, le leve possono essere in corno, legno o osso. I flettenti

¹ La scelta restrittiva per la categoria Elite di usare solo colori riconducibile a volatili presenti sul territorio in epoca medievale è stata fatta per evitare discussioni nei campi di gara. Nell'iconografia medievale (ben documentata in tutto il nostro paese) sono presenti tantissimi colori, anche alette con inserti di colori diversi ma mai con colori troppo vistosi.

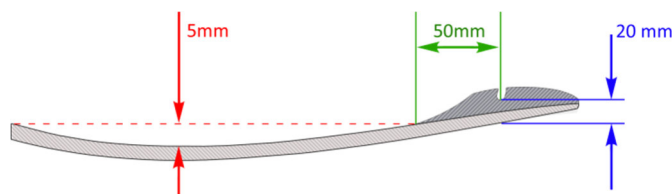
possono essere costituiti da lamine in fibre sintetiche (fibra di vetro carbonio ecc) incollate tra loro.

Tutte le parti costituite da materiali sintetici non devono essere visibili;

- 3.4.2. È ammessa una riduzione della sezione della parte centrale dell'arco purché presente su entrambi i lati dell'arco;
- 3.4.3. La corda è costituita da materiali naturali o sintetici; il colore deve essere uniforme.
- 3.4.4. L'arco può essere monolitico o smontabile;
- 3.4.5. Le Frecce: vedi capitolo IV
- 3.4.6. Gli accessori: vedi capitolo V

3.5 L'arco Longbow

- 3.5.1. È inteso come arco Long Bow un arco costituito da un'impugnatura rigida centrale realizzata in legno o legno e materiali compositi, due flettenti realizzati con tecnica sandwich in legno assemblato con fibra di vetro e/o carbonio. Ad arco carico i flettenti devono presentare un unico raggio di curvatura, con una tolleranza massima di 5 mm di controcurvatura dalla fine del puntale;
- 3.5.2. La corda è costituita da materiali naturali (lino, canapa, ecc.) o da fibre sintetiche;
- 3.5.3. Lo spessore del puntale non deve superare i 20 mm, dall'incavo dell'alloggiamento della corda alla faccia anteriore posteriore del flettente.
La lunghezza massima del puntale, dall'incavo dell'alloggiamento della corda verso l'impugnatura, non deve superare i 50 mm;
- 3.5.4. La finestra, quando esistente, non deve superare la mezzeria dell'arco;
- 3.5.5. L'arco può essere monolitico o smontabile con al max 2 pezzi;
- 3.5.6. Le frecce: vedi capitolo IV
- 3.5.7. Accessori: vedi capitolo V



3.6 Categoria OSPITI

nessun materiale moderno – fuori classifica – monolitico moderno

Capitolo IV

4 – Le frecce

4.1 - Caratteristiche e limiti

4.1.1. La freccia deve essere obbligatoriamente costituita da un'asta, una cocca, una punta ed un'impennatura. Tutte le frecce, usate in gara dall'arciere, devono essere di legno o bamboo; è ammesso esclusivamente un impennaggio con penne naturali;

4.1.2. La cocca deve essere costituita esclusivamente da materiali naturali o intagliata direttamente nell'asta; si consiglia la legatura di rinforzo anche nella parte iniziale delle penne; in caso di "intaglio" dell'asta per ricavare la cocca, è obbligatoria una legatura di rinforzo.



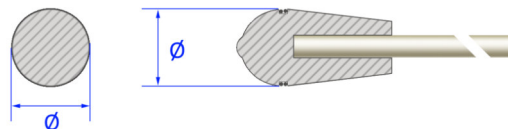
4.1.3. Le frecce con impennatura Flu-Flu, scoccate con inclinazione dell'arco a 45°, non devono percorrere una distanza superiore a 80 metri; l'impennatura non deve essere inferiore ai 4 pollici (per penna) con

un numero minimo di 4 penne.

4.1.4. È preferibile non utilizzare colori sgargianti o troppo vistosi (incompatibili con il tiro storico);

4.1.5. Sono ammesse punte in ferro di qualsiasi peso e dimensione. Non è ammesso l'utilizzo dell'ottone. La sezione trasversale della punta deve essere circolare, di diametro adeguato a quello dell'asta; possono essere previste delle piazzole di tiro dove è ammessa una punta di sezione diversa (quadrella).

Min. 18 mm – Max 25 mm





4.1.6. Nelle apposite piazzole con bersagli ad abbattimento devono essere utilizzate punte BLUNT costituite esclusivamente da legno, corno o osso per la categoria Elite, in gomma per le altre categorie; il diametro della punta BLUNT in legno deve essere compreso tra i 18 e 25 mm.

4.1.7. Sull'asta, in prossimità dell'impennaggio, o fra le penne, deve obbligatoriamente essere riportato il nome e cognome, o un numero di serie di lettere o nickname che ne contraddistinguano in modo univoco l'arciere che le utilizza. Questa numerazione va riportata sullo Score. In caso di mancanza di riconoscimento scritto sull'asta, la freccia scoccata non viene considerata valida; è possibile tuttavia durante la gara provvedere a rendere riconoscibili le aste ²;

4.1.8. L'arciere che dovesse trovarsi sprovvisto di almeno una serie completa di frecce, potrà prenderne in prestito apportando la giusta numerazione, rispettando il tipo di materiale utilizzato durante la gara.




312 History

ENTE DI PROMOZIONE
SPORTIVA
RICONOSCIUTO
DAL CONI

Supporto Tecnico di :



Centri Sportivi
Aziendali e Industriali

Cognome: **Caronte 17**

Nome:

N° Tess.:

Data gara:

Associazione:

Classe

Prime Frecce

Paggio

Scudiero F

Scudiero M

Dama

Messere

Identificavo Freccia

Categoria

Elite Europeo

Elite Orientale

Essenza Storica Europeo

Essenza Storica Orientale

Longbow

Ospiti

PIAZ.	1 MAX	1 MED	1 MIN	2 MAX	2 MED	2 MIN	3 MAX	3 MED	3 MIN	TOT. PARZ.	TOT. PROG.
	15	10	5	15	10	5	15	10	5		
	15	10	5	15	10	5	15	10	5		
	15	10	5	15	10	5	15	10	5		
	15	10	5	15	10	5	15	10	5		
	15	10	5	15	10	5	15	10	5		
	15	10	5	15	10	5	15	10	5		
	15	10	5	15	10	5	15	10	5		
	15	10	5	15	10	5	15	10	5		

Piazzola Speciale

1	
2	
3	
4	

Totale

² per il momento sconsigliamo di mettere il numero di tessera C.S.A.In., perché lo stesso cambia ogni anno, qualsiasi sia il Vostro identificativo (numero, nome o nickname) l'importante è riportarlo sullo Score.

Capitolo V

5 – Gli accessori

Tutti I materiali impiegati devono essere naturali.

- 5.1. La faretra (riconducibile al periodo in uso) può essere da fianco o da spalla; limitatamente alla categoria Elite la stessa dovrà essere realizzata a mano o artigianalmente; i materiali impiegati devono essere naturali.
- 5.2. L'eventuale protezione della mano dell'arco non deve costituire ausilio per la mira;
- 5.3. È consentito il risvolto dell'impugnatura in cuoio o una zeppa rigida come supporto della freccia, entrambe sono consentite nella misura massima della larghezza dell'asta;
- 5.4. Il parabraccio ed il guantino o patella, non devono avere segni, fregiature che possono essere utilizzati come ausilio per la mira. Devono essere costruiti con materiali naturali e riconducibili al periodo in uso. Eventuali parti sintetiche (velcro, ecc.) non devono essere visibili.³
- 5.5. Il punto di incocco sulla corda (facoltativo) è uno, può essere costituito da due anelli esclusivamente in filato.
- 5.6. E' ammesso lo sgancio meccanico storico (anelli di varie fogge, ecc.);
- 5.7. Esclusivamente per la categoria Longbow è consentita una protezione per lo scorrimento della freccia sulla base e sul lato della finestra, (Tappetino);



Capitolo VI

6 – La gara

6.1 Norme Generali

- 6.1.1 L'arciere deve essere a conoscenza dei contenuti del presente Regolamento;
- 6.1.2 Gli arcieri sono tenuti al controllo costante dell'integrità e della perfetta efficienza della propria attrezzatura;
- 6.1.3 L'arciere, prima di eseguire i tiri, deve assicurarsi che gli altri arcieri siano tutti alle sue spalle inoltre deve accertarsi che la traiettoria dei tiri sia completamente sgombra da persone o animali;
- 6.1.4 L'arciere accetta disciplinatamente il tiro proposto adattandosi alle condizioni imposte dal picchetto o area di tiro, sia per eventuali ostacoli naturali situati sulla traiettoria di tiro, sia per la postura cui può essere costretto;
- 6.1.5 Segnalazioni e/o richieste e/o lamentele dovranno essere avanzate all'organizzatore. Aggressioni verbali e/o insulti nei confronti di chiunque saranno sanzionati con l'immediata squalifica.

6.2 Percorso Gara

- 6.2.1 Il percorso è indicato mediante apposite segnalazioni e deve essere seguito da tutti nella

³ Parabraccio, guantino e patella sono DPI (Dispositivo di Protezione Individuale). Spesso sono costruiti con materiali moderni (elastici, velcro, ecc); rimuoverli potrebbe ridurre l'efficacia del dispositivo, di conseguenza viene chiesto di ridurre l'impatto visivo di questi componenti e/o, ove sia possibile, sostituirli.

direzione prestabilita.

- 6.2.2 Non sono consentiti nastri segnaletici in PVC I o materiali visibilmente anacronistici (ad eccezione del bando di piazzola in quanto pioggia e umidità potrebbero renderlo illeggibile). Ad esempio una corda con bandierine o strisce di stoffa che richiamino l'attenzione dei cartelli lungo il percorso con delle frecce ecc.
- 6.2.3 Ogni piazzola è segnalata con una tabella, riportante le seguenti indicazioni
- Il numero progressivo di piazzola con distinzione da quelle speciali;
 - Il numero di picchetti di tiro o la presenza di un'area delimitata per il tiro;
 - Il numero di bersagli;
 - La presenza di un bersaglio mobile o volo;
 - Il tempo a disposizione, in caso di tiri a tempo limitato, è sempre di 30"; il tempo sarà misurato da una clessidra a sabbia;
 - L'indicazione della posizione del maximum valido;
 - Il numero di frecce da tirare;
 - Indicazioni di recupero e proseguimento, e se necessaria, la dicitura "attendere il libero";
 - Qualsiasi altra indicazione utile per la corretta esecuzione dei tiri;
 - Eventuali informazioni utili a contattare l'organizzazione, per emergenze sul percorso;
 - Indicazione del tipo di freccia da utilizzare;
 - Un area in cui sarà presente un foro da 25 mm (massima larghezza consentita) e un foro da 20 mm (minima larghezza consentita) per misurare il calibro delle punte. (vedi esempio)

(vedi esempio di bando Appendice allegato "A")

- 6.2.3. Tra la tabella di piazzola e i/il bersagli/o vengono posizionati dei picchetti o un'area delimitata per il tiro; nel caso non si possano piantare dei picchetti, è possibile utilizzare delle pietre avendo cura di tracciare con un gesso o altro la posizione esatta del punto di tiro. I colori sono così definiti:
- Picchetto GIALLO per le classi Scudiero, Dame e Messeri;
 - Picchetto ROSSO per le classi Prime Frecce e Paggi;
 - Alcune piazzole possono consistere in postazioni sopraelevate artificiali; in tal caso il picchetto può essere omissivo e la postazione di tiro consisterà nell'intera superficie della postazione;
- 6.2.4. Prima dell'evento arciero non può esercitarsi sul percorso gara;
- 6.2.5. L'organizzazione può allestire appositi bersagli di allenamento (Practice Range), sui quali è possibile tirare, a scopo di riscaldamento, solo prima della gara;
- 6.2.6. In caso di cattivo tempo, o per qualsiasi altro giustificato motivo, il Giudice di Gara, in accordo con il Presidente (dell'organizzazione), può decidere l'eventuale sospensione e/o annullamento della gara;
- 6.2.7. Sospensione della gara:
- Verrà indicato con un primo segnale acustico la sospensione temporanea della gara;
 - Un ulteriore segnale acustico indicherà la ripresa della gara.
 - Tre segnali acustici indicano la sospensione definitiva della gara, con ritorno obbligato degli arcieri al punto di ritrovo;

6.3 I Bersagli

- 6.3.1 Possono essere utilizzati bersagli bidimensionali e tridimensionali.
- 6.3.2 I bersagli bidimensionali, raffigurano sagome di animali, rappresentazioni medievali o mitologiche con diverse zone di punteggio: una linea chiusa delimita la sagoma dell'animale; una seconda linea chiusa, interna alla prima, delimita il Medium. In caso di utilizzo di un fondo in tela o juta è consigliabile delimitare l'area dello Medium servendosi di un filo di metallo (ferro o rame da 1 a 3 mm di diametro). Vedi Appendice in allegato "B";
- 6.3.3 I bersagli tridimensionali raffigurano sagome di animali autoctoni (orso, lupo, volpe, gufo, anatra ecc.); negli scudi, palvesi ecc. vanno ben distinte le diverse zone di punteggio.
- Esempio di tiro su di un palvese: la zona di punteggio valida è rappresentata da tutta la figura del bersaglio (palvese); il medium e il maximum devono essere delimitati da un profilo ben definito (anche da filo metallico di diametro da 1 a 3mm); la base del bersaglio ed eventuali altri supporti o figure che esulano dalla sagoma e che non sono considerati zona di punteggio, devono essere delimitati da una riga ben definita.
- 6.3.4 I bersagli nelle piazzole mobili oltre a quelle ad abbattimento, possono essere anche rappresentati da piattelli, palle rotolanti e pendoli;
- 6.3.5 Nelle piazzole con un picchetto e più bersagli, la sequenza di tiro deve essere univoca e indicata sul bando (tabella di piazzola);
- 6.3.6 I bersagli devono garantire il trattenimento delle frecce per tutta la durata della gara (tranne per quelli ad abbattimento); qualora il Giudice di Gara dovesse verificare, su uno o più bersagli, la mancanza di tale prerogativa è tenuto a farne effettuare l'immediata sostituzione. Qualora ciò non fosse possibile potrà decidere l'annullamento delle relative piazzole e del punteggio quivi totalizzato da tutti gli arcieri.

6.4 Regole di gara

- 6.4.1 I bersagli dovranno essere posizionati ad una distanza massima di 30 metri per gli adulti e Scudieri, ad esclusione del tiro di gittata e del tiro alla bandiera;
- 6.4.2 La distanza massima per la classi Prime frecce e Paggi è max di 15 mt, ed è segnalata da un picchetto Rosso;
- 6.4.3 Solo nelle piazzole speciali è consentito, per gli adulti e Scudieri, il posizionamento dei bersagli ad una distanza superiore ai 30 mt.
- 6.4.4 Devono essere compilati due score per ogni arciere;
- 6.4.5 Il numero di piazzole dovrà essere di 20 con l'aggiunta di max 4 piazzole speciali fuori classifica (queste ultime facoltative);
- 6.4.6 Piazzole a tempo limitato; Il tiro va effettuato da un unico picchetto, su più bersagli o da tre picchetti su di un unico bersaglio. La distanza massima tra il primo picchetto e il terzo non deve essere superiore a 3 mt.
- 6.4.7 Le piazzole di tiro al volo non sono obbligatorie, ma, se presenti, devono richiedere obbligatoriamente le frecce con impennatura Flu-Flu; per questo impennaggio vale quanto previsto nel paragrafo 4.1;
- 6.4.8 Piazzole con bersaglio da cercare; il tempo massimo in ogni caso non deve essere superiore a 120"; detto tempo può essere aumentato dal GdG in caso di ostacoli che potrebbero pregiudicare la sicurezza;
- 6.4.9 I picchetti di tiro devono essere posizionati in modo da consentire il tiro sia agli arcieri destri che a quelli mancini.



- 6.4.10 Il tiro deve essere effettuato con il piede più avanzato a contatto o in prossimità (non più distante di 10 - 15 cm) dal picchetto, o con tutto il corpo all'interno dell'area o dietro la linea di tiro.
- 6.4.11 Il tempo per recuperare le frecce perse finisce quando la squadra successiva arriva in piazzola.
- 6.4.12 Nel caso di piazzola con più bersagli, la sequenza deve essere o da destra a sinistra (C-B-A) o da sinistra verso destra (A-B-C);

6.5 Gestione della piazzola

- 6.5.1. All'interno della squadra, l'ordine di tiro è in ordine alfabetico per cognome e a rotazione, l'ultimo arciere della sequenza, tirerà per primo alla piazzola successiva. Il primo arciere della sequenza tirerà per secondo nella piazzola successiva e così via secondo il seguente schema: A, B, C, D - D, A, B, C - C, D, A, B, - B, C, D, A - ecc.; l'esempio riportato si riferisce ad una squadra composta da quattro arcieri, ma è valido qualsiasi ne sia il numero;
- 6.5.2. Nella fase di preparazione al tiro è condizione necessaria la valutazione di ostacoli in prossimità del picchetto di tiro, scegliendo adeguatamente la posizione all'interno dell'area delimitata, posizionandosi in modo da poter maneggiare liberamente l'arco ed eliminando il rischio di urti accidentali;
- 6.5.3. Tutte le fasi del tiro devono avvenire inderogabilmente in direzione del bersaglio o, in caso di bersagli mobili/volo, in direzione della zona appositamente delimitata per il tiro. In caso di inadempienza, alla prima infrazione l'arciere sarà richiamato;
- 6.5.4. Nel caso in cui la tabella di piazzola rechi la scritta "Attendere il Libero", se non già udito, al primo turno di tiro il responsabile di piazzola dovrà chiedere ad alta voce conferma di piazzola libera;
- 6.5.5. Qualora si incontri durante il percorso il cartello con la dicitura "Dare Libero" è l'ultimo arciere della squadra a transitare nei pressi dello stesso che deve segnalarlo ad alta voce alla squadra che segue;
- 6.5.6. Uscendo dalla piazzola il "capopiazzola" dovrà accertarsi che i bersagli abbiano mantenuto l'integrità in modo da permettere alla piazzola successiva, di effettuare i tiri in sicurezza.
- 6.5.7. La trazione può essere ripetuta una sola volta per ogni freccia salvo il caso in cui la trazione debba essere ripetuta per evidenti motivi di sicurezza;
- 6.5.8. A trazione iniziata, se una freccia cade dal supporto, la trazione può essere ripetuta. In ogni caso i tempi devono essere rispettati;
- 6.5.9. A trazione avvenuta, se una freccia cade a terra, è da considerarsi scoccata qualora l'arciere non riesca a recuperarla senza superare con i piedi il picchetto di tiro o l'area di tiro appositamente delimitata;
- 6.5.10. Il caso in cui, ad un arciere già sul picchetto di tiro o nell'area di tiro appositamente delimitata, la freccia cada a terra dal supporto, prima di aver iniziato la trazione, non rientra nel punto precedente; qualora detta freccia fosse irraggiungibile oltre il picchetto di tiro, l'arciere potrà utilizzarne un'altra;
- 6.5.11. Ad un arciere che scocchi un numero di frecce superiore a quello consentito, è annullato il punteggio di tutta la serie; nel caso di punteggio uguale a zero l'arciere verrà richiamato;
- 6.5.12. Nell'estrarre le frecce dal bersaglio l'arciere deve accertarsi che non vi siano persone alle proprie spalle in linea con l'estrazione;
- 6.5.13. Un arciere, al di fuori del proprio turno di tiro durante lo svolgimento di una gara, non può per nessun motivo tendere l'arco con una freccia incoccata, né tantomeno scoccarla. In caso di inadempienza l'arciere verrà squalificato. L'unica eccezione sussiste nel caso di rottura dell'arco e/o della corda; l'arciere potrà allora provare il materiale sostituito tirando al massimo tre frecce su un bersaglio, sul quale abbia già concluso il proprio turno di tiro, previa autorizzazione del responsabile di piazzola;
- 6.5.14. Un arciere, per valido motivo, può abbandonare temporaneamente la gara, previa comunicazione al Presidente dell'associazione. In questo caso sarà accompagnato in sicurezza dal personale

dell'associazione organizzatrice. La squadra proseguirà la competizione, l'arciere potrà ritornare, ma non potrà recuperare le piazzole già ultimate dalla squadra;

- 6.5.15. E' possibile ripristinare l'arco e/o i suoi accessori ai valori corretti, previa autorizzazione del responsabile di piazzola, solo nel caso in cui l'arco perda la taratura iniziale o si renda necessario intervenire per il ripristino di parti danneggiate.

6.6 Piazzole speciali

Nelle piazzole speciali è consentito l'utilizzo di punte storiche, a sezione circolare o quadrata.

- a) Tiro alla bandiera e Tiro di gittata: *vedi specifica nelle linee guida paragrafo VIII e IX*
b) Tiro alla celata o armature, il bersaglio deve essere all'interno di protezioni laterali posteriori e superiori per evitare che le frecce possano rimbalzare prendendo traiettorie imprevedibili.

6.7 Piazzole Mobili

Sono intese come piazzole mobili quelle costituite da qualsiasi bersaglio "non statico"

- 6.7.1. Nelle piazzole con bersagli mobili il manovratore dovrà essere a turno tra i componenti della squadra, partendo dall'ultimo arciere che deve eseguire i tiri. A discrezione dell'organizzazione può essere fornito personale adibito a tale scopo;
- 6.7.2. La zona entro cui il bersaglio mobile può essere colpito è indicata con segnali ben visibili ed inequivocabili. Nella area della zona suddetta compresa tra i picchetti di tiro ed il bersaglio non ci devono essere presenti ostacoli di alcun tipo, naturali e/o artificiali;
- 6.7.3. Per i bersagli su cavo o binari, la velocità massima deve essere di 2 metri al secondo nello specchio di tiro;
- 6.7.4. La finestra non dovrà essere inferiore a 2.5 mt;
- 6.7.5. Nelle piazzole con bersagli mobili l'arciere deve dare il "Pronto" sul primo picchetto, con la freccia incoccata e l'arco non teso. Al "Via" del manovratore (cui dovrà immediatamente seguire il movimento della sagoma) l'arciere può allora tendere l'arco e scoccare.
- 6.7.6. Tutte le fasi di tiro devono avvenire esclusivamente all'interno della zona di tiro appositamente delimitata. In caso di inadempienza, al primo richiamo saranno annullate le frecce a punto e l'arciere verrà diffidato, al secondo richiamo l'arciere verrà squalificato;
- 6.7.7. La manovra di mobilità del bersaglio non potrà essere ripetuta nel caso in cui l'arciere non riesca ad eseguire il tiro a causa di proprie responsabilità. La manovra di mobilità del bersaglio potrà invece essere ripetuta nel caso in cui l'arciere non riesca ad eseguire il tiro per cause non dipendenti da proprie responsabilità;
- 6.7.8. Nelle piazzole con bersagli mobili è vietato colpire sagome non in movimento;
- 6.7.9. Per ogni freccia a disposizione, la possibilità di tiro si esaurisce quando la sagoma supera lo spazio delimitato. Nel caso in cui, al termine della corsa, per qualsiasi motivo, la sagoma dovesse tornare ad essere visibile all'interno dello spazio di tiro, sarà vietato cercare di colpire la sagoma stessa. In caso d'inadempienza saranno annullate le frecce a punto.
- 6.7.10. Nelle piazzole con sagome mobili, prima dei tiri, la squadra posizionata sull'area delimitata (o sul primo picchetto) può effettuare una manovra di mobilità del bersaglio per visionarne il percorso;

6.8 La squadra

Gli arcieri sono ripartiti in squadre; Il primo arciere di ogni squadra assumerà l'incarico temporaneo di "Responsabile di piazzola", il quale deve:

- a) Rispettare e far rispettare agli arcieri della propria squadra il presente Regolamento;
- b) Verificare la presenza dei due marcatori;
- c) Verificare che lo score sia compilato con tutti i dati dell'arciere compreso il numero o nome riportato sulle frecce.
- d) Annullare le frecce che non vengono tirate correttamente;
- e) Supervisiona all'attribuzione dei punteggi delle frecce, eccetto le proprie, che verranno valutate a maggioranza dai componenti della squadra;
- f) Distribuire e riconsegnare gli Score di tutta la squadra a fine gara;
- g) Chiamare l'organizzatore in caso di gravi infrazioni degli arcieri della propria squadra e per problemi o anomalie nella configurazione della piazzola;
- h) Le squadre sono composte da un minimo di 3 a 6 sei arcieri uniformemente distribuiti sulle piazzole del percorso; il GdG può valutare in casi eccezionali (eccessivo rallentamento) il superamento di una piazzola;
- i) Una squadra non può avvicinarsi a quella che la precede mentre questa sta effettuando i tiri;
- j) Eventuali accompagnatori, autorizzati dall'Organizzazione ed abbigliati in modo consono alla manifestazione in corso, possono seguire i percorsi di gara, a condizione che non arrechino disturbo ed intralcio agli arcieri;
- k) I minori di anni quattordici (14), devono sempre avere un accompagnatore;
- l) Le piazzole non possono essere composte esclusivamente da membri della stessa associazione;
- m) Il responsabile di piazzola finita la gara deve rientrare con tutti gli arcieri al punto di ritrovo;
- n) I marcatori devono essere di due associazioni diverse;

6.9 Minori

- a) Le classi Prime Frecce e Paggi, all'interno della propria squadra, tireranno sempre per ultimi;
- b) I minori, per tirare da una postazione sopraelevata, dovranno avere il consenso dal tutore presente in gara ;
- c) Le classi Prime Frecce e Paggi sono esentati dai tiri a tempo limitato;
- d) In casi assolutamente eccezionali, nelle piazzole con più bersagli, è possibile che le classi Prime Frecce e Paggi tirino su un'unica sagoma; tale eventualità deve essere chiaramente indicata sulla tabella di piazzola e autorizzata dal GdG;

Capitolo VII

7. La tecnica di tiro

- 7.1.1. Sono consentite la presa mediterranea, l'orientale (con anello), la presa con tre dita sotto la freccia e la primaria. In ogni caso il dito indice deve essere sempre a contatto con la freccia ;
- 7.1.2. Il punto di ancoraggio al volto è fisso e non può variare durante i tiri ;
- 7.1.3. Il tiro deve essere eseguito con ambedue gli occhi aperti;
- 7.1.4. Il tempo per scoccare una freccia è di 1 minuto nel caso di singola freccia e di 2 min in tutti gli altri casi. Detto tempo viene calcolato da quando l'arciere supera la tabella di piazzola;

Capitolo VIII

8. Registrazione del punteggio

- 8.1.1. La tabella segnapunti (score) deve riportare il nome dell'arciere, il suo numero di tessera o tessera C.S.A.In (nome o altro), il codice della Associazione di appartenenza, la classe, la categoria e identificativo della freccia. Dati omessi o non veritieri comportano l'esclusione dalla classifica. Tale registrazione è a cura dell'arciere che si assume la totale responsabilità di quanto scritto;
- 8.1.2. Il punteggio viene registrato dai due marcatori nel modo previsto da ogni specialità. Conclusa la gara, le Tabelle devono essere firmate dai marcatori e dall'arciere che, in tal modo, conferma il proprio punteggio. **Nessun reclamo sul proprio punteggio può essere avanzato dopo la firma dello Score e dopo l'esposizione della classifica.** Le Tabelle Segnapunti dei marcatori devono essere firmate dal responsabile di piazzola;
- 8.1.3. È consentito avvicinarsi ad un bersaglio, superando i picchetti di tiro, solo dopo essersi accertati che tutti gli arcieri della propria squadra abbiano terminato il proprio turno di tiro. Ai trasgressori è annullato il punteggio di quella piazzola; se recidivi verranno squalificati;
- 8.1.4. Le frecce devono sempre rimanere conficcate nei bersagli, salvo le piazzole ad abbattimento, penetrandovi con la punta, fino al momento della registrazione del punteggio. Le frecce che rimbalzano o trapassano il bersaglio senza rimanere impiantate non sono valide, tale evento deve essere immediatamente segnalato all'organizzazione;
- 8.1.5. Una freccia che colpisce il bersaglio deviata da un ostacolo qualsiasi o in seguito ad un rimbalzo sul terreno è considerata valida. Nei bersagli 3D, per determinare il punteggio, si considera il primo punto di impatto sulla sagoma;
- 8.1.6. Una freccia che penetra nella cocca di un'altra rimanendovi infissa ha lo stesso punteggio di quella colpita;
- 8.1.7. I punteggi differiscono in relazione alle varie specialità e alla parte colpita (sagoma, medium, Maximum). Nel caso in cui venga colpita la linea di delimitazione fra due zone di differente punteggio, affinché venga assegnato il punteggio superiore, l'asta della freccia deve almeno toccare (tangenza) la linea.
- 8.1.8. Tiro di precisione: in questo tipo di tiro valgono solo le frecce che impattano nei bersagli o nelle zone indicate sul bando di piazzola, e segnate solo sulla colonna Maximum rispettando la sequenza di tiro; (vedi paragrafo IV lettera f – Linee guida circuito History ed esempio sotto).
- 8.1.9. Il punteggio viene registrato dopo che tutti gli arcieri hanno effettuato i tiri (ad esclusione dei tiri su piazzole ad abbattimento).
- 8.1.10. Il bersaglio e le frecce a punto NON devono essere toccati sino all'avvenuta registrazione dei punteggi dell'intera squadra. L'inosservanza di tale norma implica l'annullamento del punteggio dell'arciere inadempiente. Nel caso in cui una freccia impatti al di sotto della sagoma, il responsabile di piazzola potrà muovere leggermente quest'ultima per verificarne il punteggio. Tale operazione avverrà comunque dopo la registrazione del punteggio di tutte le altre frecce;

- 8.1.11. Unarciere che abbandona la gara prima del termine ufficiale, dovrà firmare i propri score lasciandoli in custodia al responsabile di piazzola. Sarà tenuto valido il punteggio ottenuto fino a quel momento. Le tabelle segnapunti non firmate non saranno ritenute valide e di conseguenza verrà annullato l'intero punteggio eventualmente conseguito;
- 8.1.12. Per ciascuna classe e categoria, il vincitore è l'arciere che totalizza il maggior punteggio. A parità di punteggio il vincitore è l'arciere con il più alto numero di Medium; a parità di Medium il vincitore sarà l'arciere con il più alto numero di Maximum; se sussiste ancora parità è decretato l'ex equo; la classifica verrà stilata per tutte le classi e categorie presenti.

Capitolo IX

9. Abbigliamento

L'abbigliamento richiesto sia per le gare che per le manifestazioni legate al circuito Storico C.S.A.In. è il costume storico.

Il costume deve essere coerente con il periodo storico rappresentato, dalle calzature indossate all'acconciatura per i capelli.

E' vietato indossare braccialetti moderni, orologi, occhiali da sole, lenti fotocromatiche e quant'altro possa creare evidente contrasto con i periodi storici rappresentati.

E' ammesso l'uso degli occhiali da vista in gara.

Sono esclusi dalla competizione tutti coloro che si presenteranno con un abbigliamento o con accessori non consoni (jeans, tute, scarponcini, occhiali da sole, etc.).

Nel caso di infrazioni minori (ad esempio scarpe non consone, ecc.) l'ammissione alla gara (con sanzione) è a discrezione del Giudice di Gara. La sanzione prevede a fine gara del punteggio acquisito da 1 (una) fino a 5 (cinque) piazzole.

E' fatto obbligo a tutti gli arcieri di restare con indosso il costume storico dall'inizio del torneo fino a dopo la premiazione, pena la mancata ammissione alla premiazione.

esempio di Bando di piazzola



The image shows a sample of a shooting order form (Bando di piazzola) for a historical archery tournament. The form is titled "Titolo Manifestazione 312" and includes the following fields and information:

- Data:** 01-04-2021
- Loco:** (empty field)
- LOGO COMPAGNIA:** (empty field)
- Contratti:** 123 456 48 90
- Centro Sportivo:** Centri Sportivi Aziendali e Industriali, Comitato Provinciale C.S.A.In. Cremona
- Numero:** 19
- Recupero:** e Ritorno, a Destra, a Sinistra (checkboxes)
- Nome:** (empty field)

esempio di bersaglio su juta



Esempio di punte Blunt in legno.



C.S.A.In.

Viale dell'Astronomia, 30-00144 Roma-Tel. 06-54221580/5918900-fax 06-5903242/484-e-mail info@csain.it
Codice Fiscale 96135840583

Esempio di Bando di piazzole speciale

Titolo Manifestazione 312

 **Centri Sportivi Aziendali e Industriali**
ENTE DI PROMOZIONE SPORTIVA RICONOSCIUTO DAL CONI
Comitato Provinciale C.S.A.In. Cremona

Data: 01-04-2021

Loco:

LOGO
COMPAGNIA

Contatti 123 456 48 90

3

Piazzola Speciale.

Recupero

e Ritorno	<input type="checkbox"/>
a Destra	<input type="checkbox"/>
a Sinistra	<input type="checkbox"/>

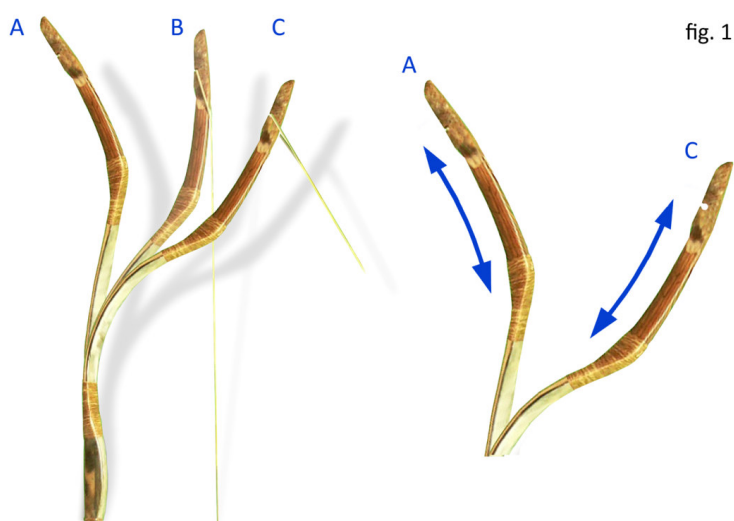
Note

APPENDICE A

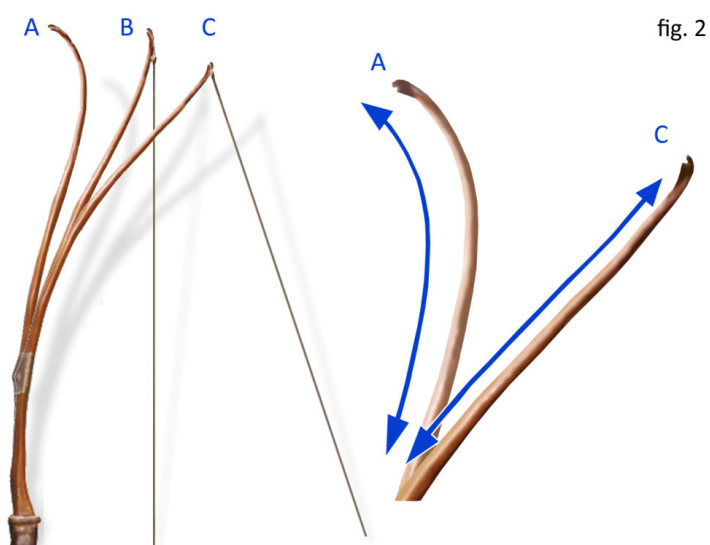
Arco a leve rigide la linea di confine.

Per determinare se un arco è a leve rigide, quindi inserito nella categoria "Arco Orientale", prendiamo in considerazione la parte terminale del flettente in due momenti precisi, "A" quando l'arco è scarico "C" quando l'arco è teso.

Nell'esempio (fig.1) si può notare che la freccia blu "A" (disegnata sulla reale curvatura della leva) nella posizione "C" non ha subito variazioni, la parte terminale del flettente si comporta come una leva rigida. Questo tipo di arco è inserito nella categoria "Elite Orientale" o secondo il materiale di cui è stato costruito nella categoria "Essenza Stoica Orientale".



Nell'esempio (fig.2) si può notare che la freccia blu "A" (disegnata sulla reale curvatura della leva) nella posizione "C" è completamente diversa, la parte terminale del flettente si piega in maniera attiva. Questo tipo di arco è inserito nella categoria "Elite Europea" o secondo il materiale di cui è stato costruito nella categoria "Essenza Stoica Europea".



La sottile linea di confine:

Molti archi presenti nel nostro territorio hanno delle leve sulla parte terminale del flettente ricavate direttamente nello stesso (es. arco Italiceo; arco di Møllegabet fig. 3, ecc.) come determinare la giusta categoria?

fig.3



Per evitare qualsiasi discussione si è convenuto di verificare l'arco come in precedenza descritto avendo comunque un po' tolleranza, se la parte terminale del flettente si deforma **almeno di 2 cm** misurando la differenza tra i punti "A e C" l'arco è inserito nella categoria "Elite Europea" o secondo il materiale di cui è stato costruito nella categoria "Essenza Stoica Europea", in caso contrario è considerato Arco Orientale.

fig. 4



Qualora l'arco non si possa inquadrare in una di queste categorie o presenti inserti o materiali non riconducibili al periodo di riferimento (esempio fig.3) gli stessi possono partecipare alla competizione unicamente nella categoria "Ospiti" .