



TIRO PER L'ASTORE GARA TRA ARCIERI

Regolamento

- ART. 1** In occasione dei festeggiamenti della Cavalcata dell'Assunta, in Fermo si svolgerà la gara tra arcieri denominata "Tiro per l'Astore"
- ART. 2** Ogni Contrada parteciperà alla gara con n° 2 (due) arcieri vestiti con costume medievale di proprietà o fornito dalla Contrada stessa.
- Gli arcieri partecipanti dovranno risiedere o essere nati nel territorio della Contrada per la quale gareggiano.
- Gli arcieri delle Contrade che partecipano alla manifestazione dovranno trovarsi improrogabilmente, nel giorno fissato per la gara dal Consiglio di Cernita, alle ore 21,30 in Piazza del Popolo per prendere parte, in tenuta da competizione, al corteo che porterà al campo di gara.
- Alle ore 22,00 inizierà il torneo.
- Gli arcieri che dovessero presentarsi senza costume medievale verranno esclusi dalla competizione, stesso provvedimento verrà preso per coloro che non prenderanno parte al corteo che precede la gara e che si svolgerà da piazzale Azzolino fino al Girfalco.
- ART. 3** Per la gara potranno essere usati archi long bow o ricurvi di foggia storica (sono esclusi i monolitici moderni, archi da caccia e smontabili take down), senza nessun accessorio (appoggia freccia aggiuntivo, laccio reggi arco e segni sull'arco che potrebbero aiutare nella mira), fatta eccezione per un tappetino posto sul piatto e sul fianco della finestra poggia frecce. L'eventuale tappetino sul fianco della finestra dell'arco non deve superare l'altezza di cm 2,5.
- E' obbligatorio usare frecce con asta di legno, punte metalliche ad ogiva e italiane. Sono vietate punte da caccia.

La cocca dovrà essere intagliata sull'asta e le alette fatte con penne naturali (chi lo desidera potrà utilizzare alette i cui colori facciano riferimento a quelli della propria Contrada).

ART. 4 I tiri verranno effettuati dalla distanza di quindici (15) metri. Gli arcieri dovranno posizionarsi all'interno degli spazi delimitati e a cavallo della linea di tiro.

La freccia incoccata dovrà essere sostenuta tra il dito indice ed il medio della mano che effettua la presa sulla corda. A discrezione degli arcieri i tiri potranno essere effettuati in ginocchio purché gli arcieri stessi siano posizionati all'interno degli spazi contrassegnati.

Ogni tornata di tiro è costituita da una serie di tre frecce per ogni tiratore e dovrà essere conclusa nel tempo massimo di due (2) minuti. La freccia viene considerata valida se rimane infissa nel bersaglio o se ne rimane infissa una parte di essa (punta o pezzo dell'asta).

Alla fine di ogni tornata gli arcieri controlleranno i punteggi insieme al Giudice di Gara. Solo dopo la conferma le frecce potranno essere tolte dal battifreccia.

L'inizio ed il termine dei tiri verrà dato da un suono (corno, tamburo, fischietto o altro)

Se un arciere scaglierà una freccia prima del segnale d'inizio o dopo il segnale di conclusione del tempo (2 minuti), verrà annullata la freccia con il punteggio più alto di quella postazione (a prescindere da quale arciere l'abbia tirata)

ART. 5 **(Cfr schema allegato)** Il percorso di gara è costituito da cinque postazioni di tiro (paglioni) ripetuto per due volte in alternanza tra il primo e il secondo gruppo di contrade uscite dal sorteggio. Il sorteggio verrà effettuato per stabilire il gruppo delle prime cinque Contrade e il relativo paglione di partenza (dal primo al quinto secondo lo schema allegato)

E' ammessa una sessione di tiri di prova nel paglione assegnato dal sorteggio con numero di frecce libere all'interno dei due minuti di tempo.

Dopo aver completato la prima sessione di tiro, gli arcieri passano alla seconda sessione scorrendo al paglione successivo (alla loro destra) fino al completamento del percorso.

Dopo che le prime cinque Contrade avranno terminato la prima prova le altre cinque, previo sorteggio del paglione d'inizio, effettueranno la sessione di prova e a seguire cominceranno la gara. Terminato il percorso dal secondo gruppo, rientra in gara il primo gruppo e a seguire di nuovo il secondo.

Alla fine delle due prove di gara verrà stilata la classifica del torneo sommando i punteggi ottenuti complessivamente dai due arcieri di ogni contrada.

ART. 6 In caso di parità di punteggio tra due o più Contrade, verrà effettuato uno spareggio sul paglione numero due (la campana). Si scaglierà una freccia alla volta per ogni arciere (quindi due frecce per contrada) fino a che una coppia risulterà vincitrice a causa del mancato bersaglio (o comunque bersaglio colpito meno volte) dall'altra coppia.

Se durante il torneo si dovesse verificare un incidente tecnico (es. problemi all'arco), l'arciere potrà cambiare o riparare l'arco, dovrà comunque scagliare le frecce sempre nei due minuti previsti dall'art. 4.

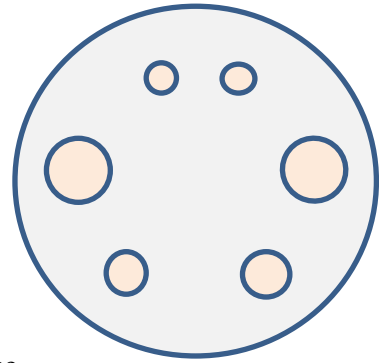
ART. 7 Il giudice di gara verrà nominato dal Consiglio di Cernita tra persone non residenti nel Comune di Fermo. Il giudice è tenuto ad assegnare i punteggi di tiro ed a controllare l'attrezzatura utilizzata dagli arcieri nel corso della gara. Il suo giudizio è insindacabile ed inappellabile. Durante il torneo il giudice di gara potrà avvalersi dell'ausilio di propri collaboratori ed in particolare di un responsabile di linea e di tiro.

ART. 8 Alla Contrada vincitrice, alla seconda e alla terza classificata verrà assegnato un trofeo ed un premio ai due arcieri;
A tutti gli arcieri verrà consegnato un premio di partecipazione.

ART. 9 Questo regolamento è stato approvato dal Consiglio di Cernita in data 05/03/2013, modificato su richiesta ed indicazioni della totalità degli arcieri delle contrade, per la sola parte inerente i bersagli di cui alla pagina 4, in data 04/08/2015 ed avrà la validità di almeno anni 2 (due).

Riletto e corretto nella forma e non nella sostanza, in accordo con tutti i rappresentanti delle contrade, allo scopo di renderne più chiara la comprensione in data 03/06/2016

POSTAZIONE 1 (PIATTI) - MAX 120 PUNTI



Sul battifreccia si posizionano 6 (sei) piatti di tre misure diverse.

I piccoli assegnano 30 punti ciascuno, i medi 20, i grandi 10.

I punti sono validi solo se i piatti vengono rotti o scheggiati dalle frecce.

Gli arcieri hanno a disposizione tre (3) frecce ciascuno che potranno essere scagliate indifferentemente su qualsiasi piattino scelto dal tiratore

POSTAZIONE 2 (CAMPANA) - MAX 120 PUNTI



Il bersaglio è rappresentato dalla palla posta sotto la campana.

I punti sono validi solo se le frecce rimarranno infisse al di sotto della legatura in ferro.

Ogni freccia infissa nella palla vale 20 punti. Gli arcieri hanno a disposizione tre (3) frecce ciascuno.

POSTAZIONE 3 (FASCIO DI CANNE) - MAX 90 PUNTI



Il bersaglio utile è delimitato da un filo di ferro.

Ogni freccia che rimane infissa nella parte di bersaglio utile vale 15 punti.

Il punto è valido solo se la freccia rimarrà infissa completamente all'interno del fascio di canne.

Gli arcieri hanno a disposizione tre (3) frecce ciascuno.

POSTAZIONE 4 (PENDOLO) - MAX 90 PUNTI



Il bersaglio è rappresentato dallo "spot" (misura grande) posto sul battifreccia.

Ogni freccia che rimane infissa nello spot vale 15 punti.

Gli arcieri hanno a disposizione tre (3) frecce ciascuno.

Uno degli arcieri fa iniziare il movimento del pendolo tirando una fune per sbloccare il meccanismo.

POSTAZIONE 5 (SCUDO) - MAX 90 PUNTI



Il bersaglio è rappresentato da 4 piattini di misura media posti sul battifreccia e uno scudo con quattro fori corrispondenti posto davanti al battifreccia

Si ottengono 20 punti per ogni freccia che, attraversando i fori dello scudo, rompe il piattino. Si ottengono invece 5 punti se la freccia attraversa il foro, rimane infissa nel battifreccia ma non rompe il piattino o rimane infissa nella zona di un piattino già rotto.

Gli arcieri hanno a disposizione tre (3) frecce, ciascuna da tirare indifferentemente in uno dei fori.