cavalcatassunta

TIRO PER L'ASTORE

GARA TRA ARCIERI

REGOLAMENTO

ART. 1 In occasione dei festeggiamenti della Cavalcata dell'Assunta, le contrade sono invitate a partecipare alla gara tra arcieri denominata "Tiro per l'Astore".
La mancata partecipazione o l'esclusione di una contrada per i motivi previsti dal seguente regolamento, comporta la sanzione di 500€ (cinquecento).
I partecipanti al torneo tradizionale (sia Gonfaloniere che giocatori) dovranno rimanere fino al termine della competizione, ossia per la premiazione, pena la sanzione pari a € 250,00 (duecentocinquanta).

ART. 2 Ogni contrada partecipa alla gara con 2 (due) arcieri vestiti in abito medievale di proprietà (o fornito dalla contrada di appartenenza).
Tutti Gli arcieri partecipanti dovranno essere contradaioli e quindi, risiedere, essere nati nel territorio di contrada o essere iscritto nel libro soci negli ultimi 3 anni (tre) consecutivi (escluso l'anno in corso).
Le contrade hanno facoltà di partecipare con un arciere di riserva che potrà sostituire uno dei due arcieri titolari (determinati da chi inizia la gara) solo in caso di evidente impedimento alla prosecuzione della gara stessa. L'eventuale sostituzione sarà giudicata e accettata dal giudice di gara e non potrà avvenire durante una tirata in corso. L'arciere sostituito non potrà più rientrare in gara.
Le contrade hanno facoltà (esenti da sanzioni), di partecipare con un arciere minorenne che prenderà parte ad una sfida dedicata, sviluppata su una tornata dei 5 (cinque) bersagli della gara, effettuata prima della sfida per l'Astore.
L'arciere minorenne può partecipare alla gara ufficiale come titolare o riserva.
Gli arcieri delle contrade (comprese eventuali riserve e minorenni), in tenuta da competizione, dovranno trovarsi improrogabilmente nel giorno, luogo e ora fissato dal Consiglio di cernita accompagnati dal gonfalone e tamburini per prendere parte al corteo che porterà al campo di gara approntato dagli organizzatori e preventivamente comunicato.

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 accessori che potrebbero aiutare la mira (appoggia freccia aggiuntivo, laccio reggi arco o segni di riferimento sull'arco), fatta eccezione per un tappetino posto sul piatto e sul fianco della finestra poggia frecce. Il tappetino sul fianco non deve superare i 2,5 cm di altezza.
È obbligatorio usare frecce con asta di legno, punte metalliche ad ogiva o italiche (sono vietate punte da caccia). La cocca deve essere intagliata direttamente sull'asta oppure applicata; deve essere prettamente in legno e non sono consentite cocche in plastica. Le alette devono essere fatte con penne naturali (accettate penne con colori di contrada).

Sede: Via Mazzini, 4, 63900 FERMO (FM)
email: cavalcatadellassunta@gmail.com
P.IVA 01338530445 - C.F. 90003820447
www.cavalcatadellassunta.it

All'inizio della competizione le frecce di ogni giocatore dovranno essere controllate dal giudice ed essere riconoscibili con le iniziali o nome/cognome dell'arciere; inoltre dovranno essere solo intagliate e non con le cocche

ART. 4 **Per il torneo,** i tiri verranno effettuati dalla distanza di 15 (quindici) metri, mentre per il torneo degli under18 la distanza sarà di 12 (dodici) metri. Gli arcieri dovranno posizionare all'interno degli spazi, a cavallo della linea di tiro.
La freccia incoccata dovrà essere sostenuta tra il dito indice ed il medio della mano che tende la corda.
A discrezione degli arcieri, i tiri potranno essere effettuati in ginocchio rispettando gli spazi contrassegnati.
Ogni tirata è costituita da una serie di tre frecce per ogni arciere e dovrà avvenire entro il tempo massimo di 2 (due) minuti. L'inizio e la fine della tirata viene segnalata da un suono (corno, tamburo, fischietto o altro).
La freccia viene considerata valida se rimane infissa nel bersaglio o se ne rimane infissa una parte di essa (punta o pezzo dell'asta, avendo la punta priorità sull'asta).
Nei bersagli da colpire tipo piattini, il tiro è valido se rotto o scheggiato.
Alla fine di ogni tirata, gli arcieri controlleranno il paglione insieme al giudice di gara assegnando i punteggi da registrare sui documenti e su una lavagna visibile al pubblico. Il punteggio concordato tra il giudice e gli arcieri non potrà più essere modificato una volta assegnato.
A seguire le frecce potranno essere tolte dal battifreccia.
Se un arciere scaglierà una freccia prima del segnale d'inizio o dopo il segnale di fine tirata, verrà annullata la freccia con il punteggio più alto di quella postazione (a prescindere da quale arciere l'abbia tirata). Nel caso si verifica nel bersaglio denominato "filotto", con il doppio filotto si annulla il punteggio relativo conteggiando solo un filotto e il punteggio delle altre due frecce, dovendone eliminare una; se si fa il filotto si annulla il punteggio relativo e si conteggiano le singole frecce, eliminando una freccia con il punteggio maggiore.

ART. 5 Il percorso di gara è costituto da cinque postazioni di tiro (piazzole).
Verrà effettuato un sorteggio nei giorni prima della gara per determinare le prime cinque contrade in gara e le relative piazzole di partenza (dalla prima alla quinta secondo lo schema allegato)
È ammessa una sessione di tiri di prova nel paglione assegnato dal sorteggio con numero di frecce libere nei due minuti di tempo. A seguire, gli arcieri iniziano la gara sempre dal paglione assegnato. Dopo aver completato la prima sessione di tiri, gli arcieri passano alla seconda sessione scorrendo al paglione successivo verso destra fino al completamento del percorso. A seguire, entrano in gara le altre cinque contrade, effettuano i tiri di prova e iniziano la gara nello stesso paglione assegnato dal sorteggio.
La manifestazione sarà aperta dalla sfida sperimentale tra un arciere minorenne per ogni contrada effettuando una tornata dei cinque bersagli, tirando due contrade per bersaglio.
Previo sorteggio, nei giorni antecedenti la gara, si assegnano due contrade per piazzola, con la possibilità di avere piazzole con una sola contrada nel caso di partecipanti in

numero dispari. Alla fine della tornata si stila la classifica sommando i punteggi ottenuti nei singoli bersagli.

ART. 6 La sfida ufficiale del "tiro per l'Astore" si sviluppa su una sola tornata dei cinque bersagli al termine della quale si stila la classifica provvisoria di qualificazione per poi passare in modalità scontri diretti; in caso di parità si fa riferimento in prima battuta ai punteggi ottenuti dalle contrade nel paglione n° 1, se ancora in parità si fa riferimento al n° 2 ecc…

Per gli scontri diretti vengono approntati due paglioni con bersaglio tipo pattini (n° 1) e due con bersaglio tipo filotto (n° 2). Le contrade che si sfidano, tirano una prima volee di tre frecce per arciere, la prima contrada in ordine di griglia sui piattini e la seconda sul filotto. A seguire una seconda volee alternando i bersagli. La somma dei punteggi ottenuti (come da tabella punteggi bersagli) determina la contrada che passa il turno.
Nella griglia la prima contrada qualificata si incontra con l'ottava; la quarta incontra la quinta; e a seguire la sesta incontra la terza; la settima incontra la seconda.
In caso di parità, si ripristinano i paglioni e i due arcieri di ogni contrada si posizionano uno sui piattini e uno sul filotto tirando una sola freccia a testa con un tempo di 40 secondi, se persiste la parità, si tira un'altra freccia a testa senza recuperare la prima. Le contrade vincenti si incontrano come da griglia predefinita fino alla finale.
Le semifinali e la finale avverranno in due momenti ben distinti.

ART 7 Se durante il torneo si dovesse verificare un incidente tecnico (es. rottura dell'arco) l'arciere potrà rimediare (es. sostituire l'arco) dovendo comunque scagliare le tre frecce nei due minuti consentiti.

ART. 8 Il giudice di gara verrà nominato dal Consiglio di Cernita tra esperti del settore non residenti nel comune di Fermo. È compito del giudice assegnare i punteggi, controllare le attrezzature e le modalità di svolgimento previste dal regolamento. Il suo giudizio è insindacabile ed inappellabile. Durante la gara, il giudice potrà avvalersi di collaboratori per la direzione dei tempi di tiro e per quant'altro ritenga necessario.

ART. 9 Vengono premiati i primi tre arcieri minorenni e gli arcieri delle prime tre contrade classificate.
La contrada vincitrice si aggiudica il trofeo del "Tiro per l'Astore".

ART. 10 Tale regolamento ha validità per le edizioni 2026-2027 ed eventuali variazioni, se palesemente necessarie, potranno essere segnalate e votate a maggioranza dal Consiglio di Cernita.

Approvata dal Consiglio di Cernita, seduta n. 5 del 12-05-2026.