

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 in 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, luogo e ora fissato e comunicato dal Consiglio di Cernita, accompagnati dal gonfalone, capitano e tamburini di contrada per prendere parte, in tenuta da competizione, al corteo che porterà al campo di gara.

Alle ore 22,00 circa 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 dal luogo convenuto 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, avendo la punta priorità sull'asta).

Alla fine di ogni tornata gli arcieri controlleranno il paglione insieme al Giudice di gara assegnando i punteggi che vengono registrati sui documenti e su una lavagna visibile al pubblico. A seguire 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).

Nel caso si verifichi nel bersaglio 2, se si fa il doppio filotto, si annulla il punteggio relativo, considerando solo un filotto valido e i punteggi singoli delle altre frecce; se si fa il filotto, si annulla il punteggio relativo, considerando solo i punteggi singoli delle frecce, negli altri casi si annulla una freccia dal punteggio più alto.

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. A seguire, gli arcieri iniziano la gara sempre dal paglione assegnato dal sorteggio

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.

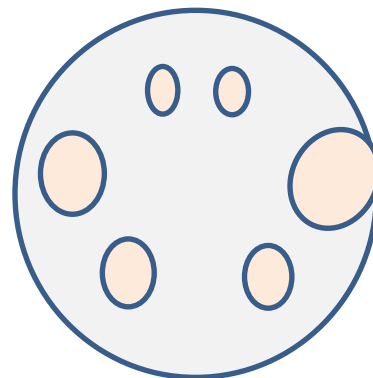
Dopo che le prime cinque Contrade avranno terminato la prima prova le altre cinque, previo sorteggio del paglione d'inizio, effettueranno la sessione di prova e a seguire cominceranno la gara. Terminato il percorso dal secondo gruppo, rientra in gara il primo gruppo e a seguire di nuovo il secondo.

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 (il filotto). Gli arcieri di ogni contrada spareggiante, secondo l'ordine del sorteggio iniziale, scaglieranno una sola freccia (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 o utilizzare l'arco del secondo arciere; 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** La Contrada vincitrice si aggiudica il trofeo del tiro per l'astore e un riconoscimento per i propri arcieri.
- ART. 9** **Tale regolamento ha validità per le edizioni 2019 e 2020. Eventuali variazioni saranno votate all'unanimità.**

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 (FILOTTO) - MAX 120 PUNTI

Il bersaglio è una griglia colorata con quadranti di media dimensione (15 x 15 circa)

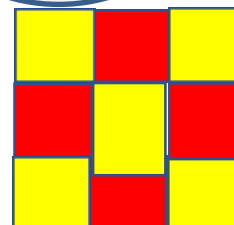
Le frecce infisse nei quadranti rossi non danno alcun punteggio
La freccia infissa nei quadranti gialli assegna 15 punti.

Ogni freccia in più infissa in un quadrante giallo già occupato, assegna 5 punti

Il "filotto" fatto in diagonale dallo stesso arciere assegna direttamente 60 punti

Il "doppio filotto", quando un arciere con le proprie frecce fa filotto (come sopra) e l'altro arciere ne fa un altro nel senso opposto formando una X, assegna direttamente 120 punti

Gli arcieri hanno a disposizione tre (3) frecce ciascuno che devono essere contrassegnate per un facile riconoscimento da parte dell'arbitro



POSTAZIONE 3 (FASCIO DI CANNE) - MAX 90 PUNTI



Il bersaglio utile, **nella parte centrale del fascio**, 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 **rimane avvolta anche da un minimo lembo delle canne**

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

POSTAZIONE 4 (PENDOLO) - MAX 90 PUNTI



Il bersaglio è rappresentato dallo "spot" (diametro 20 cm circa) posto sul battifreccia **ostacolato da un pendolo a forma di scudo**

Ogni freccia 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 o **scheggia** 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.