

PREMESSA AI LETTORI

Regolamento Sportivo 2021-2022

Fase Regionale Emilia Romagna del Campionato Nazionale Italiano Tiro Storico con l' Arco UISP

Il presente regolamento definisce e puntualizza tutti gli aspetti tecnici e sportivi legati alla disciplina del Tiro Storico con l'Arco in ambito UISP da attuare nelle Fase 2.

Premesse Culturali

Il Tiro Storico così come idealizzato in UISP si basa sulla scelta di riproporre in ambito moderno quello che possiamo dire tiro funzionale, ovvero finalizzato ad aspetti reali della vita dell'uomo nella sua Storia. Per questo motivo vengono valorizzate, in termini di punteggio e risultati, un insieme di caratteristiche più ampie che promuovono in contesto competitivo anche elementi più tipicamente afferenti alla sfera ludica e che tuttavia, se sviluppati con la dovuta serietà, rappresentano un elemento di crescita significativo dell'ambito di applicazione dell'Arceria storica.

Il Tiro Storico quindi si basa su 4 Arkán, precisione, velocità, destrezza e potenza. **La precisione** è la capacità di colpire il bersaglio con eccellente cura e ripetibilità. **La velocità** è la capacità di scagliare numerose frecce in un lasso limitato di tempo. **La destrezza** è la capacità di tirare in movimento o in posture non convenzionali e /o verso bersagli in movimento. **La potenza** è la capacità di utilizzare al meglio l'espansione sui piani di forza (e quindi ottenere il miglior rendimento possibile dalla propria attrezzatura) e saper gestire efficacemente archi di alto libbraggio e frecce pesanti per l'abbattimento o la perforazione dei bersagli, o per i tiri a lunghissima gittata.

Elementi qualificanti

Gli Arkán, i pilastri dell'Arceria Dinamica, sono pertanto alla base dello stile di tiro storico e sono quindi gli elementi chiave che vengono testati e premiati nelle manifestazioni di tipo competitivo. In aggiunta ad essi si promuove la capacità dell'arciere di adattarsi alle differenti situazioni di tiro sulla base delle sole informazioni propriocettive a lui disponibili dal punto di tiro. Pertanto, in tutte le manifestazioni di Tiro Storico è sconosciuto l'elemento della distanza di tiro.

Disposizioni generali

Vengono indicate di seguito le norme cui devono attenersi gli organizzatori delle manifestazioni di Tiro Storico incluse quelle valide per le fasi 1 e 2 del Campionato Nazionale. Per tutto quanto non espressamente riferito in questo documento vale quanto contenuto nel regolamento del Campionato Nazionale di tiro con l'Arco e nel RTN.

Sicurezza

Le disposizioni di sicurezza sono quelle contenute nel RTN. La sicurezza è a carico della A.S.D., del territoriale o regionale del livello della SDA organizzatrice dell'evento.

Ad ogni manifestazione è obbligatoria la presenza di uno o più giudici coadiuvato dai capipattuglia. Il giudice viene scelto dall'ente organizzatore ed approvato dalla SDA/settore del livello competente. Il compito del giudice è quello di verificare le condizioni di sicurezza del percorso di tiro ed i comportamenti degli arcieri, eventualmente anche su segnalazione di terzi, e di porre in essere le necessarie azioni correttive (vedi RTN). Il giudice deve obbligatoriamente fare un sopralluogo preliminare del percorso di tiro insieme ai rappresentanti della compagnia organizzatrice.

Regole di prelazione all'ammissione Finale Nazionale singolo e squadra

Prelazione singolo partecipante di ogni categoria

La prelazione all'ammissione alla Finale Nazionale viene valutata sia in base al piazzamento ottenuto durante le singole gare del torneo regionale Emilia Romagna (compresa la gara Finale Regionale) che in funzione della presenza alle singole gare.

Ossia, per ogni singola gara si assegneranno all'arciere partecipante i seguenti punteggi - validi per ogni categoria – la cui somma restituirà il valore da inserire nella classifica di ammissione in prelazione alla Finale Nazionale:

- 1°Classificato 5 punti
- 2°Classificato 4 punti
- 3°Classificato 3 punti
- Dal 4° al 10° posto 2 punti
- Dal 10° in poi 1 punto

Criteri di ammissione ai partecipanti alla squadra Regionale Emilia Romagna

I criteri riguardanti l'ammissione alla partecipazione degli arcieri alla squadra regionale Emilia Romagna - che concorrerà alla Finale Nazionale per Regioni - seguiranno le direttive Nazionali.

Piazzole

Le manifestazioni di Tiro delle Fasi 1 e 2 si svolgono su percorsi all'aperto lungo cui sono posizionate postazioni di tiro, ciascuna caratterizzata da una situazione specifica, denominate piazzole. Il percorso di gara sarà costituito da un numero minimo di 12 piazzole e da un massimo di 24 piazzole eventualmente con un circuito da ripetersi due volte, comunque sia il numero di frecce scoccate deve essere pari a 72.

In caso di causa di forza maggiore che determini l'interruzione forzata ed anticipata di una manifestazione la medesima è ritenuta valida se tutti gli arcieri hanno effettuato il tiro in almeno la metà delle piazzole previste oppure abbiano scoccato un numero pari a 36 frecce. In tal caso la classifica verrà stilata sulla base del punteggio medio realizzato (punti diviso numero di piazzole effettuate/frecce scoccate).

Pattuglie e capipattuglia

Le pattuglie sono i gruppi di arcieri che si spostano sul percorso di tiro.

La composizione delle pattuglie viene effettuata dall'ente organizzatore secondo le seguenti priorità:

- Abbinamento adulto - minorenni (in numero consigliato di 3)
- Diversificazione tra le A.S.D. di provenienza
- Abbinamenti tra adulti (max n. 2)

Gli abbinamenti vanno richiesti in sede di iscrizione.

Perdurando le attuali norme anti-assembramento la composizione delle piazzole è comunicata in forma scritta su tabellone con specifiche regole di accesso volte ad evitare ogni forma di affollamento. In caso di decadimento delle suddette norme è ammessa anche la comunicazione verbale

Le pattuglie sono coordinate da un capopattuglia. I capipattuglia sono designati dall'ente organizzatore secondo le disposizioni contenute nel RTN e vengono indicati nella composizione delle pattuglie.

Classi e Categorie

Classi:

1. Senior Maschile
2. Senior Femminile
3. Junior (Categoria Unica): nati dopo il 1° settembre 2005
4. Giovani (Categoria Unica): nati dopo il 1° settembre 2009

Categorie Tecniche:

1. Arco Antico
2. Arco Storico
3. Foggia Storico non finestrato
4. Foggia Storico finestrato

1. Arco Antico

La categoria arco antico esula dall'ordinaria classificazione oggi praticata nelle gare di tiro storico in costume. Ciò che contraddistingue il partecipante di questa categoria (ed è quindi soggetto a opportuna valutazione indipendentemente dal punteggio di gara) è un insieme di caratteristiche che contestualizzano il suo apparire e il suo agire ad una determinata Cultura (antica o sopravvissuta fino alle epoche più recenti) riferibile ad un periodo e ad una area geografica.

Queste caratterizzazioni sono sintetizzabili in tre elementi:

1. Attrezzatura di tiro (arco e frecce nelle loro geometrie e componenti)
2. Abbigliamento ed accessori (abito, calzature e faretra)
3. Tecnica di tiro

Ne consegue che il partecipante a questa categoria dovrà con attenzione curare questi tre elementi.

Dovrà quindi inviare alla Commissione Tecnica del GdL Arco Giochi Emilia Romagna una documentazione il più accurata possibile su come intende "manifestarsi" nelle Fasi 1 e 2 del Campionato,

Occorrerà compilare un apposito Format fornito dalla Commissione che contenga indicazioni sulle sue Fonti di riferimento e relative immagini da inviare a giochi.emiliaromagna@uisp.it almeno 30 giorni prima dell'inizio della prima gara (da attuale calendario CN Arco Storico ER al 24/3/2022)

La Commissione Tecnica del GdL Arco Giochi Emilia Romagna dovrà fornire risposta entro 15 giorni dalla data di ricezione.

A titolo esemplificativo riportiamo alcune specifiche essenziali riferite al punto 1):

- Arco di fattezze antica monoxilo o laminato secondo forme documentate e realizzato con materiali documentati. A titolo di esempio si citano i longbow inglesi, gli archi vichinghi, gli Yumi giapponesi, i laminati Sami, i compositi ungheresi, gli archi piatti rinforzati in tendine dei nativi americani.
- Non sono ammessi finestrature o punti di appoggio per la freccia sia di tipo zeppa per la mano sia tipo impugnatura spessa.
- Frecce: sono ammesse solamente frecce in legno.
- Punte in ferro (ammesse repliche di punte in ferro commerciali), non sono ammesse lame o punte di diametro superiore a quello massimo dell'asta, salvo diverse indicazioni.
- Cocche realizzate nell'asta o riportate (es. cocche metalliche stile Haithabu) in materiali documentati. Non sono ammesse cocche in legno moderne.
- Penne naturali.
- Corde in filati naturali, sono ammessi filati sintetici di colori naturali (bianche, nere, marroni etc) solo per libbraggi superiori a 60 libbre.
- Non sono ammessi punti di incocco.
- Ammessi protezioni per la mano della corda e guanto per la mano dell'arco.
- In abbigliamento ed accessori (es faretra) adeguati e coerenti all'attrezzatura utilizzata.

Per la categoria 'Arco Antico' viene riconosciuto un premio speciale (disgiunto dalla classifica finale di gara), in base al giudizio della commissione di esperti appositamente designati dall'SDA Giochi - Settore Formazione ER, in funzione dell'accuratezza della ricostruzione dell'attrezzatura utilizzata (arco e frecce), abbigliamento ed accessori

2. Arco Storico

- Arco di fattezza antica e tradizionale monoxilo o laminato secondo forme e materiali documentati.
- Non sono ammessi finestrature; ammesso un punto di appoggio per la freccia.
- Frecce in legno.
- Punte in ferro o ottone, non sono ammesse lame o punte di diametro superiore a quello massimo dell'asta, salvo diverse indicazioni.
- Cocche realizzate nell'asta o riportate in materiali naturali.
- Penne naturali di colori naturali.
- Corde in filati naturali o sintetici di colori naturali (bianche, nere, marroni etc)
- Ammessi 1 punto di incocco realizzato con uno o due riferimenti in filato.
- Ammessi protezioni per la mano della corda e guanto per la mano dell'arco.
- In costume.

3. - 4. Foggia Storica finestrata e non

- Arco monolitico laminato con lamine in materiale sintetico. Sono ammessi in questa categoria sia gli archi a flettenti piatti, sia i reflex-deflex sia gli archi monolitici ricurvi.
- . A titolo di esempio si citano: american semi-longbow, riproduzioni laminate di archi orientali, archi stile Kassai.
- Ammessa finestratura dell'arco fino alla mezzeria (ovviamente solo nella categoria foggia storica finestrata).
- Frecce in legno.
- Punte in ferro o ottone, non sono ammesse lame o punte di diametro superiore a quello massimo dell'asta, salvo diverse indicazioni.
- Cocche ricavate sull'asta stessa o innestate purché realizzate in legno, corno od osso. Non sono ammesse cocche realizzate con materiali diversi da quelli indicati.
- Penne naturali di colori non fluorescenti.
- Corde in filati naturali o sintetici.
- Ammessi 1 punto di incocco realizzato con uno o due riferimenti in filato.
- Ammessi protezioni per la mano della corda e guanto per la mano dell'arco.
- In costume.

Ammissione alle categorie di tiro

L'ammissione alla categoria di tiro è subordinata al rispetto di tutti i requisiti indicati.
La violazione di anche un solo requisito comporta l'ammissione alla categoria successiva.

DISPOSIZIONI TECNICHE

Abbigliamento

Gli arcieri potranno partecipare solo con un abbigliamento conforme alle presenti linee guida:
L'abbigliamento richiesto deve essere rigorosamente un abito storico 'corretto'.

L'abito deve essere coerente con il periodo storico rappresentato, dalle calzature indossate all'acconciatura per i capelli, ai veli ed ai copricapi.

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

È VIETATO Indossare braccialetti moderni, orologi, occhiali da sole, leggings, calzature moderne (anche se ricoperte), trucco pesante e contemporaneo, smalto (tranne quello trasparente), piercing, maniche e gambe scoperte (vietato il kilt), lenti fotocromatiche (salvo prescrizione medica) e quant'altro possa creare evidente contrasto con i periodi storici stabiliti.

Vestire un abbigliamento o accessori non consoni annullerà la partecipazione alla manifestazione.

In caso di perplessità è possibile contattare l'organizzazione della gara, per la verifica preventiva del proprio abbigliamento.

Modalità di Tiro

Gli arcieri tirano preferibilmente uno alla volta. Sono ammesse deroghe in situazioni di tiro in cui la presenza di più arcieri in contemporanea garantisca in ogni caso le medesime condizioni di tiro.

Non ci sono limitazioni sulla modalità di tiro ed il punto di rilascio è libero.

Le fasi della Trazione e del tiro devono essere effettuate in ogni caso in sicurezza e rispettando quanto riportato nel RTN nazionale.

Per il rispetto dei tempi di organizzazione e degli arcieri impegnati nella medesima piazzola si stabilisce un tempo massimo di 90 secondi per ogni arciera per l'esecuzione di tutti i tiri della piazzola. Fanno eccezione le piazzole a tempo, per le quali possono essere indicati tempi minori.

Ordine di tiro

- L'ordine di tiro è rotazione.
- L'ordine di tiro è stabilito dagli score per la prima piazzola. Nelle piazzole seguenti chi ha tirato per ultimo nella piazzola precedente tira per primo e poi si continua con l'ordine precedente.
- Sono esclusi gli atleti della Categoria Giovani che tirano da un picchetto ravvicinato.

Picchetti o aree di tiro

- Ogni piazzola può avere un picchetto o un'area di tiro.
- In caso di picchetto il medesimo deve essere toccato¹ dall'arciere, è possibile il contatto da qualunque lato. Fatte salve le indicazioni di piazzola.
- In caso di area di tiro entrambi i piedi devono essere all'interno della stessa.
- È possibile muoversi tra una freccia e la successiva purché al momento del tiro le condizioni di cui sopra siano rispettate.
- È obbligatorio prevedere uno o più picchetti per i Giovani laddove la distanza dal bersaglio superi gli 8 metri ed è facoltà degli organizzatori prevedere o meno anche un ulteriore picchetto aggiuntivo per la categoria Junior.

Numero di frecce per piazzola

Il numero di frecce che devono essere tirate in ogni piazzola è fissato e riportato nelle indicazioni di piazzola. Sono considerate scoccate tutte le frecce che lasciano l'arco.

In caso di numero di frecce tirate inferiore al numero previsto o massimo valgono solamente le frecce scoccate.

Bersagli

Sono ammessi bersagli / giochi di diverse tipologie e fogge. Sono ammessi bersagli tridimensionali in schiuma, bersagli a visuale o bersagli in materiale di recupero.

Il bersaglio deve riportare in modo inequivocabile quali siano le zone valide per il punteggio in modo coerente con quanto riportato sulle indicazioni di piazzole.

Distanze e pendenze di tiro

Perdurando le regole sulla sicurezza non vi sono limiti alla distanza di tiro o alla pendenza, in salita o discesa, dei tiri.

Le dimensioni dei bersagli dovranno essere commisurate alle distanze di tiro ed alle difficoltà accessorie (tempo e mobilità).

¹ Il contatto con il picchetto è derogabile, nel caso in cui la tecnica di tiro e/o l'attrezzatura non consentano il tiro in condizioni di sicurezza. In tal caso è consentita una posizione più arretrata (ad esempio tecniche e attrezzature orientali).

Punteggi

Ogni bersaglio potrà riportare due tipologie di punteggi indicati con il termine “colpito” e “special” che a titolo di esempio potranno corrispondere, nel caso di sagome 3d, a sagoma e spot oppure a spot e superspot, oppure, nel caso di bersagli ad abbattimento, lo special corrisponde all’abbattimento del bersaglio. In caso di tiri di particolare difficoltà è ammessa la presenza del solo punteggio special.

Non sono previste differenziazioni tra i punteggi delle diverse frecce.

Non sono previsti punteggi negativi, né per tiri sbagliati né per situazioni particolari.

I punteggi massimi realizzabili in ogni piazzola, con esclusione dei bonus, devono essere congrui. Evitare piazzole ove con combinazione di abilità e fortuna sia possibile realizzare punteggi massimi troppo elevati rispetto alle altre piazzole.

Alla freccia che tocca la riga di separazione tra due punteggi viene assegnato il punteggio più alto.

Lo spessore della riga di separazione non deve superare i 5 mm.

Sono valide ai fini del calcolo del punteggio le sole frecce (anche la sola punta) piantate nel bersaglio alla fine del turno dei tiri. Fa eccezione la categoria giovani per i quali il caposquadra può stabilire che una freccia ha colpito il bersaglio ed assegnare il punteggio di colpito anche se la stessa non è rimasta piantata.

Bonus

In aggiunta ai punteggi standard possono essere previste situazioni particolari di tiro che, se adottate dall’arciere, danno diritto ad un bonus (pari a metà del valore di special) in caso di freccia a punto.

Le situazioni associate ad un bonus possono essere: distanza di tiro significativamente maggiore di quella standard (con picchetto bonus); posizione di tiro svantaggiata rispetto a quella standard (es. coricato); tempo ridotto nelle piazzole a tempo; ogni altra situazione che dia un effettivo e significativo svantaggio all’arciere.

Piazzole ed Arkán

Le piazzole devono essere divise tra i 4 Arkán. Per ogni piazzola devono essere testate le difficoltà associate a uno o due Arkán. I punteggi bonus vengono assegnati estremizzando uno dei due Arkán o introducendo una ulteriore difficoltà associata ad un altro Arkán.

Arkán della Precisione

Viene valorizzato mediante l’utilizzo di bersagli significativamente piccoli in relazione alla distanza di tiro. A titolo indicativo si può affermare che la dimensione dello special, in cm, sia inferiore al valore della distanza in metri.

I bersagli che non valorizzano l’Arkán della distanza avranno una dimensione (in cm) dello special almeno doppia della distanza in metri.

Arkán della Velocità

Viene valorizzato imponendo un tempo massimo entro cui devono essere tirate un certo numero di frecce.

Un tempo tipico per la valorizzazione della velocità è di 6 secondi a freccia.

Si parte con tutte le frecce in faretra o piantate per terra in prossimità dell’arciere.

In caso di abbinamento a situazioni di movimento significativo come dettato dall’Arkán della destrezza di possono dilatare i tempi.

L'Arkán della Destrezza

Viene valorizzato attraverso il tiro in movimento o verso bersagli in movimento o con posizioni e posture particolari. A titolo di esempio si citano le sagome mobili trasversali o frontali, i palloni rotolanti, i tiri da coricato, i tiri a cavalcioni verso direzioni molto differenziate che impongono torsioni del torso, i tiri a pendenza estrema. I tiri con arcieri che cammina trasversalmente o verso il bersaglio.

Si faccia particolare attenzione a rendere la difficoltà equivalente per arcieri destri o mancini. Per i tiri con arcieri in movimento si consiglia l'abbinamento ad un tempo massimo per evitare che l'arciere compia movimenti minimali per eludere la difficoltà del tiro.

Arkán della Potenza

Viene valorizzato dai tiri alle lunghissime distanze, dai tiri ad abbattimento ed in generale da quei tiri in cui l'energia della freccia dia luogo ad effetti speciali (es. far suonare una campana o far muovere un disco balistico). I tiri alle lunghissime distanze sono tiri posti ad una distanza minima di 60 metri e tipicamente ad 80 metri. I bersagli dovranno essere di dimensioni congrue sulla base delle indicazioni precedenti. I tiri ad abbattimento sono tipicamente tiri in cui il bersaglio se colpito con sufficiente energia cade o fa suonare un dispositivo. Nei bersagli ad abbattimento tipicamente lo special è associato alla caduta del bersaglio o al suono.

n°		Arkán 1	Arkán 2	# picchetti A= area	# Bersagli	Dim. special (cm)	Distanza (m)	Arciere in mov.	Sagoma mobile	Postura	Bonus	NOTE
1		Precisione	Destrezza	1	3	20	16-22	No	No	Sì	Distanza 35 m	3 Frecce A cavalcioni - Torsione posturale
2		Precisione	-	1	3	35	40	No	No	No	Tempo 20 sec	3 Frecce
3		Destrezza	Precisione	1	3	20	15	No	No	No		3 Frecce - 20 sec
4		Destrezza	Velocità	3 (A)	3	40	22-30	Sì	No	No		3 Frecce in movimento da 3 aree contigue in 30 sec. Ostacoli boschivi irregolari tra area e bersagli.
5		Precisione	Velocità	1	1	150	75	No	No	No		5 Frecce max in 40 sec. – Solo special
6		Potenza	Destrezza	1	4	40	22-32			Sì	Tempo 30 sec	4 Frecce Bersagli ad abbattimento con torsione dell'arciere
7		Destrezza	-	1 (A)	1	20	15-30	No	Sì	No		3 Frecce Sagoma mobile con area di tiro molto profonda (15-30 mt) ed ingresso al via dal fondo.
8		Precisione	Potenza	1	1	60	60	No	No	No	In ginocchio	5 Frecce – solo special
9		Velocità	-	1 (A)	3	20	5-15	No	No	Sì	In ginocchio	3 Frecce – 20 sec Tiro da altana, 5-10-15 mt.
10		Precisione	-	1	4	10	18	No	No	No		4 Frecce – Solo special