



# Regolamento Sportivo di Specialità

## Archery Combat

ArcoUISP - Tiro Dinamico



ideato da Riccardo Bandini

La partecipazione a questa gara di specialità implica l'osservazione del Regolamento Sportivo Generale e delle Normative di Sicurezza redatte per ArcoUISP

### AREA DI GIOCO

Area totale di 18x9 metri divisa in due metà (stesso tracciato di un campo da pallavolo): due Aree Neutre rettangolari, centrali e opposte di 3x9 metri e due Aree di Tiro rettangolari di 6x9 metri, esterne e opposte alle Aree Neutre.

L'area di gioco può essere allestita sia al chiuso che all'aperto.

È preferibile che le due aree di fondo campo siano chiuse da pareti solide; quando non possibile, è obbligatorio allestire due reti adeguate a fermare le frecce tampone, una per lato.

Esse devono essere alte 3 metri e larghe 12 metri e vanno posizionate, centralmente, a distanza di 2 metri dalla linea di fondo campo.

L'Area dedicata all'arbitro, misurata a partire da bordo campo, ha la dimensione di 6x2,5 metri ed è attigua alle Aree Neutre.

Il pubblico va collocato obbligatoriamente all'esterno delle linee longitudinali dell'area in posizione centrale rispetto alla metà campo: l'area per il pubblico deve essere posizionata a 5 metri dal bordo campo e ad almeno 5 metri di distanza dalla linea longitudinale e deve essere larga non più di 9,5 metri. Dove questo non è possibile è obbligatorio allestire una rete di protezione adeguata a fermare le frecce tampone.

### REGOLE DI GIOCO per Singolo o doppio

Singolo: 1 vs. 1

Doppio: 2 vs. 2

### DURATA DEL GIOCO:

Tre manche da 2 minuti intervallate da due soste di almeno 30 secondi.

### SVOLGIMENTO DEL GIOCO

A centro campo, sulla linea di mezzeria delle aree neutre, sono collocate a terra da 10 a 20 frecce. I giocatori, al VIA, entrano nella propria area di tiro da fondo campo, con una sola freccia incoccata.

Durante il gioco il giocatore potrà avere con sé una sola freccia, prelevabile:

- dalla propria area neutra
- a terra nella propria area di tiro
- a terra all'esterno dell'area di gioco, purché una parte del corpo rimanga all'interno della propria area
- presa al volo lanciata dall'avversario

Le frecce collocate nell'area neutra non possono essere prelevate con lo scopo di sottrarle all'avversario accumulandole nel proprio campo.

Nel "doppio" un giocatore, entrando nella propria area neutra, prima di prelevare la propria freccia, può lanciaarne una al proprio compagno.

Vince chi, al termine del tempo di gioco, ha fatto più punti. In caso di parità, il gioco prosegue e vince il primo che si aggiudica un punto.



# Regolamento Sportivo di Specialità

# Archery Combat

ArcoUISP - Tiro Dinamico



ideato da Riccardo Bandini

La partecipazione a questa gara di specialità implica l'osservazione del Regolamento Sportivo Generale e delle Normative di Sicurezza redatte per ArcoUISP

## Nell'area neutra è vietato:

- permanere più di 5 secondi
- scoccare frecce
- entrare con la freccia
- incoccare la freccia

Le condizioni dell'area neutra si attivano appena il giocatore vi accede, anche con un solo piede.

## Nell'area di gioco è vietato:

- Colpire l'avversario alla testa
- Colpire l'avversario mentre è in zona neutra
- Oltrepassare, con volo della freccia diretto (non deviato), le linee longitudinali dell'area di gioco.

Ogni violazione comporta l'assegnazione di 1 ammonizione.

Ogni 3 ammonizioni viene assegnato 1 punto all'avversario.

## In ogni caso è' severamente vietato colpire l'avversario alla testa

## ASSEGNAZIONE PUNTI:

0 punti: testa, mani, arco, freccia presa al volo con le mani.

1 punto: ogni impatto diretto sulle parti restanti del corpo.

## Partita vinta al giocatore (o alla squadra) che riceve tre colpi complessivi alla testa

## GIUDICI:

1 o 2 giudici, lungo la linea longitudinale del campo di gioco, nell'area riservata limitatamente alla lunghezza delle due aree neutre. I giudici hanno facoltà di sospendere il gioco fermando il tempo, almeno uno di loro dovrà avere la qualifica di OPS del Settore ArcoUISP.

## MATERIALI

### Archi (SOLO archi tradizionali):

Master (da 18 anni in su) e Ragazzi ( da 13 a 17 anni compiuti) : massimo 25 lbs

Giovani (fino a 12 anni compiuti): massimo 18 lbs

### Frecce:

Aste in fibra di vetro.

Punte esclusivamente con tamponi morbidi omologati incollati all'asta.

### Protezioni per il volto:

*Obbligatorio* l'utilizzo di occhialoni integrali ad unica visiera omologati o visiera integrale omologata.

Le suddette protezioni sono da pulire/disinfettare dopo ogni utilizzo.



# Regolamento Sportivo di Specialità

# Archery Combat

ArcoUISP - Tiro Dinamico



*ideato da Riccardo Bandini*

La partecipazione a questa gara di specialità implica l'osservazione del Regolamento Sportivo Generale e delle Normative di Sicurezza redatte per ArcoUISP

---

## **Equipaggiamento:**

*Consigliati:* abbigliamento comodo per non limitare i movimenti; scarpe adeguate alle superfici di gioco, con contenimento alto per le caviglie.

*Facoltativi:* casco, ginocchiere e gomitiere, paraseno/conchiglia.

## **Accessori vietati (per ragioni di sicurezza):**

- orecchini, piercing al volto
- collane, braccialetti, orologi
- cellulari
- oggetti contundenti o ingombranti

## **RISERVE**

Non possono partecipare al gioco portatori di Pace Maker (o di qualsiasi apparecchio elettromedicale), portatori di apparecchi acustici (a meno che possano essere tolti per lo svolgimento del gioco), portatori di protesi di qualsiasi genere con controindicazioni per lo svolgimento di attività fisiche che comprendano la corsa e movimenti repentini.

## **ETICA:**

Questo evento è stato sviluppato dal Tiro Dinamico con l'ArcoUISP con l'intento di promuovere un nuovo gioco, basato su precisione, destrezza e mobilità come virtù predominanti.

In quanto gioco, rispetta le caratteristiche di ogni attività ludica: spazio delimitato, tempo stabilito, travestimento e linguaggio simbolico condiviso.

Il gioco trova il suo equilibrio quando gli avversari sono di pari livello; la distruzione dell'avversario uccide il gioco e non può essere accettata.

**Atteggiamenti non sportivi, lesivi dell'avversario e comunque non rispettosi dell'essenza del gioco, o non saranno tollerati.**

**Altrettanto non saranno tollerati abbigliamenti simbolicamente inneggianti la violenza.**

*Rev. 1.2 del 1 novembre 2014*