

ARCHERY COMBAT ArcoUISP

IL GIOCO, LA PREPARAZIONE, I RUOLI, LA FORMAZIONE

linee guida

A cura del Gruppo Area Tecnica ArcoUISP: *Marco Mustardino* e *Gaetano Vasta* (Coordinatori Nazionali Area Tecnica ArcoUISP), *Roberto Aguzzi*, *Paolo Castelli*, *Riccardo Fiacca*, *Antonio Sarubbi*.

Ultima revisione: marzo 2016

1. L'ATTIVITÀ

a. INTRODUZIONE

L'Archery Combat ArcoUISP è un'attività ludico sportiva altamente rievocativa e spettacolare, un esempio eccellente di tiro dinamico con l'arco, il fondamento tecnico e ideologico di tutto ArcoUISP.

Come lo stesso nome suggerisce, si tratta di una simulazione moderna di un combattimento tra due singole persone o gruppi di individui, il cui scopo è quello di colpire gli avversari (evitando di essere a propria volta colpiti) o, nel caso delle formule di gioco più evolute, di raggiungere anche un ulteriore scopo specifico. In questo modo si crea un'attività molto divertente non solo a livello motorio ma anche emotivo, che può necessitare di istinto, logica, strategia, velocità, coordinazione e tanto altro, sempre rifacendosi ai pilastri fondamentali dell'arcieria storica e tradizionale, cioè i quattro *arkàn* (precisione, potenza, destrezza e mobilità).

b. ACCESSIBILITÀ

Accessibile generalmente a tutti (esistono limitazioni solo per persone con problematiche fisiche di carattere cardio respiratorio o portatori di particolari protesi), l'Archery Combat può essere praticato anche da non arcieri soprattutto in contesti e manifestazioni pubbliche, rendendolo un'ottima possibilità di avvicinamento e conoscenza dell'arcieria. Per arcieri già istruiti esistono espressioni del Combat maggiormente sviluppate, vere e proprie fusioni del concetto del tiro dinamico con quello storico che arrivano a diventare divertenti ed energici giochi di ruolo.

c. ALTRI CAMPI D'APPLICAZIONE

Non dimentichiamo, però, le potenzialità apparentemente meno evidenti ma forse più profondamente intrinseche del Combat, cioè quelle educative e pedagogiche (come, ad esempio, le capacità di controllo, il rispetto delle regole, l'equilibrio emozionale e la coordinazione delle idee, la conoscenza e lo sviluppo delle proprie abilità psico-fisiche, di quelle spaziali e temporali, eccetera), le quali collocano a pieno titolo questa attività tra quelle più istruttive, soprattutto per i più piccoli, o come sostegno per chi vive un disagio.

2. REGOLAMENTI

a. TIPOLOGIE

L'Archery Combat è normato da diversi Regolamenti, in base alle tipologie di attività sportive proposte (che assumono anche denominazioni distinte, ma sempre riportando nel nome *Archery Combat*). Esistono, infatti, differenti giochi di combattimento, ognuno dei quali destinato a diversi soggetti (arcieri esperti, persone non arcieri), realizzabile in ambienti variegati

e, quindi, con norme differenti. Nonostante questo, però, alcune direttive sono comuni a tutti i vari Combat, sempre nel rispetto della filosofia e dei progetti ArcoUISP.

b. LIMITAZIONI

NON è possibile realizzare Archery Combat senza la presenza di almeno un Giudice di Gara abilitato per il Combat. Egli sarà il supervisore dell'evento, con mansione di coordinatore e preposto alla sicurezza di tutta l'area.

In merito alle varie norme, si rimanda ai Regolamenti specifici.

3. PERSONALE PER ARCHERY COMBAT

a. PREMESSA

Soprattutto se proposto in manifestazioni pubbliche ed aperto a non arcieri, l'Archery Combat richiede molta attenzione nel suo allestimento ed in modo particolare alla gestione dell'intero evento.

Si ritiene che per questo tipo di iniziativa, oltre la presenza obbligatoria del Giudice di Gara Archery Combat, si necessiti del coinvolgimento attivo di non meno 4 o 5 persone:

- per il montaggio e smontaggio campo di gioco: almeno 3 persone;
- per montaggio e smontaggio area evento: almeno 2 persone;
- per accoglienza e informazioni: almeno 1 persona;
- per preparazione al gioco (vestizione arcieri; consegna, ritiro e pulizia maschere; spiegazioni regole): almeno 1 persona;
- per gestione *match*: 1 o 2 Arbitri (Giudici di Gara ArcoUISP abilitati) che decretano i punti e le penalità secondo il Regolamento più 2 addetti al tabellone segnapunti.

b. FORMAZIONE GIUDICE DI GARA SUPERVISORE

Il Giudice di Gara Archery Combat è un Giudice già abilitato dall'Area Formazione ArcoUISP (vedere le Linee Guida per la formazione di tale figura) che a seguito di un corso di aggiornamento/approfondimento specifico sull'Archery Combat acquisisce anche la qualifica di Giudice di Gara Archery Combat. Tale corso, della durata di 8 ore, è tenuto da un Giudice Preparatore-Valutatore ArcoUISP e dà modo di ottenere 1 credito formativo. Al suo termine sarà fornita al candidato la certificazione dell'avvenuta specializzazione da parte del Responsabile Nazionale dell'Area Formazione ArcoUISP.

Il Giudice Archery Combat è qualificato e titolato per l'allestimento e la gestione di questa specifica attività, è l'affidatario della sicurezza sia dell'area in cui è allestita la manifestazione sia del gioco stesso. A lui, inoltre, è assegnato l'incarico di istruire (e gestire) le persone che formeranno il gruppo operativo per la realizzazione del Combat.

c. FORMAZIONE ADDETTI

Ai fini di una ottimale riuscita dell'iniziativa organizzata si raccomanda di pianificare precedentemente i ruoli assegnando ad ogni componente dello *staff* un determinato incarico, in modo da velocizzare i tempi per allestire e smontare l'area interessata e il campo di gioco, fare le dovute valutazioni sulla sicurezza, preparare il materiale occorrente e l'area dell'accoglienza/ingresso. Ogni addetto dovrà essere in grado di svolgere più compiti, questo per evitare problematiche nel caso di insorgenti difficoltà o assenze.

Il Giudice di Gara Archery Combat dovrà organizzare uno o più incontri formativi con chi sarà coinvolto nell'allestimento dell'iniziativa per spiegare le principali fasi e i ruoli:

- montaggio dell'attrezzatura: 1. apertura e posizionamento gazebo e tavolo accoglienza;

2. apertura e posizionamento gazebo e tavolo pre-campo;
 3. delimitazione e messa in sicurezza del campo di gioco;
 4. posizionamento pali e rete di protezione;
 5. preparazione tavolo accoglienza;
 6. preparazione materiale per il gioco.
- ruoli:
1. addetto/i all'accoglienza. Chi si occupa dell'accoglienza fornisce le prime spiegazioni sull'arcieria, su ArcoUISP, sulle Specialità e sull'Archery Combat, distribuisce volantini informativi, si occupa dei *gadget*, fa compilare ai partecipanti la liberatoria, prepara le ricevute e prende le iscrizioni. Deve essere una persona minimamente pratica di arcieria ma soprattutto preparata sul mondo ArcoUISP, in modo da poter dare delucidazioni pure su ASD del territorio, fornire nominativi e indirizzi mail dei Referenti – Delegato Regionali e dei Responsabili Nazionali (si consiglia di preparare gli organigrammi ArcoUISP, il calendario delle attività sportive e quello della formazione sia regionale sia nazionale);
 2. addetto/i alla preparazione per il gioco. È chi si occupa di “vestire” il giocatore (para-braccio, guantino e maschera di protezione), dà le prime informazioni sul Regolamento, spiega come andrà incoccata la freccia e come tenuta la mano sulla corda, si occupa di riprendere a fine gioco gli accessori, disinfetta le maschere dopo ogni utilizzo, effettua eventuali riparazioni di corde, archi e frecce;
 3. addetti al tabellone. Sono i due incaricati a segnare sul tabellone i punti e le penalità indicate dagli arbitri. Essi avranno anche il compito di recuperare e sistemare le frecce prima di ogni partita;
 4. arbitri. Uno o preferibilmente due (soprattutto per il doppio), sono Giudici di Gara ArcoUISP o arcieri esperti indicati dal Giudice supervisore. Le loro mansioni sono: spiegare ai giocatori le regole dell'Archery Combat, arbitrare il gioco (assegnare punti e penalità), consegnare e ritirare gli archi verificandone l'integrità, controllare l'integrità delle frecce ed eventualmente segnalare le riparazioni da apportare;
 5. Giudice di Gara Archery Combat. È il curatore della sicurezza di tutta l'area, dell'allestimento, dei materiali e dello svolgimento delle attività. Potrà anche arbitrare e/o affiancare gli addetti all'accoglienza per sostenerli nelle spiegazioni da fornire al pubblico, in modo particolare sui progetti legati al Combat.

4. MATERIALE NECESSARIO PER ARCHERY COMBAT

Tutto l'occorrente per allestire un Archery Combat non è ad oggi reperibile presso un distributore dedicato, quindi è anche difficile poter fornire indicazioni inerenti costi. Essendo, però, vario il materiale di cui si necessita e non insignificante la somma da investire, per le ASD interessate ad organizzare Combat, ma non in grado di sostenere l'intera spesa, si propone di valutare l'ipotesi di consorziarsi in un'area geografica limitata per l'acquisto dell'occorrente o rivolgersi ad Associazioni già in possesso dell'indispensabile e disposta a fare trasferte per permettere la realizzazione dell'iniziativa.

Il materiale necessario per allestire un Archery Combat può essere suddiviso in tre sezioni, più precisamente:

1. materiale per campo;
2. materiale per il gioco;
3. materiale per l'area evento.

Le liste seguenti sono puramente indicative, ossia sono soggette a continue valutazioni a seguito di sperimentazioni o semplicemente di idee e soluzioni più appropriate. Si chiede, quindi, l'accortezza di comunicare all'Area Tecnica ArcoUISP o al Responsabile Nazionale Specialità Tiro Dinamico ArcoUISP eventuali migliorie da poter apportare a questo documento.

a. MATERIALE PER CAMPO

Ciò di cui si necessita per allestire il campo di questo Combat è:

- 2 reti di protezione (12x3 m) a trama quadrata forata (2-3 cm) come quella per campi da golf o per la raccolta olive (recuperabile contattando direttamente i retifici);
- 8 pali di 3m di altezza, preferibilmente telescopici (più comodi da trasportare e montare/smontare), per reggere le reti di protezione;
- 8 basi per sorreggere i pali (meglio se con 4 piedi – 50cm cadauno – a croce richiudibili, del tipo per ombrelloni);
- attrezzistica varia per fissaggio pali (brugole, chiavi, eccetera)
- corde e picchetti per assicurare i pali o pesi per fermare i sostegni se il gioco si svolge al chiuso;
- rotolo di bindella bianco-rossa a nastro (generalmente di 200m) per delimitare il campo di gioco (nel caso lo si prepari in un prato). Si ricorda che le delimitazioni di tutto il campo son pari a 92m;
- rotoli di bindella di bindella bianco-rossa a nastro adesivo (generalmente si trovano di 25 o 50m) per delimitare il campo di gioco (nel caso lo si allestisca al chiuso). Eventualmente si può usare la bindella non adesiva e fissarla a terra con dello scotch trasparente da pacchi;
- angoliera in legno (facoltativa) per la sistemazione della bindella in squadra (realizzabile facilmente in proprio). In merito vedere ALLEGATO N.1 (squadatura del campo);
- picchetti ad “U” o simili per fissare la delimitazione dell'area di gioco;
- martello (anche in gomma tipo da campeggio) con gancio per estrarre i picchetti;
- metro estendibile di 20m;
- scala chiudibile se necessaria;
- guanti da lavoro.

b. MATERIALE PER GIOCO

Il minimo che serve procurarsi per praticare il Combat è:

- 4 archi per Master e Ragazzi preferibilmente monolitici in materiale polimerico, con doppia finestra e libbraggi indicati nel Regolamento. Attualmente sono adoperati i Rolan One Piece Snake 60";
- 2-4 archi per Giovani preferibilmente monolitici in materiale polimerico, con doppia finestra e libbraggi indicati nel Regolamento. Attualmente sono adoperati i Rolan One Piece Snake 48";
- guantini e para-bracci di varie misure e forme;
- 20-30 frecce con punta tampone (omologate secondo quanto previsto dal Regolamento e relativo allegato). Dai test eseguiti la migliore ad oggi risulta la IDV Engineering;
- cocche di scorta;
- punte tampone di riserva;

- corde per archi di riserva;
- qualche *rest* di scorta (si consiglia di usarli per gli archi destinati ai bambini);
- taglierino, filo e pinza per riparazione frecce, corde e punti di incocco;
- colla rapida per riparazione frecce;
- minimo 8 maschere per la protezione del viso (omologate secondo quanto previsto dal Regolamento e relativo allegato), del tipo antinfortunistica, preferibilmente areate per evitare facili appannamenti. Fino ad ora non sono state reperite maschere idonee adatte ai bambini più piccoli, per i quali occorre adattare quelle degli adulti;
- occorrente per pulire e disinfettare le maschere dopo ogni uso (esempio: salviettine disinfettate o prodotti simili) e sacco spazzatura per riporli;
- 2 bandierine segna punti (1 blu e 1 gialla);
- 2 fischietti;
- 2 cronometri con batterie di scorta;
- 8 pettorine (4 blu e 4 gialle);
- 1 tabellone segnapunti magnetico e sostegno;
- calamite segnapunti;
- corde e picchetti per fissare il sostegno col tabellone se all'aperto.

c. MATERIALE PER AREA EVENTO

Il campo di gioco dovrà essere accessibile solo ai Giudici di Gara, allo *staff* ed ai partecipanti, quindi sarà necessario allestire un'area circoscritta e ben segnalata in cui l'evento sportivo ha luogo. Al fine bisognerà avere in dotazione:

- 1 gazebo per accoglienza;
- 1 gazebo (facoltativo) per zona pre-campo;
- 1 tavolo grande per accoglienza;
- 1 tavolo più piccolo per materiale gioco pre-campo;
- 2 teli per coprire i tavoli;
- 1 scatola in cui far riporre gli effetti personali da dover togliere prima del gioco (orologi, telefoni, orecchi, eccetera) per questioni di sicurezza;
- da 2 a 4 sedie pieghevoli;
- pali di bamboo o similari per delimitazione area. Nel caso di manifestazione al chiuso occorrono i pali in plastica con basamento da unire con apposita catenella plastificata o con bindella;
- bindella bianco-rossa a rotolo per delimitare tutta l'area;
- cartelli sicurezza;
- piccola dotazione medica (ghiaccio secco, cotone idrofilo, disinfettante, garze sterili, cerotti, eccetera);
- qualche copia del Regolamento e dello schema riassuntivo, quest'ultimo preferibilmente in formato A3 ed incollato su cartoncino rigido da esporre vicino i due tavoli/gazebo;
- attestazione della copertura assicurativa e di eventuali permessi.

Per l'accoglienza si suggerisce inoltre:

- materiale ASD e ArcoUISP (volantini informativi, *gadget*, striscioni, blocchetto ricevute, liberatorie, foglio prenotazioni);
- materiale arcieristico da mostrare;
- 1 pc (con eventuale proiettore e telo) per documenti audio-visivi sulle attività ArcoUISP.

5. VALUTAZIONI SULLA FATTIBILITÀ DELL'EVENTO

a. ALTRE SPESE

Oltre le spese per l'acquisto del materiale di cui sopra (che di sicuro si deve preventivare di ammortizzare nel tempo), per allestire un Archery Combat in una manifestazione aperta al pubblico occorre calcolare alcune spese fisse e/o obbligatorie, quali:

- l'assicurazione UISP OPEN (ad oggi tramite convenzione con Marsh Assicurazioni. Vedere il sito della Marsh per iscrizione ASD, preventivi e modalità di pagamento), che prevede la copertura giornaliera fino a 300 partecipanti: €104. Questa spesa potrebbe non essere sostenuta dall'ASD: in merito vedere paragrafo *b. Convenienza e possibilità*;
- viaggio, eventuale vitto e alloggio dello *staff*;
- materiale informativo e pubblicitario cartaceo se necessario (si consiglia di usare molto anche i canali di comunicazione *web* tipo i *social*).

b. CONVENIENZA E POSSIBILITÀ

Considerando le persone coinvolte, il tempo per montare e smontare il campo e l'area (1 ora + 1 ora circa), le spese obbligatorie e quelle eventuali sopra elencate, calcolato che in un'ora si effettuano mediamente 6 *match* (difficile farne 7 continuativamente per più ore), occorre prevedere di allestire il Combat in una manifestazione (giornaliera) in cui si possa presumere un afflusso di persone dalle 9.00 del mattino alle 19.00 di sera. Qualora l'iniziativa possa andare avanti anche nelle ore serali avanzate e/o si svolga al chiuso con possibilità di proseguire le partite fino a tardi, allora l'aspettativa di un esito positivo anche a livello economico di sicuro aumenterebbe.

La realizzazione di un Archery Combat non va intesa, però, al solo fine di un guadagno immediato dell'ASD, bensì è fondamentale pensare quest'attività come mezzo di promozione del tiro con l'arco e del progetto ArcoUISP (con un ritorno, quindi, anche in termini di iscrizioni e organizzazione di Corsi Base per l'ASD promotrice): è quindi preferibile proporre questo tipo di Combat non solo ad arcieri (che hanno comunque formule specifiche e più complesse di Archery Combat dedicate) ma soprattutto ad un pubblico non arcieristico. Dalle attività finora realizzate si è evidenziato che il Combat suscita grande curiosità e forte interesse nei non arcieri, diventando un ottimo strumento per avvicinare questi individui all'arcieria.

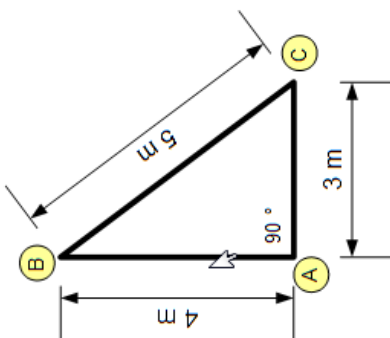
È indispensabile, quindi, proporre l'Archery Combat in contesti già semi strutturati (oltre che per scuole e similari), come fieri, sagre, feste locali, manifestazioni dedicate allo sport, eccetera. Questo permetterà una minor spesa di pubblicità, la possibilità di avere una maggior affluenza di persone e magari l'eliminazione della spesa per la copertura assicurativa che potrebbe essere a carico dell'Ente organizzatore.

6. CONCLUSIONI

Seppur l'Archery Combat si presenti come un'attività dispendiosa e da organizzare accuratamente, basandoci sull'esperienze maturate possiamo tranquillamente affermare che in realtà esso è un mezzo molto potente sia di divulgazione ed avvicinamento all'arcieria (con significativi ritorni) sia un'ottima possibilità di creare attività di ampio respiro ed applicabilità (basti solo pensare alle scuole, dalle primarie alle secondarie di II grado), come già dimostrato dai progetti mirati creati e proposti da ArcoUISP, dalle ASD affiliate e/o dai Tecnici.

- ALLEGATO N.1: squadratura del campo.

Come effettuare la squadratura del campo.



Ricordate questa semplice immagine.

Determinate la posizione del primo lato sul campo, **tra i punti A e B.**

Prendete il cordino **lungo 3 m** e fissate o fate tenere da un collega uno degli estremi nel punto **A.**

Prendete ora il cordino **lungo 5 m** e fissate o fate tenere da un collega uno degli estremi nel punto **B.**

È possibile usare anche due fettucce metriche.

Tenendo tesi i due cordini, muovetevi (esattamente come se foste un compasso) **fino a quando gli estremi del cordino da 3m e 5m non coincidono, facendovi individuare il punto C.**

Per portare l'allineamento basta traggiardare da A verso C e da A verso B.

