

# Regolamento Nazionale

## Sef – Italia

### Tiro con l'arco da cavallo



#### Introduzione

Questa meravigliosa pratica viene scoperta quando l'uomo comprese che usare l'arco da cavallo poteva attribuirgli una grande potenza e vantaggio sia in campo di caccia che in ambito bellico. Col tempo diventa una vera e propria arte grazie soprattutto ai popoli dell'est asiatico e agli arabi.

Le gare si svolgono in più giornate e raggruppate in diverse prove : ungherese, coreano e polacco. Le prime due si svolgono su tracciati con bersagli disposti su una linea retta mentre il terzo risulta essere più complesso per il tipo di percorso e la disposizione dei bersagli.

#### Organizzazione

Nell'organizzazione della competizione si è liberi di scegliere di eseguire una, due o tutte e tre le prove sopra menzionate previa comunicazione alla Sef – Italia.

#### Campo di gara

La linea di gara entro cui l'andatura deve essere mantenuta, deve essere lunga tra i 30-60 metri e larga 2-5 metri.

All'inizio e alla fine della corsia di galoppo andranno apposti ai lati un segnale identificato a mezzo di nastro colorato del punto di partenza iniziale e di arrivo finale.

Sono assolutamente vietati ogni tipo di oggetto sul percorso di galoppo.

Il percorso di galoppo può essere ottenuto in maneggio su pista in sabbia o su prato.

Tutti i bersagli andranno posti su un solo lato della corsia di galoppo.

I bersagli possono essere disposti frontali, laterali, di dietro o stesi al suolo.

La distanza, l'inclinazione e la posizione dei bersagli può variare in base alle prove.

La giuria si disporrà a 8-10 metri dalla linea di galoppo perpendicolarmente al centro della pista.

La linea di galoppo deve essere delimitata per impedirne l'accesso a persone esterne.

## **Zona di preparazione**

La linea di galoppo opportunamente delimitata può essere utilizzata come area di riscaldamento pre-gara da ogni atleta.

E' autorizzata una o più discese (su disposizione della giuria) sulla linea di galoppo al passo e senza scocco.

## **Tabella punteggi**

Per l'annotazione del punteggio venga allestita una bacheca in legno o lavagna e comunque nulla che richiami materiali moderni su cui poter riportare il punteggio provvisorio e finale di ogni atleta in gara.

## **Regolamento Atleti**

- 1) Tutti gli atleti che partecipano alla competizione devono essere in possesso di patente C regolarmente rinnovata
- 2) Tutti gli atleti dovranno indossare abbigliamento idoneo ed in linea con la storicità dell'epoca che si intende rievocare
- 3) Il cap sarà sempre obbligatorio, anche per i maggiorenni consentito copri-cap in linea con l'abito storico indossato.
- 4) Non sono ammessi aiuti artificiali
- 5) Possono partecipare sia pony che cavalli purché non stalloni
- 6) Ogni cavallo/pony dovrà essere bardato con gualdrappa che riprenda i colori del proprio costume storico anche se l'uso della gualdrappa rimane facoltativo.
- 7) Non sono consentiti finimenti che portino costrizioni violente al cavallo/pony
- 8) Le redini vanno lasciate sempre morbide e/o annodate
- 9) E' concesso l'uso della sola capezza con redini

## **Giuria**

Il presidente di giuria deve essere in possesso di titolo di giudice in corso di validità.

Ha la responsabilità del percorso, del controllo finimenti e abbigliamento di gara.

## **Regole tecniche**

### **Archi e frecce**

- Gli archi in uso devono essere storici e nudi senza poggia freggia.
- La potenza massima e' di 35 libbre nella categoria Arceria Junior
- Potenza libera nella categoria Arceria Senior

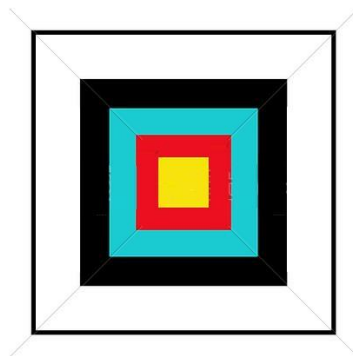
- Le frecce saranno dotate di punta stondata
- le frecce dovranno essere tenute nella mano o in una feretra legata alla cintura.

## Bersaglio Ungherese



- I bersagli sono rotondi 80-90 cm
  - anello centrale 30 cm
  - anello intermedio 60 cm
  - anello esterno da 80-90 cm

## Bersaglio coreano



- I bersagli sono quadrati e misurano 90x90 cm
  - il quadrato centrale 18x18 cm

-il secondo 36x36 cm

-Il terzo 54x54cm

-il quarto 72x72 cm

-il quinto 90x90 cm

## **La prova**

-Ogni atleta effettuerà una discesa sulla linea di galoppo ad andatura libera o imposta

-Ad ogni discesa l'atleta scoccherà una freccia

-dopo ogni discesa verrà conteggiato il punteggio

-alla fine di ogni gruppo di gara gli assistenti recupereranno le frecce dai bersagli e quelle fuori bersaglio.

## **Discesa libera**

Il cavaliere scocca una o più frecce lungo la linea di galoppo, verrà conteggiato il punteggio dato dalla somma dei bersagli raggiunti.

## **Discesa a cronometro**

-Il Giudice di giuria attribuisce un tempo di riferimento per percorrere la linea di galoppo.

- Se il cavaliere corre la linea di galoppo in un tempo minore viene attribuito punteggio bonus pari a 1 per ogni secondo guadagnato al tempo di riferimento.

-In caso di ritardo si applica lo stesso procedimento aggiungendo 1 per ogni secondo di ritardo come penalità'.

-i punti vengono attribuiti se almeno un punto è segnato sul bersaglio

- I punti totalizzati si sottraggono o si aggiungono alla somma dei bersagli
- il punteggio minimo consentito è 0 al di sotto del quale non si scende
- il cavaliere che ha totalizzato più punti vince la competizione

Esempio:

- 1) stabilita linea di galoppo di metri 50 con tempo di riferimento 20 secondi, il cavaliere totalizza 4 punti come bersaglio e percorre la linea di galoppo in 18 secondi, il suo punteggio finale sarà  $4+2=6$
- 2) nel caso in cui il cavaliere totalizzi 4 punti in bersaglio e 24 secondi in discesa, il punteggio sarà il seguente  $4-4 = 0$
- 3) nel caso in cui il cavaliere totalizzi 2 punti e 23 secondi sulla linea di galoppo, il punteggio sarà il seguente  $2-4 = 0$

## **Partenza**

- Per la partenza si utilizzi una campana o campanellino il cui suono possa essere chiaramente udito dagli atleti posti sulla linea di partenza.
- Ogni concorrente ha a disposizione 30 secondi massimo per partire.
- tutti gli ostacoli o eventi esterni che dovessero interrompere la discesa o intralciarne il regolare svolgimento autorizzano la giuria a dare possibilità di una nuova discesa all'atleta.
- La giuria applica 3 punti penalità in caso l'atleta non rispetti le disposizioni di stop o in caso di falsa partenza.
- in caso di pari merito la giuria deciderà la prova per decretare il vincitore

**I percorsi di gara verranno suggeriti dall'organizzazione e dovranno essere approvati dalla giuria.**

**Ogni anno percorsi di gara aggiornati potranno essere richiesti al referente di disciplina**