

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 punteggio

Per l'annotazione del punteggio venga allestita una bacheca in legno o lavagna e comunque nulla che richiami materiali moderni su cui poter rapportare 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

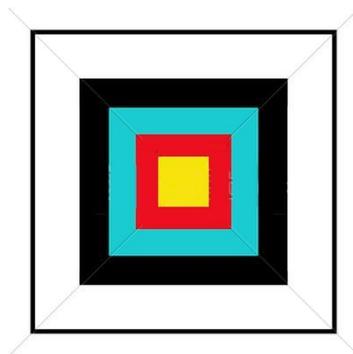
- Le frecce saranno dotate di punta stondata
- le frecce dovranno essere tenute nella mano o in una feretra legata alla cintura.

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