



COMUNE DI MONTALCINO

**REGOLAMENTO**  
**DI**  
**TIRO CON L'ARCO**

## **NORME GENERALI**

### Art.1

Il giorno precedente la Gara il Rappresentante del Magistrato alla presenza del Capitano di Campo, dei Capitani degli Arcieri dei quattro Quartieri, del Sindaco o dell'Assessore delegato, effettuerà, alle ore dodici, i sorteggi dell'ordine di sfilata, dell'assegnazione delle corsie per la prova e degli arcieri rappresentanti i Quartieri.

### Art.2

Solo una commissione composta dal Rappresentante del Magistrato, dal Capitano di Campo, dal Sindaco o dall'Assessore delegato potrà decidere la non effettuazione della Prova o della Gara.

La Gara potrà effettuarsi anche se, per motivi di maltempo, la Commissione avrà deciso di non effettuare la Prova.

In questo caso le corsie per la Gara rimangono quelle sorteggiate per la Prova non effettuata e la distanza variabile della quarta serie sarà sorteggiata.

La gara si potrà svolgere anche se non è stato effettuato il Corteo Storico.

Gli Arcieri, il Capitano degli Arcieri, l'Alfiere di ogni Quartiere, il Capitano di Campo, il suo sostituto, gli Aiutanti di Campo e il Magistrato, dovranno comunque indossare i costumi storici.

### Art.3

Il Torneo della Sagra del Tordo e i Tornei Straordinari, in caso di pioggia o impraticabilità del campo, a giudizio dell'apposita Commissione, si svolgeranno con le stesse modalità e con lo stesso orario la domenica successiva. In caso di pioggia o impraticabilità anche in questa giornata, il Torneo della Sagra del Tordo e i Tornei Straordinari si svolgeranno il primo giorno utile in cui cesseranno le condizioni che hanno provocato la non effettuazione.

Il Torneo di Apertura delle Cacce, in caso di pioggia o impraticabilità del campo, a giudizio dell'apposita Commissione, si svolgerà con le stesse figure previste dall'art. 8, pp.1 e 2 del Regolamento Corteo Storico oltre a quelle figure obbligatoriamente previste per lo svolgimento della gara e con gli stessi orari il primo giorno utile.

#### Art.4

Un arciere che abbia optato e gareggiato per un Quartiere non potrà più gareggiare per nessuno degli altri Quartieri.

#### Art.5

Durante lo svolgimento della gara è consentito l'uso degli occhiali agli Arcieri e ai Capitani degli Arcieri.

#### Art.6

Non sono ammessi tiri di prova nel Campo di Tiro né prima della prova né prima della gara. E' vietato allenarsi nelle corsie ufficiali di tiro.

#### Art.6 bis

Il Campo di Tiro è quello delimitato su tre lati da appositi cordoni e anteriormente dalla linea delle sagome dei cinghiali

### **NORME PER LA PARTECIPAZIONE AL TORNEO**

#### Art.7

Potranno prendere parte al torneo persone di ambo i sessi, purchè da documento rilasciato dal Comune risultino essere nati a Montalcino, o nati fuori, da genitori residenti a Montalcino, e trasferiti subito dopo la nascita a Montalcino e dalla nascita vi abbiano risieduto almeno dieci anni ininterrottamente.

#### Art.8

Potranno prendere parte al Torneo persone di ambo i sessi nati e non nati a Montalcino ma che vi risiedono ininterrottamente da almeno trentasei mesi nel periodo immediatamente precedente il Torneo cui intendono partecipare.

## Art.9

Ogni Quartiere partecipa al Torneo con due Arcieri sorteggiati tra i tre Arcieri prescelti per ogni Quartiere e presentati, con lettera debitamente firmata, dal Capitano degli Arcieri e consegnata, entro l'ora stabilita per l'estrazione, al Rappresentante del Magistrato e cioè al momento dell'incontro nel giorno stabilito per l'effettuazione della Prova.

## Art.10

-Assegnazione corsie di tiro-

in una apposita urna saranno introdotti quattro contenitori identici dentro i quali verranno inseriti i fogli con i nomi dei quattro Quartieri. Il Rappresentante del Magistrato estrarrà un contenitore ; al Quartiere il cui nome verrà per primo estratto sarà assegnata la prima corsia vicina alle tribune, al secondo estratto la seconda corsia, al terzo estratto la terza corsia al quarto estratto la quarta corsia.

-Scelta degli Arcieri-

L'ordine di sorteggio sarà quello delle corsie precedentemente effettuato . I Capitani degli Arcieri presenteranno , prima del sorteggio degli Arcieri, una busta intestata del Quartiere di rappresentanza contenente un foglio con i nomi dei tre arcieri scelti dal Quartiere, preceduti dal numero uno , dal numero due e dal numero tre e con il nome del Capitano degli Arcieri come nell'esempio che segue:

Sorteggio degli Arcieri per il Torneo _____
Arciere n°1 _____
Arciere n°2 _____
Arciere n°3 _____
Capitano degli Arcieri

Dentro la busta dovranno essere inseriti i certificati attestanti il possesso dei requisiti previsti ai paragrafi a e b del presente articolo per gli arcieri che si

presentano per la prima volta. L'arciere che ha già partecipato alla gara non necessita di certificati. La busta consegnata, sarà sigillata e firmata dal Capitano di Campo, dal Rappresentante del Magistrato , dal Sindaco o dall'Assessore delegato. Le buste saranno tenute sempre in evidenza. In un'apposita urna saranno introdotti tre contenitori identici dentro i quali saranno inseriti altrettanti fogli con i numeri Uno ,Due, Tre . Effettuato il sorteggio di due numeri si aprirà la busta del primo Quartiere , si procederà allo stesso modo per gli altri tre Quartieri. Dopo aver controllato i requisiti degli arcieri corrispondenti ai numeri estratti se ne darà notizia al popolo.

## **BERSAGLI ARCHI FRECCHE**

### Art.11

I bersagli consistono in sagome raffiguranti un cinghiale, collocati in posizione idonea al tiro con la testa posta alla destra dell'Archiere che tira . Le sagome ruotano contemporaneamente sui piedistalli, collegate tutte e quattro ad un meccanismo che viene azionato da un aiutante di campo in concordanza con un timer sonoro. Questo sarà regolato in modo che l'esposizione totale della sagoma abbia la durata di quaranta secondi esatti; sarà controllata prima della Prova e prima della Gara. Sarà cura del Rappresentante del Magistrato avere in dotazione un secondo Timer da utilizzare in caso di necessità.

### Art.12

La sagoma di cinghiale ha le seguenti caratteristiche :

- lunghezza : cm 111
- altezza (escluse le gambe) : cm 41,50
- altezza(incluse le gambe) : cm 67
- altezza (da terra al piano di appoggio dello zoccolo):cm

La sagoma è composta di due parti: una posteriore in legno e una anteriore in sughero monocolor grigio gamma ral n. 7040. La sagoma è collocata su appositi sostegni. Dietro a ciascuna sagoma è posizionato un parafreccia in direzione dell'asse della rispettiva corsia di tiro, di colore uniforme verde gamma ral n. 6028 Le frecce rimaste sul parafreccia o nella zona antistante

ad esso verranno recuperate alla fine della serie. Nel caso in cui una freccia oltrepassi il parafreccia verrà recuperata al termine della gara.

### Art.13

Le frecce occorrenti per l'effettuazione della gara sono fornite dai Quartieri e la scelta è lasciata alla loro discrezione.

### Art.14

Gli archi possono anche essere di tipo smontabile  
Sono consentiti:

- righe, tacche e verniciature
- l'uso del rest
- dell' apposito guanto a tre dita
- della striscia parabraccio
- della toppa senza appoggio

Non è consentito:

- applicare congegni di mira e/o bilancieri esterni
- l'uso del bottone, del cliché e della toppa con appoggio
- l'uso di guanti
- l'uso degli archi compound
- aggiungere pesi sia all'interno che all'esterno del riser

### Art.15

Il cordino dell'arco deve avere solamente il punto d' incocco e può essere sostituito anche durante la serie con un altro cordino che l'arciere può avere con sé. Tale norma vale anche per il rest.

### Art.16

Ogni arciera ha a disposizione, per ogni serie, cinque frecce con le penne dei colori del Quartiere di appartenenza.

### Art.17

Le frecce non sono in alcun modo sostituibili dopo la verifica del Capitano di Campo prima di ogni serie. Le frecce sono sostituibili dopo la fine di ogni

serie con altre che abbiano le stesse caratteristiche delle prime e che l'arciere o il suo compagno avrà depositato, prima dell'inizio della gara, presso il tavolo della giuria e che siano state controllate dal Capitano di Campo.

## **SVOLGIMENTO DELLA GARA**

### Art.18

Il Torneo di Tiro con l'Arco fra Quartieri prevede due fasi

-la PROVA

-la GARA

### Art.19

La Prova, con la quale inizia il Torneo di Tiro con l'Arco, viene effettuata il giorno precedente la gara con le stesse modalità ed allo stesso orario solare della Gara.

### Art.20

Nel Campo di Tiro sono delimitate quattro corsie. All'inizio delle corsie sono poste quattro sagome denominate, partendo da quella più vicina alle tribune: sagoma n. 1 , sagoma n. 2 , sagoma n. 3, sagoma n. 4.

A ciascun Quartiere è assegnata una corsia e la rispettiva sagoma (Corsia n. 1=sagoma n.1) e gli arcieri di un Quartiere tirano nella stessa sagoma per tutte le serie . Le sagome saranno posizionate nel campo di tiro un'ora prima della Prova e della Gara e al termine della competizione saranno rimosse e custodite, a cura del Amministrazione comunale, in un locale idoneo.

### Art.21

Gli arcieri si disporranno, nella propria corsia, a distanze progressivamente crescenti ad ogni serie.

### Art.22

La Gara di Tiro con l'Arco si svolge in quattro serie.

### Art.23

Ogni arciere dispone di 5 frecce per ogni distanza (sei dopo il primo spareggio). Se un arciere non mette a segno almeno una freccia è eliminato e la gara prosegue con gli arcieri che hanno superato il turno.

L'arciere eliminato nella prova ha diritto comunque a partecipare alla gara.

### Art.24

La prima serie prevede una distanza di 25 metri con l'assegnazione di un punto per ogni freccia messa a segno.

### Art.25

La seconda serie prevede una distanza di 30 metri con l'assegnazione di due punti per ogni freccia messa a segno.

### Art.26

La terza serie prevede una distanza di 35 metri con l'assegnazione di tre punti per ogni freccia messa a segno.

### Art.27

La quarta serie prevede una distanza variabile da 38 a 45 metri con distanze intermedie aumentate progressivamente di un metro, con l'assegnazione di quattro punti per ogni freccia messa a segno.

La distanza variabile sarà sorteggiata al Campo di Tiro prima della Prova e sarà invece comunicata , per iscritto, dal Capitano degli Arcieri del Quartiere vittorioso della Prova, come previsto dall'art.34.

Il sorteggio della distanza variabile della Prova sarà effettuato dal Rappresentante del Magistrato estraendo , da un' apposita urna uno degli otto foglietti inseriti in un apposito contenitore, contenenti ciascuno una distanza e cioè :

38-39-40-41-42-43-44-45 metri

### Art.28

Le frecce messe a segno durante gli spareggi valgono un punto.



### Art.29

Ogni arciera si presenta sulla linea di tiro con l'arco in mano e una freccia nell'altra mano sollevata sopra la linea delle spalle e l'arco sotto la stessa linea. Le rimanenti quattro frecce dovranno stare nell'apposita faretra portata dall'arciera o nello stivale.

### Art.30

Ogni arciera può incominciare a tirare non appena la sagoma assegnata comincia a muoversi dopo che il Capitano di Campo ha dato il segnale d'inizio.

### Art.31

Gli arcieri fino al termine del tempo assegnato dovranno rimanere con l'arco in mano . Gli arcieri non possono muoversi dalla linea di tiro prima che il Capitano di Campo abbia controllato e ufficializzato le frecce messe a segno da ciascun arciera. L'arciera non impegnato nel tiro, deve collocarsi alla distanza successiva o comunque a cinque metri dalla linea di tiro. Allorché ciò risulti impossibile deve collocarsi al limite del cordone di recinzione

### Art.32

Le frecce vengono tolte dalla sagoma alla fine di ogni serie dagli arcieri dopo che il Capitano di Campo ha controllato il numero e la validità delle frecce messe a segno.

Fanno eccezione l'ultima distanza e gli eventuali spareggi, ove il ritiro delle frecce viene effettuato al termine dei tiri di ciascun arciera.

### Art.33

Il Quartiere vincitore della Prova sceglie la corsia di tiro per la Gara dandone immediata comunicazione al Rappresentante del Magistrato tramite il Capitano degli Arcieri. Il Quartiere secondo classificato nella Prova sceglie la corsia di tiro per la gara , tra le corsie non scelte dal Quartiere vincitore, dandone immediata comunicazione al Rappresentante del Magistrato tramite il Capitano degli Arcieri. Il Quartiere terzo classificato nella Prova sceglie la corsia di tiro per la gara, tra le due corsie non ancora assegnate, dandone immediata comunicazione al rappresentante del Magistrato tramite il Capitano

degli Arcieri. Al quarto Quartiere classificato nella Prova viene assegnata la corsia non scelta dagli altri Quartieri.

In caso di parità fra due o tre Quartieri l'ordine di scelta della corsia viene estratto a sorte.

I Capitani degli Arcieri di tutti i Quartieri, dopo l'effettuazione delle scelte, al termine della prova, apporranno la loro firma in calce al verbale, relativo alla scelta delle corsie, stilato dal Rappresentante del Magistrato.

#### Art.34

Il Quartiere vincitore della Prova sceglie la distanza della quarta serie per la gara, tra 38 e 45 metri, dandone, tramite il Capitano degli Arcieri, comunicazione scritta in busta chiusa e firmata dal Capitano degli Arcieri, al Rappresentante del Magistrato al momento del controllo delle frecce prima dell'inizio della Gara.

## **VALIDITA' DEL TIRO**

#### Art.35

Si considera bersaglio colpito e quindi valido solo se la freccia (asta e punta) resta infissa sulla superficie anteriore della sagoma compreso il nastro che la delimita, indipendentemente dalla zona in cui la sagoma resta colpita .

La freccia che oltrepassa in parte la sagoma è valida.

La freccia che si conficca in un'altra freccia è valida.

#### Art.36

Nell'eventualità che la freccia cada all'arciere questi può raccoglierla , compiendo, al massimo un passo avanti o indietro senza uscire dalla corsia. La rottura dell'arco non dà diritto a sospensione o ripetizione del tiro; esso può essere sostituito con l'arco del compagno anche nella stessa distanza o possono essere sostituiti i flettenti alla fine della stessa.

## **ASSEGNAZIONE DELLA VITTORIA**

### Art.37

La vittoria verrà assegnata al Quartiere che avrà totalizzato il maggior punteggio risultante dalla somma dei punteggi ottenuti da ciascuno degli arcieri rappresentanti il Quartiere.

### Art.38

Al termine della quarta serie, in caso di parità di due o più Quartieri , fra gli stessi, alla medesima distanza, sarà effettuato lo spareggio solo con gli arcieri ancora in gara. La quarta serie (spareggio) si ripeterà fino a che il computo dei punteggi, a parità di frecce a disposizione, sarà favorevole ad un Quartiere.

### Art.39

Se la Gara dovesse avere termine prima dell'effettuazione della quarta serie (per l'eliminazione di tutti gli arcieri) , verrà effettuato al momento della sospensione ,il computo dei punteggi e la vittoria sarà assegnata al Quartiere che avrà totalizzato il punteggio più elevato.

### Art.40

In caso di parità ,si farà ripetere agli arcieri ancora in gara dei Quartieri in parità, (cioè gli Arcieri che avranno superato la precedente serie e solo quelli dei Quartieri in parità) la serie che non hanno superato, fino a che il punteggio, a parità di frecce a disposizione, sia favorevole ad un Quartiere.

### Art.41

In caso di parità di due o più Quartieri i cui arcieri abbiano totalizzato lo stesso punteggio in serie diverse e che uno solo (o due arcieri) di un Quartiere, sia riuscito a superare positivamente una serie in più degli arcieri degli altri Quartieri in parità , la vittoria sarà assegnata al Quartiere a cui appartiene l'arciere (o gli arcieri) che ha superato positivamente un maggior numero di serie.

## **IL CAPITANO DI CAMPO**

### Art.42

Il Capitano di Campo è nominato dal Sindaco su proposta dell'Assessore delegato almeno trenta giorni prima dell'effettuazione di ogni torneo. L'Assessore delegato nomina altresì un sostituto del Capitano di Campo che possa intervenire in caso di grave impedimento di questo, anche durante la gara, indossando un costume degli aiutanti del Capitano.

### Art.43

Il Capitano di Campo è giudice nell'assegnazione della vittoria; in tale veste, al termine della Gara, ordina ad un suo aiutante di esporre la bandiera del Quartiere vincitore, segnala agli addetti al campo l'apertura dei cancelli per l'ingresso in campo dei quartieranti e consegna il relativo Trofeo al Capitano degli Arcieri del Quartiere vittorioso.

### Art.44

Il Capitano di Campo si avvale di due aiutanti da lui stesso nominati e del suo sostituto di nomina del Sindaco

### Art.45

Il Capitano di Campo è responsabile della regolarità della gara e verifica che il Campo di Tiro, così come definito, sia conforme alle regole stabilite dalle autorità competenti come da regolamento art. 20 e seguenti.

### Art.45 bis

Il Capitano di Campo è coadiuvato in ogni sua attività dalla Commissione per il Tiro con l'Arco, di cui al Disciplinare delle Feste, che decide a maggioranza.

### Art.46

Il Capitano di Campo , prima della gara, ha l'incarico di controllare gli archi e di controllare le frecce, alla presenza dei Capitani degli Arcieri.

Il Capitano di Campo , durante lo svolgimento della gara, è situato sulla linea di tiro con i seguenti incarichi:

- fa rispettare l'ordine di corsia e il regolare alternarsi degli arcieri;
- controlla il numero e le caratteristiche delle frecce a disposizione dei singoli arcieri prima di ciascuna distanza;
- controlla la posizione degli arcieri e fa rispettare le distanze tenendo presente che l'arciere non impegnato nel tiro e il Capitano degli Arcieri devono stare dietro all'arciere impegnato nel tiro, alla distanza di cui all'art. 31
- indica all'aiutante addetto al timer e all'aiutante addetto ai cinghiali l'inizio del tiro facendo così azionare il meccanismo che fa girare le sagome;
- giudica la validità del tiro e il numero delle frecce messe a segno;
- permette agli arcieri di sostituire le frecce per la serie successiva, qualora si siano rotte o perse nella serie precedente.

#### Art.47

La Commissione può prendere prima della fine della gara , provvedimenti di squalifica nei confronti degli arcieri per i seguenti motivi:

- avere modificato l'arco dopo il controllo ufficiale;
- avere invaso la corsia di un altro Quartiere prima che le sagome siano state girate alla fine dei quaranta secondi concessi;
- avere aggredito fisicamente qualsiasi altro figurante;
- avere tirato più di cinque frecce per ogni distanza e più di sei frecce dal secondo spareggio;
- avere commesso gravi inadempienze.

#### Art.48

La Commissione , in caso di invasione del campo di tiro , di una o più persone, compresi i figuranti, che impediscano il regolare svolgimento della gara, la sospende.

Il Quartiere ritenuto responsabile dell'invasione viene eliminato dalla gara. La gara sarà ripresa (senza la partecipazione del Quartiere eventualmente eliminato) dal momento dell'ultima lettura delle frecce effettuata dal Capitano di Campo.

#### Art. 48 bis

La Commissione, in caso di eventi imprevedibili e del tutto eccezionali, può decidere, seduta stante, di apportare deroghe al regolamento al fine di portare a termine la gara.

#### Art.49

Il Capitano di Campo nell'autorizzare, dopo la lettura, gli arcieri ad estrarre le frecce dalle sagome, sancisce la conclusione della gara ed autorizza l'apertura dei cancelli.

## **IL CAPITANO DEGLI ARCIERI**

#### Art.50

Il Capitano degli Arcieri durante l'effettuazione dei sorteggi e lo svolgimento del Torneo di Tiro con l'Arco è l'unico rappresentante ufficiale del Quartiere . Può essere sostituito dal suo vice previa comunicazione scritta del Presidente del Quartiere al Sindaco prima dell'inizio del Corteo Storico del giorno del Torneo

#### Art.51

il Capitano degli Arcieri, durante la gara, terrà una posizione tale da non intralciare il regolare svolgimento della medesima e l'operato del Capitano di Campo rimanendo vicino all'arciere non impegnato al tiro alla distanza successiva e comunque alla distanza di cui all'art. 31.

In caso di comunicazione al Capitano di Campo alzerà la mano, senza muoversi, per richiamarne l'attenzione; potrà muoversi liberamente solo nei momenti in cui non avverrà il tiro.

#### Art.52

Controllerà la regolare effettuazione della gara e collaborerà con il Capitano di Campo segnalando eventuali irregolarità.

Art.53

Potrà stendere, dopo ogni gara , evidenziando eventuali irregolarità e carenze o sottolineando il regolare svolgimento della stessa, un verbale indirizzandolo, entro e non oltre le ore dodici del secondo giorno successivo alla gara , al Magistrato presso il Protocollo comunale.

Art.54

Vi è incompatibilità fra cariche di responsabile del Quartiere e Capitano degli Arcieri.

Approvato e sottoscritto:

QUARTIERE BORGHETTO: Il Presidente \_\_\_\_\_

QUARTIERE PIANELLO : Il Presidente \_\_\_\_\_

QUARTIERE RUGA: Il Presidente \_\_\_\_\_

QUARTIERE TRAVAGLIO: Il Presidente \_\_\_\_\_