

## Campionato Europeo di Armi Preistoriche Regole 2023

**1. Obiettivi:** Le gare di armi preistoriche sono manifestazioni sportive con armi da tiro utilizzate nella preistoria per la caccia e/o la guerra (prima della comparsa della scrittura e del metallo). Questo regolamento impone alcuni standard di conformità relativi ai materiali ammessi dai concorrenti. Queste gare non hanno alcun obiettivo sperimentale e non aspirano a essere rappresentative della reale conoscenza delle azioni di caccia e dei materiali utilizzati nella Preistoria. Al massimo, cercano di incoraggiare i concorrenti a informarsi sull'argomento e a costruire il loro materiale secondo gli standard compatibili con i periodi citati. Il Campionato Europeo di Armi Preistoriche consiste in due eventi: il tiro con l'arco e il tiro con la lancia (Atlatl)''.

**2. Condizioni di partecipazione:** Il Campionato Europeo di Armi Preistoriche è aperto a tutte le persone senza distinzione di età, sesso o nazionalità che pagano una quota di iscrizione di 5 euro per ogni evento (arco o lancia) ..... La quota di iscrizione sarà destinata all'organizzatore per le spese di organizzazione (invito, bersaglio, modulo di iscrizione, diploma ecc...). Ogni concorrente è libero di partecipare all'evento di sua scelta.

I partecipanti devono restituire il modulo di iscrizione, compilato e firmato, all'organizzatore del concorso. L'organizzatore è tenuto ad addebitare un supplemento sulla quota d'iscrizione in caso di iscrizione tardiva o di rifiuto dell'iscrizione all'ultimo minuto (concorrenti: si pensa a un problema organizzativo per il pasto e l'alloggio).

**3. Definizioni e norme di conformità:** Non ci sono restrizioni per quanto riguarda la forma e le dimensioni dell'attrezzatura utilizzata (salvo menzione contraria). Tuttavia, è consigliabile che questo equipaggiamento sia simile ai modelli preistorici o etnografici conosciuti. Metalli, plastiche, materiali sintetici e derivati sono severamente vietati. Tuttavia, per motivi pratici, sono accettate le colle moderne. Inoltre, le tecniche di fabbricazione devono essere compatibili con le potenzialità tecnologiche della Preistoria (ciò non esclude l'uso di macchinari moderni per la realizzazione dell'attrezzatura, purché si possa ottenere un risultato simile con tecniche preistoriche). I partecipanti devono disporre di attrezzature di riserva, in caso di rottura, ma devono avere le stesse caratteristiche dell'attrezzatura principale. La conformità dell'attrezzatura (principale e di riserva) sarà controllata dai membri della giuria dal comitato organizzatore dell'incontro. Se il materiale di un tiratore non è conforme, in tutto o in parte, agli standard sopra definiti potrà partecipare alla gara (arco o lancia), senza che i suoi risultati contino per la classifica peculiare di questo incontro e per la classifica europea delle armi preistoriche del campionato europeo per questa gara.

Al fine di evitare qualsiasi confusione durante il recupero delle lance e delle frecce e la valutazione dei risultati, ogni concorrente deve avere il proprio equipaggiamento, recante chiaramente il suo nome, e in quantità sufficiente a consentire un buon svolgimento della gara. A pena di nullità del tiro, ogni tiratore non può rimuovere il suo proiettile dal bersaglio prima del risultato del suo tiro citato e registrato in modo inoppugnabile dagli altri membri del gruppo. Nell'interesse della sicurezza e per garantire un elevato standard di competizione, i partecipanti devono avere un certo grado di esperienza nell'uso delle loro attrezzature.

**3A. Lancia:** (questo termine descrive i proiettili lanciati dal lanciatore): Proiettile formato da un'asta lunga e stretta in materiale organico, composta da una o più parti; un'estremità è appena affilata o è formata da una punta in materiale organico duro o in pietra. Il proiettile può essere munito di

un'incannucciatura in piume naturali. I primi venti centimetri del dardo devono essere inseriti in un anello di 19 mm di diametro interno.

**3B. Lancia:** Arma fatta per lanciare proiettili come le lance; è costituita da un bastone o da una piccola tavola, di sezione variabile, in materiale organico, che termina sul lato distale con un supporto (gancio, sperone o "cul-de-sac") su cui si appoggia la base dell'asta della lancia, e che presenta all'estremità prossimale una parte più o meno adatta alla presa. Il dispositivo di supporto può essere ricavato dal blocco o aggiunto, nel qual caso deve essere incollato con colle e/o legature in materiali naturali che potevano essere utilizzati nella Preistoria.

**3C. Arco:** arma impazzita per scoccare frecce; è costituito da una o più parti di natura diversa o meno (archi compositi), ad esclusione degli "archi interamente in legno" spogliati e incollati, in materiali organici, comprendenti un'impugnatura e due rami flessibili alle cui estremità può essere ricavata una scanalatura. L'impugnatura e le estremità possono essere dotate di aggiunte organiche. L'arco viene teso con un'unica corda legata direttamente e solo alle due estremità e, quando viene utilizzato, viene tenuto da una mano sull'impugnatura mentre le dita dell'altra mano tirano, trattengono e rilasciano la corda. Questa corda può essere costituita da un numero qualsiasi di fili di materiale organico. Non è ammesso alcun dispositivo che possa migliorare la mira. Sebbene non sia attestato dall'archeologia, l'uso di un poggiafreccia è ammesso se è realizzato con materiali naturali.

**3D. Freccia:** proiettile costituito da un'asta in materiale vegetale duro, può avere una scanalatura e un'incudine in piume naturali, e può essere o meno dotato di una punta in materiale organico duro o in pietra.

**4. Organizzazione degli eventi:** La gara si svolgerà attorno a un "percorso di caccia" che consentirà a 10 postazioni di tiro di percorrere 3 volte, o a 30 postazioni di tiro di percorrere una sola volta. Ogni partecipante dovrà percorrere il giro una o 3 volte (a seconda della configurazione del percorso) e avrà diritto a 1 tiro per bersaglio e per percorso per un totale di 30 tiri. L'organizzatore di ogni gara è libero di creare il giro scelto per sé. Deve rispettare il numero delle postazioni di tiro, le dimensioni dei bersagli e la distanza di tiro.

**4A.** La posizione del punto di tiro sarà materializzata da 1 o 3 picchetti (se l'organizzatore desidera modificare l'angolo di tiro in caso di gara con 3 anelli) posti alla stessa distanza del bersaglio con una tolleranza di 50 cm. Rispetto ai valori riportati di seguito. I picchetti che indicano i punti di tiro non saranno più alti di 25 cm (da terra) per non ostacolare i tiratori durante il loro movimento (soprattutto per i lanciatori). L'organizzatore sorveglierà il punto di tiro (sia) in piedi per non trattenere nessun tiratore (mancino o destro). Affinché ogni tiratore abbia lo spazio necessario per eseguire il suo lancio (in particolare per il lanciatore), verrà creato uno spazio libero di 1,5 m. dietro il picchetto. Durante il lancio, il tiratore deve avere un piede a contatto con il punto di tiro (mai prima del picchetto) e rimanere arretrato rispetto a questo.

**4B.** Il tiro sarà effettuato su bersagli di colore neutro divisi in cinque zone concentriche che valgono rispettivamente dall'esterno verso il centro: 1, 2, 3, 4 e 5 punti. Queste zone concentriche saranno decorate da una figurazione animale ornata da una figurazione animale, che presenta il gioco, con un valore simbolico. Il centro di ogni bersaglio è chiaramente indicato da un piccolo disco di colore contrastante. I limiti delle zone concentriche sono indicati da una semplice linea. L'intera superficie dei cerchi del bersaglio sarà visibile dal punto di tiro. L'organizzatore dovrà controllare che non vi

siano vegetazioni o ostacoli che possano disturbare il volo del proiettile entro un raggio di 2 m. dal bersaglio.

**4C.** Il tabellone sottostante indica le distanze di tiro. I bambini devono sparare vicino a un punto di tiro più vicino al bersaglio:

Distanza Adulti	Distanza Bambini	Diametro dei cerchi sui bersagli				
		Zona 1 PT	Zona 2 PTS	Zona 3 PTS	Zona 4 PTS	Zona 5 PTS
8 m	8 m	40 cm	32 cm	24 cm	16 cm	8 cm
10 m	9 m	50 cm	40 cm	30 cm	20 cm	10 cm
12 m	10 m	60 cm	48 cm	36 cm	24 cm	12 cm
14 m	11 m	70 cm	56 cm	42 cm	28 cm	14 cm
16 m	12 m	80 cm	64 cm	48 cm	32 cm	16 cm
18 m	13 m	90 cm	72 cm	54 cm	36 cm	18 cm
20 m	14 m	100 cm	80 cm	60 cm	40 cm	20 cm
22 m	15 m	110 cm	88 cm	66 cm	44 cm	22 cm
24 m	16 m	120 cm	96 cm	72 cm	48 cm	24 cm
26 m	17 m	130 cm	104 cm	78 cm	52 cm	26 cm

**4D.** Il punteggio di ogni concorrente per ogni tiro sarà scritto su un foglio di contabilità specifico. In questi fogli di conto devono essere specificati per ogni persona il suo cognome, nome e la sua categoria (H (uomini) o F (donne) E (bambini) o HC (fuori concorso)). Tutti i bambini che non hanno compiuto 14 anni al primo gennaio dell'anno in corso concorrono nella categoria bambini. Saranno considerati validi solo i proiettili conficcati nel bersaglio. Un colpo che tocchi o tagli una linea che separa due zone darà il punteggio più alto.

I rimbalzi durante il volo del proiettile su qualsiasi oggetto saranno considerati accettabili. Il risultato per un proiettile rimbalzato si calcherà allo stesso modo che per un tiro normale. Il concorrente che dal proiettile attraversa completamente il bersaglio senza che il risultato sia certo ricomincerà il suo tiro.

Il punteggio per ogni gara sarà calcolato come segue:

$$\frac{\text{totale dei proiettili nel bersaglio}}{\text{totale dei proiettili ordinati}} \times \frac{\text{totale punti ottenuti}}{\text{totale punti massimi}} \times 100$$

Example: if a competitor place 20 projectiles on the targets and thus gets a total of 90 points, he will the following score:

$$\frac{20}{30} \times \frac{90}{150} \times 100 = 40$$

**5. Sicurezza sul circuito:** L'organizzatore deve organizzare la sua gara in modo da garantire la massima sicurezza per i concorrenti e gli spettatori. I concorrenti devono vigilare. Se c'è il minimo dubbio, il concorrente si astiene dal tirare.

Con la propria firma sul modulo di iscrizione, che è obbligatoria, ogni partecipante ammette la piena responsabilità per eventuali danni a persone o cose derivanti dalla sua partecipazione alla gara. Ogni

partecipante a meno di una gara del campionato deve essere coperto da un'assicurazione contro terzi che copra il rischio di incidenti inerenti alla pratica delle armi da tiro (arco e lancia).

I partecipanti minorenni devono fornire una dichiarazione firmata da un genitore o da un tutore che attesti che, in caso di danni a persone o cose derivanti dalla sua partecipazione, il genitore o il tutore si assume la piena responsabilità.

**6. Raggruppamento:** ogni gruppo deve essere composto da (minimo) a 8 (massimo) concorrenti. I gruppi sono selezionati per sorteggio. La composizione di ogni gruppo potrà essere sorteggiata, se necessario, per creare una diversità di persone durante le diverse gare del campionato. Se il numero di tiratori è elevato (>80), l'organizzatore può aumentare il numero di persone per gruppo per consentire una buona ripartizione dei tiratori lungo il percorso ed evitare l'ingorgo.

**7. Giudizio:** Il giudizio sarà effettuato dai membri di ciascun gruppo, che in caso di rivalità, si controlleranno reciprocamente. In caso di controversia, sarà l'organizzatore a decidere. La sua decisione sarà irrevocabile.

**8. Classificazione:** Ogni gara del Campionato Europeo di Armi Preistoriche avrà una classifica per ogni gara e per ogni categoria (uomo, donna e bambino). La classifica generale del Campionato Europeo di Armi Preistoriche sarà calcolata sulla media dei tre migliori risultati ottenuti da ogni partecipante per ogni gara e per ogni categoria.

Per stabilire le classifiche dei turni e le classifiche generali annuali, si chiede ai concorrenti di menzionare i loro nomi e cognomi completi (evitando i soprannomi e le abbreviazioni) sui fogli di conteggio. Questi file di conteggio di tutte le squadre e di tutti gli eventi (arco, fioretto, Isac) saranno conservati dall'organizzatore dell'evento fino alla fine del campionato in corso. Le classifiche di ogni prova saranno trasmesse alla segreteria del campionato entro 2 settimane dall'evento. La segreteria del campionato trasmetterà queste classifiche via e-mail a tutti i partecipanti in modo che possano controllare i risultati. Eventuali errori o imprecisioni saranno segnalati via e-mail alla segreteria del campionato entro un termine massimo di 2 settimane dalla ricezione da parte dei concorrenti. Se necessario, la segreteria del campionato si metterà in contatto con l'organizzatore della manica per procedere ai controlli e alle correzioni.

**9. Partecipazione:** La partecipazione al Campionato Europeo di Armi Preistoriche implica il pieno accordo con il presente regolamento. Le decisioni della giuria sono inappellabili.

**10. Disposizioni:** Il comitato organizzatore che, per motivi locali, volesse suggerire delle modifiche al presente regolamento, dovrà darne comunicazione alla segreteria del campionato, scrivendo chiaramente nella cartellina di invito inviata al concorrente.

**11. L'organizzatore** è libero di proporre altri concorsi particolari (ad esempio, il concorso internazionale di precisione per lanciatori di lance organizzato dalla World Archery Association). Il concorrente dovrà fornire il materiale necessario, come definito dall'organizzatore nella cartella d'invito per il concorso in questione.