

## Campionato Nazionale Arco storico

FIARC

22-LAM

### Regolamento

EDIZ. 01 07/03/26

#### **FINALITÀ DELLA LAM - LEGA ARCIERI MEDIEVALI**

Tutte le manifestazioni patrocinate FIARC tramite la sua associata 22-L.A.M. - Lega Arcieri Medievali (nel seguito 22-LAM) perseguono la finalità di rappresentare uno spaccato del Medioevo, al di là dei tornei arcieristici organizzati, mediante eventi concomitanti e/o di contorno che riconducano alla vita ed agli usi e costumi di quel periodo: balli, combattimenti, mostre, dibattiti, convegni, visite guidate e dimostrazioni di artigianato.

Lo scopo è quello di dare corpo a tutte le anime della LAM, coinvolgendo coloro che, a qualsiasi titolo, amano e si occupano di rievocare questo periodo storico anche esaltando le peculiarità locali, magari con le eccellenze e doti degli stessi iscritti alla Lega.

Nel contempo ed in pari misura la volontà della LAM è quella di vivere e far vivere ai partecipanti momenti d'insieme nella migliore condivisione di intenti all'interno di gare arcieristiche nel rigoroso rispetto delle presenti e semplici regole di sicurezza, rispetto filologico di materiali e vestiario, spirito sportivo senza dimenticare lo spirito ludico che caratterizza la Lega.

Per queste motivazioni è stato redatto il presente regolamento, che potrà essere oggetto di modifiche da parte del Consiglio Direttivo secondo le necessità, quale riferimento di poche e semplici regole applicabili ad ogni figura partecipante agli eventi comunque dagli iscritti alla Lega.

## ISCRIZIONI IN 22-LAM ED AL CAMPIONATO NAZIONALE FIARC

### 1- REQUISITI DEI PARTECIPANTI

Potranno partecipare agli eventi 22-LAM gli **Arceri** abilitati al tiro con l'arco tramite un corso regolarmente tenuto da istruttori e responsabili accreditati ed iscritti alla FIARC in qualsiasi compagnia. Coloro che si iscriveranno alla FIARC tramite la compagnia 22-LAM potranno giovare della tessera speciale a 35 euro che comprende anche 2 gare 3D nel bosco appartenenti al campionato italiano FIARC. Potranno partecipare senza limitazioni a tutte le gare storiche in calendario.

I ragazzi/e minorenni saranno esenti dal pagamento della tessera FIARC, questa verrà pagata dalla compagnia 22-LAM (Per l'anno 2026/'27)

E obbligatorio che i partecipanti posseggano un certificato medico di sana e robusta costituzione o medico/sportivo regolarmente registrato sulla tessera FIARC. (FIARC PASS)

NON ARCERI

*CHI NON E' ARCERE PUO' COMUNQUE ISCRIVERSI ALLA 22 LAM COME FIGURANTE O ACCOMPAGNATORE.*

*A QUESTE FIGURE VERRA' RISERVATA UNA ISCRIZIONE ALLA LAM CON ANNESSA ASSICURAZIONE AD UN COSTO DI 20 EURO, TRAMITE L'ISCRIZIONE ALL' A.S.I ( al momento non e richiesto nessun certificato medico)*

### 2- ASSICURAZIONI ARCERI

L'iscrizione alla 22-LAM comporta anche l'attivazione di polizza Assicurativa FIARC contro terzi e per danni personali.

L'assicurazione della FIARC copre tutte le gare di calendario tramite il suo patrocinio che estende la copertura alle compagnie organizzatrice, anche tramite la collaborazione della 22-LAM che controlla e coordina tutte le gare in calendario.

Prima della gara si dovranno fare gli adeguati controlli di sicurezza da parte di capicaccia unitamente a maestri d'arco e organizzatori locali.

Dovranno essere riportate per iscritto su una tabella le note di ogni piazzola. (Totem)

Il capocaccia ha il potere di richiedere modifiche o miglioramenti sulla sicurezza.

Le iscrizioni per l'anno 2026 si aprono eccezionalmente il 15 gennaio 2026

Si chiuderanno il **15 giugno 2026**

La quota di iscrizione è di € 35,00 per gli adulti

**GRATIS PER I MINORENNI.**

Le iscrizioni per gli ORGANIZZATORI DEGLI EVENTI dovranno pervenire ENTRO IL **31/03/2026** CONGIUNTAMENTE ALLA COMUNICAZIONE DELLA DATA E DEL LUOGO DELL'EVENTO. **LE DATE INSERITE IN CALENDARIO DOPO IL 31/03/2026 SARANNO AMICHEVOLI.**

Per le iscrizioni, devono pervenire obbligatoriamente alla segreteria o presidenza 22-LAM con il modulo predisposto, compilato in ogni sua parte e firmato, allegando copia del bonifico per il versamento della quota annuale come indicata in appendice finale, istanza che verrà vagliata al fine del rilascio della tessera FIARC annuale avente validità fino al 31.12.26 di ogni anno e da esibirsi ad ogni evento organizzato se richiesto dagli organizzatori.

Gli accompagnatori possono partecipare a tutte le manifestazioni LAM anche se non iscritti, previa prenotazione e pagamento delle relative quote, se vorranno fare parte anche del pranzo, esclusivamente a condizione che vi sia capienza e gli organizzatori concedano l'autorizzazione in tale senso.

Le iscrizioni agli eventi LAM **dovranno pervenire per iscritto entro i 30 giorni prima della data di svolgimento dello stesso, indirizzandole direttamente agli Organizzatori**, termine che potrà subire variazioni in tutti quei casi particolari e per validi motivi di necessità o urgenza

Si raccomanda l'uso del **Modulo di iscrizione** (Univoco per tutti), compilato in tutte le sue parti indicando numeri di tessera, tipo di arco, categoria, abbinamenti, Intolleranze/ Allergie e n°/tipologia di accompagnatori eventuali, corredato dal bonifico delle somme complessive dovute. La mancanza della compilazione del modulo o l'utilizzo di un'altro modulo renderà nulla l'iscrizione.

Di norma non è consentito iscriversi il giorno stesso dell'evento a meno che l'arciere sia già iscritto in LAM/FIARC e vi sia capienza e disponibilità degli organizzatori ad accettare tale istanza, a loro insindacabile giudizio, purché tale situazione non comporti ritardi nel regolare andamento della gara.

## CAMPIONATO ITALIANO

Gli organizzatori degli eventi, dal momento in cui daranno indicazione alla segreteria LAM della data della loro manifestazione, dovranno essere certi di essere a posto di tutto quello che necessita a livello organizzativo; **Permessi - Logistica** nonché sul tipo di **accoglienza** che si vuol proporre, per un pasto che sia dignitoso anche nel modo di servirlo.

Gli Organizzatori, per l'evento dovranno utilizzare esclusivamente il foglio Excel che verrà inviato dalla segreteria ogni volta, dovranno inoltre annotare tutti i dati necessari dei partecipanti creando, UN ELENCO PRE-GARE che dovrà essere inviato ogni volta alla segreteria per il controllo dei dati.

La Classifica, stilata alla fine della gara, verrà riportata su apposito foglio Excel, compilandola in tutte le sue parti (n° tessera - Arciere - tipologia arco - ecc.) inviato anch'esso ogni volta dalla segreteria LAM. Il modulo dovrà essere inviato entro due giorni alla segreteria LAM. Verranno in seguito pubblicate nel sito 22/LAM e FIARC.

Si raccomanda per quanto possibile di non sovrapporre la data delle gare/manifestazione ad alte, suggerendo agli organizzatori, se possibile di confrontarsi e magari riuscire a trovare un accordo.

LE rettifiche delle date messe a calendario, dovranno essere tempestivamente comunicate alla segreteria LAM, per poter essere divulgate agli altri gruppi.

## GESTIONE TORNEI E PUNTEGGI

### a) ORGANIZZAZIONE DEI TORNEI

= L'**ORGANIZZATORE** che si appresta a fare per la prima volta l'evento, DEVE ESSERE AFFIANCATO FATTIVAMENTE DA PERSONE ESPERTE CHE HANNO GIA' ORGANIZZATO EVENTI IN LAM E PREVIO ANTICIPATO CONSULTO CON LA SEGRETERIA/PRESIDENZA

SI CONSIGLIA LA PRESENZA DI UNA AMBULANZA CON PERSONALE MEDICO PRESENTE ALLA MANIFESTAZIONE, SE IL PRESIDIO MEDICO NON E' PRESENTE NELLA CITTA' ORGHANIZZATRICE O ENTRO 20KM.

Gli organizzatori dovranno progettare e realizzare un percorso di gara consono alle caratteristiche del luogo, privilegiando tragitti accettabili e, quando possibile, aperti agli arcieri

disabili, quindi con postazioni di tiro sicure e facilmente accessibili in ogni condizione atmosferica.

Deve essere garantito un minimo di logistica ricettiva di accoglienza: bagni, spogliatoi divisi per uomini e donne, consumo pranzo al coperto o alternativa pronta in caso di maltempo.

Altresì è importante rispettare gli orari e favorire un clima di cordialità per consentire a tutti una partecipazione gradevole e non troppo faticosa.

NORME PRE-GARA: ad iscrizione chiuse (*una settimana prima della data dell'evento*), si dovrà inviare alla segreteria LAM, L' ELENCO PRE-GARA dei partecipanti con il relativo numero di tessera per un primo controllo della veridicità dei dati trasmessi.

NORME DOPO-GARA: DOPO E NON OLTRE DUE GIORNI DALL'AVVENUTO EVENTO, invio del modulo Classifica (inviato in precedenza dalla segreteria) compilato in tutte le sue parti e gli Score firmati dagli arcieri, dovranno pervenire alla segreteria.

Inviare alla segreteria LAM articoli e foto dell'evento, per la pubblicazione sui vari social.

## **b) PIAZZOLE**

Ogni torneo dovrà essere costituito da un minimo di **12 ed un massimo di 15** piazzole, con un NUMERO TOTALE di **60 frecce TIRATE A FINE GARA** Ad esclusione del *Campionato Italiano per singolo arciere*, per il quale il numero massimo di piazzole potrà essere esteso fino a **22** (su richiesta degli organizzatori in ragione dell'alto numero di partecipanti). MA SEMPRE CON UN MASSIMO DI 60 FRECCHE TIRATE A FINE GARA NEL SUO COMPLESSO (QUESTO PER RENDERE TUTTE LE GARE COMPARABILI AL FINE DELLA CLASSIFICA TOTALE E DEI PUNTI SOMMATI

QUINDI, Anche in questo caso essendo *Prova valevole per il campionato italiano LAM*, saranno considerate 60 frecce suddivise per 15 o PIU' piazzole (contraddistinte in precedenza dall'organizzazione), EVENTUALI restanti piazzole varranno solo per determinare la classifica di gara per accedere alla fase finale del collare di San Marino.

*Al campionato per singolo arciere possono partecipare tutti gli arcieri di qualunque federazione o associazione, l'organizzazione provvede ad assicurare l'evento in generale. Tutti possono vincere il collare di SAN MARINO tramite la fase finale in cava balestrieri con la consueta procedura.*

\_ Per ogni piazzola il tiro è in coppia, è ammesso massimo 1 piazzola dove il tiro è singolo (a discrezione dell'organizzazione).

\_ Per gli UNDER il tiro è in avvicinamento, ovvero tirano per ultimi.

\_ Per le gare di campionato vengono ammessi MAX 12 Arcieri per piazzola, ovvero massimo 180 arcieri per gara. Nel caso in cui l'organizzazione non avesse una recettività tale, da ospitare tutti gli arcieri, nell'invito alla gara potrà inserire un numero chiuso di arcieri.

Se per motivi di forza maggiore l'organizzazione non riuscisse a rispettare i punti sopracitati, dovrà (tramite una documentazione) comunicarlo al direttivo, che vaglierà se necessario, una soluzione alternativa, ed in via del tutto eccezionale, modificare solo per quell'evento alcuni punti. Fermo restando che non venga a meno la sicurezza nella piazzola o nella gara.

**PIAZZOLA SPECIALE** una delle piazzole dovrà essere a libera interpretazione anche utilizzando strumenti o armi, *Medievali anche diverse da arco e frecce* (lancia, balestra, fionda, tiro alla bandiera, tiro veloce, tiro dinamico, ecc.)

### **DISTANZE DI TIRO**

Le distanze di tiro non devono superare i 20 metri con una tolleranza del 20% sui bersagli presenti: all'interno di tale percentuale potranno essere posizionati a distanze maggiori, comunque mai oltre i 30 metri per favorire anche il tiro degli under 10.

5 piazzole con distanze che vanno da 7 a 10 metri

8 piazzole con distanze che vanno da 10 a 15 metri

2 piazzole con distanze che vanno da 15 a 20 metri

piazzola speciale da 10 a 30 metri

**(posizionare in uno dei tre gruppi sopradescritti)**

### e) **TIPOLOGIA BERSAGLI**

I bersagli dovranno essere realizzati in modo da potere resistere al deterioramento dei tiri per tutta la durata del torneo, evitando l'uso di carta comune (per quanto possibile) a favore di quella telata (visuali commerciali), comunque predisponendo un numero di rimpiazzi sufficienti per consentire a tutti un tiro uniforme ed evitare difficili individuazioni dei punti di impatto rispetto ai bordi e le conseguenti assegnazioni del punteggio.

La realizzazione dei bersagli deve garantire solidità sia dei supporti (cavalletti, paglioni, sagome, reti/pannelli batti freccia) che la funzionalità dei meccanismi mobili eventualmente utilizzati, evitando parti metalliche esposte che sono spesso causa di rottura o deviazione delle frecce, quindi ricorrendo ad idonee protezioni in legno/gomma.

Nei bersagli in oscillazione non si deve tener conto del tempo per gli Under 10 in quanto possono avere più difficoltà nell'incoccare le frecce e non devono essere pressati dalla fretta.

Se il tempo si prende con una clessidra, questa non deve essere messa in discussione.

Gli Arcieri sulla linea di tiro dovranno restare il tempo necessario per scoccare la/e freccia/e e fino a quando anche l'altro arciere non ha finito di tirare, in ogni caso non più di due minuti per piazzola.

I bersagli dovranno, nel limite del possibile, rappresentare nelle fattezze e nei disegni l'iconografia medievale che si intende rappresentare, dando priorità alla semplicità e chiarezza dei punti da colpire. Nel limite del possibile, se il bersaglio rappresenta un evento - un oggetto

o un qualsiasi fatto riconducibile al medioevo, dare una piccola descrizione, in modo da unire il gioco alla cultura.

Sono consentite **sagome 3D** nel limite del 20% dei bersagli presenti, nelle quali devono essere ben evidenti i limiti degli spot se valutati nei punteggi.

Sono consentite **bersagli in movimento** nel limite del 20% dei bersagli presenti, nelle quali devono essere ben evidenti i limiti degli spot se valutati nei punteggi.

Per ridurre al minimo eventuali contestazioni per l'anno 2026/'27 si richiede la bordatura metallica almeno per delimitare la zona dello SPOT. (bordatura metallica di adeguato spessore per evitare, il più possibile la deformazione con l'eventuale impatto delle punte)

### **PUNTEGGI PIAZZOLE ... SEMPRE ED IN TUTTE LE GARE , UGUALI**

Per velocizzare e rendere la gara più vivace, in termini di punteggio, i punti saranno i seguenti;

10 Punti SPOT ( parte contornata con bordatura metallica)

5 Punti Area adiacente ( non obbligatoriamente bordata in metallo)

### **PER IL CONTEGGIO DEI PUNTI CONSEGUITI SUL CAMPO VALGONO LE SEGUENTI REGOLE:**

- **freccia che colpisce il bersaglio e cade subito SI PUO RITIRARE ;**
- **freccia che ATTRAVERSA IL BERSAGLIO PUNTO VALIDO.** Chiaro è che i bersagli dovranno essere fatti in modo tale che ciò non succeda ovvero devono avere, subito dietro il bersaglio che può essere "trapassato" (fascine, ceri, ecc.) una protezione per permettere alla freccia di rimanere infilzata e così non avere dubbi sulla validità del punto (es. pannelli o paglioncini);
- **freccia che cade a seguito di successivo tiro PUNTO VALIDO SE SI SAPEVA QUALE PUNTO AVEVEA COLPITO;**
- **freccia che colpisce la cocca di una freccia già a bersaglio e rimane infilzata, PUNTO VALIDO;**
- Se nella linea di tiro nell'incoccare una freccia questa cade a terra, si ripete l'operazione;
- Se la **freccia interrompe** la linea di divisione tra due punteggi semplicemente disegnata e non bordata da metallo, **il punteggio da considerarsi utile è quello superiore (V. esempio a pagina seguente);**

### **NOTE GENERALI**

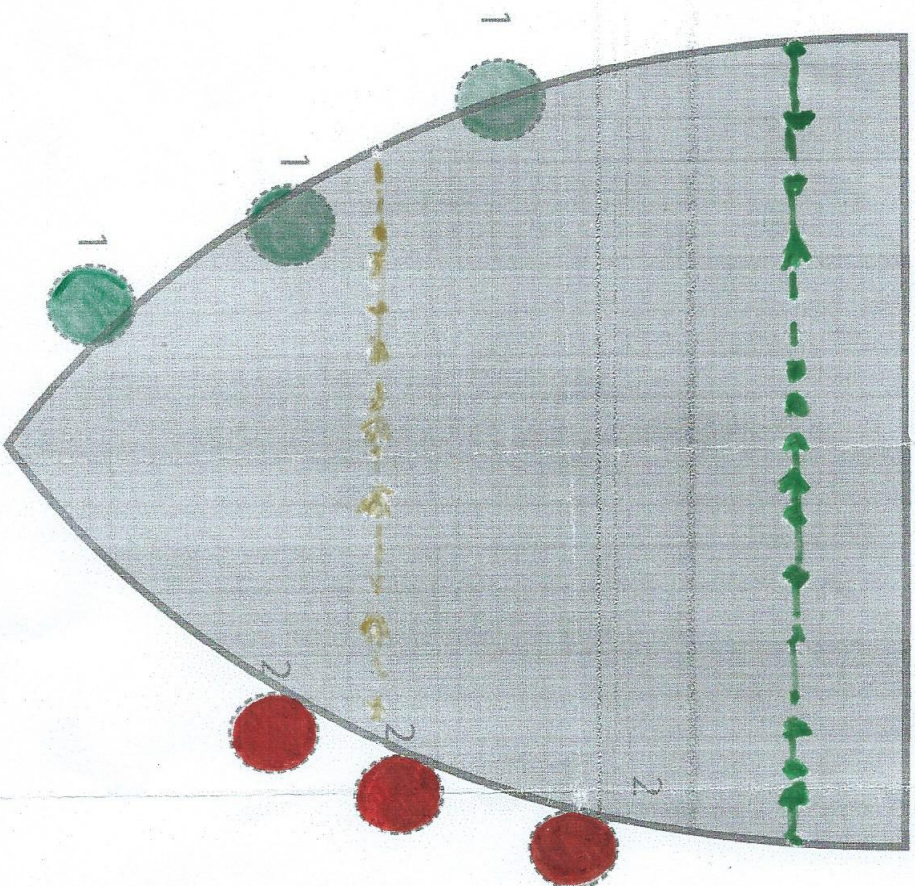
- Se per cause non dipendenti dagli organizzatori, meteo etc. non fosse possibile effettuare il torneo ma, gli organizzatori di comune accordo con tutti i maestri d'arco presenti

decidessero di fare il la gara ugualmente al coperto con un minimo di 7 o più piazzole, va chiamato il presidente nazionale (che è sempre raggiungibile) e qualora i maestri d'arco gli organizzatori ed il presidente ritenessero che le piazzole (minimo 7) saranno comunque in sicurezza, si potrà dare inizio al torneo, che sarà ritenuto valido per campionato. In base alle piazzole e la loro sicurezza, si deciderà se fare due giri o tirare più di 4 frecce per bersaglio.

- Le postazioni di tiro dovranno essere opportunamente segnalate da picchetti e/o sistemi chiaramente identificabili installati alle distanze prefissate secondo il seguente criterio: adulti ed under 17 punto più distante Giallo, under 14 più vicino al bersaglio Rosso, under 10 ancora più vicino Blu.
- Descrizione Piazzola. In ogni piazzola dovrà essere presente la foto con descrizione del bersaglio, dove dovranno essere descritti i punti da colpire ed i relativi punteggi. Numero di piazzola e il cellulare di un responsabile di gara. Una copia dello stesso deve essere presente anche dietro il bersaglio, per ricordare meglio i punteggi.
- Oltrepassare la linea di tiro (Picchetto) prima di aver eseguito il proprio turno di tiro, l'arciere perderà il proprio turno di tiro con punteggio di piazzola "0".
- Le Pattuglie dovranno rispettare l'ordine delle piazzole come riportate nelle loro tabelle . Per evitare Problemi di organizzazione e intoppi E' FATTO DIVIETO DI NON SALTARE LE PIAZZOLE. Nel caso di problemi di Tappi o altre problematiche di gara, contattare il responsabile di gara.



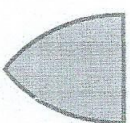
## COME VALE LA LINEA DI CONTORNO DEI BERSAGLI



Freccia  
VALIDA



Freccia  
NON VALIDA

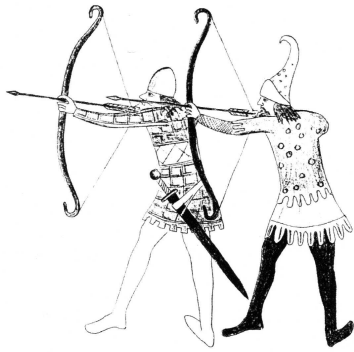


Bersaglio

A- Se si colpisce l'interno del bersaglio il punto è buono (quando le frecce entrano nel bersaglio come le frecce n.1 a sinistra) Quindi la freccia deve toccare ANCHE la parte interna colorata del bersaglio.

B- Se le frecce toccano SOLO LA LINEA di contorno ma NON TOCCANO IL COLORE INTERNO allora il punto NON E' VALIDO (esempio le frecce n.2 a destra).





## PUNTEGGI per il Campionato Nazionale

I punteggi del Campionato LAM saranno attribuiti secondo la seguente modalita'

Considerando che in ogni gara di campionato o valedoli per lo stesso, si tireranno 60 frecce, con punteggi unificati **10pt. SPOT - 5 pt. Sagoma**, in modo tale che tutti gli arcieri abbiano le stesse possibilità, indipendentemente dal numero dei partecipanti alla gara.

### A FINE CAMPIONATO

Verranno sommati i **migliori 3 punteggi** di ogni partecipante al campionato

SEMPLICE !!!

#### g) MODALITÀ DI TIRO E NUMERO DI FRECCHE

- STABILITO CHE LA ZEPPA NELL'ARCO NON DEVE SUPERARE IL DIAMETRO DELLA FRECCIA:

Il tiro ammissibile è di tipo istintivo o naturale, con la tecnica infradito, quindi con la mano che si posiziona con l'uso a due o tre dita, rispettivamente con: indice al di sopra della cocca, medio e anulare (facoltativo nella tecnica a tre dita) al di sotto, mentre pollice e mignolo si annullano toccandosi. E' consentito l'utilizzo del guantino o della patella a protezione delle dita purché di materiali naturali (pelle, cuoio).

Nell'arco orientale è consentito il tiro con l'anello e l'utilizzo di tecniche alternative nell'aggancio della corda, proprie della tradizione Asiatica - Orientale - Bizantina - Mongola (ad esempio: indice - pollice), inclusa tecnica all'europea.

Sono vietati i seguenti comportamenti:

- agganciare immediatamente sotto l'occhio, il punto di ancoraggio della cocca deve essere effettuato al di sotto dello zigomo;
- caricare l'arco (quando si incocca la freccia) con il movimento dall'alto in basso: è pericoloso per la sicurezza.

Dalle rispettive posizioni in piazzola tireranno contemporaneamente due arcieri secondo l'ordine di chiamata del maestro d'arco, posizionati in modo da risultare equidistanti rispetto al bersaglio e ad una distanza non superiore ad un metro dal picchetto di riferimento, quindi evitando situazioni di favoritismo nei confronti di alcuni.

Durante il torneo, se una pattuglia arriva al proprio punto tiro e trova ancora arcieri intenti a scoccare le frecce, la stessa si manterrà ad una distanza di cortesia onde non disturbare chi effettua i tiri.

Si potranno scoccare 3 - 4 O PIU frecce per ogni bersaglio secondo le indicazioni riportate in foglio descrittivo (totem).

## **h) SVOLGIMENTO GARA**

I maestri d'arco UNITAMENTE AL CAPOCACCIA FIARC identificati nel torneo, unitamente agli organizzatori, effettueranno prima dell'inizio della gara un sopralluogo di verifica delle postazioni di tiro e dei bersagli e, qualora risultassero condizioni difformi rispetto al presente regolamento (soprattutto per la sicurezza), postazione e bersaglio saranno da annullare o da modificare affinché garantiscano i requisiti previsti, quando ciò sia attuabile.

Una volta formati i gruppi di piazzola e prima dell'inizio dei tiri i maestri d'arco controlleranno sia gli abiti che le armi per verificare che siano consoni alla manifestazione medievale e quindi dare il benestare per la partecipazione, inoltre controlleranno l'esatto numero di tessera e l'esatta categoria di appartenenza segnata nelle tabelle.

Ogni pattuglia non dovrà essere formata da più di 4 (quattro) arcieri della stessa Compagnia, salvo nuclei familiari, e gli abbinamenti dovranno essere comunicati all'atto dell'iscrizione, non il giorno stesso della manifestazione.

In ogni gruppo dovranno essere presenti due marcatori appartenenti a Compagnie diverse.

In caso di rottura dell'arco o di altra parte di esso è ammesso l'eventuale cambio di tipologia di arco solo e soltanto prima dell'inizio della gara con correzione da parte del maestro d'arco e dei marcatori in entrambi gli score. Resta inteso che automaticamente cambiando la tipologia di arco in quel torneo si andrà a far parte anche della classifica corrispondente.

È buona abitudine, durante la gara, controllare periodicamente la corrispondenza dei punteggi sulle tabelle per evitare errori e, al termine del torneo, effettuare un ulteriore controllo con il maestro d'arco, controfirmarle da parte di tutti i componenti del gruppo come da schema e consegnarle all'organizzazione. Da quel momento in poi le tabelle non potranno essere più modificate.

= SI RIBADISCE, E NON SI TRANSIGE, CHE SCORE FIRMATO E' SCORE CONFERMATO

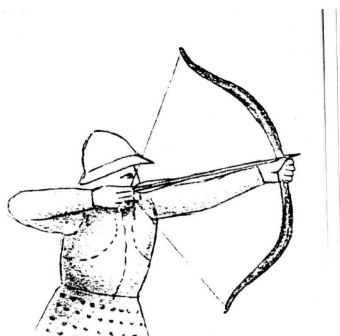
A TAL RIGUARDO PRIMA DELLE PREMIAZIONI ESPORRE LE CLASSIFICHE DEL TORNEO E, COMUNQUE, ALL'ATTO DELLE PREMIAZIONI, DIRE I PUNTI OTTENUTI DAI PRIMI TRE CLASSIFICATI DI OGNI CATEGORIA.

= NON SI ACCETTANO CONTESTAZIONI DOPO L'EVENTO MA, SE POI, VI FOSSE UN ERRORE IN SEGUITO ALLA STIPULA DELLE CLASSIFICHE E QUINDI L'ERRORE E' FATTO DA CHI LE REDIGE A LIVELLO NAZIONALE, SARA' LO STESSO A PORVI RIMEDIO INTERVENENDO COME DI DOVERE

= Se l'errore invece è imputabile al mancato controllo da parte del maestro d'arco, questo sarà come prima volta ammonito e al secondo errore sarà privato della qualifica di maestro d'arco.

Alla fine del torneo si dovranno svolgere le relative premiazioni durante o alla fine del pranzo secondo le possibilità dei casi e come previsto dagli organizzatori.

## MATERIALI, VESTIARIO, NORME DI COMPORTAMENTO



## ARCHI

### ➤ ARCO STORICO

Si intende l'arco costruito utilizzando esclusivamente legno o fibra naturale, anche composito, non ricoperto e quindi totalmente a vista, non devono presentare le cosiddette "finestre" sull'impugnatura (riser) mentre sono permessi l'ausilio della "ZEPPA" MA QUESTA NON DEVE SUPERARE IL DIAMETRO DELLA FRECCIA o di un giro di pelle o cordino sull'impugnatura.

### ➤ ARCHI DI FOGGIA STORICA CON FINESTRA

Si intende l'arco (longbow, compositi, riflessi, e gli orientali) costruito con l'ausilio di fibre sintetiche e che presenta la cosiddetta "finestra" sull'impugnatura (riser), ovvero l'incavo e/o svasatura riportata su uno dei due lati (fianchi) dell'impugnatura, maggiore dell'altro, tale da comportare uno spostamento del "center shot" verso l'asse immaginario del piano di

scorrimento della corda e l'appoggio della freccia direttamente intagliato nella parte restante del riser.

## ➤ **ARCHI DI FOGGIA STORICA SENZA FINESTRA**

Si intende l'arco (longbow, compositi, riflessi, e gli orientali) costruito con l'ausilio di fibre sintetiche e che NON presenta la cosiddetta "finestra" sull'impugnatura (riser). E' concesso l'ausilio della semplice "zeppa".

### DISPOSIZIONI E DEFINIZIONI PER TUTTE LE CATEGORIE DI ARCHI

Non sono accettati gli smorzatori;

Non sono ammessi punti di mira o simboli sulla faccia interna dell'arco che si possano prestare a tale scopo;

- **LA LEGATURA E' AMMESSA PURCHE' SIA FUNZIONALE ALLA STRUTTURA DELL'ARCO E CHE NON SIA RICONDUCEBILE A SISTEMI DI MIRA (la funzionalità della legatura e' individuata con spessori di almeno 5/6 cm . Spessori inferiori saranno ritenuti sistemi di mira e quindi non ammessi. parimenti non sono ammesse legature di qualsiasi spessore effettuate con filati , colori diversi . )**
- E' vietato tirare senza arrivare al massimo allungo specifico dell'arciere (smorzatura d'allungo);
- E' vietato l'utilizzo dei porta frecce applicabili sull'arco e la detenzione delle frecce sul riser;
- Per la sicurezza personale la corda può essere di qualunque materiale;
- Per quanto riguarda i long-bow si intende un arco ricoperto in fibra che presenti un unico raggio di curvatura e con impugnatura non estremamente anatomica (si predilige l'arco dritto, la cui corda deve avere un unico punto di incocco formato da uno o due riferimenti per fissare la cocca);
- Non sono ammessi archi olimpici , né archi cosiddetti monolitici "da caccia" e/o dicasi anche arco ricurvo con impugnatura anatomica, né take down o archi scuola.
- Non è ammesso l'arco giapponese



## FRECCE

Sono consentite frecce realizzate con i seguenti materiali:

- aste in legno o bambù, vietate aste in alluminio o altro materiale sintetico o moderno; vietati segni di riferimento sulle aste come supporto per l'allungo o la mira;
- punte in ferro (assolutamente vietate punte in ottone e Quadrelle di qualsiasi foggia o similari).
- impennaggio naturale, colorazioni tenui e non fluorescenti, di forma scudata, parabolica o doppia parabola e di misura (larghezza e lunghezza) standard commerciale; vietate penne naturali intere, alette di plastica e flu-flu; al fine di evitare scambi di frecce di uguale fattura ed impennaggio ogni arciere dovrà personalizzare le proprie frecce con una sigla, un colore o altro in prossimità dell'impennaggio o della cocca;
- cocca incisa sull'asta, in osso, corno, legno, anche riportate, **Obbligatoria** la legatura in prossimità dell'intaglio; vietate cocche in plastica.



## VESTIARIO

Nel rispetto dell'iconografia del Medioevo il vestiario deve rappresentare, di norma, il periodo rappresentato dall'Associazione, dal copricapo fino alla calzatura, inclusi gli accessori.

➤ Per le signore in abito femminile:

\_ Non sono ammesse camicie al ginocchio, ne spacchi laterali che mostrino le gambe nude.

La lunghezza degli abiti femminili era fino alla caviglia, per abiti si intende il veste (indossata sopra la camicia)

- Le manica lunga della camicia, può essere girata su se stessa fino a tre quarti del braccio, mentre la veste può essere a giro, mentre se ha le maniche, possono essere rimosse dai lacci che le tengono legate alla spalla della veste.
- Sono vietati trucchi troppo pesanti e unghie smaltate con colori forti e capelli con tinture fluorescenti;
- Sono sconsigliati abiti 'di foggia maschile' se non in casi eccezionali e riconducibili a motivazioni di ricostruzione filologica.

➤ Per gli uomini:

- Non sono ammesse camice al ginocchio se non si indossano le calza braga o pantalone liscio privo di tasche - cerniere e rifiniture moderne.
- Non sono ammessi collant o calzamaglia
- La camicia deve essere provvista di manica che, al bisogno, potrà essere arrotolata a tre quarti;

➤ Per tutti:

- sono ammesse calzature risuolate in gomma (per la sicurezza) ma non oltre al centimetro di spessore e possibilmente senza tacco (non presente nel medioevo); vietate calzature infradito qualunque esse siano e con cerniera lampo. Non ammesse scarpe ricoperte da Juta.
- sono ammessi occhiali da vista non di tipo fotocromatico a meno che non siano da vista con relativa attestazione medica da portare sempre con sé; vietati occhiali da sole sempre;
- i cellulari durante le manifestazioni dovranno essere spenti o messi in opzione silenziosa;
- vietati orologi, cellulari e dispositivi di foggia moderna o fantasy, le bottiglie di bevande in plastica vanno conservate in involucri naturali (pelle, stoffa) e non lasciati in vista;
- non si fuma, si esige il rispettano dei luoghi e dei residenti evitando schiamazzi o comportamenti incivili;
- l'abito medievale va tenuto indossato fino alla fine della manifestazione, comprese le premiazioni; coloro che dovranno essere premiati dovranno presentarsi in abito medievale.

Viene bandito il comportamento antisportivo e vige la regola che tutto ciò che non è scritto non è detto che sia lecito (le decisioni saranno prese dai rappresentanti del consiglio LAM presenti alla manifestazione in caso di contestazioni).

Il comportamento antisportivo o il non rispetto del regolamento dell'arciere, porterà per la prima volta ad un richiamo verbale, la seconda all'arciere verrà comunicato la non ammissione in classifica di tale evento, la terza volta l'arciere verrà automaticamente escluso dal torneo. .



## QUOTE PER PARTECIPARE ALLE SINGOLE MANIFESTAZIONI

SOLO GARA ( con ristoro nel percorso)

€ 15,00

GARA e PRANZO ARCIERI

€ 20,00 - € 25,00

GARA e/o PRANZO U/10

€ 15,00

PRANZO ACCOMPAGNATORI LAM

€ 10,00

PRANZO ACCOMPAGNATORI non LAM

€ 15,00

**IMPORTANTE:** il pagamento della gara e/o pranzo deve essere effettuato al momento dell'iscrizione o al massimo entro una settimana (7 gg) della data dell'evento, in caso contrario l'iscrizione non sarà ritenuta valida.

\_ La RINUNCIA alla Partecipazione alla gara, per poter essere rimborsata deve pervenire all'organizzazione entro e non oltre una settimana prima (7 gg) della data dell'evento, in caso contrario l'iscrizione non sarà più rimborsabile.

\_ La RINUNCIA o eventuale Prenotazione del pranzo deve avvenire entro massimo tre giorni (3 gg) dalla data dell'evento, in caso contrario non verrà effettuato il rimborso.

\_ Le MODALITA' di pagamento della Gara e del Pranzo saranno segnalate dall'organizzatore dell'evento, nell'INVITO alla gara.

\_ Per motivi organizzativi è assolutamente necessario avvisare l'organizzazione se il giorno della gara, per cause di forza maggiore, non si possa presenziare ad essa. Nel Caso il mattino della gara, per cause di forza maggiore; non si possa presenziare ad essa, è fatto obbligo avvisare tempestivamente l'organizzazione.

## CATEGORIE

### PER GLI UNDER 14 ED UNDER 10 -

Rimane tutto invariato: per entrambi categoria unica nella tipologia di arco e nel sesso .

E' raccomandato, durante le premiazioni, SPECIFICARE LA CATEGORIA DI APPARTENENZA ED IL PUNTEGGIO FATTO DAI PRIMI TRE DI MODO CHE NON CI SIANO CONTESTAZIONI O QUANTO MENO, SE C'È UN ERRORE, SI POSSA RIMEDIARE SUBITO

- ARCO STORICO MESSERI (I - II - III) : **MAS**
- ARCO STORICO DAME (I - II - III) : **DAS**
- ARCO FOGGIA STORICA CON FINESTRA MESSERI (I - II - III) : **MFCF**
- ARCO FOGGIA STORICA CON FINESTRA DAME (I - II - III) : **DFCF**
- ARCO FOGGIA STORICA SENZA FINESTRA MESSERI (I - II - III) : **MFSF**
- ARCO FOGGIA STORICA SENZA FINESTRA DAME (I - II - III) : **DFSF**
- ARCO STORICO UNDER/17 (I - II - III) - categoria UNICA nel sesso: **U17 AS**
- ARCO FOGGIA STORICA UNDER/17 (I - II - III) categoria UNICA nel sesso e nella  
tipologia di arco: **U17/FS**
- CATEGORIA U/14 PUERI (I - II - III) ARCO STORICO e ARCO DI FOGGIA STORICA categoria UNICA nel sesso e nella tipologia di arco.: **U/14**
- CATEGORIA U/10 PUERI (I - II - III) ARCO STORICO e ARCO DI FOGGIA STORICA categoria UNICA nel sesso e nella tipologia di arco. : **U/10**

IN TUTTE LE CATEGORIE SI E' PREMIATI A PRESCINDERE DAL NUMERO DEGLI ISCRITTI AL TORNEO.

TUTTI GLI UNDER 10 DOVRANNO ESSERE GRATIFICATI CON UN RICORDO DELLA MANIFESTAZIONE A PRESCINDERE DAL PIAZZAMENTO, non si dovrà citare i loro punteggi che serviranno tenuti in considerazione nei conteggi per la classifica finale: deve rimanere il più possibile un gioco ed un momento di aggregazione con altri bimbi.

NOTA BENE: le date di nascita per gli Under sono come da calendario solare.

AL TERMINE DEL CAMPIONATO SARANNO FORMATE LE CLASSIFICHE GENERALI E LE PREMIAZIONI SI TERRANNO ALL'INTERNO DELLA NOSTRA GARA AMICHEVOLE DENOMINATA EMLLAM. A GENNAIO, IN OCCASIONE DELL'ASSEMBLEA ANNUALE, DURANTE LA QUALE SI POTRANNO CONSEGNARE I PREMI RELATIVI ANCHE AGLI ALTRI EVENTUALI CONCORSI FACENTI PARTE DEL CIRCUITO DELLA LEGA (FOTOGRAFIE, ABITI, ECC.).

LA CLASSIFICA VERRA' TENUTA DALLA FIARC

I Maestri d'Arco sono la diretta emanazione del Consiglio Direttivo LAM

il maestro d'arco LAM è colui che deve rappresentare l'associazione in ogni luogo ed occasione ed è una "guida" per tutti gli associati ed una componente essenziale per la corretta applicazione del presente regolamento.

Si precisa che il maestro d'arco è incaricato della vigilanza del torneo e di condurre la pattuglia, non fa il marcatore ma, è colui che da il via alla raccolta frecce dai bersagli dopo l'avvenuta conta dei punti fatti da ogni arciera partecipante in pattuglia: punti che i marcatori riporteranno sulla propria tabella.

Se nella pattuglia vi è un altro maestro d'arco, questi può, se ce ne fosse bisogno, fare il marcatore ma, comunque resta sempre di supporto al maestro d'arco designato coadiuvandolo con segnalazioni e consigli, se richiesti.

#### VADEMECUM PER I CANDIDATI ED I MAESTRI D'ARCO

- **Raffrontarsi con gli altri** (Istituzioni, Organizzazioni, Tecnici, etc.) che non conoscono la LAM. Il Maestro d'arco deve essere colui che illustra la LAM a ' tutto tondo ';
- **Collaborare con la dirigenza** quale giudice nei tornei e nelle manifestazioni in genere (ludiche-sportive-culturali-rievocative);
- **Conoscere i vari riferimenti storici** ai quali la LAM si ispira;
- **Curare abbigliamento e comportamento degli associati** nelle manifestazioni;
- **Conoscere le tecniche** di tiro con l'arco storico, i legni per costruire gli archi con i pregi e difetti dei vari materiali, conosce l'arco nella storia, le frecce (punte, impennaggio, finiture), ed il cambiamento della forma delle punte con l'evolversi delle armature;
- **Conoscere il corpo umano** ed il modo di servirsene nell'arcieria e nelle altre discipline storiche, tenendo conto specialmente alle differenze morfologiche legate alla crescita ed al sesso;
- **Essere di esempio** nei confronti di tutti gli associati sotto ogni punto di vista, specialmente per quello che riguarda il sapersi confrontare con i vari soggetti che incontra, mantenendo un comportamento morale (e oserei dire spirituale) tale da esprimere la massima fiducia.
- **Il Maestro d'arco NON E' RESPONSABILE DELLA SICUREZZA CHE COMPETE AGLI ORGANIZZATORI LOCALI DELL'EVENTO** ma deve comunque mantenere il controllo delle situazioni di gara, in particolare osservando luoghi e condizioni che possano mutarsi in pericoli per chiunque.
- **Il Maestro d'Arco è colui che è preposto a controllare prima di ogni manifestazione che sia tutto secondo regolamento LAM, dai bersagli al vestiario ed a quant'altro inerente alla manifestazione a cui si partecipa, di modo che se qualcosa non è in sintonia con il regolamento**

stesso (che va osservato al 100%) si possa rivolgere agli organizzatori facendo apportare le dovute modifiche, se ritenute necessarie, o intervenendo personalmente sui responsabili di ogni gruppo partecipante

- *Il Maestro d'Arco ha libera facoltà di 'sanzionare' i partecipanti che non si atterrano alle regole sopracitate.*

### SANZIONI

*Qualunque maestro d'arco rilevi difformità sul regolamento durante lo svolgimento delle gare ha il diritto/dovere di richiamare la persona interessata consigliandola per il meglio (non fumare durante la manifestazione, avere un atteggiamento positivo e non volgare, etc.) con tutti i dovuti modi e nel rispetto di ogni persona, evitando giudizi personali o altri comportamenti non riconducibili alla propria funzione di Maestro.*

*Tutte i richiami e/o sanzioni vanno verbalizzati dal Maestro d'Arco sulla tabella di gara, e consegnati agli organizzatori che ne daranno adeguata informazione alla Presidenza per eventuali ulteriori provvedimenti.*

*Anche le eventuali anomalie e situazioni di pericolo intervenute durante la gara dovranno essere descritte dai Maestri d'Arco nella relazione di valutazione finale che gli stessi avranno cura di consegnare in copia sia agli organizzatori che alla Presidenza per le considerazioni di merito sulle competenze degli organizzatori.*

*Questo è un modo per salvaguardare le poche e semplici regole della L.A.M. e rispettare quelle persone che in queste regole si vedono, le accettano e le seguono.*

**PER TUTTA LA GARA VIGE IL REGOLAMENTO TECNICO FIARC  
OPPORTUNAMENTE ADATTATO.**

Ravenna, 07/03/2026

IL PRESIDENTE L.A.M

Riccardo S. Baldini  
