



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 del Consigliere delegato, effettuerà, alle ore dodici, i sorteggi dell'ordine di sfilata, dell'assegnazione delle corsie per la prova e degli arcieri rappresentanti i Quartieri.

In caso di proposta da parte del Sindaco o del Consigliere delegato e di accettazione all'unanimità (4/4) da parte dei Quartieri, l'ora di effettuazione del sorteggio potrà essere variata.

### Art.2

Solo una Commissione composta dal Rappresentante del Magistrato, dal Capitano di Campo, dal Sindaco e dall'Consigliere 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

In caso di pioggia o impraticabilità del campo il Torneo della Sagra del Tordo, di Apertura delle Cacce ed i Tornei Straordinari potranno comunque tenersi nello stesso giorno con le seguenti modalità:

- non effettuazione del Corteo Storico: gli Arcieri, il Capitano degli Arcieri, l'Alfiere ed il tamburino di ogni Quartiere e per il Comune: il Maestro di Cerimonia, il Gonfalone, la sua scorta, il Banditore, i Tamburi e le Chiarine (anche in forma ridotta), il Capitano di Campo, il suo sostituto, gli Aiutanti di Campo, il Magistrato ed i Segnapunti si trovano in abiti da corteo 45 minuti prima dell'orario di inizio della gara (ore 15:45 per la Sagra del Tordo e ore

18:30 per l'Apertura delle Cacce) presso i locali del Palazzo Comunale storico e attendono fino a 15 minuti prima dell'orario previsto per l'inizio della gara che le condizioni metereologiche e/o di praticabilità del campo, valutate dall'apposita Commissione, siano tali da permettere l'esecuzione della stessa; in caso queste siano tali, l'apposita Commissione dà il via libera al Maestro di Cerimonia a far partire il Corteo comunque entro e non oltre 15 min prima dell'inizio della gara.

- effettuazione del Corteo Storico con arrivo al campo di tiro e Torneo non iniziato: nel caso in cui il Corteo venga effettuato ed inizi a piovere poco prima dell'inizio della gara gli Arcieri, il Capitano degli Arcieri, l'Alfiere di ogni Quartiere e le figure obbligatoriamente previste per lo svolgimento della gara (il Capitano di Campo, il suo sostituto, gli Aiutanti di Campo ed il Magistrato) ed il Banditore con i Segnapunti vengono fatti riparare presso i locali sottostanti le tribune del campo sportivo e attendono che le condizioni metereologiche e/o di praticabilità del campo, valutate dall'apposita Commissione, siano tali da permettere l'esecuzione della gara anche dopo l'orario previsto per il suo inizio ordinario e comunque non oltre il tempo limite di 1 ora a partire da questo;

Nel caso in cui, per il perdurare della pioggia o dell'impraticabilità del campo, non sia possibile effettuare il Torneo (Sagra del Tordo, Apertura delle Cacce, Tornei Straordinari) nello stesso giorno, questo si svolgerà con gli stessi orari e nei giorni indicati come di seguito:

- per la Sagra del Tordo: il giorno festivo del 1 Novembre;
- per l'Apertura delle Cacce ed i Tornei Straordinari: il giorno successivo al Torneo (lunedì);

e con le seguenti figure:

- per il Comune: il Maestro di Cerimonia, il Gonfalone, la sua scorta, il Banditore, i Tamburi e le Chiarine, il Capitano di Campo, il suo sostituto, gli Aiutanti di Campo, i segnapunti ed il Magistrato,
- per i Quartieri: il tamburo, i due paggi maggiori, l'Alfiere, il Capitano degli arcieri e gli Arcieri.

Nel caso in cui anche in questi giorni non fosse possibile effettuare il Torneo (Sagra del Tordo, Apertura delle Cacce, Tornei Straordinari) questo si svolgerà nel primo giorno utile individuato dall'apposita Commissione e con gli stessi orari e figure di cui sopra.

#### 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.

Durante lo svolgimento della gara è consentito l'uso di occhiali da vista con lenti trasparenti agli Arcieri e ai Capitani degli Arcieri.

È proibito l'uso di occhiali da sole e di occhiali da vista con lenti fotocromatiche.

#### 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, indipendentemente dalla loro residenza al momento dello stesso, persone di ambo i sessi purché, da documento rilasciato dal Comune, risultino in possesso di almeno uno dei seguenti requisiti:

- Essere nati nel Comune di Montalcino;
- Essere nati fuori dal Comune di Montalcino, ma, ivi trasferitosi subito dopo la nascita avendovi preso la prima residenza, vi abbiano risieduto per un minimo di 36 mesi, anche non continuativi;
- Essere stati residenti nel comune di Montalcino per almeno dieci anni, anche non continuativi.

Coloro i quali non siano in possesso dei suddetti requisiti, potranno partecipare ad un torneo purché abbiano risieduto nel comune di Montalcino ininterrottamente almeno nei trentasei mesi immediatamente precedenti il Torneo cui intendono partecipare.

Il documento che fa fede e che dovrà essere richiesto è il certificato storico di residenza della persona.

#### Art.8

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.

Per gli esordienti dovrà essere consegnato anche il certificato storico di residenza della persona. La consegna di un documento non conforme a quanto previsto andrà a precludere la possibilità di far tirare l'arciere proposto dal Quartiere.

#### Art.9

##### -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 mediante figuranti da lui individuati 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 chiusa 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 all'art.7 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. 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.

In sede di sorteggio l'arciere che per tre volte consecutive, pur presente in busta, non viene estratto per rappresentare il proprio quartiere nella gara di tiro con l'arco, se presente in busta per la quarta volta consecutiva, ha il diritto-dovere di partecipare alla gara a cui si riferisce l'estrazione.

Talora tale arciere non venga inserito nella busta del Capitano degli Arcieri tale diritto dovere viene a decadere facendo ripartire il conteggio da zero.

- Modalità di estrazione-

Si procede al sorteggio annotando l'ordine di estrazione degli arcieri, dopodiché si procede all'apertura della busta. Qualora in essa figurino un arciere avente diritto-dovere di partecipare alla gara, previa verifica effettuata dal Rappresentante del Magistrato sugli atti a sua disposizione, tale arciere, qualora non sia direttamente estratto, subentrerà di diritto al secondo arciere sorteggiato. L'arciere che non parteciperà alla gara sarà comunque annotato nel verbale dell'estrazione come arciere non estratto.

L'ordine di tiro dei due arcieri prendenti parte alla gara sarà comunicato dal Capitano degli Arcieri a fine procedura.

## **BERSAGLI ARCHI FRECCHE**

### Art.10

I bersagli consistono in sagome raffiguranti un cinghiale, collocati in posizione idonea al tiro con la testa posta alla destra dell'Arciere 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.11

La sagoma di cinghiale in 3 D ha le seguenti caratteristiche:

- articolo 08470574 SRT Cinghiale – acquistato dalla Ditta SRT Targets s.r.l. di Cabiato (CO)
- lunghezza massima: cm 85
- altezza massima (escluse le gambe) : cm 38
- altezza massima (incluse le gambe) : cm 53
- altezza (da terra al piano di appoggio dello zoccolo):cm 105
- colore : di serie

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.12

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

### Art.13

Gli archi possono anche essere di tipo smontabile

Sono consentiti:

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

Non è consentito:

- applicare congegni di mira e/o bilancieri esterni
- l'uso del bottone, del cliché e della toppa con appoggio al mento
- l'uso di guanti
- l'uso degli archi compound
- l'uso di rest metallici
- aggiungere pesi sia all'interno che all'esterno del riser
- apporre applicazioni (vetroresina, pelle, etc...) all'impugnatura dell'arco che deve essere costituita da un blocco unico

#### Art. 14

1 – I Quartieri nomineranno dei rappresentanti (lettera di incarico sia per la provaccia che per la gara da consegnare al Capitano di Campo in occasione del sorteggio) che avranno l'incarico di portare l'attrezzatura per il tiro con l'arco (arco, frecce e materiale vario racchiuso in apposite valige o custodie) al Campo di Tiro per depositarle nelle rispettive tende;

2 – I rappresentanti devono trovarsi all'ingresso del Campo di Tiro un'ora prima dell'inizio sia della provaccia che della gara;

3 – Sarà cura del personale incaricato dal Comune controllare l'ingresso dei delegati, il deposito nelle rispettive tende del materiale di cui al punto 1 e l'uscita dal Campo degli stessi. Tali operazioni dovranno essere effettuate tassativamente da tutti e quattro i Quartieri contemporaneamente;

4 – usciti contemporaneamente i rappresentanti dei Quartieri, il Campo di Tiro deve rimanere chiuso sino all'arrivo del Corteo storico.

Regole e tempistiche per il controllo del materiale rimangono invariate.



### 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, la toppa ed il guanto a tre dita.

### 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 il capitano avrà depositato, prima dell'inizio della gara, presso il tavolo della giuria e che siano state controllate dal Capitano di Campo.

Le frecce del primo arciera dovranno essere differenziate rispetto a quelle dell'altro arciera apponendo con un pennarello indelebile un segno distintivo sull'asta e/o sulle penne.

## **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 dell'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).

#### 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 arciere.

## 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 o parte di essa e/o punta) resta infissa sulla superficie della sagoma, indipendentemente dalla zona in cui la sagoma resta colpita.

La freccia che oltrepassa in parte la sagoma è valida.

La freccia che, rompendone la cocca, si conficca e penetra nell'asta di un'altra freccia già infissa nella sagoma è considerata valida.

### Art.36

Nell'eventualità che la freccia cada all'arciere questi può raccoglierla, compiendo al massimo un passo tenendo un piede fermo a terra (piede perno) ed eventualmente utilizzando tutti gli apposti in dotazione (arco, faretra, freccia...).

Nell'ipotesi in cui la freccia sia raccolta e tirata in violazione alle disposizioni di cui sopra, al momento del conteggio verrà decurtata una freccia da quelle messe a segno.

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.

## **IL CAPITANO DI CAMPO**

### Art.39

Il Capitano di Campo è nominato dal Sindaco su proposta dell' Consigliere delegato almeno trenta giorni prima dell'effettuazione di ogni torneo. Il Consigliere 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.40

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.41

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

### Art.42

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.43

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.44

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.45

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.46

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. 47

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.48

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.49

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 e al Consigliere Delegato prima dell'inizio del Corteo Storico del giorno del Torneo

#### Art.50

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.51

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

### Art.52

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.53

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