
MAGISTRATO DELLE CONTRADE DI RADICOFANI



REGOLAMENTO SPORTIVO

TIRO CON L'ARCO PALIO DEL BIGONZO

Valido dall'edizione 2026

Rettore del Magistrato

Antonio Massafra

Sindaco di Radicofani

Francesco Fabbrizzi

f.f. [signature]

Segretario Comunale

Lorenzo Riccetti

Visto 29/07/2026

Visto il programma storico del Palio di Radicofani, di cui la Gara di tiro con l'arco costituisce una delle prove tradizionali di assegnazione delle postazioni di partenza della Corsa;

Considerata l'esigenza di normare lo svolgimento della competizione, garantendo la massima trasparenza, la correttezza sportiva e il rispetto delle tradizioni;

il Magistrato delle Contrade approva il seguente regolamento:

Articolo 1

CLASSI DEGLI ARCIERI

1.1 Possono partecipare tutti gli arcieri rappresentanti le contrade senza distinzione di sesso e maggiori di 12 anni.

Articolo 2

CATEGORIE DEGLI ARCHI E DELLE FRECCIE

2.1 Categorie degli archi ammessi:

STORICO:

Caratteri distintivi della categoria di arco:

- può essere realizzato da un unico legno o strati di legno, con più materiali naturali (corno, tendine, pelle ecc.);

- è ammesso l'utilizzo di materiali moderni (come fibra di vetro e colle moderne);

- sono ammessi archi compositi di foggia orientale con puntali rigidi (come arco Turco, Unno, Cinese ecc.);

- lo spessore dell'impugnatura non deve essere inferiore a 15mm;

- è ammesso un reggi freccia (legno, corno o pelle) la cui superficie di appoggio sia larga massimo 5mm (ad arco posto in verticale - non in trazione - la freccia deve cadere dal supporto);

- è ammesso un rivestimento in pelle e/o filati naturali all'impugnatura;

- quando l'arco è incordato la corda scorre anche nel centro simmetrico dell'arco;

- è consentita la presa "Mediterranea" tra indice e medio (con o senza anulare) e la presa "Orientale" purchè il pollice sia a contatto con la cocca. Il punto di rilascio deve essere sempre lo stesso;

- è ammesso l'uso di tab, di un guantino o di un anello da pollice;

NON SONO AMMESSI:

- alcuna finestra (può esserci un restringimento nell'impugnatura purché presente su ambo i lati);

- face e string walking;
- variare la presa della corda e il punto di rilascio durante la gara;
- controlli dell'allungo sull'arco o sulla corda;
- ausili per la mira;
- sgancio meccanico;
- rest di nessun genere;
- regolatore laterale di pressione della freccia;
- stabilizzatore di nessun genere;
- pesi di nessun genere applicati all'impugnatura;
- smorzatori di vibrazioni applicati all'arco;
- suvette;
- l'uso della dragona;
- più di 2 punti di incocco sulla corda, con la cocca all'interno e a contatto dei 2 punti.

LONGBOW:

Caratteri distintivi della categoria di arco:

- un'impugnatura rigida centrale;
- flettenti, che ad arco carico, devono essere ad unica curvatura, con leggera contro curvatura dalla fine del puntale;
- smorzatori di rumore applicati sulla corda, purché non costituiscano ausilio di mira;
- tappetino sul piatto di finestra (orizzontale e verticale);
- la freccia va poggiata sul piatto di finestra;
- è consentita la presa "Mediterranea" tra indice e medio (con o senza anulare) e la presa "Orientale" purché il pollice sia a contatto con la cocca.

NON SONO AMMESSI:

- archi costruiti in tre pezzi;
- face e string walking;
- variare la presa della corda e il punto di rilascio durante la gara;
- ausili per la mira;
- sgancio meccanico;

- supporto per appoggiare la freccia (rest) di nessun genere;
- regolatore laterale di pressione della freccia;
- stabilizzatore di nessun genere;
- pesi di nessun genere applicati all'impugnatura;
- smorzatori di vibrazioni applicati all'arco;
- susette;
- l'uso della dragona;
- più di 2 punti di incocco sulla corda, con la cocca all'interno e a contatto dei 2 punti.

2.2 - Frecce ammesse:

Aste: in legno

Cocche: - applicate all'asta, in plastica o materiale naturale (legno, corno)

- ricavate direttamente nell'asta (in questo caso è obbligatoria una legatura in prossimità della cocca)

Alette: piuma naturale

Articolo 3

REGOLAMENTO PER LO SVOLGIMENTO DELLA GARA

3.1 - La gara si svolgerà a squadre di 2 arcieri per contrada, su bersaglio che riporta settori di punteggio concentrici di misura variabile; il bersaglio deve essere posto ad una distanza di 15mt +/- 1mt. Per evidenziare la zona di punteggi maggiore potrà essere installato un piattello sul paglione che in caso di rottura verrà sostituito dai direttori di tiro ogni volta.

3.2 - Il tiro dovrà sempre essere effettuato verso il bersaglio. Il caricamento dall'alto verso il basso o laterale, è severamente proibito, e deve essere obbligatoriamente in linea al bersaglio in base alla posizione assunta sulla linea di tiro, pena l'immediata squalifica per l'arciere.

3.3 - Si distinguono le seguenti aree di punteggio partendo dal più piccolo al centro:

- 10 punti
- 7 punti
- 5 punti
- 3 punti
- 1 punti

3.4 - Ogni arciere avrà a disposizione 4 frecce.

3.5 - L'ordine di tiro delle contrade sarà deciso dal Magistrato secondo il criterio che preferisce. L'ordine di tiro dei singoli arcieri della contrada è a discrezione degli arcieri stessi che tireranno uno alla volta.

3.6 – Il punteggio ottenuto con la somma dei punti ottenuti dai 2 arcieri delle contrade sarà valido per la classifica della gara. La classifica finale rispecchierà l'ordine di partenza della contrada nella corsa del Bigonzo. Il punteggio più alto del singolo arciere assegnerà il premio di miglior arciere.

3.7 In caso di parità tra contrade, si tira 1 freccia ad arciere ad oltranza, finché una contrada non fa un punteggio maggiore dell'altra.

Articolo 4

REGOLE DI GARA

4.1 - Segnalazioni e/o richieste di spiegazioni e/o lamentele dovranno essere avanzate ai Direttori di Tiro, rappresentanti del Magistrato sul campo di gara, nei modi dovuti a tale figura istituzionale.

4.2 - Prima della gara l'arciere può esercitarsi e prendere visione del bersaglio allestito per la gara stessa

4.3 - In caso di cattivo tempo o per qualsiasi altro giustificato motivo, solo i Direttori di tiro possono decidere l'eventuale sospensione della gara:

- se prima o durante lo svolgimento della gara si verificassero condizioni di pericolo, queste devono essere rimosse immediatamente. Se nemmeno con il ricorso agli espedienti più opportuni si riesce a ripristinare la sicurezza del percorso, la gara deve essere immediatamente sospesa o annullata.

- se prima o durante lo svolgimento della gara le condizioni atmosferiche (nebbia, pioggia, ecc.) rendessero i tiri particolarmente pericolosi e gli sforzi per rimuovere tali rischi risultassero vani, la gara deve essere immediatamente sospesa o annullata definitivamente.

4.4 - Una contrada non può categoricamente avvicinarsi, creando disturbo, a quella che la precede, mentre questa sta effettuando i tiri.

4.5 - Il tiro deve essere eseguito da tutti nella direzione prestabilita.

4.6 - L'arciere, prima di eseguire i tiri, deve assicurarsi che gli altri arcieri siano tutti alle sue spalle. Deve inoltre accertarsi che dietro al bersaglio non vi sia nessuno e che la traiettoria dei tiri sia completamente sgombra da persone o animali.

4.7 - L'arco deve essere posto in trazione sempre in direzione del bersaglio. È ammesso il caricamento dal basso. Non è ammesso il caricamento dall'alto o lateralmente.

4.8 - Un arciero, al di fuori del proprio turno di tiro durante lo svolgimento di una gara, non può per nessun motivo tendere l'arco con una freccia incoccata né tanto meno scoccarla. In caso di inadempienza all'arciero verrà immediatamente squalificato dalla competizione e il suo punteggio annullato. L'unica eccezione sussiste nel caso di rottura dell'arco, della corda, del supporto per la freccia; l'arciero potrà allora provare il materiale sostituito tirando al massimo tre frecce su un bersaglio, previa autorizzazione dei Direttori di Tiro.

4.9 - Un arco rotto durante la gara può essere sostituito purché sia compatibile con il regolamento, previa autorizzazione dei Direttori di tiro.

4.10 - Non è consentito avvicinarsi al bersaglio e superare la linea di tiro, fino a che l'arciero abbia eseguito i suoi tiri a disposizione.

4.11 - La linea di tiro dovrà essere opportunamente indicata con segni sul terreno.

4.12 - I concorrenti rispetteranno in ogni momento i dettami dei Direttori di Tiro.

4.13 - I concorrenti, prima di realizzare la prova dovranno posizionarsi seguendo le indicazioni fornite dai Direttori di Tiro. Potranno solamente estrarre la freccia dalla faretra ed incoccarla sull'arco quando si in postazione di tiro.

4.14 - Le frecce dovranno essere sempre protette dentro la faretra ed il concorrente dovrà averne in numero sufficiente per terminare la prova.

4.15 - Se una freccia cade, in assenza di una anche minima fase di trazione, allora può essere recuperata, purché l'arciero resti nell'area di tiro. Le frecce che vengono scagliate anche con una minima trazione sono da considerarsi tirate. Non si considererà tirata la freccia che volontariamente sia scartata dal concorrente che abbia osservato nella stessa qualche anomalia, sempre che lo indichi ai Direttori di Tiro prima del rilascio.

4.16 - Quando durante la gara si verifichi la rottura dell'arco o di qualche suo componente, il concorrente potrà lasciare la posizione di tiro obbligatoriamente accompagnato da un Direttore di tiro o da un membro dell'organizzazione, ed avrà a disposizione un tempo di 10 minuti per una possibile riparazione e ritorno al tiro, potendo finire la serie di tiro quando tutti gli arcieri avranno finito il proprio turno. Trascorso il tempo indicato senza presentarsi a un Direttore di Tiro, verrà dichiarata conclusa la sua partecipazione alla gara con i punti ottenuti fino a quel momento. Il punteggio ottenuto sarà la somma dei punti ottenuti fino al ritiro.

4.17 - Se durante la gara, un bersaglio cade al suolo prima che la freccia tirata lo colpisca, il concorrente avrà il diritto di ripetere completamente la prova.

4.18 - Se un bersaglio cade al suolo e la freccia o le frecce impiantate si staccano e non si possono determinare i punti di impatto, si procederà alla ripetizione della prova.

Articolo 5

RECUPERO FRECCCE

5.1 - Le frecce devono sempre rimanere impiantate nei bersagli o parti di esso, penetrandovi con la punta. Le frecce che trapassano il bersaglio senza rimanere impiantate valgono zero punti.

5.2 - Una freccia che colpisce il bersaglio, deviata da un ostacolo qualsiasi o in seguito ad un rimbalzo sul terreno, è considerata valida.

5.3 - sarà dato punteggio superiore solo se la freccia tocca visibilmente la riga.

5.4 - Una freccia che penetra nella cocca di un'altra rimanendovi infissa ha lo stesso punteggio di quella colpita.

5.5 - Né il bersaglio né le frecce devono essere toccati fino a che i punti siano stati registrati.

5.6 - I Direttori di Tiro verificheranno e attribuiranno il punteggio ottenuto da ogni arciere in caso di freccia dubbia.

Articolo 6

PENALIZZAZIONI

6.1 - Sarà penalizzato con - 10 punti il concorrente che estrarrà una freccia dalla faretra per incoccarla prima di essere sulla linea di tiro.

6.2 - Sarà penalizzato con -5 punti il concorrente che tocchi i bersagli o le frecce infilzate senza l'autorizzazione di un Direttore di Tiro.

6.3 - Sarà penalizzato con - 15 punti quel concorrente che oltrepassi la linea di tiro.

6.4 - Sarà penalizzato -20 punti quel partecipante che durante la gara incocchi una freccia nell'arco al di fuori della linea di tiro.

6.5 - In caso che l'infrazione commessa possa dar luogo all'applicazione di più di una penalizzazione, si applicherà unicamente la più alta possibile, salvo nel caso in cui i Direttori di Tiro rilevino chiaramente inganno o malafede da parte del concorrente.

6.6 - I Direttori di Tiro in servizio sono i soli che possono infliggere penalità, riportandole nello score dell'arciere (parte posteriore, con descrizione dei fatti, riportando l'ora della contestazione, e controfirmato dall'arciere per presa visione

Articolo 7

SQUALIFICHE E INTERRUZIONI

7.1 - Sarà squalificato e dovrà abbandonare la prova quel concorrente che porterà o userà archi che non sono conformi ai requisiti contemplati nel Regolamento.

7.2 - Sarà squalificato e dovrà immediatamente abbandonare la gara:

a. Il concorrente che tiri su animali selvatici, domestici, persone o qualsiasi tipologia di oggetto non autorizzato.

b. Il concorrente che assuma una condotta pericolosa per sé stesso o per gli altri o che incorra in una grave carenza di sicurezza.

c. Il concorrente che durante o prima della gara consumi o abbia consumato qualsiasi tipo di bevanda alcolica o sostanza stupefacente.

d. Il concorrente che durante lo svolgimento della gara abbandoni la linea di tiro, senza causa giustificata e conosciuta dal Direttore di tiro.

7.3 - Il Direttore di Tiro potrà interrompere lo svolgimento del turno di gara quando il concorrente assuma azioni e/o condotte che possano risultare pericolose, per sé stesso, per gli altri o incorre in una grave carenza di sicurezza.

7.4 - Il Direttore di Tiro potrà interrompere lo svolgimento del turno di gara quando il concorrente dimostri atteggiamento antisportivo nei confronti di un Direttore di tiro, organizzatori, altri concorrenti o il pubblico in generale.

7.5 - I Direttori di Tiro potranno interrompere lo svolgimento del turno di gara quando sussistano circostanze che possano porre in pericolo la sicurezza delle persone o animali, che senza obbedire alle disposizioni impiegate allo scopo, invadano la zona dove si svolge la prova.

7.6 - In caso di condizioni atmosferiche avverse, o comunque qualsiasi evento e/o accadimento che possa pregiudicare la sicurezza, i Direttori di tiro potranno sospendere temporaneamente la gara.

7.7 - In caso di annullamento della gara l'ordine di partenza del palio sarà deciso per sorteggio.

7.8 - Non sarà possibile effettuare la gara senza la presenza di almeno un Direttore di tiro nominato dal Magistrato.

Articolo 8

COMPETENZE DEI DIRETTORI DI TIRO

8.1 - I Direttori di Tiro, garantiranno il regolare svolgimento della gara in applicazione del regolamento.

8.2 - Sono chiamati a pronunciarsi in caso di reclami presentati sul campo, laddove trattasi dell'applicazione dei regolamenti.

8.3 - Decidono se far partecipare, con riserva, i concorrenti contro i quali, prima dell'inizio della gara, sia stato presentato reclamo e lo stesso non sia risolvibile sul posto.

8.4 - Assumono rapidamente decisione afferenti problematiche di svariata natura, quali ad esempio comportamenti scorretti o irrilevanti, avvalendosi delle disposizioni di questo regolamento.

8.5 - Hanno facoltà di effettuare, a sua discrezione, controlli a campione sui materiali ed attrezzature dei concorrenti in gara.

Articolo 9

RICORSI-RECLAMI

9.1 - Il giudizio dei Direttori di tiro è inappellabile.

9.2 - Eventuali ricorsi andranno presentati al Direttore di tiro.

9.3 - Il ricorso presentato andrà visionato dal Direttore di tiro in servizio dando immediata risposta e dichiarando se il ricorso viene accolto o rifiutato.

9.4 - I ricorsi dovranno avere una risoluzione sul posto.

9.5 - I reclami avverso i Direttori di tiro in servizio, per mancanza dell'applicazione del Regolamento dovranno essere fatti al Magistrato delle contrade per iscritto.

Articolo 10

NORMA TRANSITORIA

10.1 - Il Magistrato si riserva di introdurre modifiche al presente Regolamento, qualora fossero necessarie per la miglior riuscita delle prove.