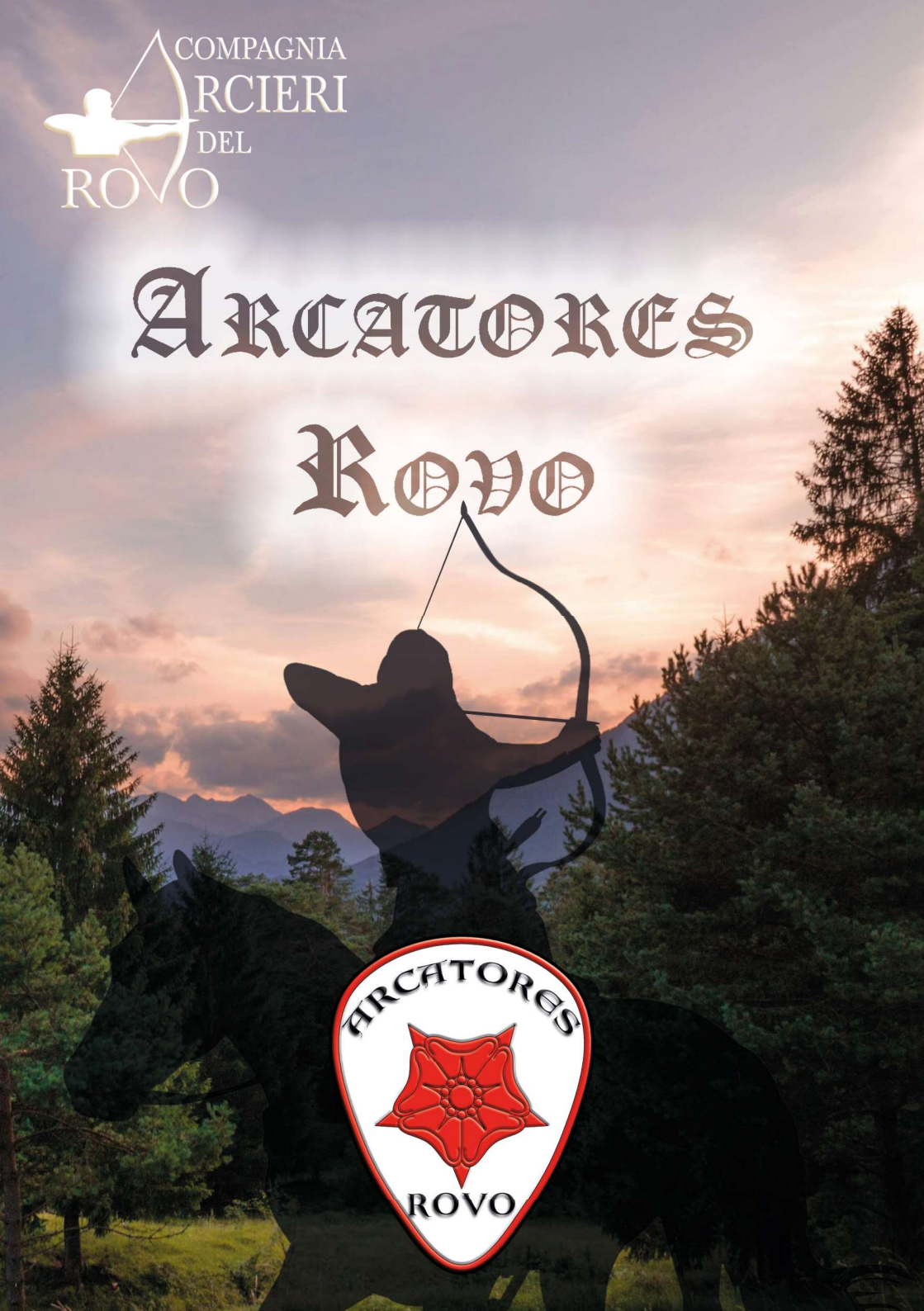
COMPAGNIA ARCIERI DEL ROVO

ARCATORES ROVO



COMPAGNIA ARCIERI DEL ROVO

ARCATORES ROVO

La "A.S.D. Compagnia Arcieri del Rovo"
presenta e racconta il suo

"Gruppo Storico"

ARCATORES

ROVO

INDICE

Cap. 1	Dagli archi storici alle rievocazioni storiche...	pag.	4
Cap. 2	Gli Arcatores Rovo	“	6
Cap. 3	Dichiarazione di Volontà	“	25
Cap. 4	Regolamento	“	27
Cap. 5	Definizion Cortese		
	Torre	“	31
	Lago	“	32
	Bosco	“	33
	Vigna	“	34
Cap. 6	Ringraziamenti	“	35

COMPAGNIA ARCIERI DEL ROVO

Cap. 1

Dagli archi storici alle rievocazioni storiche...

Dalla passione per il tiro con archi di foggia storica al piacere di rivivere il fascino del Medioevo, l'età d'oro dell'arco.
Il Gruppo Storico della compagnia, gli "Arcatores Rovo", ha una storia trentennale di partecipazione a rievocazioni storiche con cortei, accampamenti e tornei di tiro con l'arco che ci apprestiamo a raccontare...

La Strada Vera

Oh Pellegrin viandante alla ricerca di un amen ritrovo,
cessa il tuo vagar e dirigi lo passo Tuo lesto in sulla
direzion del Rovo!

A men che Tu non sia in cerca di falsi simulacri,
qui troverai "Maestri Sacri" utili alla canoscenza
dell'arte dell'Arceria!

Qui troverai valori, in Te reconditi, quali pace,
passione e precisione, che attraverso la mente
serenan d'ogni Arcer lo core!

E in un paesaggio, di colorata Fiaba, seppur viva,
riscoprirai pascendo l'alma Tua Primitiva!

Tre son le cose celate in ognun di noi in questo Globo,
l'ardimento, lo pensiero e l'anima quieta,
queste concorrono a render l'uomo Probo!

Qui al fin, l'apprenderai unendoti a Noi fratello Nuovo,
e anche Tu potrai proferir la Grida; Rovo! Rovo! Rovo!

Il Trovatore

Cap. 2

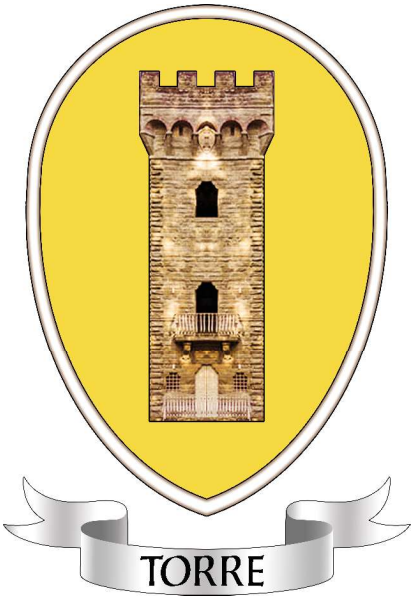
Gli Arcatores Rovo

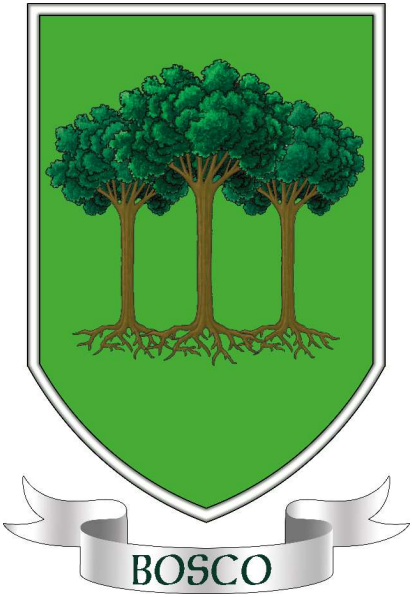
Cominciamo con un po' di storia del nostro gruppo.
Il gruppo storico nasce tra il 1994 ed il 1995 per l'interesse fondamentalmente di cinque arcieri: Daniele De Luca, Massimo Boldrini, Maurizio Morinello, Simone Bracci e Pier Luigi "PG" Chiaramonti come "Allegra Compagnia dell'Elmo", per via del fatto che i primi accessori erano degli elmi simil-normanni realizzati schiacciando dei tubi di rame, successivamente rivettati tra loro, e con dei triangoli di cuoio tra di essi; alcuni restano tra il materiale dell'attuale gruppo storico.

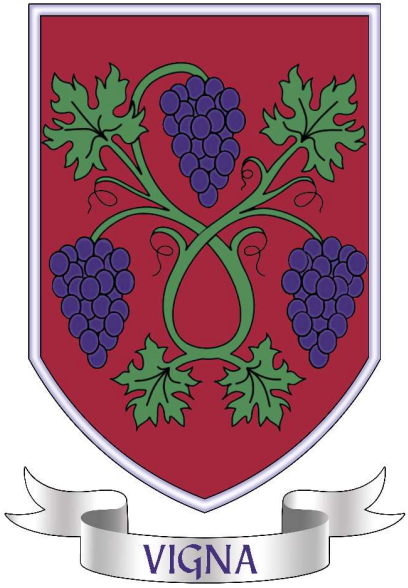
Con questi primordiali costumi, più tutta una serie di abiti rinascimentali a noleggio, facemmo la festa di gemellaggio con la Compagnia Arcieri di YR di Bologna.
Le preparazioni culminarono con la realizzazione del primo palio arcieristico a Montieri (GR) nell'agosto del 1995.
L'allora presidente del Rovo, Stefano Mazza, ed il Consiglio Direttivo inserirono quindi il gruppo storico tra le attività della Compagnia e il primo di ottobre del 1995 venne effettuato un palio arcieristico, con sfilata attraverso il Ponte Vecchio, in piazza Santa Maria Soprarno.
A questo punto della nostra storia nasce il nome Arcatores Rovo dalla latino medievale, anche se la dizione più corretta poteva essere quella di Arcatores Rubii o Arcatores Rovii ma si preferì fare una piccola forzatura linguistica per mantenere più evidente il collegamento con la Compagnia.
Per dare un po' d'interesse goliardico e agonistico furono anche create due Contrade: la Torre ed il Lago, composte da messeri e dame, arcatores e villici.
I passaggi di stato "sociale" avvenivano con iniziazioni effettuate nella manifestazione Ruralia al Parco di Villa Demidoff dove ricostruivamo un accampamento medievale e facevamo prove di tiro e pali nei due giorni di manifestazione, anche se la prima assoluta avvenne per un open day presso la sede aperta al pubblico esterno.
Prima di Ruralia avevamo già cominciato a effettuare uscite con sfilate e pali per il Game Fair a Bracciano (RM), poi trasferito a Collesalvetti (LI), ed il palio invernale di San Casciano.
Il 6 gennaio del 1997 partecipammo alla prima Sfilata dei Magi, corteo organizzato dall'Arcivescovado di Firenze a ricordo del corteo rinascimentale dipinto da Benozzo Gozzoli nella cappella di Palazzo Medici-Riccardi.
Con l'aumentare degli impegni e la loro importanza definimmo più correttamente il periodo storico di riferimento e quindi i costumi, anche se ancora avevamo pezzi anacronistici come, per esempio, i due elmi del 1400, poi scambiati con due cappelli di ferro.
Come periodo storico ci indirizzammo al 1300, seppur per lo spirito di accoglienza che comunque ci guida siano ammessi costumi anche precedenti o successivi.

Fondamentalmente facciamo riferimento alla Toscana del 1300 ma anche sui riferimenti geografici non siamo molto pignoli, sia perché l'Italia è dalla preistoria crocevia di viaggiatori e scambi culturali tali da poter ritrovare tracce praticamente di tutti i popoli indoeuropei, sia perché il nostro interesse è più indirizzato sull'aggregazione dei membri della Compagnia che alla rievocazione storica o all'archeologia sperimentale.
Nel corso degli anni abbiamo partecipato a manifestazioni in vari luoghi, come a Siena e Faicchio (BN), a Fiesole abbiamo fatto alcuni pali per il patrono San Romolo ed ultimamente due uscite per la Rievocazione della battaglia di Monteregi a Poggio Pratone, le già citate Ruralia e Game Fair, i pali a San Casciano, a Lucca, a Montieri, a Campi Bisenzio, a Malmantile e Lastra a Signa e dallo scorso anno anche a Pontassieve.
Memorabile fu la cena medievale fatta il giorno 11 settembre 2004, al primo trasloco dalla sede da via di Vincigliata 16 a villa Le Sorti.
Fatta sulle sponde del lago delle Colonne di fronte alla torre, primissima sede della Compagnia e spunto per il nome delle prime due contrade.
A quel punto era già nata la terza contrada, il Bosco.
La Vigna, quarta contrada creata, è invece nata nel 2021, per rinfrescare il "giochino" dopo le interruzioni dovute soprattutto al Covid-19.

Le Contrade







Gli Stemmi

- Torre: torre merlata grigia con finestre e portone in campo giallo
- Lago: mascherone alato dorato spargente acqua dalla bocca in campo blu
- Bosco: tre alberi con chiome verdi in campo verde
- Vigna: tralcio di vite con tre grappoli d'uva in campo rosso

Colori di Contrada

- Torre: giallo
- Lago: blu
- Bosco: verde
- Vigna: rosso

I colori di Contrada devono essere indossati durante i cortei e il Palio in forma di fazzoletti o fasce da portare al braccio o al collo.

COMPAGNIA ARCIERI DEL ROVO

Ai nobili e valorosi arcieri della Compagnia degli Arcieri del Rovo

Salute e onore a voi, illustri difensori delle tradizioni e della nostra terra!

Il nostro piccolo ma fiero schieramento di arcieri, che porta il nome onorato di Arcatores Rovo, invita coloro che in cuore portano la passione per l'arte del tiro con l'arco e per la rievocazione delle glorie di tempi antichi, a congiungersi con noi nella nostra nobile impresa.

Siamo alla ricerca di ardimentosi che desiderino far parte di questa confraternita, affinché insieme possiamo onorare il passato e partecipare con fierezza a manifestazioni e rievocazioni storiche, dove il nostro spirito combattivo e l'abilità nel tiro possano risplendere come mai prima.

COMPAGNIA ARCIERI DEL ROVO

Chiunque avesse l'ardore di entrare nella nostra schiera, si faccia avanti e porti la sua mano all'arco, pronto a unire il proprio cuore impavido e il proprio coraggio alla nostra causa.

Ogni nuova forza darà vigore alla nostra compagnia, affinché il nome Arcatores Rovo possa essere noto a tutti i confini di questo regno.

Per chi avesse interesse, è pregato di farci pervenire la propria volontà di unirsi alla compagnia, affinché si possa dare inizio alla preparazione per le future imprese.

Che il vento soffi in vostro favore, e che il nostro arco segua la via della gloria!

Onore e coraggio,
Arcatores Rovo

ARCATORES ROVO

Gran Consiglio degli Arcatores

Il Gran Consiglio degli Arcatores valuta le uscite del Gruppo Storico su proposta dei membri del Gruppo e presiede all'organizzazione delle stesse. Valuta, inoltre, le candidature ai gradi di Arcatores e Messere o Madonna (Monna).
Decide in quale forma si dovrà tenere la Cerimonia di Iniziazione e assegna il nome storico ai nuovi Arcatores.
E' composto da:

Priore
Maestro di Campo
Gran Ciambellano
Araldo
Vessillifero
Alfiere di Contrada

Gradi

Villano, villana è il primo grado con cui si accede al Gruppo Storico, ha diritto ai colori di contrada.

Arcatores è il grado successivo a cui si ha diritto dopo un certo numero di partecipazioni alle attività del Gruppo Storico. Vi si accede tramite rito di iniziazione. La candidatura deve essere appoggiata da un Padrino ed è sottoposta all'approvazione del Gran Consiglio. Ha diritto ai colori di contrada e al nome storico.

Messere, Madonna (Monna): ultimo grado, il più importante, a cui si ha diritto dopo un considerevole numero di partecipazioni alle attività del Gruppo Storico. Vi si accede tramite rito di iniziazione.
La candidatura deve essere appoggiata da un Padrino ed è sottoposta all'approvazione del Gran Consiglio. Ha diritto ai colori di contrada, al nome storico e allo stemma personale.

Il nome storico

Il nome storico viene assegnato dal Gran Consiglio degli Arcatores con eventuali suggerimenti di amici e familiari. Si tratta di un nome goliardico, ma non di cattivo gusto, che descrive l'Arcatores in uno dei suoi aspetti più peculiari. Deve avere un "suono medievaleggiante". In linea di principio dovrebbe essere accettato dal destinatario senza obiezioni. Viene usato durante il Palio.

Lo stemma personale

Lo stemma personale è un disegno su scudo di legno che rappresenta il "casato" del Messere o della Madonna. Il disegno viene scelto dallo Arcatores e una sua bozza viene sottoposta all'approvazione del Consiglio degli Arcatores che non esprimerà un giudizio estetico ma ne verificherà la coerenza col periodo storico di riferimento (escludendo, ad esempio, stemmi riportanti oggetti non esistenti in età medievale). Viene esposto durante i Pali e riportato sul Gran Libro degli Arcatores Rovo.

Il Rito di Iniziazione

Il rito di iniziazione viene stabilito dal Gran Consiglio degli Arcatores e può variare a seconda delle circostanze, dei luoghi e dei candidati a cui è destinato. Si tratta di una cerimonia goliardica che potrà prevedere pubbliche "umiliazioni" quali, ad esempio, la Gogna che i candidati dovranno portare durante il corteo indossando il Saio del Penitente, una casacca grigia e logora stretta in vita da una corda.
In passato era tradizione far bere ai candidati una "pozione misteriosa", un intruglio maleodorante e dal sapore disgustoso.
Ultimato il Rito di Iniziazione segue una breve cerimonia di investitura.

Il Gran Libro degli Arcatores Rovo

Il Gran Libro degli Arcatores Rovo riporta le informazioni salienti relative al Gruppo Storico quali la data di fondazione, i soci fondatori, i nomi storici dei membri del Gran Consiglio, i nomi storici degli Arcatores, gli stemmi delle Madonne e dei Messeri, le uscite del Gruppo con luoghi e date, i Pali Storici disputati e i nomi dei vincitori.
Viene custodito dal Gran Ciambellano e portato con grande deferenza durante i cortei.
Viene aggiornato dopo ogni uscita del Gruppo Storico.

Il corteo storico

Il Vessillifero apre il corteo portando il Vessillo della Compagnia. In posizione arretrata sfilano con le rispettive bandiere gli Alfieri di Contrada (o loro delegati) disposti su due file nell'ordine di anzianità della Contrada, ovvero: Alfiere della Torre (prima fila alla sinistra del Vessillifero), Alfiere del Lago (prima fila alla destra del Vessillifero), Alfiere del Bosco (seconda fila alla sinistra del Vessillifero), Alfiere della Vigna (seconda fila alla destra del Vessillifero).
Nel caso in cui il numero dei partecipanti lo permetta, ogni bandiera di contrada viene preceduta da un armato portatore dello scudo della contrada e seguita da un armato con lancia o altra arma inastata (falcione o alabarda).
La versione ridotta del drappello di armati prevede due soli scudi "neutri" e due armi in asta a scorta del Gonfalone.
La compagnia viene quindi preceduta da un minimo di cinque a un massimo di tredici tra vessillifero, portatori di bandiera e drappello d'armi.
A seguire i tamburini e gli Arcatores, con il gruppo delle Dame avanti, disposti su due file.
Gli Arcatores sfilano con archi e faretre. Gli archi vengono portati reggendone l'estremità inferiore con le mani giunte all'altezza della vita, appoggiati all'avambraccio e con l'estremità superiore rivolta verso l'esterno (verso sinistra per la fila di sinistra e verso destra per la fila di destra) con un angolo di circa 45 gradi. In caso di passaggi stretti gli archi saranno tenuti meno inclinati o con un angolo di 90 gradi.

Il corteo viene chiuso da due Arcatores anziani che hanno il compito di tenere i ranghi dando indicazioni sulla posizione e sulle distanze da rispettare per mantenere le file ordinate.
Il passo di marcia sarà cadenzato dai tamburi e i figuranti dovranno mantenere un aspetto marziale. Il Corteo marcia all'unisono partendo sempre col piede destro sia all'inizio che durante le ripartenze.
I figuranti non dovranno sfilare con oggetti visibili estranei al periodo storico di riferimento (smartphone, occhiali da sole, sigarette ecc.).
All'esterno del corteo si muovono due membri della compagnia in abiti "borghesi" (preferibilmente con magliette o felpe della compagnia) che aiuteranno i figuranti a tenere posizione e distanza e alla bisogna provvederanno a fornire generi di conforto quali acqua e cibo.
Oltre ai figuranti di cui sopra si possono prevedere altre figure caratteristiche del periodo medievale quali il Frate, il Cerusico, il Giullare e il Menestrello.
Qualora nel Corteo siano presenti arcieri storici di altre compagnie sarà consentito loro di sfilare al seguito del proprio Gonfalone ma in posizione arretrata rispetto al Gonfalone del Rovo.
In assenza di colori propri o se in numero esiguo, eventuali figuranti ospiti verranno inseriti nei ranghi del Rovo e sfileranno sotto le sue insegne.

Il Palio

Durante il Palio l'Araldo presenta i giochi e i partecipanti, il Maestro di Campo arbitra i giochi e il Gran Ciambellano tiene conto del punteggio.
Altri figuranti possono essere impiegati nella preparazione dei vari giochi in qualità di Aiutanti di Campo.
Secondo la tradizione il Palio viene disputato dalle quattro contrade. Se il numero degli arcieri sarà insufficiente per garantire la partecipazione di tutte e quattro le contrade gareggeranno le due contrade più antiche: la Torre e il Lago. Il numero degli arcieri che rappresentano una contrada è quattro.

I Giochi Tradizionali

I giochi tradizionali sono il “Tiro agli Anelli”, il “Tiro alla Campana” e il “Tiro al Piatto”.
Nel tempo si è avuto modo di accertare che i tiri di gruppo, i bersagli sonori o frangibili destano nel pubblico maggiore interesse. I tempi morti, al contrario, portano distrazione e perdita di interesse.
Ciò detto, si ritiene fondamentale proporre tiri diversi da quelli “classici” con un arciere e un bersaglio, offrendo così agli spettatori la possibilità di vedere volare gruppi di frecce o frecce singole in rapida successione.
Si ritiene inoltre necessario offrire fluidità all’esibizione, riducendo quanto più possibile i tempi di attesa per preparare i giochi o per contare i punti.
I giochi nelle modalità descritte hanno questa finalità.

Tiro agli Anelli

Il Tiro agli Anelli vede gli arcieri scoccare le proprie frecce per colpire tre cerchi di corda di diametro decrescente, dal più grande al più piccolo. Il diametro dei cerchi è di 30, 20 e 10 centimetri. I cerchi sono posizionati singolarmente al centro di un battifreccia quadrato in gomma rivestito di juta. Per ogni anello ogni arciere scocca tre frecce. Ogni freccia a segno attribuisce un punto alla contrada nella misura di:

- 1 punto per i cerchi grandi
- 2 punti per i cerchi medi
- 3 punti per i cerchi piccoli

Ogni arciere può quindi totalizzare per la propria contrada un massimo di 18 punti (3 punti per i cerchi grandi, 6 punti per i cerchi medi e 9 punti per i cerchi piccoli).
Considerando quattro arcieri per contrada il punteggio massimo che una contrada può realizzare in questa prova è di 72 punti.
Per questo gioco ogni arciere deve essere munito di 9 frecce.
Per conferire alla prova maggiore spettacolarità l’esperienza suggerisce di far scoccare all’unisono gli arcieri di una contrada sullo stesso bersaglio.

Per evitare tempi morti nel conteggio dei punti e garantire fluidità all'esibizione si consiglia di procedere come segue.
Si useranno due treppiedi e sei battifreccia. Si useranno i battifreccia quadrati in gomma rivestiti di juta. Sui battifreccia saranno fissati gli anelli, uno per ogni battifreccia, come segue: due battifreccia con un anello grande ciascuno, due battifreccia con un anello medio ciascuno, due battifreccia con un anello piccolo ciascuno.
Le contrade gareggiano due alla volta. Esaurita la prima serie di frecce si rimuovono dal treppiede i battifreccia con gli anelli grandi e si sostituiscono con i battifreccia con gli anelli medi. Esaurita la seconda serie di frecce si rimuovono dal treppiede i battifreccia con gli anelli medi e si sostituiscono con i battifreccia con gli anelli piccoli.
I battifreccia rimossi vengono appoggiati a terra nei pressi del treppiede a favore di pubblico.
Terminata la terza e ultima serie di frecce gli Alfieri di Contrada e il Maestro di Campo rimuovono dai battifreccia le frecce all'esterno degli anelli e procedono al conteggio delle frecce a segno. L'operazione viene effettuata a favore di pubblico.
Ultimato il conteggio il Gran Ciambellano annota il punteggio e si riposizionano i battifreccia con gli anelli grandi sui treppiedi.
Viene quindi il turno delle restanti due contrade e si procede come sopra.

Tiro alla Campana

Al termine del Tiro agli Anelli ogni contrada designa un Campione che la rappresenti in questo gioco.
Gli arcieri devono essere equipaggiati con frecce flu-flu con punte blunt in numero di tre per arciere. La scelta di tali frecce è dettata da ragioni di sicurezza essendo il bersaglio composto da una campana metallica e una palla di stracci grossolana di forma sferica. Se si usassero punte di metallo le frecce potrebbero rimbalzare sulla campana o essere deviate in modo imprevedibile dalla superficie sferica della palla.
La campana è fissata con una corda all'estremità di un'asta metallica ricurva piantata a terra o fissata a un treppiede. La campana è posta a circa due metri da terra. Al batacchio della campana è saldato un anello al quale è legata un'altra corda lunga una ventina di metri. La corda attraversa una palla di stracci del diametro di una ventina di centimetri, che è tenuta

sospesa da terra - a un'altezza di circa un metro e settanta - da un nodo. La corda passa poi attraverso un anello fissato al suolo al di sotto della campana (piantato nel terreno o ancorato a un peso) e si sdipana fino ai piedi di un manovratore. Il ruolo della corda è quello di consentire al manovratore di fermare l'oscillazione della campana ogni volta che viene colpita la palla di stracci. Per lasciare libera la campana di oscillare, la corda non deve essere tesa ma lasca.

Tiro al Piatto

Dopo il Tiro alla Campana tornano a gareggiare tutti e quattro gli arcieri di contrada per il Tiro al Piatto.
Il Tiro al Piatto viene eseguito in modalità "mista", coinvolgendo i tre arcieri di contrada e il campione. Gli arcieri di contrada tirano in successione a un bersaglio mentre i campioni tirano a un altro bersaglio in comune.
Le contrade gareggiano contemporaneamente.
Occorrono tre treppiedi e tre battifreccia.
Due treppiedi con battifreccia con anelli di 20 centimetri di diametro a una quindicina di metri di distanza dagli arcieri e a una decina di metri di distanza l'uno dall'altro.
Il terzo treppiede con battifreccia con al centro un piatto di coccio da posizionarsi in mezzo ai primi due ma a una distanza di trenta metri.
Gli arcieri di contrada si schierano in linea davanti ai bersagli laterali mentre i campioni di contrada si schierano davanti al bersaglio centrale. Sia gli arcieri di contrada sia i campioni si schierano sulla stessa linea, contrassegnata da un'unica corda tesa fissata alle estremità con pesi o picchetti.
Gli arcieri di contrada, ricevuto il via dal Maestro di Campo, iniziano a tirare al rispettivo anello in successione iniziando dall'arciere di sinistra.
Terminato il primo tiro si continua col secondo, sempre in successione, fino a quando non vengono messe a segno tre frecce all'interno dell'anello. Ogni arciere ha a disposizione un numero illimitato di frecce.
Messe a segno le tre frecce il campione della rispettiva contrada può tirare al piatto. Ha a disposizione un numero illimitato di frecce.
Il primo che rompe il piatto si aggiudica il punto.
Si tratta di una gara di velocità oltre che di precisione visto che non c'è limite alle frecce che un arciere può scoccare. Più velocemente vengono messe a segno le frecce negli anelli prima i campioni di contrada

potranno tirare al piatto.
Il Maestro di Campo presenterà il gioco con le parole:

“Per la prova del Tiro al Piatto gli arcieri di contrada dovranno mettere a segno tre frecce negli anelli. Fatto ciò, il campione di contrada potrà tirare al piatto. Non c’è limite di frecce. Vince la gara la contrada che per prima rompe il piatto”.

In alternativa al piatto può essere usata nuovamente la campana come bersaglio a cui tireranno i due campioni di contrada. Anche in questo caso verranno usate frecce con impennaggio flu-flu e punte blunt.

L’ Allestimento del Campo

Nell’allestire il campo di gara si dovrà tenere conto del luogo designato allo svolgimento della stessa. Se il Palio dovesse disputarsi in luoghi chiusi i picchetti dovranno essere sostituiti da pesi (ad esempio sacchetti pieni di sabbia). Se il Palio si disputerà all’aperto si useranno picchetti metallici da piantarsi nel terreno.
Da valutare inoltre l’utilizzo di reti battifreccia, indispensabili in luoghi chiusi ma opzionali in spazi aperti sufficientemente ampi da consentire alle frecce di continuare a volare fino a esaurire la propria energia senza rischiare di colpire cose o persone.
Il pubblico dovrà sempre essere disposto dietro agli arcieri o, se lo spazio all’aperto lo consente, ai lati della linea di tiro.

Altre Frecce

Nelle passate uscite del Gruppo Storico sono state messe in scena coreografie di tiri di gruppo che hanno suscitato l’interesse del pubblico.
Lo spettatore di un’esibizione di tiro con l’arco moderna è abituato a vedere un solo arciere scoccare la propria serie di frecce e poi cedere il turno all’arciere successivo. Previo adeguato allenamento si possono riproporre tiri di collaudato effetto scenico a cui la maggior parte degli spettatori non ha mai potuto assistere dal vero.

Fila di Arcieri

Gli arcieri si dispongono in fila a uno a uno e cominciano a camminare in una direzione prestabilita con una freccia già incoccata. Raggiunta l'area di tiro scoccano una freccia in movimento verso un bersaglio e continuano a camminare fino a raggiungere la fine del percorso, curvare in senso orario e tornare a mettersi in fila per eseguire un altro tiro. Partito il primo arciere il secondo attende qualche istante e poi parte a sua volta e così via.
Il Maestro di Campo dà i tempi di partenza e presiede al corretto svolgimento dei tiri.
Per un migliore effetto scenico l'area di tiro è delimitata da due scudi tenuti in "piedi" sul terreno grazie a un sostegno in legno o a picchetti di metallo. Se disponibili due scudieri saranno loro a tenere gli scudi. La distanza tra gli scudi dovrà essere tale da consentire l'esecuzione del tiro in movimento.
Lo scopo del tiro è quello di garantire un "fuoco" continuo e ininterrotto verso un unico bersaglio, emulando un gruppo di arcieri che esce allo scoperto, scocca una freccia e torna al riparo degli scudi.
Il bersaglio potrebbe essere un battifreccia sottile con una feritoia al centro, dietro al quale è posizionato, a un paio di metri di distanza, un altro battifreccia che ferma le frecce che riescono a passare attraverso la feritoia.

Arcieri in Ritirata

Gli arcieri si dispongono in fila e al comando del Maestro di Campo scoccano all'unisono contro un unico bersaglio. Scoccata la prima freccia gli arcieri in posizione dispari (il primo, il terzo, il quinto ecc.) retrocedono di un paio di passi mentre gli arcieri in posizione pari (il secondo, il quarto, il sesto ecc.) incoccano la seconda freccia. Al comando del Maestro di campo gli arcieri davanti scoccano la loro seconda freccia e retrocedono fino a posizionarsi un paio di passi dietro agli arcieri in posizione arretrata. Quando si troveranno in linea con essi gli arcieri in posizione arretrata scoccheranno al comando la loro seconda freccia e arretreranno nuovamente fino a posizionarsi alle spalle dell'altra fila di arcieri e così via. Per questo tiro è fondamentale la coordinazione per far sì che le frecce vengano scoccate solo dopo che la fila avanti abbia raggiunto la linea della fila arretrata.
Con questo tiro si simula la ritirata di un manipolo di arcieri che continuano

a bersagliare i nemici pur arretrando.
Per il tiro finale, se il terreno lo consente, potrebbero essere scoccate dagli arcieri - ora disposti in un'unica fila - una scarica di frecce flu-flu con punte blunt con un'inclinazione di 45 gradi.

Arco e Scudo

Uno scudiero si posiziona davanti al bersaglio e l'arciere dietro di lui. Il compito dello scudiero è quello di difendere l'arciere dalle frecce nemiche. Si alternano tiri in piedi e tiri in ginocchio. Quando l'arciere è in ginocchio lo scudiero resta in piedi e tiene alto lo scudo di modo che l'arciere possa scoccare al di sotto dello scudo. Quando l'arciere è in piedi lo scudiero si inginocchia dietro lo scudo e l'arciere scocca al di sopra di esso.
Questo tiro richiede coordinazione tra lo scudiero e l'arciere e per ragioni di sicurezza (trovandosi lo scudiero in posizione avanzata rispetto all'arciere) deve essere eseguito con frecce con punte blunt.
I bersagli potrebbero essere delle assicelle di legno di due lunghezze diverse (una più lunga per i tiri in piedi e una più corta per i tiri in ginocchio) montate su una base che permetta alle frecce di abbatterle quando colpite. Disponendo di più coppie di archi e scudi si può gareggiare ad abbattere il maggior numero di bersagli nel minor tempo possibile. I bersagli saranno disposti in gruppo a distanze varie e saranno comuni per entrambi gli arcieri.

Tiro alla Candela

In ambiente privo di correnti d'aria una candela accesa viene posta a un paio di metri da un battifreccia a un'altezza pari alla metà dell'altezza del battifreccia.
L'arciere scocca una freccia e cerca di spegnere la candela senza colpirla. Usando una freccia con punta di metallo e impennaggio flu-flu si è facilitati dallo spostamento d'aria provocato dalla freccia, che riuscirà a spegnerla da una distanza maggiore.
Per eseguire questo tiro devono sussistere condizioni di sicurezza molto rigide e deve essere prevista la presenza di un estintore.

Archi e Frecce

Sia durante il Corteo che durante il Palio gli arcieri dovranno essere equipaggiati con archi storici o di foggia storica. Le frecce dovranno essere tassativamente di legno e il colore degli impennaggi dovrà essere conforme al colore naturale delle penne d'uccello (bianco, grigio, nero, marrone o simil naturali). Sono tassativamente vietati impennaggi di colori non conformi al periodo storico di riferimento.
E' consentito agli arcieri sfilare con un arco e gareggiare con un arco diverso da quello con cui ha sfilato (fatte salve le indicazioni di cui sopra).
Sono consentite frecce con cocche di plastica a condizione che vengano rispettate le stesse regole cromatiche stabilite per le penne.

Per divertire e divertirsi

Per poter offrire un intrattenimento di buon livello è necessario che gli interessati si rendano disponibili a sessioni di allenamento collettivo per poter affinare tecniche e coreografie. Tali sessioni verranno decise in base al calendario sociale e comunicate con ragionevole anticipo.

I Costumi

Il Gruppo Storico Arcatores Rovo si propone di garantire un livello alto nella qualità e nella coerenza storica dei costumi. A tal fine tutti i membri sono tenuti a procurarsi costumi di buona fattura la cui cura, manutenzione e custodia saranno a carico del proprietario.
Si devono assolutamente evitare costumi carnevaleschi di foggia scadente, costumi non pertinenti al periodo storico di riferimento e costumi di ispirazione fantasy.
Considerato che gli arcieri occidentali erano reclutati tra il popolo i costumi possono essere molto semplici.
L'abbigliamento dell'arciere medievale, infatti, era spesso identico a quello di un contadino.

Ciò non toglie che possano essere introdotti elementi tipici dell'abbigliamento militare dell'epoca. Se una campagna militare avesse avuto successo gli arcieri, partecipando allo spoglio dei campi di battaglia, avrebbero potuto migliorare sensibilmente il proprio equipaggiamento recuperando armi e parti di armature. Gli arcieri veterani potevano essere equipaggiati con armature complete.
Tanto nella realtà quanto nell'immaginario collettivo gli arcieri erano anche cacciatori e briganti e ciò può offrire un certo margine nella scelta degli accessori. Una pellegrina in pelle, un paio di stivali e un buon coltello alla cintura richiamano alla mente la figura del cacciatore, così come un monile d'oro e una pesante borsa potrebbero suggerire un diverso tipo di "caccia" e un diverso tipo di "preda".
Gli arcieri erano anche mercenari e questo consente di scegliere anche costumi storici di foggia non europea.
Essendo una compagnia di tiro con l'arco, la scelta dei costumi solitamente è legata alla figura storica dell'arciere, ma ciò non toglie che possano essere proposti anche costumi legati ad altre figure del Medioevo: il cerusico, il frate, il giullare...
Ai nuovi membri del Gruppo Storico gli "anziani" saranno ben lieti di offrire consulenze e consigli per la scelta dei costumi e di indirizzarli a quei siti specializzati su cui poter trovare tutto l'occorrente.
Prima di ogni uscita ufficiale del Gruppo Storico verrà organizzato almeno un incontro preparatorio in occasione del quale verranno visionati i costumi.
Il Consiglio degli Arcatores Rovo si riserva di escludere i costumi che non verranno considerati in linea con gli standard del Gruppo Storico Arcatores Rovo.
Rimandiamo a una successiva dispensa informazioni dettagliate sull'abbigliamento medievale.

COMPAGNIA ARCIERI DEL ROVO

Dichiarazione di Volontà
di Unirsi agli Arcatores Rovo

ARCATORES ROVO

Io, _____ umile servo del destino e ardente di passione per l'antica arte del tiro con l'arco, con cuore saldo e mano ferma, giuro solennemente di voler entrare a far parte dei nobili Arcatores della Compagnia degli Arcieri del Rovo.

Con il desiderio di onorare le gesta dei nostri antenati e di rinverdire la tradizione dei valorosi difensori di questa terra, mi prostro con umiltà davanti a questa nobile schiera.

Con spirito leale e forza d'animo, mi offro come vassallo della Compagnia, pronto a impegnarmi in tutte le imprese che il nostro cammino storico ci riserverà.

COMPAGNIA ARCIERI DEL ROVO

Giuro di difendere il nome della Compagnia, di partecipare alle manifestazioni e alle rievocazioni storiche con onore, di affinare la mia arte nel tiro per portare sempre con fierezza l'arco in mano e la virtù nel cuore.

Che il mio impegno e la mia volontà siano sempre un sostegno per la nostra schiera e che la gloria degli Arcatores risplenda in ogni nostro passo.

In fede e con determinazione, appongo la mia firma

_____

Cap. 4

Regolamento

Il “Gruppo Storico Arcatores Rovo” è dedito a rievocazioni storiche di età medievale a tema arcieristico e si propone di divulgare l’attività di tiro con archi storici e la conoscenza della storia medievale dell’arco.
Nasce all’interno della “Compagnia Arcieri del Rovo” ed è aperto alla partecipazione di tutti i membri della stessa.
La partecipazione al Gruppo Storico è a titolo gratuito ed eventuali fondi raccolti dal Gruppo Storico sono destinati alle attività del Gruppo stesso.
Considerata la sua storia trentennale e il livello delle rievocazioni storiche a cui prende parte il Gruppo Storico si propone di presentarsi al pubblico al meglio delle sue possibilità, specie per quanto riguarda l’estetica dei costumi e degli accessori che dovranno essere pertinenti al periodo storico di riferimento e di buona fattura.
Alla serietà delle “forme” si coniuga un sano spirito goliardico che accomuna i membri del Gruppo.

Domande di Adesione

Per aderire al “Gruppo Storico Arcatores Rovo” i soci interessati dovranno indirizzare domanda formale al “Gran Consiglio degli Arcatores” ed essere disponibili all’acquisto di costumi e accessori di foggia medievale che saranno sottoposti all’approvazione del Gran Consiglio. I costumi e gli accessori sono a carico e di proprietà dei singoli membri.
Qualora un minore sia interessato al Gruppo Storico potrà prendervi parte solo se accompagnato da un genitore o da altro adulto responsabile.

Gran Consiglio degli Arcatores Rovo

il Gran Consiglio, come già menzionato in precedenza, è composto da:

Priore
Maestro di Campo
Gran Ciambellano
Araldo
Vessillifero
Alfiere di Contrada

Le cariche all'interno del Gran Consiglio sono attribuite dal Consiglio stesso e riservate ai membri che hanno dedicato tempo ed energie al Gruppo Storico.

Il Gran Consiglio si occupa di:

- valutare le domande di adesione dei nuovi membri
- approvare i costumi degli appartenenti al Gruppo Storico
- dirigere le attività del Gruppo Storico
- valutare la partecipazione del Gruppo Storico a eventi di rievocazione storica
- definire un compenso per tali partecipazioni
- organizzare le uscite concordate

Si occupa inoltre di:

- assegnare il "nome storico" ai membri del Gruppo Storico
- valutare le candidature ai gradi di Arcatores e Messere o Madonna (Monna)
- stabilire forme e modi della Cerimonia di Iniziazione

Il Gran Consiglio può delegare mansioni o compiti specifici a quei membri che dovessero rendersi disponibili.

Partecipazioni Esterne

La partecipazione al “Gruppo Storico Arcatores Rovo” è aperta anche, previa approvazione del Gran Consiglio, ad appassionati non iscritti alla “Compagnia Arcieri del Rovo”.
Per partecipare in qualità di ospiti è necessario possedere un costume approvato e, per la partecipazione a eventuali tornei storici di tiro con l’arco, un certificato di abilitazione al tiro con l’arco e l’iscrizione a una federazione che fornisca ai suoi tesserati un’assicurazione personale in caso di danni a cose e persone. Il certificato di abilitazione e l’assicurazione personale non sono richiesti a eventuali partecipanti ospiti non tiratori.
In caso di manifestazioni congiunte con altre compagnie sarà permesso loro di sfilare con il proprio vessillo.
Il Gran Consiglio degli Arcatores Rovo si riserva di redigere e far firmare una liberatoria agli eventuali partecipanti ospiti e non.

Corteo Storico

Per partecipare al Corteo Storico i membri del Gruppo Storico dovranno essere muniti di:

- costume personale di età medievale di buona foggia approvato dal Gran Consiglio
- arco storico o di foggia storica
- frecce rigorosamente di legno
- cocche in legno o di plastica di colore nero o grigio
- penne di colore conforme al colore naturale delle penne d’uccello (bianco, grigio, nero, marrone o simil naturali)

Qualora il partecipante non disponesse di materiale arcieristico idoneo potrà sfilare senza arco.
Per garantire un buon effetto scenico il Corteo richiede la presenza di figuranti a cui verranno assegnati ruoli specifici (gonfaloniere, palvesario, picchiere ecc.), il cui numero dipenderà dal numero complessivo dei partecipanti.
Eventuale materiale del Gruppo prestato ai partecipanti (scudi, picche, falcioni, elementi di armatura, Gonfalone, bandiere e stendardi) alla fine della manifestazione dovrà essere restituito nelle condizioni originali.
Dovranno inoltre essere occultati eventuali oggetti non conformi al periodo

medievale (smartphone, orologi, occhiali da sole ecc.).
Per quanto riguarda gli occhiali da vista si suggerisce di optare, salvo specifiche controindicazioni di natura medica, per le lenti a contatto.
I membri del Gruppo Storico dovranno rendersi disponibili a incontri periodici per le prove del Corteo e delle coreografie eventuali. L'assenza a tali prove può determinare, a discrezione del Gran Consiglio, l'esclusione dalla partecipazione agli eventi programmati. Prima delle uscite dovranno inoltre partecipare, nei limiti delle loro possibilità, all'allestimento degli spazi riservati al Gruppo (zona di tiro, Campo medievale, stand ecc.).

Il Palio

Il Palio, se richiesto, si svolgerà nelle modalità decise dal Gran Consiglio degli Arcatores Rovo. La sua durata potrà essere condizionata dai tempi indicati dagli organizzatori della rievocazione; pertanto, i giochi e il numero dei partecipanti saranno stabiliti di volta in volta.
Dovranno essere garantite le condizioni di sicurezza per arcieri e spettatori tramite l'utilizzo di battifreccia e reti di protezione. Qualora non sussistano tali condizioni il Palio non potrà svolgersi.
I partecipanti al Palio potranno usare solo archi storici costruiti con materiali naturali e frecce in legno come sopra descritte. Unica eccezione riguarda le corde che potranno essere realizzate anche con materiali moderni.
Potrebbe inoltre essere richiesto ai partecipanti di munirsi di frecce con impennaggio "flu-flu" e punte "blunt".
Preme sottolineare che il Palio non è solo un "giochino" tra arcieri ma un momento di intrattenimento, di autopromozione e di divulgazione che richiede un minimo di "serietà" e una certa dose di impegno.
Per poter prendere parte al Palio sarà obbligatorio partecipare alle prove.

Prove di Tiro

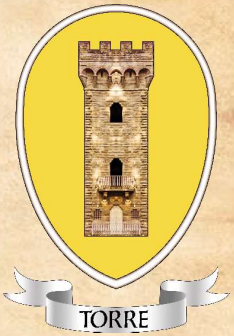
Se richiesto dagli organizzatori della rievocazione potrà, previa disponibilità degli Istruttori della Scuola di Tiro, essere offerta al pubblico la possibilità di effettuare delle prove di tiro con l'arco. Tali prove dovranno svolgersi sotto la supervisione di Istruttori abilitati a cui spetterà anche il compito di individuare un luogo idoneo per il loro svolgimento.

COMPAGNIA ARCIERI DEL ROVO

Definizion cortese

delle contrade del Rovo

Torre



Ecco volsi sguardi a destra e a manca,
per scrutar lo mutevole orizzonte delle forre.
Questo è lo talento che rende pronte e pugnaci l'orde
dell'arcieri della Torre.
D'ognun di lor narrare la storia non saprei,
grande mucchio son da poter contare.
I "servi" della Torre, trassi lo loro piglio sfrontato
dalli suoi rocciosi merli.
Della baldanza per sua antica costituzione,
ogni contradaiolo di suo onor s'avanza.
L'avversario si guardi dai suoi Dei,
avendo cura di non romper lor gli zebedei.

6 Aprile A.D. 2025

COMPAGNIA ARCIERI DEL ROVO

Definizion cortese

delle contrade del Rovo

Lago

Ecco giungon fieri già per loro conto,
tu viandante certo non badar al loro incanto.
Certo essi fregiansi, se erro pago,
l'onor d'esse la miglior contrada, il Lago.
Bada ben non ti sbagliare,
loro non furono "pulcini bagnati" da sottovalutare.
Del Lago essi son lo lato tenebroso e oscuro,
da esso traggon gran forza di sicuro.
Adesso fra lor dassi gran spalla
che il Lago possa rinquoralli e tenelli a galla.
Di man lor dito medio è manifesto,
che pronti all'uopo mostran p'ogni pretesto.

6 Aprile A.D. 2025

COMPAGNIA ARCIERI DEL ROVO

Definizion cortese

delle contrade del Rovo

Bosco

Ecco intravedessi fra il lusco ed il brusco,
lo manifestarsi d'un gruppo fosco.
Son quelli della contrada del Bosco,
color per i quali la selva non cela misteri.
Lor arcieri dall'ardimento proverbiale,
con certo lo terror d'ogni cinghiale.
E della natura brada son maestri veri,
capaci d'addomesticar fossi e sentieri.
E chi del Bosco s'onora di far parte:
dell'arco apprende l'arte e ne fa parte.
Poi con lo braccio curvo, rivolto al cielo bello,
fatti con cortesia lo gesto dell'ombrello.

6 Aprile A.D. 2025

COMPAGNIA ARCIERI DEL ROVO

Definizion cortese

delle contrade del Rovo

Vigna

Ecco chi della Vigna s'onor di far parte per la pugna
alla bisogna non s'ingrugna.
Balla, beve, si diverte tra filari in valli aperte,
con le frecce i bersagli son sua arte.
Il Vignaiolo in fin d'ogni giornata, sia vicino o lontano,
tiene lo fiasco nella mano.
E se beve e fa lo pieno, io di certo non mi sbaglio,
centra sempre il suo bersaglio.
Ride scherza coll'amici, ma con un tiro perbenino,
d'un cinghial centra il codino.
Che si vinca o si perda, se non stai a più d'un metro,
della Vigna bacia lo didietro.

6 Aprile A.D. 2025

Cap. 5

Ringraziamenti

Un primo ringraziamento, doveroso, a Sir John Temple Leader che realizzò la prima sede della Compagnia Arcieri del Rovo che fu di enorme ispirazione per il Gruppo Storico Arcatores Rovo.

Un altrettanto doveroso ringraziamento al Comune di Fiesole che negli anni ha sempre supportato la Compagnia e il Gruppo Storico.

Un grazie a Pierluigi “PG” Chiaramonti, detto “Bestia delle Querce”, Maestro di Campo, per aver contribuito alla fondazione del Gruppo Storico e per aver scritto la sezione relativa alla sua storia.

Un grazie a Gianluigi “Giangi” Rugi, detto “Fumino Spaccatutto”, Alfiere della Contrada del Bosco, per il costante contributo alla crescita del Gruppo Storico.

Un grazie a Simone Poli, detto “Tello da Tor di Cento”, Gran Ciambellano, per i cartigli “Invito alla Volontà” e “Dichiarazione di Volontà”.

Un grazie a Loris Trentanove, detto “il Trovatore”, per “La Strada Vera” e i cartigli “Definizion cortese delle contrade del Rovo”.

Un grazie a Maurizio Mingrone, detto “Pinto della Manesca”, Vessillifero, per il sostegno e i preziosi consigli.

David Pancioni, detto “Gotto Divino”, Araldo.

Disegno di Gianluigi Rugi

COMPAGNIA
ARCIERI
DEL
ROVO
presenta e racconta il suo
Gruppo Storico
Arcatores Rovo