

## La maratona dell'arco è sempre più bella

Ogni anno si rinnova l'emozionante gara organizzata degli Arcieri del Finale. Per un giorno ed una notte le squadre provenienti da tutta Italia vogliono assolutamente dare il meglio di sé.

**S**i è felicemente conclusa anche per quest'anno la gara più lunga, più originale, più simpatica... la 24 Ore di Finale Ligure! Il successo di questa manifestazione è meritatamente lievitato di anno in anno, mentre aumenta di continuo tanto il numero dei partecipanti quanto il pathos connesso all'evento.

### SLOGAN E NOMI FANTASIOSI

La 24 Ore fa parlare di sé tutto l'anno, anche perché la formazione delle squadre richiede spesso lunghe trattative, cene varie e ritrovi per gli accordi preliminari. Si creano loghi, magliette, slogan e nomi fantasiosi per la squadra, ci si comincia a divertire già da casa nei preparativi... molto tempo prima. Credo che proprio questo spirito abbia animato Cesare Argento e Angelo Trotta quando im-



Foto di gruppo dei premiati.

della costa fra Finale Ligure e Noli, a dieci minuti dal mare e servito da una corriera per chi non voleva spostare la macchina. Il campo di gara si trovava presso la Trattoria del Bosco, dove le padrone di casa (Enrica, Mariapaola e Marisa) hanno dato sfoggio di grande capacità e disponibilità, rifocillando di tutto punto i partecipanti. Durante la notte, il piatto forte era costituito da tortelloni burro e salvia, mica spuntini frettolosi... Sempre a cura della Trattoria e dell'organizzazione nelle vicinanze era stata allestita l'area campeggio, dove i nostri eroi montavano le tende già dal venerdì. Il sole ha benedetto l'evento e "cotto" diversi arcieri, sul campo e in spiaggia.

### UNA POTENTE MACCHINA ORGANIZZATIVA

La potente macchina organizzativa ha lavorato senza sosta due giorni consecutivi. Vengono continuamente fronteggiati vari problemi, spostati i picchetti, accese le pile per la notte, viene data assistenza agli arcieri che vagano la notte come gufi e il giorno come lucertole. Star light ovunque, pile di tutte le fogge, per scoprire spesso, che al buio si tira persino meglio e che girare nel bosco la notte a scoccar frecce è una sensazione che vale la pena di essere vissuta.

Dal mattino, nella stanchezza dell'aurora, si cominciano a delineare le classifiche e si intensificano le strategie di squadra. Qualcuno tiene botta bene, altri subiscono la stanchezza, ma in qualche modo si deve arrivare in fondo. Alla 24 ore, gli arcieri sono accorpatisi in quattro categorie: long bow (che comprende anche gli archi storici), ricurvo, compound e arco mirato (con lo stile libero e l'illimitato). La classifica non si divide in maschile e femminile, bensì è unica. Le squadre possono comporsi di un massimo di tre arcieri, provenienti sia dalla Fiarco che dalla Fitarco, indi-

maginarono una gara a squadre che ci togliesse dall'abituale individualismo del nostro sport. La 24 Ore mette alla prova tante capacità: la resistenza fisica, lo spirito di gruppo, la strategia comune, la fantasia. Va detto anche che i nomi delle squadre sono sempre più ricercati e quest'anno fra i più simpatici ricordiamo: Le anime perse, Le capre matte, Non vedo non sento non chiappo, I reietti, Gli strampalati, Il mancino il destro e il monco... e tanti altri ancora, troppi per citarli tutti. Il sabato della manifestazione, alle 14, hanno preso il via 52 squadre su di un percorso di 14 piazzole, che verrà ripetuto, giorno e notte, 11 volte, fino alle 14 della domenica. I componenti delle squadre si avvicendano per 24 ore consecutive sul campo di tiro, alternando i giri o ripetendoli, a seconda della strategia di squadra o delle condizioni fisiche. Quelli in pausa fanno di tutto... dormono, mangiano, chiacchierano o vanno al mare. La manifestazione si è svolta nell'altopiano delle Mânie, un territorio particolare, pianeggiante sui rilievi alle spalle



Angelo Trotta, il patron della manifestazione.



