

Giunta alla quarta edizione questa manifestazione, basata sulla resistenza e l'avventura, è un avvenimento indimenticabile.

Ecco come è andato questo 3D davvero speciale ed oltre i limiti.

**A**nche quest'anno si è svolta l'attesa gara della 24 ore, organizzata dagli Arcieri del Finale. Giunta ormai alla sua quarta edizione, questa manifestazione, unica nel

## Ventiquattro ore di puro divertimento

Le squadre possono comporsi al massimo di tre arcieri, senza distinzione di sesso o di età e le categorie sono: ricurvo, long bow, compound e mirati, adorabile semplificazione per noi abituati a perderci in un mare di classi, categorie e stili. Inoltre le squadre concorrono con nomi di fantasia e l'identità dei singoli arcieri è celata

baldoria, misurarvi con voi stessi e la vostra capacità di resistenza, se amate l'imprevisto, se siete tosti, versatili e avventurosi, allora cominciate a cercare una squadra per il prossimo anno!

La competizione inizia alle 14 del sabato ma gli arrivi all'agriturismo Le Giaire si susseguono già dal mattino del venerdì. Se decidete di accamparvi lì sarete ben accolti, senza nessuna spesa, aggiuntiva, tutto quello che vi viene richiesto è di essere animati dallo spirito giusto, ma se volete dormire... andate da un'altra parte. Gli arcieri hanno continuato ad affluire praticamente tutto la notte, montando le tende al buio; con le pile si illuminavano i volti dei nuovi arrivati e si scoprivano sempre nuovi amici da salutare.

Naturalmente chi preferisce vivere un'esperienza più soft può soggiornare in albergo, anche se è decisamente comodo avere i propri compagni lì, direttamente in tenda, da stratonare pesantemente al turno di notte. Le squadre sono quanto mai varie, sia nella composizione che negli intenti, come sempre c'è chi si dedica al divertimento puro e chi cerca anche il



I fortunati arcieri che si sono distinti in questa manifestazione si sono portati a casa dei cestì pieni di leccornie.

suo genere, continua ad attirare arcieri da tutta Italia, mietendo uno straordinario successo che svela i suoi perché solo a chi prende parte alla tenzone.

Angelo Trotta, presidente della Compagnia organizzatrice, assieme ai suoi fedeli collaboratori, mi spiega a fine gara come quest'idea sia nata proprio dalla voglia di realizzare una grande festa dell'arcieria, dove sia presente anche la competizione, ma vissuta in modo diverso dal solito, stemperata dal fatto di trovarsi a far parte di una squadra e dal dover tirare giorno e notte al limite della resistenza, addolciti o inviperiti dalla stanchezza e dalla difficoltà oggettiva di scoccare in un percorso di bosco durante le ore notturne.



a tutti gli effetti. Una prova che non stimola l'ego, ma piuttosto la voglia d'avventura e di condivisione. Così se vi piace stare in compagnia, fare

risultato, ma sempre in un contesto e un'atmosfera di cordialità e di voglia di giocare. Il campo si compone di 14 piazzole e il percorso viene costantemente ri-



Angelo Trotta, presidente della Compagnia organizzatrice.

petuto dagli arcieri dei vari team che si alternano fra loro, fino alle 14 della domenica.

### IL CAMBIO DELLA STAFFETTA

Il cambio della staffetta avviene alla consegna degli scorse ed è immediato, senza perdite di tempo, il compagno che sostituisce deve trovarsi già sul posto pronto a partire, altrimenti quello presente potrebbe dover ripetere il giro.

Si tratta di un tipico percorso Fiarc, un 3D per l'esattezza, anche se quest'anno gli organizzatori hanno optato per la formula amichevole-open per permettere la partecipazione anche agli arcieri della Fitarco.

Quindi un percorso di bosco in piena regola, con tutte le difficoltà a cui siamo abituati, amplificate notevolmente dalle modalità di svolgimento della manifestazione.

Durante le ore notturne gli arcieri si dotano di una pila per gli spostamenti, muniti di una splendida penna luminosa per scrivere i punteggi, regalata a tutti, mentre i bersagli risultano illuminati da torce, collocate preventivamente dagli organizzatori.

Qualcuno mette dei galleggianti fosforescenti in fondo alle aste, per ritrovare le frecce, altri se le attaccano al collo per farsi ritrovare loro stessi in caso di bisogno. Il clima goliardico, infatti, ha spinto molti arcieri a non dormire quasi per niente, pur brindando per festeggiare i piazzamenti parziali, cosicché vedevi partire nelle tenebre impavidi campioni, leg-

germente barcollanti e subito pensavi che l'idea del galleggiante fosforescente appeso al collo non è davvero male.

Ed ecco alcuni dei nomi delle squadre partecipanti: i Domeni-cani, i Ciapa-no, i Mercenari, i Bastardi, i Misanthropi, Mostri, Streghe, i Cocco-brilli e i Neuroni solitari. Con nomi così, c'è veramente da aspettarsi di tutto. E invece no, perché la gente allegra il ciel l'aiuta... e nessuno è cascato dentro un fosso al buio o ha tirato addosso o qualcun altro, come facevano temere le più pessimistiche previsioni notturne. Tutto si è svolto nel migliore dei modi con grande soddisfazione di organizzatori e partecipanti.

Ogni due giri circa, gli organizzatori provvedono a spostare i picchetti, arrivando a vere punte di sodismo all'alba della domenica mattina che hanno messo a dura prova gli arcieri superstiti.

Angelo Trotta, il fortissimo patron della manifestazione, girava in alcuni tratti del percorso con una jeep, alla quale aveva appeso un incredibile pollo spennato di gomma con sonaglio incorporato che usava come clacson.

Quando si è avvicinato al nostro gruppo la mattina della domenica, con l'isterismo tipico dello "stanco morto", gli abbiamo tirato (amichevole) una fila di nomi e lui ha reagito fuggendo a tutto gas e suonando il pollo all'impazzata, riportando così tra noi il buonumore.

Durante la notte c'è sempre qualcuno che mangia i cibi più disparati, dalla brioche con cappuccino allo salsiccia con patate a secondo del proprio bioritmo. E qui un ringraziamento doveroso va ai proprietari dell'agriturismo Le Gioire che hanno permesso tutto questo con la loro squisita accoglienza.

In particolare "grande gnomo Raffoel" che, avvolendosi di una straordinaria equippe, ha sfamato e sopportato tutti, giorno e notte, in quel mitico week-end, dimostrando una pazienza sconfinata e una forte vena filosofica... sulla sua maglietta troneggiava la scritta "un uomo senza pancio è come un cielo senza stelle". Altro ringraziamento molto sentito va ai tre sponsor della manifestazione, ovvero la C&O Archery, l'arcieria Bonardo e le Fonti Bauda.

Ma torniamo ai nostri eroi delle tenebre. Durante la notte se ne sono viste davvero di tutti i colori, altro che buio! Quelli abituati a collimare la punta della

**BIG**  
ARCHERY

VIKING POINT  
Ogive

## PUNTE OGIVE... CREATE PER VINCERE!

Quando cerchi la precisione la punta non è un dettaglio. La punta ARC.HI.TEC. Ogive è stata studiata e creata per un passaggio sotto clicker molto dolce, consentendo di ottenere, senza rinunciare ai vantaggi aerodinamici della geometria brevettata a doppia curvatura, una maggiore fruibilità anche da parte dei tiratori ricurvo.

La punta offre:

- forma aerodinamica brevettata, testata in galleria del vento, che annulla le turbolenze lungo l'asto tipiche dell'utilizzo delle punte ogivali tradizionali;
- acciaio inox
- lavorazione con macchine a controllo numerico;
- precisione di peso +/- 0.025 groni;
- precisione geometrica +/- 0.005 mm.

**Già molti tra i migliori arcieri ne hanno sperimentato l'efficacia, tu cosa aspetti a provarla!**

Per ulteriori informazioni contattare

**BIGNAMI S.p.A.**

Via Lahn 1 - 39040 Ora (BZ)

Tel. 0471-803000 - Fax 0471-810899

www.bigarchery.it - email@bigarchery.it

Archery needs? Think BIG

freccia si riconoscevano subito dal ponico. C'è chi ha provato ad inzuppare le punte nel liquido fosforescente, chi le penne e chi se lo è rovesciato direttamente addosso apparendo ai compagni di squadra come un fantasma luminoso nella notte.

## BUONI RISULTATI SOTTO LE STELLE

Altri, invece, hanno addirittura apprezzato la maggior concentrazione indotta dal buio, realizzando punteggi migliori che di giorno. Come al solito le opinioni sono le più disparate, comunque è decisamente un'esperienza da fare quello di tirare la notte, in mezzo a un bosco, condividendo stanchezza e difficoltà con altri personaggi che diventano subito intima parte della tua vita. Poi, piano piano, tutte le cose belle finiscono e arrivano le due del pomeriggio della domenica.

Si attendono con ansia le classifiche finali e ci si prepara per l'ultima grande festa: la premiazione!

Trionfano le seguenti squadre: per il ricurvo oro ai Misanthropi, argento ai Bostardi e bronzo agli Assi Murati. Nel long bow vittoria dei Toscanacci sui Grey Goose Wing e gli Elfi di Lorient. Nei compound trionfano le Biciclette, seguiti da Balera e Noter De Bergen.

Infine, per i coraggiosi mirinisti delle tenebre, oro ai Cagnacci, rincorsi da Quik Quok Quak e dai Neuroni solitari. Se volete conoscere l'identità dei campioni che si celano in queste squadre non dovete far altro che partecipare alla 24 ore del prossimo anno che si preannuncia già combattutissima. Per la cronaca i fortuna-



ti trionfatori si sono portati a casa degli ottimi cesti pieni zeppi di leccornie biologiche.

Direi, invece, i nomi dei magnifici dieci dell'organizzazione: oltre ad Angelo, abbiamo Cesare Argento, Alessandro Noborasco, Stefano Calia, Paolo Cotta, Antonio Fiorucci, Daniele Claray, Flavio Pesce, Enzo Damino e Nicola Galati.

Personaggi tanto fantasiosi da aver inventato una manifestazione unica come questa, tanto caparbi da aver fondato una Compagnia apposta per realizzare questo loro sogno e tanto generosi da lavorare ogni volta come dei matti, giorno e notte, per il solo piacere di condividere con tutti un momento di grande festa come questo. È davvero incredibile come le energie positive riescano sempre a realizzare grandi imprese.

Questo gara, sognata e voluta, è diventata ben presto una importante realtà.

Arrivata ad accogliere settanta squadre, si prepara ad accoglierne molte di più in futuro. Una organizzazione veramente complessa, ma decisamente qualificata che si perfeziona di anno in anno. Gli iscritti alla Compagnia sono quintuplicati durante gli anni dello 24 ore e così un gruppo nato solo per dar vita a questo torneo diventa, invece, una grande Compagnia che sa lavorare a tante iniziative di successo. Onore e merito, dunque, ai cavalieri dell'impresa.

Ecco, si levano le tende e finiscono i racconti. Attivi come bradipi, gli arcieri si attardano per gli ultimi saluti... e si riprendono la via di casa.