

ARCHEON

Un modo diverso di giocare con quello che già amiamo: più veloce, più tattico, più leggibile anche per chi guarda da fuori.

Idea e regolamento di Matteo Campagna • MCPerformance • Versioni World Archery-style e IFAA-style

PRIMA DI TUTTO

Questo non è un regolamento ufficiale di World Archery, FITARCO, IFAA o di qualunque federazione. È un'idea personale, pensata per club, amici, allenamenti speciali, sfide interne e piccoli tornei informali. Non vuole sostituire il tiro con l'arco tradizionale: vuole aggiungere un modo diverso di viverlo, ogni tanto.

01 Perché ho pensato ad ARCHEON

A me il tiro con l'arco piace così com'è. Non ho pensato ad ARCHEON perché credo che il tiro "normale" non funzioni. Anzi: funziona proprio perché è difficile, preciso e pieno di sfumature. Però mi sono chiesto una cosa semplice: e se ogni tanto lo giocassimo in modo diverso? Non per cambiare la disciplina, non per stravolgere i regolamenti, non per inventare una federazione parallela. Solo per creare una variante più veloce, più tattica, più leggibile anche per chi guarda da fuori.

Da qui nasce ARCHEON: un formato da provare in palestra, in campo, in club, tra amici, durante un allenamento speciale o come piccolo torneo sociale. Una cosa che può far divertire gli arcieri, creare sfide più narrative e aiutare anche chi non conosce bene il tiro con l'arco a capire subito cosa sta succedendo.

02 Cos'è ARCHEON

ARCHEON è un format di sfida. Due atleti, oppure due squadre da tre, si affrontano in round brevi. Ogni round dura poco, ogni freccia pesa sul punteggio, e in alcuni momenti entrano in gioco chiamate tattiche che obbligano l'avversario a gestire pressione, rischio e scelta.

La base resta sempre la stessa: bisogna tirare bene. Ma non basta: devi anche decidere quando mettere pressione, quando rischiare, quando proteggerti, quando cercare il colpo grosso.

- Formato **1 vs 1**, per sfide dirette e molto leggibili, o **3 vs 3**, per squadre e tornei sociali.
- Cinque round, tiro in alternanza, con uno **Shot Clock da 10 secondi** per ogni freccia.
- Tre meccaniche tattiche: **Trap Call**, **Pressure Ring** e **Power Shot**.
- Una freccia finale importante in ogni round: la **Clutch Arrow**.

Una nota onesta sulla leggibilità: le frecce si capiscono a colpo d'occhio, il 10 è meglio del 9 e si vede. La parte tattica, invece, dà il meglio con un piccolo tabellone o con una voce che racconta

cosa sta succedendo. Non serve per giocarlo, serve per farlo capire fino in fondo a chi guarda.

03 Non è una proposta ufficiale

Ci tengo a essere chiaro: questo documento non nasce per dire a World Archery, IFAA, FITARCO o ad altre realtà cosa dovrebbero fare. Non è una richiesta di modifica regolamentare, non è un progetto istituzionale, non è un formato riconosciuto. È una proposta creativa che metto a disposizione di chi vuole provare qualcosa di diverso.

Per questo ho preparato due versioni: una più vicina al mondo target/indoor, che chiamo "World Archery-style", e una più vicina al field, all'hunter, all'animal round o al 3D, che chiamo "IFAA-style". Sono nomi descrittivi, non marchi ufficiali e non indicano affiliazione.

04 Il cuore del format

L'idea è semplice: un match deve essere breve, comprensibile e teso. Non deve durare troppo e non deve richiedere troppe spiegazioni. Ogni regola serve a far emergere precisione, sangue freddo e capacità di scelta.

- Si gioca su **5 round**.
- Nel 1 vs 1 ogni atleta tira **3 frecce** per round. Nel 3 vs 3 ogni squadra tira 3 frecce, una per atleta.
- Si tira in alternanza: A-B-A-B-A-B.
- Ogni freccia ha 10 secondi di Shot Clock. Il round ha anche un timer complessivo che scandisce il ritmo.
- Chi vince il round prende **2 punti partita**; in caso di pareggio, 1 a testa.
- Dopo i 5 round, chi ha più punti partita vince. In parità si va allo spareggio.

05 La regola del tempo: pressione, non caos

Volevo un match con ritmo, ma senza trasformarlo in una corsa disordinata. Per questo ARCHEON usa due livelli di tempo: il tempo totale del round e lo Shot Clock per ogni freccia.

Tempo del round

- Nel Duel 1 vs 1 il round dura **60 secondi**.
- Nel Team Duel 3 vs 3 il round dura **90 secondi**, perché ci sono più persone da coordinare.
- Il timer del round dà ritmo e fa capire al pubblico quanto resta.

Shot Clock da 10 secondi

I 10 secondi non sono per preparare tutto con calma: sono per completare il tiro quando è il tuo turno. Puoi incoccare mentre l'altro tira, ma solo in posizione sicura. Così il tempo reale di mira resta pulito e interessante.

Al cambio turno, quando l'avversario ha rilasciato la freccia precedente, l'atleta segnala **Ready** e l'arbitro avvia lo Shot Clock di 10 secondi. Se l'atleta non segnala Ready entro 3 secondi dal cambio turno, lo Shot Clock parte comunque. Durante il turno avversario è consentito incoccare la freccia solo con arco in posizione neutra: sotto la linea delle spalle, nessuna trazione iniziata, nessuna mira verso il bersaglio. Se la freccia non viene rilasciata entro i 10 secondi, vale 0.

06 Le tre meccaniche tattiche

Servono a creare momenti in cui l'atleta deve fare una scelta, l'avversario sente la pressione e chi guarda capisce subito perché quella freccia conta.

1 • Trap Call

La Trap Call è una chiamata psicologica. Prima del match dichiarare che, in un certo round, l'avversario dovrà fare almeno 9+ oppure 10 con la sua **Clutch Arrow**. Se non ci riesce, prende una penalità; se ci riesce, sei tu a pagare il rischio della chiamata.

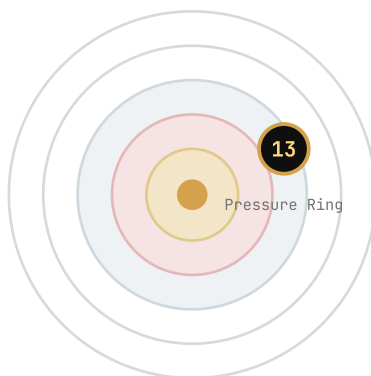
- Ogni atleta o squadra ha **2 Trap Call** per match, dichiarate prima dell'inizio.
- Bisogna indicare round e soglia: 9+ oppure 10. La Trap si applica alla Clutch avversaria.
- Se l'avversario non raggiunge la soglia: **-2 punti round** per lui.
- Se l'avversario raggiunge o supera la soglia: **-1 punto round** per chi ha chiamato.

2 • Pressure Ring

Il Pressure Ring è la meccanica che più di tutte crea una scelta vera. È un piccolo bersaglio adesivo ad alto contrasto, applicato sul bersaglio principale fuori dal centro, in una zona periferica ma ancora sensata: **anello 7 per i principianti, 6 per l'Open, 5 per i Pro** (anello 4 per eventi show o extreme). Non sta nella zona alta: se lo vuoi prendere, devi davvero uscire dalla zona comfort.

Prima del match scegli un round in cui l'avversario dovrà affrontare la scelta: **accettare** la sfida e dichiarare una freccia come Pressure Attempt, oppure **rifiutare** e tirare normalmente, pagando però una penalità.

- Ogni atleta o squadra ha **1 Pressure Ring Call** per match, dichiarata prima dell'inizio con il round scelto.
- Nel round dichiarato, l'avversario può dichiarare una freccia come Pressure Attempt prima del Ready e prima dello Shot Clock.
- Se colpisce il Pressure Ring, quella freccia vale **13 punti** (il 13 sostituisce il valore dell'anello, non si somma).
- Se lo tenta e lo manca, la freccia vale il punteggio reale dell'impatto (0 se fuori bersaglio).
- Se non dichiara nessun Pressure Attempt nel round indicato, subisce **-4 punti round** e tira normalmente.
- Nel 3 vs 3 la squadra decide quale arciere fa il tentativo; una volta dichiarato, non si annulla.



Il Pressure Ring sta fuori dal centro, nell'anello 7/6/5 secondo il livello. Colpirlo vale 13.

Se sei sotto, probabilmente tenterai il colpo grosso. Se sei in vantaggio, potresti scegliere di non tentarlo e accettare il -4. In parità diventa un gioco mentale: rischio o proteggerlo il round?

3 • Power Shot

Il Power Shot è la chiamata più semplice. Prima di tirare una freccia, dichiarare che sarà un Power Shot e indichi il punto che vuoi colpire (da 1 a 10). Se rispetti la soglia, il punteggio della freccia **raddoppia**; se sbagli, quella freccia vale **0**. Rischio alto, premio alto.

- Ogni atleta ha **1 Power Shot** per match (nel 3 vs 3, uno personale per componente), dichiarato prima della freccia.
- Se la freccia soddisfa la soglia, vale $\times 2$; altrimenti 0.

07 La Clutch Arrow

La Clutch Arrow è l'ultima freccia del round: è quella che chiude tutto, il punteggio, l'eventuale rimonta, la Trap, il bonus. Nel 1 vs 1 è la terza freccia dell'atleta; nel 3 vs 3 è la terza freccia della squadra. Se vale 10, dà **+1 punto round**. Se è sotto Trap, viene confrontata con la soglia dichiarata dall'avversario.

08 Come si contano i punti

Per non lasciare nessun dubbio, ecco l'ordine esatto con cui si calcola un round. Due sono le monete: i **punti del round** (che decidono chi vince il singolo round) e i **punti partita** (2 a chi vince il round, che decidono il match).

- 1 **Valore base.** Ogni freccia parte dal valore dell'anello colpito.
- 2 **Modificatori sulla singola freccia.** Power Shot: se rispetta la soglia, valore $\times 2$, altrimenti 0. Pressure Attempt: 13 se colpisce il Pressure Ring, altrimenti il valore reale dell'impatto (0 se fuori). Una freccia non può essere insieme Power Shot e Pressure Attempt.
- 3 **Somma delle tre frecce** = punteggio del round.
- 4 **Bonus e malus di round** (si applicano al totale): Clutch da 10 $\rightarrow +1$; Pressure Ring rifiutato nel round dichiarato $\rightarrow -4$; Trap sulla Clutch avversaria $\rightarrow -2$ all'avversario se manca la soglia, -1 a chi ha chiamato se la centra.
- 5 **Chi ha il totale più alto vince il round** e prende 2 punti partita; in pareggio, 1 a testa.
- 6 **Dopo 5 round**, chi ha più punti partita vince il match.

PRECEDENZE DA RICORDARE

Una freccia **Pressure Attempt** tirata sulla **Clutch** vale come Pressure Attempt ma non prende il bonus +1 della Clutch. Il **Power Shot** non è ammesso sulla **Clutch** quando quella freccia è sotto Trap. Se **entrambi chiamano Trap** sullo stesso round, ogni Trap si risolve in modo indipendente sulla Clutch del rispettivo avversario.

Spareggio

Se dopo 5 round c'è parità di punti partita, si gioca un **round secco di spareggio**, senza chiamate: nel 1 vs 1 una freccia a testa, in alternanza; vince il punteggio più alto e, se restano pari, la freccia più vicina al centro. Nel 3 vs 3 una freccia per atleta: vince il totale più alto, poi la freccia più vicina al centro.

09 ARCHEON World Archery-style

È la versione più adatta a palestre, campi indoor, targa, allenamenti tecnici e società che lavorano già su bersagli circolari. Il nome dice solo che usa una logica da bersaglio tondo, distanza chiara e punteggio semplice: non è un format ufficiale World Archery. Hai già campo, linea di tiro, bersagli e arcieri; ARCHEON aggiunge solo una struttura di sfida più corta, un po' di tattica e un ritmo più spettacolare.

Setup consigliato

- **Distanza:** 18 metri (indoor o targa corta).
- **Bersaglio:** visuale circolare standard, preferibilmente 40 cm per arcieri esperti.
- **Pressure Ring:** adesivo ad alto contrasto fuori dal centro, zona 7/6/5 secondo il livello.
- **Formato:** 1 vs 1 o 3 vs 3 · **Round:** 5 · **Shot Clock:** 10 secondi.
- **Punteggio:** anelli standard, regola della linea inclusa.

Funziona perché è facile da organizzare: non devi cambiare tutto, non devi allestire un campo nuovo, non devi spiegare regole impossibili. Chi conosce il tiro alla targa capisce subito il punteggio; chi non lo conosce, capisce comunque che il 10 è meglio del 9 e che alcune frecce contano più di altre.

10 ARCHEON IFAA-style

La versione IFAA-style è pensata per un ambiente più da campo: field, hunter, animal, 3D, percorsi di club, contesti outdoor in cui il bersaglio non è la classica visuale tonda da indoor. Anche qui: non è un format ufficiale IFAA, ma una variante ispirata al modo in cui molti arcieri vivono il tiro di campagna, il percorso e il confronto diretto. La differenza vera: nella versione WA-style il centro del gioco è la visuale tonda; nella IFAA-style è il bersaglio di percorso, la zona vitale, il kill, il tempo e la gestione della pressione in un ambiente meno "pulito".

Setup e adattamenti

- **Distanza:** definita dal club in base a sicurezza, livello e tipo di bersaglio.
- **Bersaglio:** field, hunter, animal, 3D o altro bersaglio da percorso.
- **Round:** 5 piazzole, oppure 5 mini-round sulla stessa piazzola. **Shot Clock:** 10 secondi dopo il Ready.
- **Punteggio:** il sistema del bersaglio scelto, o un formato semplice: 10 perfect, 8 kill, 6 vital, 5 wound.
- **Trap:** invece di 9+/10, una soglia coerente col bersaglio ("kill", "vital").
- **Pressure Ring:** in zona periferica visibile, mai nella kill principale. Se il bersaglio non usa la scala 1-10, vale "punteggio massimo +3" oppure 13 nella scala ARCHEON.

Due modi per giocarla: **Modalità Arena** (stesso bersaglio o due affiancati, atleti che tirano alternati da una linea sicura) e **Modalità Percorso** (ogni piazzola è un round, le call si applicano su piazzole pre-dichiarate).

11 Regolamento breve da club

La versione corta, da stampare o mettere nel gruppo WhatsApp prima della serata. Non sostituisce il regolamento completo, ma basta per far partire una prova.

- Match su 5 round. Ogni atleta tira 3 frecce per round (nel 3 vs 3, una per componente). Alternanza A-B-A-B-A-B.
- Ogni freccia ha 10 secondi di Shot Clock dopo il Ready. Si può incoccare mentre l'altro tira, ma solo con arco basso, senza trazione e senza mira.
- Chi vince il round prende 2 punti partita; in pareggio 1 a testa.
- 2 Trap Call e 1 Pressure Ring Call a testa, dichiarate prima del match. 1 Power Shot personale.
- Pressure Ring fuori dal centro (7 beginner, 6 open, 5 pro): colpito vale 13; tentato e mancato vale il reale; non tentato nel round dichiarato, -4.
- La terza freccia è la Clutch Arrow: se fa 10, +1. Se dopo 5 round c'è parità, spareggio a una freccia.

12 Un round di esempio

Round 1 vs 1, Matteo contro Luca. Matteo ha dichiarato Trap su questo round: Luca deve fare almeno 10 con la sua Clutch.

- Matteo prima freccia: 9. Luca prima freccia: 10.
- Matteo dichiara Power Shot sulla seconda e fa 10: vale 20. Luca seconda: 9.
- Matteo tira la Clutch: 10, quindi +1 bonus. Luca tira la Clutch sotto Trap e fa 9: la Trap riesce, Luca prende -2.
- Totali: Matteo $9 + 20 + 10 + 1 = 40$. Luca $10 + 9 + 9 - 2 = 26$. Matteo vince il round e prende 2 punti partita.

Il round non è stato deciso solo da chi ha tirato meglio in senso generico. È stato deciso anche dal momento in cui Matteo ha scelto di rischiare il Power Shot e dalla pressione che Luca non è riuscito a reggere sulla Clutch. Questo è il tipo di racconto che ARCHEON vuole creare.

ESEMPIO PRESSURE RING

Luca riceve una Pressure Ring Call nel terzo round; il ring è sul 6 e vale 13. Se lo tenta e lo prende, quella freccia vale 13 e può ribaltare il round. Se lo tenta e finisce nel 5, vale 5; se va fuori, 0. Se decide di non tentarlo, tira normale al centro ma a fine round prende -4: anche facendo 10, ha salvato il tiro pagando una penalità pesante. Non è una scelta ovvia: dipende dal punteggio, dalla testa e dal momento del match.

13 Come organizzare una prova in società

Non serve un evento enorme. Anzi, meglio partire in piccolo, con poche persone e regole chiare. L'obiettivo della prima prova non è dimostrare che il format sia perfetto: è capire se diverte, se scorre e se mette pressione nel modo giusto.

- Scegli 4-8 arcieri di livello simile. Spiega il format in 5 minuti.

- Fai una prova senza classifica, solo per far capire Shot Clock e meccaniche.
- Poi organizza un mini bracket o un girone, con uno scoreboard semplice e un arbitro/cronometrista.
- Alla fine chiedi feedback: troppo veloce? troppo complicato? divertente? stressante nel modo giusto?

14 Una nota seria sulla sicurezza

ARCHEON può essere divertente solo se resta sicuro. La parte del pre-nock, cioè incoccare mentre l'altro tira, va gestita bene: non deve mai diventare un modo per anticipare il tiro o per stare già in mira mentre l'altro è ancora in esecuzione.

- Arco basso durante il pre-nock, sotto la linea delle spalle.
- Nessuna trazione prima del proprio turno e prima che l'arbitro abbia confermato il Ready.
- Nessun puntamento verso il bersaglio prima del comando.
- Un arbitro o cronometrista controlla il tempo. Se qualcosa non è sicuro, il round si ferma.

La pressione deve stare sulla testa e sulla tecnica, mai sulla sicurezza.

15 Perché vale la pena provarlo

Perché il tiro con l'arco è bellissimo, ma spesso chi lo guarda da fuori fa fatica a entrarci. ARCHEON prova a creare una porta d'ingresso diversa: più immediata, più narrativa, più giocosa, senza togliere valore al tiro vero.

Non ha la pretesa di diventare un format ufficiale. Se resta una bella serata di club, per me ha già fatto il suo. Ma sono convinto che, provato sul campo, diverta e insegni a gestire la pressione meglio di tanti allenamenti tradizionali. Il punto è avere il coraggio di sperimentare, senza prendersi troppo sul serio e senza perdere rispetto per la disciplina.

Se lo provi, mi interessa sapere come va: cosa funziona, cosa no, cosa crea davvero pressione e cosa invece rallenta tutto. ARCHEON nasce come idea aperta, da mettere sul campo, non solo da leggere. Scrivimi a info@matteocampagna.com e raccontami com'è andata.

NOTA FINALE E DISCLAIMER

ARCHEON è un format sperimentale e non ufficiale, ideato da Matteo Campagna. Non è affiliato, approvato o riconosciuto da World Archery, IFAA, FITARCO o da altre federazioni, salvo eventuali autorizzazioni future esplicite. I termini "World Archery-style" e "IFAA-style" sono descrittivi e indicano due modi pratici di adattare il format a contesti diversi. Ogni club, gruppo o organizzatore che decide di provare ARCHEON è responsabile della sicurezza dell'attività, dell'idoneità degli spazi e del rispetto delle norme locali e federali applicabili. Questo documento ha valore divulgativo e regolamentare interno al format, non valore normativo federale.