



La Compagnia Arcieri dell'Aironi A.S.D.



Invita all'adunanza il
24 Marzo 2013

Gara tipo "le prove dei 4 Arkàn" del TD

Precisione, Potenza, Destrezza, Mobilità

Gara di 20 piazzole in contesto naturale per mettere alla prova le abilità dell'arciere.

Al nostro campo a **BISNATE** frazione di Zelo Buon Persico (LO)



----- Manifestazione aperta al pubblico per far vedere gli arcieri al tiro -----
apposita copertura assicurativa dell'evento per arcieri/e
riconosciuti/e da realtà arcieristiche come UISP, FIARC, Fitarco e LAM

Per chi accetta la sfida, in un contesto naturale....

**Tutti gli arcieri dovranno dare soluzione di postura e di abilità nelle prove degli Arkàn con:
Tiri a tempo, alla ricerca, al volo (portatevi almeno 3 flu-flu), ostacoli verticali e orizzontali,
bersagli fissi e mobili, anche frontali, bersagli da abbattere, tridimensionali e non.**

Sono ammessi tutti i tipi di arco e tutte le tecniche di mira, collimazione e natural/istintivo.

SOLO 2 CATEGORIE : Naturali (aste in materiale naturale) e Hi -Tech (aste in altro materiale)

La classifica per classe e categoria di fine gara, è definitiva fino alla 5^a posizione.
La parte rimanente di classifica del 4° - 3° posto e del 2° - 1° posto
verrà definita tramite una sfida finale diretta a due alla volta,
con una prova pubblica nell'Arkàn di destrezza.

Classi Maschile e Femminile distinte

Giovani	fino a 12 anni	iscrizione euro 10
Ragazzi	fino a 16 anni	iscrizione euro 10
Master	oltre 17 anni	iscrizione euro 15

CONFERMA ISCRIZIONI FINO ALLE 9.00 - CHIAMATA SQUADRE ORE 9.30

punto di ristoro gratuito sul percorso

banco e gazebo a disposizione per vostro materiale arcieristico da scambiare o vendere

Piazzola speciale aggiuntiva con in palio Faretra laterale Rikybow

Assegnazione tramite prova dell'Arkàn di destrezza - velocità di estrazione e scocco di 6 fecce.

Logica di esecuzione e simulazione = Non far avvicinare il guerriero avversario.

Prima priorità = tutte le frecce nel bersaglio.

Seconda priorità = minor tempo di esecuzione.

Terza priorità = Numero frecce nello spot.

Assegnazione finale tramite sfida fra i migliori 4 arcieri - due maschili e due femminili.

Prenotazione posti gara solo per e-mail a gare@labodinamico.org con i seguenti dati :

Compagnia, arciere, tipo di arco, materiale aste frecce (naturali o hi-tech), eventuale abbinamento

Pagamento in gara

info: Riccardo Bandini cell. 3392452263

COMPOSIZIONE DELLA GARA

"Le prove dei 4 Arkàn" del Tiro Dinamico UISP

10 Piazzole (GIALLE) con bersaglio mobile, arciere mobile o entrambi mobili.
Max possibili 30 frecce, per prove degli Arkàn della Precisione, Mobilità e Destrezza

10 piazzole (BLU) con bersaglio fisso.
Max. possibili 30 frecce, per prove degli Arkàn della Precisione, Potenza e Destrezza

PUNTEGGIO

(Ogni freccia scoccata dà un esito)

a fine gara, uno score verrà lasciato all'arciere, per l'autoanalisi

In ogni situazione di tiro con bersaglio fisso o mobile:

Fuori bersaglio =	- 5
Sagoma =	5
Spot =	10
Super =	15

Bersaglio abbattuto

Per ogni bersaglio abbattuto = 10 punti + esito punti freccia
Bersaglio non abbattuto = solo esito punti freccia

Bersaglio al volo o rotolante

Toccato 15 Colpito 20

Picchetto di tiro a scelta

(rispetto l'ostacolo orizzontale)

Lontano = 15 punti + esito punti tot. frecce
Medio = 10 punti + esito punti tot. frecce
Vicino = 0 punti + esito punti tot. frecce

LIVELLI DI ABILITA'

(in base al punteggio totale di gara ottenuto, parte gialla di mobilità + parte blu di bersagli fissi)
a fine gara, alla consegna dello score, verrà rilasciato il relativo bollino adesivo

1° livello (VERDE)	fino a	0 punti
2° livello (BIANCO)	fino a	250 punti
3° livello (ROSSO)	oltre	250 punti

ESTRATTO DA REGOLE GENERALI DI COMPORTAMENTO AL TIRO

- L'arciere può stare davanti, dietro o di lato al picchetto di tiro, con una parte del corpo a contatto.
- Da ogni picchetto di partenza, l'arciere si prepara e si muove poi, con arco basso, freccia incoccata direzionata a terra, mantenendo la presa sulla corda.**
- L'uso del binocolo solo da totem.
- Dove non è a tempo, ogni freccia ha un tempo massimo per essere scoccata di 20 secondi.
- Dove c'è il bersaglio mobile o al volo, la prima manovra di visione si effettua dal totem, non dal tiro.



PARCO
ADDA SUD

