



La Compagnia  
**Arcieri dell'Airone A.S.D.**  
Invita all'adunanza il  
**04 Agosto 2013**



## Le prove dei 4 Arkàn

**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/  
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 5ª 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 € 8,00*
Ragazzi	fino a 16 anni	iscrizione € 8,00*
Master	oltre 17 anni	iscrizione € 13,00*

*\*per iscrizioni, con pagamento a mezzo bonifico bancario, pervenute **entro il 30 / 07 / 2013;**  
in mancanza di iscrizione e con pagamento in contanti il mattino della gara:*

**Giovani e Ragazzi € 13,00 e i Master € 18,00;**

Bonifico bancario su conto intestato ad Arcieri dell'Airone A.S.D.  
Monte dei Paschi di Siena – iban: IT21F0103033850000001560173

Iscrizioni solo per e-mail a [04airo@gmail.com](mailto:04airo@gmail.com) con i seguenti dati :

Compagnia / arciera / tipo di arco / materiale aste frecce (naturali o hi-tech) / eventuale abbinamento /  
ricevuta bonifico con CRO

**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

Informazioni: [www.labodinamico.org](http://www.labodinamico.org) / [info@labodinamico.org](mailto:info@labodinamico.org)

# 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**

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

## **Piazzola speciale aggiuntiva con in palio Faretra 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.

### **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



con il Patrocinio del  
Comune di Zelo Buon Persico