



La Compagnia

Arcieri del Sasso Altare A.S.D.

Invita all'adunanza il

22 Settembre 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 presso

Agriturismo Azienda Agricola PAU

Via Dumenza 12 - 21016 Luino (VA)

+46° 0' 28.93", +8° 45' 48.69"

INDICAZIONI:

Da Varese seguire le indicazioni LUINO, entrati in città percorrere la strada principale lungolago, alla quarta rotonda (quella con albero di olivo al centro) girare a DX e proseguire dritto in salita per circa 1 KM. Al primo bivio girare a SX seguendo la indicazioni Dumenza e dopo circa 300 mt si incontrano le indicazioni TIRO CON L'ARCO Agriturismo PAU'

ISCRIZIONI ENTRO IL 18-09-2013

PER PREZZI E ISCRIZIONE COMPILARE IL FORM PRESENTE AL LINK:

sezione ISCRIZIONI ONLINE:

<http://www.labodinamico.org/registrazione-eventi/>

Bonifico bancario su conto intestato a: BRAMATI ALBERTO BOLOGNESE AGOSTINO
BANCA POPOLARE DI SONDRIO – iban: IT82J0569650400000011220X68
Causale: iscrizione gara 4Arkàn 22-09-2013

CONFERMA ISCRIZIONI FINO ALLE 9.00 - CHIAMATA SQUADRE ORE 9.30

punto di ristoro gratuito sul percorso
spazio a disposizione per vostro materiale arcieristico da scambiare o vendere

----- **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 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.

Informazioni: www.labodinamico.org / info@labodinamico.org
sassoaltare@gmail.com

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.

