



La Compagnia

Arcieri della Rocca dei Corvi A.S.D.

Invita all'adunanza il

23 Febbraio 2014



UISP
sportpertutti
Area Giochi e Sport Tradizionali

Le prove dei 4 Arkàn

Precisione, Potenza, Destrezza, Mobilità

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

Presso il Campo di Addestramento Cani da Ferma del Gruppo

Cinofilo "Branega" ai Piani di Prà- GENOVA

44,45075 N 8,77027 E

INDICAZIONI:

Da autostrada A10 (Genova – Savona) Uscita al Casello di Genova-Voltri al semaforo dell'incrocio con la SS.1 Aurelia girare a sinistra verso Centro Città, quindi di nuovo a sinistra in Via alle Sorgenti Sulfuree che è parallela all'accesso autostradale. Proseguire salendo per Via Martiri del Turchino, che poi diviene Via della Benedicta, passare a fianco del PALACEP, imboccare il sottopasso quindi, alla fine della schiera di case, invece di proseguire a destra, girare a sinistra e quindi a destra in Via Superiore Andrea Podestà e proseguire fino al campo di Addestramento cani da ferma.

Dal casello saranno affissi cartelli "UISP" fino al campo gara.

L'ULTIMO TRATTO DI STRADA E' STERRATO E SI SCONSIGLIA L'UTILIZZO DI AUTO MOLTO "BASSE"

ISCRIZIONI ENTRO IL 15-02-2014

*solo via mail a silvestro.raponsoli@fastwebnet.it indicando i seguenti dati :
Compagnia/Arciere/Tipo arco/Materiale frecce (hi-tech o naturale)/eventuale
abbinamento/ricevuta bonifico o bollettino postale*

QUOTE ISCRIZIONE: 15,00 € MASTER(dai 17 anni)

10,00 € RAGAZZI (fino a 16 anni)+ GIOVANI (fino a 12 anni)

Pagamenti su Conto Corrente Postale N. 14.110.191 intestato a: A.S.D. Compagnia Arcieri della Rocca dei Corvi , Viale Ermelinda Rigon 4 -16154 Genova – iban: IT45 H076 0101 4000 0001 4110 191

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 5^ 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
silvestro.raponsoli@fastwebnet.it**

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.

