

I'A.S.D. *Compagnia Arcieri della Rocca dei Corvi*
in collaborazione con il Gruppo Labodinamico

VI INVITA

all'evento arcieristico di
ArcoUISP - Tiro Dinamico
in cui potrete partecipare a:

LE PROVE DEI 4 ARKÀN

ARENA DELLE FLU

ARCHERY COMBAT

(per Archery combat solo iscrizioni sul posto)

L'EVENTO E' APERTO AI TESSERATI DI TUTTE LE DIVERSE REALTÀ ARCIERISTICHE

Manifestazione aperta al pubblico

*Spazio gratuito
a disposizione
per vostro materiale
arcieristico
da scambiare
o vendere!*

1 - 2 AGOSTO

Nella splendida ambientazione di
PRATO RONDANINO (GE)

Coordinate: 44°31'45.5"N 8°44'56.9"E

Come arrivare: Autostrada A26 uscita casello
MASONE- dopo il casello girare a destra in direzione
MASONE- entrare in paese e prima dell'ex
distributore girare a sinistra
SEGUIRE I CARTELLI UISP

*Sul percorso sarà
presente un punto di
ristoro.*

*Possibilità di
pranzare
a fine gara.*

*Per pernottamento
contattare 010.9270032
a.s.d. HORSE & PONY
CLUB*

Sono ammessi tutti i tipi di arco e tutte le tecniche di mira,
collimazione e natural/istintivo. 2 sole categorie: ASTA HI-TECH e NATURALE

Ore 08.30 conferma iscrizioni - Ore 09.30 inizio tiri

PREISCRIZIONI* (aperte fino al **24/7/2015**)

Inviare e-mail a: silvestro.raponsoli@fastwebnet.it

allegando il Modulo di Prescrizione Multiplo allegato a questo invito
e allegando ricevuta di pagamento su c.c.postale N. **14.110.191** intestato a
A.S.D. COMPAGNIA ARCIERI DELLA ROCCA DEI CORVI -VIA G.LONGO 9/5B-16155 GENOVA

IBAN N° IT45-H076-0101-4000-0001-4110-191

All'atto della conferma presentare UISPass/Fitarcopass/Fiarcpass o comunque Tessera Associativa

Quote di partecipazione e regolamento prove nelle pagine seguenti

Per informazioni: silvestro.raponsoli@fastwebnet.it - tel.347.211.35.59

“LE PROVE DEI 4 ARKÀN” di ArcoUISP - Tiro Dinamico

Estratto del regolamento:

- 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 verrà lasciato all'arciere uno score 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 punti Colpito 20 punti

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 ABILITÀ

(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

PARTECIPAZIONE

Servono almeno 3 frecce flu-flu - gittata max 80 ml.

QUOTE: 15,00 € MASTER - (dai 17 anni)

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

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.
- Nei tiro NON a tempo, ogni freccia ha un tempo massimo per essere scoccata di 20 secondi.
- Nei bersagli mobile o al volo, la prima manovra di visione si effettua dal totem, non dal tiro.

Arena delle Flu di ArcoUISP - Tiro Dinamico

*Due sole categorie: ASTE HI-TECH e NATURALE ...in un'unica arena si sfideranno
3 arcieri alla volta con tiri a volo in diverse direzioni e ritmi frizzanti...*

Estratto dal Regolamento:

- * Gruppi di 3 arcieri tireranno ciascuno da una pedana in contemporanea sullo stesso piattello una serie di 5 piattelli (uno ogni 7sec.)
- * Quando tutti i partecipanti all'arena avranno finito di tirare quella serie di 5 piattelli, al segnale acustico, saranno disponibili 5 min. per il recupero di tutte le frecce.
alla successiva serie di 5 piattelli i posti in pedana saranno scalati del tipo ABC - CAB - BCA
 - * 3 serie da 5 piattelli costituiscono un ROUND (=15 piattelli) caratterizzato da un diverso tipo di volo dei piattelli.
- * Alla fine di ogni round verrà stilata una classifica provvisoria il cui ordine inverso determinerà l'ordine di tiro dei partecipanti per il Round successivo.
- * Il totale dei Round sono 5 e quindi il totale delle frecce tirate nel corso della gara è 75.
 - * La classifica finale sarà suddivisa per categoria (tipo asta) e sesso (trascurando la classe-fasce di età)
- * I primi quattro arcieri per ogni categoria /sesso parteciperanno ad una finale (4° contro 3° e 2° contro 1°) su palla volante e secondo il risultato verranno premiati, ferma restando la classifica finale precedentemente redatta.

POSTI DISPONIBILI MASSIMO 42 ARCIERI

PARTECIPAZIONE

Servono min. 5 frecce flu-flu (consigliate almeno 7) - gittata max 80 m.

QUOTE: 15,00 € MASTER - (dai 17 anni)

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

Regolamento completo allegato alla mail di invito

Archery Combat di ArcoUISP - Tiro Dinamico

Con materiale fornito dall'organizzazione(archi-frecce-occhiali)

Estratto dal Regolamento:

- Campo : 18x9 ml suddiviso in 2 aree di tiro da 6x9 ml ciascuna+2aree neutre centrali 3x9 ml
- Area Neutra: sulla sua mezzeria verranno disposte 10 o 20 frecce. In essa il giocatore non può essere colpito e non può permanere oltre 5" dopo aver passato la delimitazione con un piede
 - Partite: 1 contro 1 (singolo), oppure 2 contro 2 (doppio)
- Durata partita : 3 manches da 2 min ciascuna con 30 " di intervallo tra una manche e l'altra
- Svolgimento: al via i partecipanti entrano in campo dalle linee di fondo con 1 sola freccia. Durante l'incontro possono rifornirsi con frecce a terra nel terreno di gioco o appena fuori , rimanendo con un piede nel campo,oppure prendendole al volo, oppure entrando nell'area neutra. Sempre 1 sola freccia durante il gioco.
 - Punteggio : 0 testa,mani,arco.freccia presa al volo- 1 punto restanti parti del corpo
 - vince chi totalizza più punti
- Penalità: 1 ammonizione per frecce tirate fuori campo longitudinalmente-colpo alla testa-colpo in zona neutra- ogni 3 ammonizioni un punto all'avversario – avversario colpito 3 volte alla testa vince la partita.
 - Equipaggiamento comodo e calzature adatte al terreno di gioco possibilmente alte
- Accessori vietati:piercing al volto-orecchini-orologi-collane-braccialetti-cellulari-oggetti contundenti o ingombranti
 - Non possono partecipare al gioco persone munite di pace maker o altro apparecchio elettromedicale-apparecchi acustici- protesi di qualsiasi tipo.

Iscrizione al momento : 2,50€/giocatore-partita

Regolamento completo al seguente link:

http://www.uisp.it/giochitradizionali2/files/TiroArco/RSS_ArcheryCombat_rev1.2_1_Novembre2014.pdf