

MINI ARKÁN

REGOLAMENTO SPORTIVO

A cura di: *Marco Mustardino* e *Gaetano Vasta* (Coordinatori Nazionali Area Tecnica ArcoUISP).

Ultima revisione: aprile 2016

Art.1 - PARTECIPAZIONE

La partecipazione a questa manifestazione, da parte degli arcieri iscritti ad ArcoUISP (codice 260) e tramite apposita assicurazione da arcieri di altre realtà (a discrezione dell'associazione organizzatrice), implica l'osservazione di questo Regolamento, del Regolamento Sportivo di Settore ArcoUISP e del Codice della Sicurezza ArcoUISP.

Art.2 - CLASSI, CATEGORIE E CLASSIFICHE

Sono previste le seguenti CLASSI e CATEGORIE, di cui nelle classifiche finali saranno premiati i tre arcieri che avranno conseguito i punteggi maggiori:

- 1) classe GIOVANI (fino a 12 anni) categoria unica (è facoltà dell'organizzazione premiarli tutti);
- 2) classe RAGAZZI (fino a 16 anni), suddivisa in Femminile e Maschile, categoria frecce HI-TECH;
- 3) classe RAGAZZI (fino a 16 anni), suddivisa in Femminile e Maschile, categoria frecce NATURALI;
- 4) classe MASTER (dai 17 anni), suddivisa in Femminile e Maschile, categoria frecce HI-TECH;
- 5) classe MASTER (dai 17 anni), suddivisa in Femminile e Maschile, categoria frecce NATURALI.

Art.3 - PERCORSO

- 1) Piazzole:** le piazzole dovranno essere 12 (oppure 6 ripetute due volte), così suddivise:
- 2 PIAZZOLE (1 nel caso di percorso a 6 piazzole) devono essere dedicate prevalentemente all'Arkán della POTENZA;
 - 4 PIAZZOLE (2 nel caso di percorso a 6 piazzole) devono essere dedicate prevalentemente all'Arkán della DESTREZZA;
 - 4 PIAZZOLE (2 nel caso di percorso a 6 piazzole) devono essere dedicate prevalentemente all'Arkán della MOBILITÀ;
 - 2 PIAZZOLE (1 nel caso di percorso a 6 piazzole) sono dedicate ad arkán scelti dall'organizzazione;
 - 4 PIAZZOLE (2 nel caso di percorso a 6 piazzole) sono a TEMPO LIMITATO (un tempo per archi tradizionali e uno maggiorato per compound).

È comunque opportuno creare situazioni di tiro in cui siano presenti anche più arkán.

2) Picchetti: 1 picchetto giallo di tiro per Ragazzi e Master e, qualora necessario, 1 picchetto rosso per i Giovani. A discrezione dell'organizzazione si potrà inserire 1 picchetto intermedio blu per i Ragazzi. L'arciere al tiro deve toccare il picchetto con una parte del corpo posizionandosi rispetto ad esso dove preferisce.

In alternativa ai picchetti è possibile creare apposite AREE DI TIRO (non in caso di tiro a volo) debitamente delineate. Per le piazzole a tempo o per altre tipologie di tiri è anche possibile prevedere la partenza da un picchetto bianco dedicato.

3) Distanze: la distanza massima (sempre sconosciuta) per Master e Ragazzi è di 40 metri, per i Giovani 15 metri.

4) Frece: si dovranno tirare 40 frecce in totale, da distribuire liberamente sulle 12 piazzole. In caso di utilizzo di frecce diverse il Totem di Piazzola ne riporterà spiegazione. Per il Tiro a Volo (o se espressamente richiesto sul Totem) è comunque obbligatorio l'uso di sole frecce *flu-flu* con gittata massima di 80 metri (tirando a 45°).

5) Bonus: i bonus dovranno essere 12 (valore +10).

6) Pattuglie: sono composte da massimo 6 arcieri, con un Capo-Pattuglia nominato dall'organizzazione, due marcatori di due diverse ASD e un cronometrista. L'ordine di tiro all'interno della Pattuglia non è necessariamente codificato; in caso di disaccordo si procede in ordine alfabetico.

7) Punteggi e Score

- a) freccia fuori bersaglio / altro = 0 punti;
- b) sagoma = 5 punti;
- c) spot = 10 punti;
- d) super spot = 15 punti;
- e) bonus = 10 punti;
- f) bersaglio al volo o rotolante: colpito (freccia conficcata) = super spot.

Nelle piazzole a tempo limitato sono annullate le sole frecce fuori tempo. Saranno consegnati due Score; alla fine dell'evento uno rimarrà all'arciere.

Art.4 - DISPOSIZIONI GENERALI

- La sequenza dei tiri è generalmente libera.
- I bersagli, bidimensionali o tridimensionali, possono essere di diversi materiali e forme; essi non devono mai arrecare danno alle frecce.
- Le piazzole con bersagli ad abbattimento devono essere allestite tenendo conto delle differenti potenze degli archi in gioco.
- Lo spot e il super spot possono essere di diverse geometrie.
- Al termine dell'evento, se possibile, è fortemente consigliato organizzare dei momenti ludico-ricreativi per gli arcieri e gli accompagnatori.
- Qualora sia fattibile, è opportuno consentire il flusso del pubblico per visionare i tiri, tenendo sempre conto delle condizioni della sicurezza.