Arcieri Roberto il Guiscardo

vi invitano

alla gara amichevole di Tiro Dinamico con l'Arco

MINI ARKAN

Ideata dal Gruppo Ricerca e Sviluppo del Tiro Dinamico

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.

Domenica 21 settembre 2014

2 sole categorie : Naturali (aste in materiale naturale) e Hi –Tech (aste in altro materiale)

6 piazzole da ripetere due volte

Per iscriversi inviare emaila: arcierirobertoilguiscardo@gmail.com
Oppure contattare: Nicola Mari 392 5673670 marnicola@tiscali.it

CONFERMA ISCRIZIONI FINO ALLE 9.00 - CHIAMATA SQUADRE ORE 9.30
spazio a disposizione per vostro materiale arcieristico da scambiare o vendere

COLAZIONE
di benvenuto offerto dalla compagnia.

Pranzo € 7,00
Pasta al Forno
Polpettone
Ciambotta
Bibite e vino

QUOTA DI ISCRIZIONE: 10,00 €

MASTER (oltre i 17 anni)

RAGAZZI (fino a 16 anni)

GIOVANI (fino a 12 anni)

PAGAMENTO SUL CAMPO DI GARA

Ricordiamo che la preiscrizione è importante ai fini organizzativi e per poter acquistare la giusta quantità di viveri per la colazione e pranzo.
Max 30 arcieri

---------- 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 FIARC, Fitarco e LAM

Campo gara ubicato in via Spontumata località Cappelle Superiori - Salerno Coordinate: Lat. 40° 42' 30" Long. 14° 47'01"

BERSAGLIO/ARCIERE MOBILE - Piazzole GIALLE

PIAZZOLA:	TIPO DI TIRO:	ARKÀN Precisione e:
GIALLA	**PALLA ROTOLANTE** (specifica area sullo score per i punti)	**MOBILITA'**
	TIPO DI FRECCIA: **NORMALE**	
	DESCRIZIONE TIRO: **La prima visione per la squadra, del movimento del bersaglio avviene dal totem, non dal picchetto di tiro.** **L'arciere da il "pronto", il manovratore da il "via" e solo dopo fa rotolare la palla** **Poi l'arciere recupera le frecce scoccate e si colloca in sicurezza.** **Freccia fuori bersaglio = - 5** **Freccia tocca il bersaglio = 15** **Freccia riamane nel bersaglio = 20**	
Dal tiro guardando il bersaglio	**RECUPERO E**	

NUMERO FRECCE	3	NUMERO BERSAGLI	3
NUMERO PICCHETTI	1	AREA TIRO	
TEMPO TRADIZIONALI		PICCHETTO DI PARTENZA	
TEMPO TECNOLOGICI			
		PICCHETTO A SCELTA	

Per Emergenze: CELL. 3392452263

Precisione *Potenza* *Destrezza* *Mobilità*

TIRO DINAMICO CON L'ARCO

UISP sportpertutti Lega Sport e Giochi Tradizionali

LE PROVE DEI 4 ARKÀN

Allestimento bersagli e contesto di tiro

Prova nell'Arkàn di Mobilità 3 frecce

1 Piazzola gialla codificata

Rotolante

- Possibilmente con palla a "seguire" con manovratore a lato arciere e zone di tiro delineate.

- Oppure con palla perpendicolare all'arciere e zone di tiro delineate.

BERSAGLIO/ARCIERE MOBILE - Piazzola GIALLA – Codificata F

PIAZZOLA:	TIPO DI TIRO:	ARKÀN Precisione e:
GIALLA	**BERSAGLIO E ARCIERE MOBILI** (Mobile da dx a sx)	**MOBILITA'/DESTREZZA**
	TIPO DI FRECCIA:	**NORMALE**
	DESCRIZIONE TIRO: **La prima visione per la squadra, del movimento del bersaglio avviene dal totem, <u>non</u> dal picchetto di tiro.** **L'arciere ogni volta, si colloca al picchetto di partenza con presa sulla corda, arco e freccia bassi, direzionati a terra verso il bersaglio, poi da il "pronto".** **Il manovratore da il "via" e solo <u>dopo</u> fa partire il bersaglio. L'arciere esce a dx o sx dall'ostacolo verticale e tira, anche avvicinandosi al bersaglio dentro la zona di tiro.**	
Dal tiro guardando il bersaglio	**RECUPERO E**	

NUMERO FRECCE	3	NUMERO BERSAGLI	1
NUMERO PICCHETTI		AREA TIRO	SI
TEMPO TRADIZIONALI		PICCHETTO DI PARTENZA	1
TEMPO TECNOLOGICI			
		PICCHETTO A SCELTA	

Per Emergenze: CELL.

Precisione *Potenza* *Destrezza* *Mobilità*

LE PROVE DEI 4 ARKÀN

LOGO COMPAGNIA

Allestimento bersagli e contesto di tiro

Prove negli Arkàn di Mobilità e Destrezza 3 frecce cad.

2 Piazzole gialle codificate

Mobile

Partenza arciere da dietro“L’albero”

- Due postazioni, una con movimento bersaglio da sinistra a destra, l’altra con movimento da destra a sinistra, manovratore vicino alla piazzola.

- Picchetto partenza a ridosso dell’albero e area di tiro contornata a terra e centrale.

BERSAGLIO FISSO - Piazzola BLU – Codificata M

PIAZZOLA:	TIPO DI TIRO:	ARKÀN Precisione e:
BLU	**LA TUA PARABOLA** (area score per bonus di scelta)	**POTENZA**
	TIPO DI FRECCIA: **NORMALE**	
	DESCRIZIONE TIRO: **L'arciere va sui picchetti e ne sceglierà solo uno, dal quale tirare tutte e tre le frecce, con postura libera anche da sdraiato, pur di passare sotto l'ostacolo orizzontale.** **Picchetto lontano 1 = bonus di 15 punti + esito tot. 3 frecce** **Picchetto medio 2 = bonus di 10 punti + esito tot. 3 frecce** **Picchetto vicino 3 = bonus di 0 punti + esito tot. 3 frecce** **Ogni freccia che tocca, o passa sopra l'ostacolo orizzontale, è considerata = freccia annullata (- 5)**	
Dal tiro guardando il bersaglio	**RECUPERO E**	

NUMERO FRECCE	3	NUMERO BERSAGLI	1
NUMERO PICCHETTI	3	AREA TIRO	
TEMPO TRADIZIONALI		PICCHETTO DI PARTENZA	
TEMPO TECNOLOGICI			
		PICCHETTO A SCELTA	SI

Per Emergenze: CELL.

Precisione *Potenza* *Destrezza* *Mobilità*

LE PROVE DEI 4 ARKÀN

LOGO COMPAGNIA

Allestimento bersagli e contesto di tiro

Prova nell'Arkàn di Potenza 3 frecce

1 Piazzola blu codificata
La tua parabola

- Ostacolo orizzontale composto da una striscia di materiale che permette il passaggio della freccia, luce passaggio ad H 150.
- Il picchetto più vicino a 3 mt, il più lontano tarato con tradizionale di 50 lb con parabola appena tangente, il picchetto medio a metà distanza tra gli altri. All.

BERSAGLIO FISSO - Piazzola BLU – Codificata O		
PIAZZOLA: **BLU**	TIPO DI TIRO: **OSTACOLI SONORI**	ARKÀN Precisione e: **DESTREZZA**
	TIPO DI FRECCIA: **NORMALE**	
	DESCRIZIONE TIRO: **L'arciere, con presa sulla corda, arco e freccia bassi, direzionati a terra verso il bersaglio, da il "pronto", il cronometrista il "via"** **L'arciere si muove tra gli ostacoli sonori verticali e orizzontali, <u>mantenendo la presa sulla corda</u>.** **Ogni suono provocato = una freccia annullata e tolta al tiro (- 5)** **Ogni stacco dalla presa = una freccia annullata e tolta al tiro (- 5)** **Ogni freccia fuori tempo = freccia annullata (- 5)** **Una freccia per bersaglio, sequenza libera**	
Dal tiro guardando il bersaglio	**RECUPERO E**	

NUMERO FRECCE	5	NUMERO BERSAGLI	5
NUMERO PICCHETTI	1	AREA TIRO	
TEMPO TRADIZIONALI	40"	PICCHETTO DI PARTENZA	1
TEMPO TECNOLOGICI	50"		
Giovani no tempo	N.B.	PICCHETTO A SCELTA	

Per Emergenze: CELL.

Precisione *Potenza* *Destrezza* *Mobilità*

TIRO DINAMICO CON L'ARCO

UISP sportpertutti Lega Sport e Giochi Tradizionali

LE PROVE DEI 4 ARKÀN

LOGO COMPAGNIA

Allestimento bersagli e contesto di tiro

Prova nell'Arkàn di Destrezza 5 frecce a tempo **40" Trad. 50" Tec.**

1 Piazzola blu codificata

Ostacoli sonori

- Picch. partenza, aste, picch. di tiro, collocati sulla stessa linea.

1. Due aste a 130, traverso a filo aste a h 140 con sonaglio.
2. A 80, asta singola con sonaglio.
3. A 80, asta singola con sonaglio.
4. A 80 due aste a 130, traverso a filo aste a h 130 con sonaglio.

BERSAGLIO FISSO - Piazzola BLU – Codificata Q		
PIAZZOLA: **BLU**	TIPO DI TIRO: **A CAVALLO**	ARKÀN Precisione e: **DESTREZZA**
	TIPO DI FRECCIA: **NORMALE**	
	DESCRIZIONE TIRO: **L' area di tiro è il "dorso" della struttura che simula un cavallo** **L'arciere assume una postura di sua scelta ed effettua i tiri senza appoggiare i piedi a terra** **Una freccia per bersaglio, sequenza libera**	
Dal tiro guardando il bersaglio	**RECUPERO E**	

NUMERO FRECCE	2	NUMERO BERSAGLI	2
NUMERO PICCHETTI		AREA TIRO	SI
TEMPO TRADIZIONALI		PICCHETTO DI PARTENZA	
TEMPO TECNOLOGICI			
		PICCHETTO A SCELTA	

Per Emergenze: CELL.

Precisione *Potenza* *Destrezza* *Mobilità*

TIRO DINAMICO CON L'ARCO

UISP sportpertutti Lega Sport e Giochi Tradizionali

LE PROVE DEI 4 ARKÀN

LOGO COMPAGNIA

Allestimento bersagli e contesto di tiro

Prova nell'Arkàn di destrezza 2 frecce

1 Piazzola blu codificata

A cavallo

- Collocare una struttura o utilizzare il tronco di un albero che simuli un cavallo.
- L'arciere non deve toccare i piedi a terra.

BERSAGLIO/ARCIERE MOBILE - Piazzole GIALLE

PIAZZOLA:	TIPO DI TIRO:	ARKÀN Precisione e:
GIALLA	**AL VOLO DA SX A DX** (specifica area sullo score per i punti)	**MOBILITA'**
	TIPO DI FRECCIA: **FLOU - FLOU**	
	DESCRIZIONE TIRO: **La prima visione per la squadra, del movimento del bersaglio avviene dal totem, non dal picchetto di tiro.** **L'arciere da il "pronto", il manovratore da il "via" e solo dopo attiva il volo della palla** **Freccia flou-flou fuori bersaglio = - 5** **Freccia flou-flou tocca il bersaglio = 15** **Freccia flou-flou riamane nel bersaglio = 20**	
Dal tiro guardando il bersaglio	**RECUPERO E**	

NUMERO FRECCE	3	NUMERO BERSAGLI	3
NUMERO PICCHETTI	1	AREA TIRO	
TEMPO TRADIZIONALI		PICCHETTO DI PARTENZA	
TEMPO TECNOLOGICI			
		PICCHETTO A SCELTA	

Per Emergenze: CELL. 3392452263

Precisione *Potenza* *Destrezza* *Mobilità*

TIRO DINAMICO CON L'ARCO

UISP sportpertutti Lega Sport e Giochi Tradizionali

LE PROVE DEI 4 ARKÀN

Allestimento bersagli e contesto di tiro

Prove nell'Arkàn di Mobilità 3 frecce flou-flou cadauna

2 Piazzole gialle codificate
Al volo

- Due postazioni, una con volo della palla da sinistra dell'arciere, l'altra da destra.
- Collocare il lancia palloni a lato dell'arciere, con volo non perpendicolare ma a "seguire".
- Si può allestire questo tiro anche nelle piazzole libere con volo palla libero.