



La Compagnia Arcieri dell'Airone A.S.D.

Invita all'adunanza il

23 Ottobre 2011

A BISNATE (LO)



Località Bisnate di Zelo Buon Persico (LO) Conferma iscrizioni al San Lisander Ristorante Bella Sicilia

4° Raduno

Gara amichevole tipo "le prove dei 4 Arkàn"

**Precisione, Potenza, Destrezza, Mobilità
del Tiro Dinamico con L'Arco**

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

----- **Manifestazione aperta al pubblico per far vedere gli arcieri al tiro** -----

**apposita copertura assicurativa dell'evento per arcieri/
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 3/4 flou-flou), ostacoli verticali e orizzontali, bersagli fissi e mobili, anche frontali, pendoli, 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 : aste in materiale naturale / aste in altro materiale (Hi -Tech)

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.

Classi Maschile e Femminile distinte

Giovanissimi	fino a 12 anni	iscrizione euro 10
Giovani	fino a 16 anni	iscrizione euro 10
Master	oltre 17 anni	iscrizione euro 15

Prenotazione posti gara entro il 13 Ottobre per e-mail a airone56@tin.it con i seguenti dati :

Compagnia, arciere, tipo di arco, materiale aste frecce (naturali o hi-tech), eventuale abbinamento

Bonifico bancario su conto intestato ad Arcieri dell'Airone A.S.D.

Monte dei Paschi di Siena - iban: IT21F0103033850000001560173

CONFERMA ISCRIZIONI FINO ALLE 9.00 - CHIAMATA SQUADRE ORE 9.30

punto di ristoro gratuito sul percorso

banco e gazebo a disposizione per vostro materiale arcieristico da scambiare o vendere

Possibilità di pranzo a prezzo convenzionato

Per informazioni **Riccardo Bandini** cell. 3392452263

COMPOSIZIONE DELLA GARA

“Le prove dei 4 Arkàn”

10 Piazzole **GIALLE** (Score, totem e picchetti), con bersaglio mobile, arciere mobile o entrambi mobili.
Max possibili 30 frecce, per prove degli Arkàn della Precisione, Mobilità e Destrezza

10 Piazzole **BLU** (Score, totem e picchetti) con bersaglio fisso.
Max. possibili 30 frecce, per prove degli Arkàn della Precisione, Potenza e Destrezza

PUNTEGGIO

In ogni situazione di tiro, ogni freccia ha un esito:

Fuori bersaglio, annullata, non scoccata o scoccata oltre il tempo = - 5

Sagoma = 5

Spot = 10

Super = 15

Al bersaglio ad abbattimento

Per ogni bersaglio abbattuto = 10 punti + esito impatto freccia

Bersaglio non abbattuto = solo esito impatto freccia

Al bersaglio al volo o rotolante

Toccato 15 Colpito 20

Al picchetto di tiro a scelta

(rispetto l'ostacolo orizzontale)

Più lontano = 15 punti + esito tot. impatto frecce

Medio = 10 punti + esito tot. impatto frecce

Più vicino = 0 punti + esito tot. impatto frecce

A fine gara, uno score verrà lasciato all'arciere, per l'autoanalisi

LIVELLI DI ABILITA'

(in base al punteggio totale ottenuto sul percorso, parte gialla di mobilità + parte blu di bersagli fissi)

Ad ogni arcire alla consegna dello score, verrà consegnato il relativo bollino adesivo

1° livello (VERDE) fino a 0 punti

2° livello (BIANCO) fino a 250 punti

3° livello (ROSSO) oltre 250 punti

**La classifica della gara sarà inclusa in una classifica Generale del TD UISP
e consultabile online www.archidegliaironi.it**

DAL REGOLAMENTO SPORTIVO GENERALE DI COMPORTAMENTO AL TIRO

- Ogni squadra di arcieri si autogestisce con sportività, nei turni di tiro e nella valutazione punteggi.
- Al picchetto di tiro, si può stare davanti, dietro o di lato, toccandolo con una parte del corpo.
- Dal ogni picchetto di partenza, l'arciere si prepara e si muove poi nel percorso al tiro con:
Presenza sulla corda, arco basso, freccia incoccata e direzionata a terra verso il bersaglio.
- Per tutti i tipi di bersagli, lo spot valido è il più frontale rispetto la linea di tiro.
- 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.