

# MOBILARCHERY

## gara di mobilità e tiro a volo

### REGOLAMENTO SPORTIVO

Ideata da e a cura di: *Marco Mustardino* (Coordinatore Nazionale 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:

- classe GIOVANI (fino a 12 anni) categoria unica (è facoltà dell'organizzatore premiarli tutti);
- classe RAGAZZI (fino a 16 anni) categoria frecce HI-TECH (femminile e maschile insieme);
- classe RAGAZZI categoria frecce NATURALI (femminile e maschile insieme);
- classe MASTER (dai 17 anni) categoria frecce HI-TECH (femminile e maschile insieme);
- classe MASTER categoria frecce NATURALI (femminile e maschile insieme).

#### Art.3 – PATTUGLIE

Le Pattuglie dovranno essere composte da massimo 6 arcieri di cui 2 marcatori di diverse ASD e un cronometrista. Il Capo-Pattuglia è nominato dall'organizzatore.

#### Art.4 – IL PERCORSO

6 PIAZZOLE da ripetere due volte allestite secondo le seguenti tipologie di tiro:

- 2 piazzole con almeno il bersaglio mobile;
- 2 piazzole con almeno l'arciere mobile;
- 1 piazzola con tiro a volo;
- 1 piazzola a libera scelta dell'organizzatore che preveda l'arkàn della mobilità come caratteristica predominante.

È fortemente consigliato creare tiri aggiungendo anche situazioni legate agli arkàn della precisione (comunque sempre presente), della potenza e della destrezza (compreso tiri a tempo limitato, uno per archi tradizionali e uno maggiorato per compound. I Giovani, a loro discrezione, possono eseguire i tiri senza tempo).

La DISTANZA massima dei tiri (sempre sconosciuta) è di 25 metri per Ragazzi e Master e di 12 metri per i Giovani.

Per il tiro a volo occorre predisporre zone rispettando le seguenti misure e distanze:

- l'area di tiro deve avere una lunghezza non inferiore a metri 100 dalla postazione di tiro e una larghezza non inferiore a metri 50;
- la postazione di tiro deve essere collocata nella mezzeria della larghezza dell'area;
- la finestra di tiro (2 aste verticali alte 4 metri e distanti da 4 a 6 metri tra loro, unite da un nastro bianco-rosso orizzontale posto all'altezza di metri 1,5 da terra) deve trovarsi a 10 metri dalla linea di tiro per Ragazzi e Master e a 8 metri per i Giovani;
- la linea di demarcazione di gittata massima delle frecce è posta a 80 metri dalla postazione di tiro.

I BERSAGLI possono essere tridimensionali o bidimensionali, di varia forma e materiale purché non arrechino danni alle frecce. Per il tiro a volo è consigliabile l'uso di palloni di spugna e/o piattelli appositi (con eventuali parabole più semplici/basse per i Giovani).

La SEQUENZA dei tiri è sempre libera, salvo casi indicati sul totem di piazzola.

È previsto 1 PICCHETTO giallo per Ragazzi e Master e, qualora necessario, 1 picchetto rosso per i Giovani, che comunque tirano sempre per ultimi. L'arciere al tiro deve toccare il picchetto durante tutta la fase del tiro (dalla trazione allo scoccare la freccia), posizionandosi rispetto ad esso dove preferisce.

In casi particolari può esser introdotto anche un picchetto di partenza di color bianco.

In alternativa ai picchetti è possibile creare (non per il tiro a volo) apposite AREE DI TIRO adeguatamente delineate.

### Art.5 - PUNTEGGI E SCORE

IL NUMERO DI FRECCHE da distribuire sulle 12 piazzole totali è di 50.

Per il tiro a volo è tassativo avere in faretra e usare solo frecce FLU-FLU, che abbiano gittata massima di 80 metri tirate a 45° verso l'alto. Nel caso in cui una freccia superi la linea di demarcazione di GITTATA MASSIMA scatterà per l'arciere al tiro l'annullamento dell'intero punteggio ottenuto in piazzola. Al fine di evitare tale situazione, è consigliabile prima dell'inizio della gara (da parte dell'ASD organizzatrice e/o del Giudice di Gara) verificare la gittata delle frecce facendone scoccare 3 ad ogni arciere partecipante con inclinazione di tiro a 45°.

I PUNTEGGI riportati sui due score (di cui uno a fine gara rimane all'arciere) sono:

- freccia fuori bersaglio / altro = 0 punti;
- sagoma = 5 punti;
- spot = 10 punti;
- super spot = 15 punti;
- bersaglio al volo o rotolante: colpito (con freccia conficcata) = super spot.

I BONUS (punteggio 10 punti) totali da prevedere sono 12.

### Art.6 - IL PUBBLICO

Qualora possibile, sempre seguendo tutte le relative norme riportate nel Codice della Sicurezza ArcoUISP, è consigliato predisporre aree destinate all'eventuale pubblico presente.