



**Il giorno 16 giugno 2013, in Gioi Cilento (SA),**

**LA ASD**

***ARCIERI DI AVALON***

[www.arcieridiavalon.it](http://www.arcieridiavalon.it)

**in collaborazione con**

**UISP - COMITATO TERRITORIALE DI SALERNO**

**COMUNE DI GIOI (SA)**

**Organizza:**

***II° Arkàn Tour 2013***

**Gara di Tiro Dinamico con L'Arco**

Il Percorso di Gara si svolgerà in ambiente naturale, su 20 piazzole appositamente studiate per mettere alla prova le abilità dell'arciere in termini di

**Precisione, Potenza, Destrezza, Mobilità**

"ARKAN TOUR" è un circuito sportivo costituito da varie gare (4/5 appuntamenti annuali) utili agli arcieri che le frequentano per verificare, nel tempo, l'andamento del proprio livello di abilità. La gara è aperta agli arcieri provenienti da ogni regione e da ogni realtà arcieristica, come *UISP, FIARC, FITARCO e LAM*. Ogni percorso di gara è una spettacolarizzazione della disciplina del "Tiro Dinamico con l'arco", che si effettua su piazzole di tiro appositamente realizzate per enfatizzare gli Arkàn (i quattro "pilastri" del Tiro con l'arco: Precisione, Potenza, Destrezza, Mobilità).

In ogni "Tour" ogni arciera mette alla prova soprattutto se stesso e coloro che lo desiderano possono annotare e registrare i livelli raggiunti in ogni gara, in modo da tenere sotto controllo il proprio percorso formativo, scambiare opinioni con gli altri arcieri e ricevere consigli per migliorare i propri punti deboli.

**Tutti gli arcieri potranno verificare le proprie capacità ed abilità nelle prove degli Arkàn con:**

**Tiri a tempo, alla ricerca, al volo (portatevi almeno 3 flu-flu), ostacoli verticali ed orizzontali, bersagli fissi e mobili, bersagli da abbattere, sagome tridimensionali e bersagli fantasy.**

**Sono ammessi tutti i tipi di arco e tutte le tecniche di mira (tiro di collimazione e/o natural/istintivo).**

#### **CLASSIFICHE**

La classifica per classe e categoria di fine gara è definitiva fino alla 5<sup>a</sup> posizione.

La parte rimanente di classifica, del 4° - 3° posto e del 2° - 1° posto, verrà definita attraverso una sfida finale diretta, da effettuarsi a due alla volta, con una prova pubblica nell'Arkàn di destrezza.

**Classi Maschile e Femminile distinte:**  
**Giovanissimi - fino a 12 anni: iscrizione Euro 10,00**  
**Giovani - fino a 16 anni: iscrizione Euro 12,00**  
**Master - oltre 17 anni: iscrizione Euro 15,00**

**CONFERMA ISCRIZIONI E PAGAMENTO RELATIVA QUOTA FINO ALLE ORE 9.00**  
**CHIAMATA SQUADRE E INIZIO GARA ORE 9.30**

Banco di ristoro gratuito, con cornetti e caffè, sul punto di raduno

**N.B.**

PER MOTIVI ORGANIZZATIVI, PER POTER PARTECIPARE ALLA GARA E' NECESSARIO EFFETTUARE LA PRENOTAZIONE, VIA MAIL, ENTRO E NON OLTRE LE ORE 18,00 DEL GIORNO 10 GIUGNO 2013

Inviare la richiesta di iscrizione a [info@arcieridiavalon.it](mailto:info@arcieridiavalon.it), riportando i seguenti dati :  
**nome, cognome, eventuale richiesta abbinamento**

Info: Giovanni Maio – Tel: 338.6160447 . e mail: [giovannimaio@arcieridiavalon.it](mailto:giovannimaio@arcieridiavalon.it)  
Giuseppe Ferra – Tel: 3334262045 . e mail: [giuseppeferra@virgilio.it](mailto:giuseppeferra@virgilio.it)

## **LA GARA – REGOLE GENERALI**

1. Ore 08,30 Inizio raduno.
2. Ore 09,30 Chiamata piazzole (un suono lungo di corno).
3. Ore 09,45 Inizio gara (due suoni lunghi di corno).
4. Al tiro, una parte del corpo deve essere a contatto del picchetto e si può stare davanti, dietro o di lato allo stesso picchetto.
5. Da ogni picchetto di partenza l'arciere si prepara al tiro e, nelle piazzole che prevedono spostamenti, si muove con arco basso, freccia incoccata e direzionata a terra e con presa sulla corda.
6. Nella piazzola con percorso verso il bersaglio con ostacoli verticali acustici, se l'arciere provoca il suono (toccando gli ostacoli), vengono sottratte al tiro tante frecce quante sono le volte che l'arciere ha provocato il suono.
7. L'uso del binocolo è ammesso solo dal totem e non dal picchetto di tiro.
8. Dove non è a tempo, ogni freccia ha un tempo massimo per essere scoccata di 20 secondi
9. Nelle piazzole con bersaglio mobile, a comparsa o al volo, non sono ammesse manovre di pre-visione del movimento del bersaglio.

## **COMPOSIZIONE DELLA GARA**

**“Le prove dei 4 Arkàn”**

### **10 Piazzole (GIALLE)**

con bersaglio fisso e possibili ostacoli sonori e/o naturali.

Max 30 frecce, per prove degli Arkàn della Precisione, Potenza e Destrezza

### **10 piazzole (BLU)**

con bersaglio mobile, arciere mobile o entrambi mobili.

Max 30 frecce per prove degli Arkàn della Precisione, Mobilità e Destrezza

## **PUNTEGGIO**

(Ogni freccia scoccata dà un esito)

**a fine gara uno score verrà lasciato all'arciere per l'autoanalisi**

**In ogni situazione di tiro:**

Fuori bersaglio = - 5

Sagoma = 5

Spot = 10

Super = 15

### **Bersaglio abbattuto**

Per ogni bersaglio abbattuto = 15 punti

Bersaglio non abbattuto = 5 punti

**Bersaglio al volo o rotolante**

Toccato 10 - Colpito 15

**Picchetto di tiro a scelta**

(piazzole con ostacolo orizzontale o verticale)

Lontano = 10 punti + esito tot. frecce

Medio = 5 punti + esito tot. frecce

Vicino = 0 punti + esito tot. Frecce

**PREMIAZIONI**

Le premiazioni si effettueranno a fine gara, nel corso del pranzo che si terrà in loco al costo di Euro 15,00

Saranno premiati il 1°, 2° e 3° classificato per ogni categoria

Per info e prenotazioni scrivi a:

[giovannimaio@arcieridiavalon.it](mailto:giovannimaio@arcieridiavalon.it)