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

Invita all'adunanza il

13 Marzo 2011

A BISNATE (LO)

Località Bisnate di Zelo Buon Persico (LO)

www.archidegliaironi.it

Gara amichevole tipo "le prove dei 4 Arkàn"

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

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

apposita copertura assicurativa dell'evento per arcieri/e 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 flu-flu), ostacoli verticali e orizzontali, bersagli fissi e mobili, anche frontali, bersagli da abbattere, tridimensionali e non.
Sono ammessi tutti i tipi di arco e tutte le tecniche di mira, collimazione e natural/istintivo.

2 sole categorie : aste in materiale naturale / aste in altro materiale (Hi -Tech)

La classifica per classe e categoria di fine gara, è definitiva fino alla 5^ posizione.
La parte rimanente di classifica, del 4°- 3°post o 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**

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

Inviate la richiesta di iscrizione 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

info Riccardo Bandini cell. 3392452263

PAGAMENTO IN GARA

COMPOSIZIONE DELLA GARA

“Le prove dei 4 Arkàn”

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

10 piazzole (BLU) con bersaglio fisso.
Max. possibili 30 frecce, per prove degli Arkàn della Precisione, Potenza 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 = 10 punti + esito freccia
Bersaglio non abbattuto = solo esito freccia

Bersaglio al volo o rotolante

Toccato 10 Colpito 15

Picchetto di tiro a scelta

(rispetto l’ostacolo orizzontale)

Lontano = 10 punti + esito tot. frecce
Medio = 5 punti + esito tot. frecce
Vicino = 0 punti + esito tot. frecce

LIVELLI DI ABILITA’

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

a fine gara, alla consegna dello score, verrà rilasciato il relativo bollino adesivo

1° livello (VERDE)	**fino a**	**0 punti**
2° livello (BIANCO)	**fino a**	**250 punti**
3° livello (ROSSO)	**oltre**	**250 punti**

REGOLE GENERALI DI COMPORTAMENTO AL TIRO

-Al tiro, una parte del corpo deve essere a contatto del picchetto e si può stare davanti, dietro o di lato.
-Dal ogni picchetto di partenza, l’arciere si prepara e si muove poi, con arco basso, freccia incoccata e direzionata a terra e con presa sulla corda.
-Nella piazzola con percorso verso il bersaglio con ostacoli verticali acustici, se l’arciere lo tocca e provoca il suono, si toglie poi al tiro tante frecce quante sono le volte che ha provocato il suono.
-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 se richiesta si effettua dal totem, non dal tiro.