



## Regolamento Sportivo di specialità

# LE PROVE DEI 4 ARKÀN di Labodinamico

(Ideatori: Riccardo Bandini)

La partecipazione a questa gara di specialità implica l'osservazione del Regolamento Generale.

**Gara/test ideato per verificare le abilità dell'arciere.**

### COMPOSIZIONE DELLA GARA

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 con bersaglio fisso o mobile:

Fuori bersaglio = - 5  
Sagoma = 5  
Spot = 10  
Super = 15

#### Bersaglio abbattuto

Per ogni bersaglio abbattuto = 10 punti + esito punti freccia  
Bersaglio non abbattuto = solo esito punti freccia

#### Bersaglio al volo o rotolante

Toccato 15 Colpito 20

#### Picchetto di tiro a scelta

(rispetto l'ostacolo orizzontale)

Lontano = 15 punti + esito punti tot. frecce  
Medio = 10 punti + esito punti tot. frecce  
Vicino = 0 punti + esito punti 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

A fine gara prova finale non valevole per la classifica dove i migliori due per categoria si mettono in sfida diretta per accrescere lo spettacolo, la sfida di compone di una struttura che sorregge due bottiglie collegate da un filo e sorrette da due carrucole in grado di muoversi in base alla quantità di acqua contenuta; l'arciere che per primo, svuotando con le frecce la propria bottiglia, farà cadere a terra quella avversaria avrà vinto la sfida.