



La Compagnia  
**Arcieri dell'Airone A.S.D.**  
Invita all'adunanza il

**01 Maggio 2016**



# Le prove dei 4 Arkàn di Labodinamico

**Precisione, Potenza, Destrezza, Mobilità**

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

**Al nostro campo a BISNATE frazione di Zelo Buon Persico (LO)**



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

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.

**SOLO 2 CATEGORIE** : Naturali (aste in materiale naturale) e Hi -Tech (aste in altro materiale)

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 tramite una sfida finale diretta a due alla volta,  
con una prova pubblica nell'Arkàn di destrezza.

**Classi Maschile e Femminile distinte; iscrizioni:**

Giovani (fino a 12 anni) e Ragazzi (fino a 16 anni): ..... € 8,00 con bonifico\*  
€ 10,00 contanti il mattino della gara  
Master (da 17 anni): ..... € 13,00 con bonifico\*  
€ 15,00 contanti il mattino della gara

*\*per iscrizioni, con pagamento a mezzo bonifico bancario, pervenute entro il 28/04/2016;*

Bonifico bancario su conto intestato ad Arcieri dell'Airone A.S.D.  
Monte dei Paschi di Siena – iban: IT21F010303385000001560173

Per iscrizioni loggarsi o registrarsi su: [www.labodinamico.org](http://www.labodinamico.org); andare in "ISCRIZIONI ONLINE",  
scegliere l'evento, compilare tutti i campi richiesti e premere "invia dati".

È possibile iscrivere più arcieri, ripetendo la procedura. Le iscrizioni apriranno il 11/04/2016

**CONFERMA ISCRIZIONI FINO ALLE 9.00 - CHIAMATA SQUADRE ORE 9.30**

punto di ristoro gratuito sul percorso  
[spazio a disposizione per vostro materiale arcieristico da scambiare o vendere](#)

Informazioni: [www.labodinamico.org](http://www.labodinamico.org) / [info@labodinamico.org](mailto:info@labodinamico.org) / [04airo@gmail.com](mailto:04airo@gmail.com)

# COMPOSIZIONE DELLA GARA

“Le prove dei 4 Arkàn” di Labodinamico

**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

## Piazzola speciale aggiuntiva dopo gara con premio speciale

### ESTRATTO DA REGOLE GENERALI DI COMPORTAMENTO AL TIRO

- L'arciere può stare davanti, dietro o di lato al picchetto di tiro, con una parte del corpo a contatto.
- Da ogni picchetto di partenza, l'arciere si prepara e si muove poi, con arco basso, freccia incoccata direzionata a terra, mantenendo la presa sulla corda.
- 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.

Regolamento: <http://www.labodinamico.org/download/regolamenti/>



PARCO  
ADDA SUD



con il Patrocinio del  
Comune di Zelo Buon Persico

