



Invito per il **30 SETTEMBRE 2018**

Le prove dei 4 Arkàn di Rikybow

Precisione, Potenza, Destrezza, Mobilità

Presso il Centro Arcieristico

L'Altana del Motto Rosso

Gattico (NO) Via Santa Cristina

Due gare all'anno a ridosso degli equinozi, 20 piazzole di prove di tiro a tema di abilità, di cui 16 sempre ripetitive e 4 che cambiano a fantasia, aperte a tutti gli arcieri/e iscritti a diverse realtà, grazie ad una apposita copertura assicurativa Dell'Altana del Motto Rosso

Ogni freccia scoccata e non, per scelta o perché annullata,
produce un punteggio da sommare, positivo o negativo.

SOLO per arcieri che sanno sfidare se stessi, per verificare, in un contesto naturale, il livello di abilità nell'affrontare posture, ostacoli, tempi, ritmi, equilibri, movimento e tutto quanto è necessario per risolvere diverse situazioni di tiro, anche al volo (almeno 3 flu-flu), indipendentemente dal tipo di arco e dalle tecniche di mira utilizzate come collimazione o istintivo.

SOLO 2 CATEGORIE

Naturali (aste in materiale naturale) e Hi-Tech (aste in altro materiale)

A fine gara, quando l'arciere consegna i propri score, gli verrà rilasciato:

Un adesivo del colore corrispondente al livello di abilità raggiunto.

Uno dei due score per utilizzarlo come strumento per identificare in quali abilità eccelle o è carente per allenarsi di conseguenza, e affrontare la verifica successiva dopo 6 mesi.

Contemporaneamente alla premiazione, sfida pubblica di destrezza a due alla volta, maschile e femminile dalla classifica finale 4°- 3° e 2° - 1°.

punto di ristoro sul percorso

spazio a disposizione per vostro materiale arcieristico da scambiare o vendere

CONFERMA ISCRIZIONI FINO ALLE 9.00 - CHIAMATA SQUADRE ORE 9.30

Per iscrizioni loggarsi o registrarsi su: 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.

Nel caso in cui si verificano problemi organizzativi, potrebbe non essere possibile introdurre abbinamenti maggiori di 3 arcieri per piazzola. La suddivisione degli abbinamenti sarà a discrezione dell'organizzatore salvo indicazione diversa all'atto dell'iscrizione.

Non saranno accettati cambi o nuovi abbinamenti il mattino della gara

Le iscrizioni sono aperte

Pagamento con bonifico bancario entro il 26/09/2018 su conto intestato a Polisportiva Altana del Motto Rosso ASD IBAN IT10R050344522000000000660

Classi Maschile e Femminile distinte; iscrizioni:

Giovani (fino a 12 anni) e Ragazzi (fino a 16 anni): € 10,00

Master (da 17 anni): € 15,00

Informazioni: Riccardo Bandini Cell. 3392452263

COMPOSIZIONE DELLA GARA

“Le prove dei 4 Arkàn di Rikybow”

10 Piazzole (GIALLE) con bersaglio mobile, arciere mobile o entrambi mobili, max possibili 30 frecce.

10 piazzole (BLU) con bersaglio fisso, max. possibili 30 frecce.

Lo score è diviso in due parti, una gialla e una blu, va compilato nella corrispondente parte a seconda del tipo di piazzola che man mano si incontra.

A fine gara uno score verrà riconsegnato all'arciere come strumento di autovalutazione.

PUNTEGGIO

Per ciascuna freccia in ogni situazione di tiro con bersaglio fisso o mobile:

Fuori bersaglio, annullata o fuori tempo = - 5 (meno cinque)

Per ciascuna freccia in ogni situazione di tiro con bersaglio fisso o mobile

Sagoma = 5

Spot = 10

Super = 15

Bersaglio abbattuto

Per ogni bersaglio abbattuto = Bonus di 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 = Bonus di 15 punti + esito punti tot. frecce

Medio = Bonus di 10 punti + esito punti tot. frecce

Vicino = Solo 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

ESTRATTO DA REGOLE GENERALI DI COMPORTAMENTO AL TIRO

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

-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.

