

Round di Abilità Arcieristica su Battuta Istantiva Tradizionale

Questo tipo di gara si propone di unire tre aspetti del tiro con l'arco:

1. la simulazione venatoria che consiste nel colpire unicamente le zone vitali (spot) per avere la garanzia di portare a casa la preda
2. il roving per la possibilità di proporre tiri particolari e divertenti con barriere artificiali tipo altane e teli che simulano il tiro da capanno ecc. che esaltano l'abilità dell'arciere.
3. la voglia dell'arciere di scoccare frecce visto che se ne tirano tre il che credo che faccia piacere ! anche perchè il divertimento in questo gioco è tirare frecce.

Il punteggio

Il punteggio prende spunto dalla gara FIARC denominata tracciato dove è la prima freccia che va a punto che conta , in questo caso è la prima che colpisce lo SPOT.

- 35 punti per il super spot di prima
- 30 punti per lo spot di prima
- 25 punti per il super spot di seconda
- 20 punti per lo spot di seconda
- 15 punti per il super spot di terza
- 10 punti per lo spot di terza
- 5 punti se in mancanza di spot ci sono almeno due frecce su tre in sagoma
- 0 punti se la sagoma è colpita da una sola freccia
- -5 punti se la sagoma è completamente mancata (quindi penalità)

Vi è solo un'occasione dove si sommano le frecce in spot, quando si è in presenza di un gruppo di tre sagome, e nel caso che l'arciere colpisca in sequenza tre spot vengono sommati con il criterio prima - seconda - e terza.

E sempre in questo caso per realizzare i 5 punti qualora non vi fossero spot vale la regola che almeno due sagome su tre debbano essere colpite , una sola sagoma colpita uguale 0 punti nessuna sagoma colpita -5 punti.

Sviluppo della gara

La gara si svilupperà su di un percorso di 20 piazzole

Almeno 5 con una sagoma di gruppo uno o due disposte a distanza medio lunga per provare l'abilità dell'arciere sulla distanza.

Per le altre piazzole rispettare una distanza massima di 20 m valutando la sagoma che si pone in piazzola (tipo un gruppo 3 o un gruppo 2 può andar bene la distanza massima, un gruppo 4 va avvicinata su una media di 10÷15 m visto che conta la precisione non bisogna estremizzare il tiro)

Da un minimo di due ad un massimo di tre piazzole dette a ricerca con un tempo a discrezione della compagnia organizzatrice. Un totale di dieci piazzole a tempo (compreso quelle a ricerca) che si possono svolgere o da un solo picchetto o da più picchetti, la mancata esecuzione delle tre frecce nel tempo previsto annullerà la piazzola con il risultato della penalità di -5 punti.

Una o più piazzole mobili per chi ha la possibilità di attuarle.

Varianti

I picchetti possono essere cambiati usando bindelle per delimitare un cerchio o un quadrato o una striscia continua dove l'arciere abbia la possibilità di muoversi liberamente per trovare la posizione di tiro che più gli aggrada senza oltrepassarla.

Cuccioli e Scout

La posizione di tiro per i cuccioli e a discrezione della compagnia organizzatrice la quale posizionerà come meglio crede i picchetti per cuccioli e scout.

Commenti

Questa tipologia di gara non vuole arrogarsi il diritto di cambiare le tipologie già esistenti, ma conferire a chi ha intenzione di organizzare una gara amichevole di non essere anonima ma di poter far parte di un piccolo circuito con una sorta di immagine. E di dare un'opportunità anche a quelle compagnie che dispongono di pochi animali di poter organizzare una gara che appunto non sia anonima o con la classica dicitura (gara amichevole stile 3D) Al momento ringrazio per i complimenti ricevuti e le critiche costruttive che mi hanno permesso di realizzare questo regolamento, che sarà visibile e scaricabile sul nostro sito con gli scores e il manifesto di invito con il logo e lo spazio dove chiaramente inserire quello della compagnia organizzatrice. La gara è aperta a tutti gli stili quindi senza discriminazioni di sorta su tradizionali o compound. Per questi ultimi vista la presenza di numerosi tiri a tempo si richiede alle compagnie organizzatrici di utilizzare le seguenti disposizioni :

Piazzole a ricerca obbligatorie con il tempo applicando 10 secondi in più dei tradizionali

Per le rimanenti piazzole a tempo due possibilità da scrivere sul totem, o tirano la piazzola con 10 secondi in più o hanno diritto in caso di rinuncia a tirare una sola freccia

Per questo motivo si richiede alle compagnie organizzatrici di posizionare solo piazzole a tempo con un solo animale.

Autore

Paolo Nonni
tessera FIARC n°6591
A.S. Arcieri Bicocca, 01BICO

Revisione n°4 del 24 novembre 2008