



PROGRAMMA GARA DI TIRO DINAMICO

Luogo di svolgimento: Comune di Salerno.

Luogo del Raduno Arcieri: Località Giovi – Casa Manzo.

Data: 7 maggio 2017

Orario inizio raduno: Ore 08,30

Orario inizio gara: Ore 09,30

La Gara si effettua in contesto naturale, su un percorso di 18 Piazzole di tiro, dove tutti gli arcieri potranno verificare le proprie capacità ed abilità nelle prove degli Arkàn con: tiri a tempo, tiri al volo (portatevi almeno 3 flu-flu), tiri con bersagli fissi e mobili, bersagli da abbattere. Il percorso di gara sarà allestito con sagome 3D e con bersagli fantasy.

Presso il Punto di Raduno troverete cornetti caldi, caffè e bevande offerte dall'Associazione organizzatrice.

Sono ammessi tutti i tipi di arco e tutte le tecniche di mira (collimazione e/o tiro natural/istintivo), divisi in due settori diversificati:

- 1. ARCO TRADIZIONALE** (Ricurvi, Long Bow e Archi di fattura storica senza sistema di mira).
- 2. ARCO TECNOLOGICO** (Compound et similia, anche in assenza di sistema di collimazione).

CATEGORIE(Divisione per tipo di frecce utilizzate)

- **FRECCHE TRADIZIONALI** (legno)
- **FRECCHE TECNO** (Alluminio, Carbonio, etc.)

CLASSIFICHE QUOTE DI ISCRIZIONE

Classi Maschile e Femminile distinte:

Giovanissimi (fino a 12 anni)	_____	Quota iscrizione Euro 10,00
Giovani (fino a 16 anni)	_____	Quota iscrizione Euro 12,00
Master (oltre 16 anni)	_____	Quota iscrizione Euro 14,00

ISCRIZIONI e PRENOTAZIONI

PER MOTIVI ORGANIZZATIVI, PER POTER PARTECIPARE ALLA GARA E' NECESSARIO EFFETTUARE LA PRENOTAZIONE, VIA MAIL, ENTRO E NON OLTRE le ore 15,00 del 3 maggio 2017, inviando la richiesta di iscrizione all'indirizzo info@arcieridiavalon.it e riportando i seguenti dati :
nome, cognome, eventuale richiesta abbinamento.

LA GARA – REGOLE GENERALI

1. Ore 08,30 Inizio raduno.
2. Ore 09,15 Chiamata piazzole e inizio gara (un suono lungo di corno).
3. Ore 09,30 Inizio gara (due suoni lunghi di corno).
4. Al tiro, una parte del corpo deve essere a contatto del picchetto; **i tiri si possono effettuare stando davanti, dietro o di lato allo stesso picchetto.**
5. Da ogni picchetto di partenza l'arciere si prepara al tiro e, nelle piazzole che prevedono spostamenti, si muove con arco basso, freccia incoccata e direzionata a terra e con presa sulla corda.
6. L'uso del binocolo è ammesso solo dal totem e non dal picchetto di tiro.
7. Dove non è a tempo, ogni freccia ha un tempo massimo per essere scoccata di 20 secondi.
8. Nelle piazzole con bersaglio mobile, a comparsa o al volo, non sono ammesse manovre di previsione del movimento del bersaglio.

PUNTEGGIO

(Ogni freccia scoccata dà un esito)

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

Colpito = 15

Picchetto di tiro a scelta

Lontano = BONUS 10 punti + punteggio tot. frecce
Medio = BONUS 5 punti + punteggio tot. frecce
Vicino = Punteggio tot. frecce

PREMIAZIONI

Saranno premiati il 1°, 2° e 3° classificato per ogni categoria.

Altri premi... a sorpresa.

Le premiazioni si effettueranno durante il pranzo di fine gara che si terrà presso il Ristorante "O Paisano", sito in via Bottiglieri di Giovi, 19 - 84133 Salerno.

Costo del pranzo (riservato agli arcieri): **Euro 7,00**

Il Menu della giornata

Primo piatto: Fusilli alla bolognese.

Secondo piatto: Pollo e Salsiccia alla brace

Contorni: insalate, patate fritte

Frutta

Vino locale e bevande varie

Info: **Michele**. Tel. 345 261 2207 - **Giovanni**. Tel. 338 616 0447