



Round di Abilità Arcieristica *su* Battuta Istintiva Tradizionale

Regolamento

Premessa

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) di riproduzioni a grandezza naturale di animali realizzate in materiale plastico.

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 .

Sviluppo della gara

La gara si sviluppa su di un percorso di 20 piazzole.

Le piazzole sono composte da 1 picchetto e tre bersagli oppure 1 bersaglio e 3 picchetti. Ove necessario è previsto un picchetto per i cuccioli.

Si tirano tre frecce per ogni piazzola.

La distanza massima tipicamente è fissata intorno a 20 metri valutando la sagoma che si pone in piazzola e ricordando che il tiro deve essere "venatorio". (per esempio per una sagoma di gruppo 3 o 2 tipo può andar bene la distanza massima, un sagoma di gruppo 4 va avvicinata considerando la precisione e senza estremizzare il tiro).

Almeno 5 piazzole andranno realizzate con sagome di gruppo uno o due disposte a distanza medio-lunga (oltre i 20 m) per provare l'abilità dell'arciere sui tiri lunghi.

Da un minimo di due ad un massimo di tre piazzole saranno del tipo a ricerca con un tempo a discrezione della compagnia organizzatrice.

Un totale di dieci piazzole a tempo (comprese quelle a ricerca) che si possono svolgere da un solo picchetto o da più picchetti, eventualmente con picchetto di partenza. Le piazzole a tempo sono realizzate con un solo bersaglio.

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

Calcolo del punteggio

Il calcolo del punteggio premia solo **la prima freccia che va punto colpendo 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

Se non è stato colpito lo spot allora:

- 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 (penalità)

Nelle piazzole con tre bersagli si sommano i punteggi delle frecce che hanno colpito lo spot. 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 equivale a 0 punti, nessuna sagoma colpita equivale a -5 punti.

Nelle piazzole a tempo la mancata esecuzione delle tre frecce nel tempo previsto annullerà la piazzola pertanto verrà calcolata una penalità di **-5** punti.

Varianti

I picchetti possono essere realizzati usando bindelle per delimitare un'area di tiro dove l'arciere abbia la possibilità di muoversi liberamente per trovare la posizione che più gli aggrada. Entrambi i piedi devono restare all'interno dello spazio delimitato.

La gara è aperta a tutti gli stili senza discriminazioni di sorta tra tradizionali e compound. Per questi ultimi vista la presenza di numerosi tiri a tempo si applicano le seguenti disposizioni:

- Piazzole a ricerca applicando 10 secondi in più dei tradizionali
- Piazzole a tempo con scelta tra due possibilità (da scrivere sul totem):
 - a) tirare tre frecce con 10 secondi in più di tempo a disposizione
 - b) tirare una sola freccia (confidando nella precisione del primo tiro)