



Gara amichevole tipo
'Le prove dei 4 Arkàn'



VADEMECUM
per A.S.D. organizzatrici

Le prove dei 4 Arkàn



Il tiro dinamico si basa sul concetto degli **Arkàn**.

La massima rappresentazione di essi la si “vive” in un momento particolare, in cui l’arciere, in competizione prevalentemente con sé stesso, si misura con le difficoltà insite nel “abbattere” i bersagli (sintesi del concetto di Arkàn) e verifica il suo “livello”.

Le prove dei 4 Arkàn



Nel tiro dinamico, “Le prove dei quattro Arkàn” è uno strumento del settore formazione, esclusivo del **terzo settore** delle attività del Tiro Dinamico, prevista per il percorso di formazione base e avanzato dell’arciere, obbligatoria per chi intraprende la carriera del formatore, TES e OPS e di Giudice di Gara, assolutamente distinta dal circuito gare di campionato del primo settore. (All.)

Gara amichevole tipo 'Le prove dei 4 Arkàn'



Quello che affrontiamo ora, ovvero la 'Gara amichevole tipo Le Prove del Quattro Arkàn', pur essendo sempre legata ai principi fondanti del Tiro Dinamico e indissolubilmente collegata ai processi di formazione dell'arciere, qui prende la forma di una gara, compresa nel **secondo settore** di gare libere, codificato dal sistema UISP del Tiro Dinamico. (All.)

E' aperta a tutti gli arcieri riconosciuti da altre federazioni-
associazioni non necessariamente tesserati UISP (attivando
l'apposita polizza assicurazione manifestazioni UISP. All.).

▪

Gara amichevole tipo 'Le prove dei 4 Arkàn'



Come tale è strutturata con regole e codifiche, che qui andremo a presentare, lasciando nel contempo apposito spazio di libertà creativa, per le A.S.D. che la organizzano.

Questa tipologia di evento/gara di tiro con l'arco è stata ideata nel 2009 da Riccardo Bandini e dal Calderone, gruppo di istruttori di ricerca sul colpire a distanza.

Gara amichevole tipo 'Le prove dei 4 Arkàn'



In entrambe le modalità descritte, c'è comunque il tentativo di applicare un equilibrio di confronto tra i diversi tipi di arco e le più diverse tecniche di mira, dalla collimazione al natural/istintivo, tramite la diversificazione codificata di diversi tipi di bersagli e contesti di tiro, fra situazioni con bersaglio e arciere mobili e bersagli fissi.

ARGOMENTI



- Cosa sono gli Arkàn
- Scopo della gara
- Composizione gara
- Regole di tiro
- Classi e categorie
- Punteggi e classifica
- Procedura gara, modulistica e dati
- Allestimento bersagli e contesto di tiro

Cosa sono gli Arkàn



Il termine Arkan significa in arabo "pilastri", tale termine nei manuali arabi di arcieri, fa riferimento ai "pilastri" del tiro con l'arco: precisione, forza (potenza), velocità (destrezza), mobilità.

Il testo bizantino del Peri Toxeias, di molto precedente, già aveva formulato il concetto secondo il quale il tiro poggiava su questi quattro elementi fondamentali, anche se, evidentemente, non usava il termine arabo di "arkan".

Tratto da: G. Amatuccio, Peri Toxeias, 1995

Cosa sono gli Arkàn



Il Tiro Dinamico propone l'introduzione del principio degli Arkàn (i Pilastri della tradizione orientale), intendendo con questi valorizzare oltre la Precisione, sempre richiesta e presente in ogni tiro, le doti di abilità di Potenza, Destrezza e Mobilità.

Postulati fondamentali sono quindi il lavoro di ricerca sull'uomo e non sui privilegi che danno certe attrezzature piuttosto che altre. Il risultato è un ambito che permette forti spettacolarizzazioni, riducendo la staticità apparente del tiro con l'arco e combinandola con ingredienti ludico-sportivi e aggreganti, senza le limitazioni che nascono, sovente, negli ambiti strettamente o unicamente agonistici.



TORNA
ALL'INDICE

Scopo della Gara amichevole

tipo 'Le prove dei 4 Arkàn'



- Realizzare un evento di adunanza e confronto fra arcieri, indipendentemente dall'arco e dalle tecniche di mira utilizzati.
- Mettere alla prova gli arcieri, in tutte e quattro le abilità dei pilastri del tiro con l'arco, in un unico evento, in contesto naturale ed in modo divertente.
- Fornire all'arciere gli strumenti per l'analisi della propria evoluzione arcieristica, in modo da poter verificare e comprendere quale abilità sia più carente, stimolandolo a migliorare l'abilità e l'efficacia in ogni situazione di tiro.
- Stimolare la creatività delle A.S.D. nell'organizzazione di piazzole in ossequio al principio degli Arkàn, al fine di ampliare lo spettro di proposte possibili.

Scopo della Gara amichevole

tipo 'Le prove dei 4 Arkàn'



- Allestire uno spazio a disposizione per lo scambio di materiale arcieristico, e, se possibile, coinvolgere il pubblico presente alla pratica del tiro con l'arco, realizzare eventi collaterali culturali.
- Fornire al TD e al Settore Formazione, gestore di tale formula, uno strumento per una formazione applicata del Tiro Dinamico e delle abilità necessarie, di nuovi arcieri, istruttori e giudici di gara.
- Permettere al pubblico di poter assistere, in sicurezza, al tiro degli arcieri in gara.
- Creare un'atmosfera ludica e aggregante da raduno.

Composizione gara



Totale di 20 piazzole

Divise in due parti, una **gialla** e una **blu**

L'Arkàn della **Precisione**, è richiesto **ad ogni tiro**

L'Arkan della **Mobilità**, è richiesto nella parte **gialla**

L'arkàn della **Potenza**, è richiesto nella parte **blu**

L'arkan della **Destrezza**, è richiesto in **entrambe**

Composizione gara



10 Piazzole GIALLE

(totem, lato sinistro score e picchetti gialli)
con bersaglio mobile, arciere mobile o entrambi mobili,
per un massimo di 30 frecce possibili. All.

di cui **8 piazzole codificate**

(24 frecce possibili, totem, bersagli, distanze, contesti di tiro, Arkàn di riferimento, n° frecce e n° picchetti)

e **2 piazzole libere** di fantasia dell'A.S.D. organizzatrice
(6 frecce possibili da distribuire e Arkàn di riferimento)

Composizione gara



10 Piazzole BLU

(totem, lato destro score e picchetti blu)
con bersaglio mobile, arciere mobile o entrambi mobili,
per un massimo di 30 frecce possibili. All.

di cui **8 piazzole codificate**

(24 frecce possibili, totem, bersagli, distanze, contesti di tiro, Arkàn di riferimento, n° frecce e n° picchetti)

e **2 piazzole libere** di fantasia dell'A.S.D. organizzatrice
(6 frecce possibili da distribuire e Arkàn di riferimento)



TORNA
ALL'INDICE

Regole di tiro



- Tutti i componenti di ogni squadra sono chiamati ad un comportamento di autodisciplina.
In comune accordo designano i 2 marcatori e l'ordine di tiro degli arcieri.
- Il comportamento etico tra compagni di piazzola deve essere impostato sulla massima correttezza e rispetto; i punteggi da attribuire devono essere decisi in comune accordo.
- La squadra durante i tiri deve restare dietro al totem.

Regole di tiro



Picchetti di tiro

- I giovanissimi tirano dal picchetto bianco, posto dove è possibile, a circa metà della distanza dei picchetti dei Ragazzi e Master, comunque non meno di 6 metri.
- Nei tiri al volo o palla rotolante tutte le classi hanno la stessa posizione di picchetti di tiro.
- Ragazzi e Master tirano dai picchetti gialli e blu.
- Al momento del tiro una parte del corpo deve essere a contatto con il picchetto: è possibile posizionarsi davanti, dietro o di lato al picchetto stesso.

Regole di tiro



Il Tempo

- Nelle piazzole *non a tempo* ogni freccia avrà comunque un tempo massimo di 20 secondi per essere scoccata.
- I giovanissimi sono esentati dai tiri a tempo.
- I tiri in ginocchio o da sdraiati, sono facoltativi, seguendo le proprie capacità in sicurezza.
- L'uso del binocolo è ammesso solo dal totem.

Regole di tiro



Sequenza

- Tutte le frecce possibili vengono scoccate dallo stesso picchetto o situazione o area di tiro.
- La sequenza di tiro verso più bersagli è libera, una freccia per bersaglio.
- Lo spot utile al punteggio è sempre quello più frontale rispetto al picchetto di tiro.

Regole di tiro



Situazioni di 'mobilità'

- Nelle situazioni di mobilità (se previsti più picchetti) da ogni picchetto di partenza l'arciere si prepara con arco basso, freccia incoccata direzionata a terra e presa sulla corda e solo in seguito si muove.
- Nel caso di piazzole con percorso verso il bersaglio con ostacoli verticali acustici, se l'arciere tocca l'ostacolo e ne provoca il suono verrà penalizzato sottraendo al tiro tante frecce quante sono le volte che ne ha provocato il suono.
- Nei casi di bersagli mobili o al volo, la prima visione (per l'intera squadra) del movimento del bersaglio avviene dal totem, non dal picchetto di tiro.



TORNA
ALL'INDICE

Classi e categorie



Classi Maschile e Femminile distinte

Giovanissimi	fino a 12 anni
Ragazzi	fino a 16 anni
Master	oltre 17 anni

Classi e categorie



SOLO 2 CATEGORIE

Aste frecce in materiale naturale

Aste frecce in altro materiale (Hi -Tech)



TORNA
ALL'INDICE

Punteggi e classifica



Il N° di piazzola e punteggi vanno segnati sullo score man mano che si affrontano le piazzole.

All.

ora nella parte **gialla**

ora nella parte **blu**

Punteggi e classifica



Ogni freccia scoccata avrà un esito

In ogni situazione di tiro:

Fuori bersaglio, annullata o fuori tempo = **- 5**

Sagoma = **5**

Spot = **10**

Super = **15**

Punteggi e classifica



Bersaglio abbattuto

Per ogni bersaglio abbattuto = **10** punti + esito freccia

Bersaglio non abbattuto = solo esito freccia

Bersaglio al volo o rotolante

Toccato **15**

Colpito **20**

Picchetto di tiro a scelta (rispetto l'ostacolo orizzontale)

Lontano = **15** punti + esito tot. frecce

Medio = **10** punti + esito tot. frecce

Vicino = **0** punti + esito tot. frecce

Punteggi e classifica



3 LIVELLI DI ABILITA'

In base al punteggio totale di gara ottenuto,
parte gialla di mobilità + parte blu di bersagli fissi.

1° livello (VERDE)	fino a	0 punti
2° livello (BIANCO)	fino a	250 punti
3° livello (ROSSO)	oltre	250 punti

A fine gara, ad ogniarciere alla consegna dei propri score,
verrà rilasciato il bollino adesivo di livello raggiunto e uno score.

Punteggi e classifica



- La classifica viene stesa per categoria e classe.
- Pur mantenendo i punteggi ottenuti, la classifica finale cambia nella posizione al vertice a secondo del risultato della sfida pubblica.
- La classifica per classe e categoria di fine gara, è definitiva fino alla 5° posizione.
- L'assegnazione del 4° – 3° e del 2° - 1° posto verrà definita tramite una sfida finale diretta a due a due, basata su una prova pubblica nell'Arkàn di destrezza.

Punteggi e classifica



La premiazione avviene sul posto al termine di ogni sfida, dal 4° posto al 1° posto.

La classifica finale, con i punteggi ottenuti in gara e eventuale nuova collocazione posti al vertice, viene inviata alla sede preposta nel formato richiesto, per un database nazionale consultabile on line.



TORNA
ALL'INDICE

Procedura gara modulistica e dati



La A.S.D. Organizzatrice:

- Identifica area gara e se possibile area ristoro e practical tiri di riscaldamento in modo, dove è possibile, che possa affluire il pubblico sul percorso.
- Identifica una struttura che faccia da base per la ricezione arcieri, consegna score, sfida finale e premiazioni, possibilmente con possibilità di servizi igienici e ristorazione.
- Se possibile identifica alla base o a ridosso del percorso una zona in sicurezza per la pratica del pubblico del tiro con l'arco, stand per l'esposizione o scambio materiale arcieristico o eventi collaterali culturali.

Procedura gara modulistica e dati



- Inoltra la richiesta di organizzare la gara "Amichevole tipo Le prove dei 4 Arkàn" con la presenza di una ambulanza, alla Segreteria del Tiro Dinamico, indirizzata al Settore Gare e al Settore Formazione.
- Ottenuta l'approvazione, invia l'invito gara alle Associazioni, con le indicazioni necessarie. All.
- Attiva l'apposita assicurazione. All.
- Procede alle autorizzazioni necessarie dai proprietari o enti dell'area interessata e ne tiene una copia disponibile il giorno della gara.

Procedura gara modulistica e dati



- Procede alla richiesta di servizio di un'ambulanza per la durata della manifestazione.
- Decide la collocazione a piacere sul territorio delle piazzole gialle e blu, sia le codificate che le libere, assegna a loro il numero progressivo in direzione oraria o antioraria di percorso.
- Riporta il numero di piazzola così assegnato sui relativi tipo di tiro nei totem e stamparli. All.
- Compila gli score, nei dati inerenti al tiro per le piazzole libere, i numeri di piazzola corrispondenti a tutti i tipi di tiro elencati e li stampa su cartoncino grammatura 300. All.

Procedura gara modulistica e dati



- Stampa i bollini adesivi di livello. All.
- Man mano che arrivano i dati arcieri li inserisce in un elenco in modalità manuale o nel database gestione dati. All.
- Identifica e reperisce i premi, dal 4° posto al 1° posto di classifica ed anche per i giovanissimi.
- Una settimana prima dell'evento espone nelle vie di accesso al territorio di gara, l'avviso alla cittadinanza tipo All.

Procedura gara modulistica e dati



Il giorno prima della gara:

- Allestisce le piazzole di tiro, con totem e sacchetti rifiuti ad ognuno, bersagli, macchine lancia palloni, ad abbattimento, aree di tiro, picchetti e quanto serve per il contesto di tiro area sfida e eventuale practical per tiri di riscaldamento.
- Segnala il camminamento del percorso gara con strisce verticali di bindelle, in modo ben visibile agli arcieri e al pubblico.
- Chiude eventuali vie di accesso, con avviso di divieto di accesso per manifestazione in corso.

Procedura gara modulistica e dati



- Espone cartelli di avviso manifestazione in corso per il pubblico con le modalità per seguire gli arcieri al tiro, nella o nelle vie di accesso al percorso. All.
- Espone i cartelli di direzione, per arcieri e pubblico negli incroci delle vie, i punti di accesso all'area manifestazione. All. 5
- Espone indicazioni per eventuale area di parcheggio per arcieri.

Procedura gara modulistica e dati



Il giorno della gara:

Prima della gara organizza il servizio per:

- Parcheggio ambulanza e eventuale parcheggio mezzi arcieri.
- Controllo e verifica materiali di tutto il percorso di gara, allestisce l'eventuale punto di ristoro e posiziona dei punti acqua sul percorso.
- Allestisce alla Base zona per esporre la composizione squadre, conferma iscrizioni, gestione dati per un primo stampato elenco arcieri presenti e aggiornamento formazione squadre. All.
- Raduna gli arcieri per la chiamata squadre, avviso di situazioni particolari di tiro o di percorso e accompagnamento alle piazzole.

Procedura gara modulistica e dati



Durante la gara organizza il servizio per:

- Assistenza nei punti di ristoro.
- Assistenza nelle vie di accesso e flusso eventuale pubblico.
- Assistenza di pronto intervento per l'ambulanza e personale per intervento ripristino tiro nelle piazzole per problematiche con i materiali.

Procedura gara modulistica e dati



ATTENZIONE:

Per poter procedere alla stesura della classifica e alla premiazione nel **modo più efficace e corrispondente alle reali presenze** di Classi , Categorie arcieri e tipi di arco organizzare quanto segue:

Durante la gara, due responsabili, muniti dell'elenco degli arcieri effettuato alla conferma delle iscrizioni (All. con i dati arcieri e tipologia di arco/aste) effettuano un apposito giro sul percorso, verificano i dati di ogni arciera, apportando, nel caso, i dovuti aggiornamenti.

Procedura gara modulistica e dati



Al termine della gara
organizza il servizio per:

- Consegna score, gestione dati, sfida finale e premiazioni.
- Recupero materiali e pulizia, del percorso e delle vie di accesso.

Procedura gara modulistica e dati



Premiazioni

- Espone se possibile lo stampato di classifica provvisorio per Classe e Categoria.
- Chiama all'adunanza tutti gli arcieri alla sfida pubblica per Classe e Categoria, che avverrà nel seguente ordine:
- Sfida tra il 4° e il 3° classificato e consegna premi.
- Sfida fra il 2° e il 1° classificato e consegna premi.

Procedura gara modulistica e dati



- Chiude l' evento.
- Modifica per la classifica finale nei primi 4 posti senza alterare i punteggi ottenuti in gara.
- Invia alle Compagnie la classifica finale. All.
- Invia all'apposita sede UISP del TD la Classifica finale, in modo da aggiornare la Classifica Generale on line.

Allestimento bersagli e contesto di tiro



Prove nell'Arkàn di Mobilità

3 frecce flu-flu cadauna

2 Piazzole gialle codificate Al volo

- Due postazioni, una con volo della palla da sinistra dell'arciere, l'altra da destra.
- Collocare il lancia palloni a lato dell'arciere, con volo non perpendicolare ma a "seguire". All.
- Si può allestire questo tiro anche nelle piazzole libere con volo palla libero.



Allestimento bersagli e contesto di tiro



Prova nell'Arkàn di Mobilità 3 frecce

1 Piazzola gialla codificata Rotolante

- Possibilmente con palla a "seguire" con manovratore a lato arciere e zone di tiro delineate.
- Oppure con palla perpendicolare all'arciere e zone di tiro delineate.



Allestimento bersagli e contesto di tiro



Prove nell'Arkàn di Mobilità

3 frecce cadauna

2 Piazzole gialle codificate Mobile

- Due postazioni, una con movimento bersaglio da sinistra a destra, l'altra con movimento da destra a sinistra, manovratore vicino alla piazzola. All.



Allestimento bersagli e contesto di tiro



Prove negli Arkàn di Mobilità e Destrezza

3 frecce cad.

2 Piazzole gialle codificate Mobile

Partenza arciera da dietro "L'albero"

- Due postazioni, una con movimento bersaglio da sinistra a destra, l'altra con movimento da destra a sinistra, manovratore vicino alla piazzola.
- Picchetto partenza a ridosso dell'albero e area di tiro contornata a terra e centrale.



Allestimento bersagli e contesto di tiro



Prova negli Arkàn di Mobilità e Destrezza

3 frecce

1 Piazzola gialla codificata Camminando nella zona di tiro

- Area di tiro delineata contornata a terra.
- Due picchetti di partenza posti all'interno e alle estremità opposte dell'area, per arcieri destro o sinistro.



Allestimento bersagli e contesto di tiro



Prove negli Arkàn di Mobilità e Destrezza 6 frecce da distribuire

2 Piazzole gialle Libere

- A fantasia nel rispetto degli Arkàn di Mobilità e Destrezza.
- Ad esempio una mobile frontale o una mobile a cielo, in questo caso uso esclusivo di frecce flu-flu.
- Oppure ripetere un'altra volta qualche piazzola codificata gialla degli Arkàn di Mobilità e destrezza.



Allestimento bersagli e contesto di tiro



Prova nell'Arkàn di Destrezza 3 frecce Flu-Flu

1 Piazzola blu codificata Alla bandiera

- Allestire 3 quadrati a terra con nastro.
2 x 2 mt
6 x 6 mt
12 x 12 mt
- Collocare al centro una bandiera.



Allestimento bersagli e contesto di tiro



Prova nell'Arkàn di Potenza 3 frecce a tempo 20" Trad. 30" Tec.

1 Piazzola blu codificata Abbattimento

- Collocare 3 pannelli All. rastremati in alto ribaltabili, L 60 H 100 Sp 20 con cavi di ripristino in piazzola.
- Taratura a 20 mt: con arco tradizionale di 50 lb colpendo il bersaglio a metà altezza questo deve ribaltarsi.



Allestimento bersagli e contesto di tiro



Prova nell'Arkàn di Potenza 3 frecce

1 Piazzola blu codificata La tua parabola

- Ostacolo orizzontale composto da una striscia di materiale che permette il passaggio della freccia, luce passaggio ad H 150.
- Il picchetto più vicino a 3 mt, il più lontano tarato con tradizionale di 50 lb con parabola appena tangente, il picchetto medio a metà distanza tra gli altri. All.



Allestimento bersagli e contesto di tiro



Prova nell'Arkàn di Destrezza 3 frecce a tempo 30" Trad. 40" Tec.

1 Piazzola blu codificata Ricerca del passaggio del volo

- Area di tiro delineata contornata a terra.
- Picchetto di partenza centrale e fuori dall'area.



Allestimento bersagli e contesto di tiro



Prova nell'Arkàn di Destrezza 5 frecce a tempo 40" Trad. 50" Tec.

1 Piazzola blu codificata Ostacoli sonori

- Picch. partenza, aste, picch. di tiro, collocati sulla stessa linea.
- 1. Due aste a 130, trasverso a filo aste a h 140 con sonaglio.
- 2. A 80, asta singola con sonaglio.
- 3. A 80, asta singola con sonaglio.
- 4. A 80 due aste a 130, trasverso a filo aste a h 130 con sonaglio.



Allestimento bersagli e contesto di tiro



Prova nell'Arkàn di Destrezza 3 frecce a tempo 30" Trad. 40" Tec.

1 Piazzola blu codificata Di torsione

- Picchetto di partenza.
- Picchetto di tiro sulla stessa linea di due bersagli contrapposti a 180 gradi, il centrale a 90 gradi rispetto agli altri.
- Attenzione questo tiro va collocato in zona più staccata ed esterna al percorso, con tratto di andata e ritorno al totem, per la sicurezza del tiro. All.



Allestimento bersagli e contesto di tiro



Prova nell'Arkàn di destrezza 2 frecce

1 Piazzola blu codificata A cavallo

- Collocare una struttura o utilizzare il tronco di un albero che simuli un cavallo.
- L'arciere non deve toccare i piedi a terra.



Allestimento bersagli e contesto di tiro



Prova nell'Arkàn di Destrezza 2 frecce

1 Piazzola blu codificata Da dietro un albero

- Utilizzare un tronco di un albero o una struttura per ottenere un ostacolo verticale.
- Collocare il picchetto di tiro subito a ridosso del "tronco" e centrale dal lato opposto al bersaglio.
- L'arciere deve spostarsi senza perdere il contatto con il picchetto.



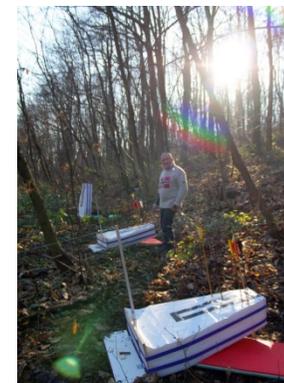
Allestimento bersagli e contesto di tiro



Prova nell' Arkàn di Potenza Tot 6 frecce da distribuire con l'altra libera

1 Piazzola blu Libera

- A fantasia, nel rispetto dell'arkàn di potenza.
- Oppure ripetere un'altra volta qualche piazzola codificata blu dell'Arkàn di Potenza.



Allestimento bersagli e contesto di tiro



Prova nell' Arkàn di Destrezza Tot 6 frecce da distribuire con l'altra libera

1 Piazzola blu

Libera

- A fantasia, nel rispetto dell'arkàn di destrezza, esempio dall'altana etc.
- Oppure ripetere un'altra volta qualche piazzola codificata blu dell'Arkàn di destrezza.



Allestimento bersagli e contesto di tiro



La sfida finale nell'Arkàn di destrezza

- Due bottiglie di plastica da 1,5 lt piene di acqua, collegate tra loro, da una cordicella attaccata ai rispettivi tappi e passante tra due carrucole, lasciandole in questo modo in equilibrio ad una distanza fra loro di almeno 1 mt. All.
- La bottiglia, che tocca per prima terra, sentenza che il corrispettivo arciere ha perso la sfida.





Team di Ricerca e Sviluppo
Formazione
del Tiro Dinamico con l'Arco

Riccardo Bandini

Alessandro Gola

Gianfranco Ferracci

Stefano Milanesi



Gara amichevole tipo
'Le prove dei 4 Arkàn'

VADEMECUM
per A.S.D. organizzatrici

↑
TORNA
ALL'INDICE