

Nei precedenti numeri di Arco abbiamo fornito una panoramica generale delle gare Fiacr, che ha aperto la strada ad un ulteriore approfondimento per quel che riguarda ad esempio la descrizione di ogni singola prova. Parleremo ora della gara denominata Round 3D. Per rendere la cosa più divertente, immaginiamo allora di partecipare a una gara su un percorso tridimensionale che, sebbene virtuale, sarà reale in tutte le caratteristiche tecniche. Partiamo per la nostra gara dopo avere ovviamente espletato tutti i preliminari, come la conferma dell'iscrizione, il controllo del nostro materiale che consiste nel mostrare ai capicaccia il nostro arco corrispondente alla categoria a cui ci siamo iscritti, le nostre frecce che dovranno essere tutte uguali per lunghezza, tipo di alette, peso della punta e che dovranno recare la sigla della Compagnia dell'arciere e il suo nome o una sigla corrispondente.

IL COMPITO DEL CAPOSQUADRA

Dopodiché ci verrà assegnata la piazzola di partenza, che raggiungeremo con il resto della nostra squadra e da dove, all'ora stabilita, sarà dato il via ufficiale ai "giochi". Il caposquadra nominerà i due marcatori che dovranno registrare il punteggio ottenuto da ciascun arciere dopo i tiri effettuati in ogni piazzola e nominerà un cronometrista che controllerà il tempo di esecuzione dei tiri nelle piazzole a tempo. Partiamo dalla piazzola n°1. Sulla tabella che la contraddistingue troveremo le informazioni che caratterizzeranno la piazzola stessa. Sulla tabella vediamo scritto: tempo 30" e bersagli A e B, il che significa che abbiamo due bersagli su cui tirare le nostre due frecce. Dalla tabella vedremo il picchetto di partenza da dove sarà visibile il bersaglio. Ci posizioneremo per iniziare a tirare e una volta pronti aspetteremo il via del cronometrista e andremo al picchetto di tiro. Scoccata la prima freccia, tireremo immediatamente la seconda nei trenta secondi previsti dal regolamento. Ma cosa succede se oltrepassiamo il tempo? Semplicemente "che il punteggio ottenuto verrà annullato, lo stesso

dicasi anche nel malouguarato caso in cui ci dovesse capitare di sbagliare la sequenza dei tiri.

Vedendo scritto sulla tabella A e B, dovremo poi indirizzare la prima freccia (che dovrà obbligatoriamente essere contraddistinta con un segno, di norma un anello ad indicare la prima e due anelli per la seconda) verso il bersaglio di sinistra e la seconda in quello di destra. Per rendere il tiro più difficile, i due bersagli potranno essere posizionati a volte in modo tale che sembrano quasi sovrapposti. Ecco perché dovremo prestare molta attenzione: colpendo infatti il bersaglio B con la freccia uno incorreremo in un errore che ci porterà all'annullamento del punteggio di quella piazzola per non aver rispettato la sequenza prevista. Immaginiamo ora di passare alla seconda piazzola, anch'essa a tempo. Stavolta non vedremo scritto A e B ma avremo due picchetti di tiro oltre a quello di partenza. In questo caso tireremo due frecce sullo stesso bersaglio ma da due differenti punti. Da qui si vince che, indipendentemente dal numero di bersagli o di picchetti, tireremo le nostre

A tu per tu con il Round 3D



due frecce da distanze sempre diverse ad ogni piazzola. Le distanze saranno diverse anche in relazione al bersaglio predisposto. Cosa significa? Significa che in qualsiasi gara Fiacr avremo quattro gruppi di bersagli, dal numero uno al numero quattro e in ognuno di essi si trovano due zone di punteggio: lo spot, che assegna il punteggio più alto, e la sagoma. I bersagli del gruppo uno sono i più grandi della serie e li troveremo posti ad una distanza massima di quarantacinque metri. Avremo sei piazzole a questa distanza. I bersagli del

gruppo due avranno una distanza massima di trenta metri e andranno a formare sei piazzole. Le rimanenti dodici piazzole saranno equipaggiate con bersagli dei gruppi tre e quattro. A differenza delle altre gare, nel round 3D, i gruppi di bersagli non saranno soggetti a distanze prestabilite. Potremmo trovare un bersaglio del gruppo 4, il più piccolo, anche alla distanza massima. Sta alla discrezione degli organizzatori preparare un percorso che presenti caratteristiche tali da risultare tecnico sì, ma anche divertente.

*L'idea più comoda per
custodire le tue frecce*



BOX 100 contiene più di cento frecce.
Disponibile in cinque colori.
Nei migliori negozi di arcieria



DUE EMME GI via G.Toniolo, 27 - 20020 Solaro (MI) Tel./Fax ++39.02.96790426

DODICI PIAZZOLE A TEMPO

In un percorso tridimensionale, Round 3D per gli addetti ai lavori, troveremo ben dodici piazzole a tempo mentre le rimanenti dodici saranno libere dal vincolo dei trenta secondi. E quando tutti avremo terminato i tiri, ci trasferiremo presso il bersaglio dove verrà registrato il punteggio ottenuto. Solo dopo che i marcatori avranno segnato i punti sull'apposito score, arcieri per arcieri, potremo togliere le frecce dal bersaglio e proseguire. Il punteggio di questa gara prevede 14 punti se si centra lo spot con la prima freccia e 7 con la seconda. La sagoma consente di assegnare 10 punti con la prima freccia e 5 con la seconda. Un piccolo cerchio, posizionato al centro dello spot e chiamato superspot, assegnerà due punti supplementari. Passiamo alla piazzola tre: è una piazzola senza il vincolo del tempo. Avremo un solo bersaglio ma due picchetti che saranno riconoscibili per avere dipinto un anello che contraddistingue la posizione dalla quale tireremo la prima freccia e due anelli per quella da dove scoccheremo il nostro secondo "micidiale" dardo. Gli eventuali cucchioli partecipanti alla gara (arcieri al di sotto dei 13 anni), dovranno invece tirare da un picchetto a loro riservato (contraddistinto dal colore rosso) e posizionato ad una distanza non superiore alla metà della distanza massima della piazzola. Il bersaglio è del gruppo uno, quindi il più grande, ovvero un cervo all'erta. Tireremo le nostre frecce e, quando tutta la squadra avrà completato il turno, andremo a segnare i punti. Alcune frecce sono a spot,

RECOVER CERCA METALLI

NEWS

Big ARCHERY

Finalmente è disponibile sul mercato un praticissimo cerca metalli studiato e disegnato specificatamente per il tiro con l'arco. Recover è uno strumento molto preciso e di piccole dimensioni, adatto per un facile trasporto ed un comodo utilizzo da portare sempre con voi in faretra oppure nello zaino. Recover offre l'opportunità, per agevolare le vostre ricerche con il minimo sforzo, di utilizzare come asta di prolunga una qualsiasi freccia con inserto.

Questo prodotto, distribuito in esclusiva da Big Archery, è disponibile presso i migliori rivenditori.



BIG ARCHERY, marchio registrato della BIGNAMI SPA.
Via Lahn, 1 - 39040 Ora (Bz) - Tel. 0471/803000 - Fax 0471/803081
www.bigarchery.it



altre hanno colpito la sagoma, ma ad alcune di esse non potremo assegnare punti. Una è conficcata infatti nelle corna, un'altra ha colpito uno zoccolo e queste zone, per regolamento, non assegnano alcun punteggio. Anche una freccia che ha colpito il cervo in pieno, ma non è rimasta conficcata nel bersaglio e quindi non sarà considerata valida. Il punteggio conseguito nella piazzola sarà dato sommando i punti ottenuti dalle due frecce scoccate. Nel proseguire per le altre piazzole, frecce indicatrici ci daranno la direzione giusta da

percorrere. Troveremo altri splendidi bersagli 3D veramente realistici. Tacchini, cinghiali, orsi, cervi, lupi, fagiani e altri ancora, tutti a grandezza naturale e posizionati ad arte tra la vegetazione del bosco, ci daranno la sensazione di partecipare ad una vera battuta di caccia. Terminato il percorso, si torna alla base, dove consegneremo i nostri score, debitamente firmati e completi in ogni loro parte. Serviranno all'organizzazione per stilare la classifica. Chi avrà, infine, la pazienza di seguirci ancora su queste pagine, prossimamente scenderà (virtualmente) in campo per un'altra gara.

Roberto Bassanelli



CAMPO DI TIRO RAID AVVENTURA

Situato a Schifano in provincia di Bergamo, sfrutta le splendide caratteristiche ambientali.

Aperto da aprile a novembre; è gradita la prenotazione



Il campo è diviso in tre aree attrezzate con un percorso 3D di 24 piazzole (circa 5 km), una zona verde con campo FITA ed un'area coperta di 1000 mq per il tiro al coperto ed in notturna; adiacente ai campi vi è la possibilità di usufruire del servizio di ristorazione. Creiamo convenzioni per compagnie, raduni, sedute d'allenamento di gruppo, manifestazioni, gare, stages con possibilità di soggiorno con pensione completa presso il nostro centro RAID AVVENTURA che si trova nella pineta e che offre molte altre attività inerenti l'avventura, (è gradita la prenotazione)

Ingressi campi tiro: *percorso 3D euro 10 *al giorno 3d euro 16 *tiro fita euro 8 *pranzo + tiro 3D euro 25 *pranzo + tiro fita euro 18
Pacchetti: *soggiorno Centro Raid Avventura pensione completa + ingresso campi da tiro euro 57 sconti per ragazzi

Per informazioni e prenotazioni: Tel. 3480339212 e-mail info@exploring.it internet: www.exploring.it