



Idrættens Hus
Brøndby Stadion 20
DK – 2605 Brøndby
Tlf.: +45 43 26 27 28

Hjemmeside: www.bueskydningdanmark.dk
E-mail: info@bueskydningdanmark.dk

Bueskydnings Mangekamp

Guide til afviklingen af et Mangekamps stævne

Hvad går det ud på?

Bueskydningens mangekamp er et holdstævne, hvor 3 skytter skal dyste sammen i 3 forskellige buekonkurrencer mod andre hold.

Det er samarbejde og socialt sammenværd der er i fokus, men stævnet indeholder også bueteknisk præcision og taktiske elementer. Holdene skal sammensættes på tværs af alder, køn og buetype, hvor det handler om at bidrage besked muligt med sine egne kvaliteter for holdets bedste.

Holdene skal skaffe så mange point som muligt i de forskellige buekonkurrencer, som f.eks. kan være sænkeslagskibe, 5 på stribe, vendespil, luk et område, dart bueskydning og mange andre små buetekniske konkurrencer.

5 facts

- Børn og unge bueskytter
- Holddisciplin
- Alle buetyper
- Indendørs og udendørs stævne
- 4 timer

Hvorfor skal klubben afvikle dette stævne?

Klubben skal afvikle mangekamp i bueskydning for at styrke det sociale og fællesskabet. Det store fokus i stævnet ligger i den gode oplevelse hvor holdfølelsen er i centrum selvfølgelig krydret med sjove buekonkurrencer.

Det er et hyggeligt og anderledes holdstævne.

Hvordan afvikler man stævnet?

Bueskydnings mangekamp er et holdstævne og skytterne inddeles i hold af 3. Det kan ske ved tilmeldingen, hvor skytterne tilmelder sig som hold, eller også kan arrangørerne inddele skytterne i hold efter tilmeldingen. Holdene må gerne være nogenlunde jævnbyrdige og gerne med forskellige buetyper og alder. Som arrangør af dette stævne skal man altid have muligheden for at skytter uden et hold kan tilmelde sig stævnet og blive sat på et tilfældigt hold med skytter fra andre klubber. Går antallet af skytter ikke op i 3, så har man blot et enkelt hold med 4 eller et med 2, hvor de fordeler antallet af pile imellem sig, så de skyder det samme antal som modstanderholdet.

Holdene dystes i 3 forskellige spil i løbet af stævnet. Som arrangør skal man beslutte hvilke tre spil man ønsker at have med i sit stævne. Kampene forgår på tid, af 10-15 minutter pr. runde (fastsat inden stævnet og samme tid i alle spil og runder). Hvor det handler om at skaffe så mange point som muligt for at vinde kampen. Vinderen af hver kamp er det hold der har flest point når tiden er gået. En sejr giver 2 point og uafgjort giver 1 point til hvert hold.

Skytterne på holdet må hjælpe hinanden så meget som muligt med teknik, taktisk og samarbejde, så længe de skiftes til at skyde.

Afhængig af antallet af tilmeldte skytter, kan holdene inddeles i puljer, så de spiller mod alle hold i sin egen pulje i alle tre spil. Afslutningsvis mødes de to hold med flest point på tværs af puljerne i en finale. Der ligger op til at der skydes på 15 meter i dette stævne. Afstanden samt størrelsen på ansigterne kan justeres for at ændre sværhedsgraden.

Spillene

Her kommer der et udpluk af mulige spil man kan vælge til dette stævne. Se de forskellige skydeskiver til spillende under materialer til rådighed.

Kender man selv nogle andre spil hvor bueskytterne skal arbejde sammen eller har man en god ide, så er man velkommen til at bruge de spil i stedet. Det vigtige er at man vælger 3 spil som kan afvikles rimelig hurtigt og det ligger op til samarbejde.

5 på stribe

I dette spil skal holdet i fællesskab forsøge at få 5 på stribe. Holdene skiftet til at skyde og skytterne på holdet skiftets ligeledes til at sende en pil afsted. Der kan opnås 5 på stribe vandret, lodret og diagonalt. Rammer en pil et felt som allerede er ramt, tæller denne pil ikke. En runde slutter hvis det ene hold lykkedes med at placere 5 på stribe, og holdet får 2 point. Er der ikke længere nogle muligheder for at nogen af holdene har fået 5 på stribe startes der forfra Det hold med flest point når tiden er gået, har vundet.

Sænke slagskibe

I dette spil handler det om at sænke modstanderholdets skibe, før ens egne skibe er sunket. Hvert hold får udleveret et stykke papir med to billeder af skydeskiven til at notere på. Hvert hold indtegner på den ene skydeskive 4 skibe: 1 der er 4 felter langt, 1 der er 3 felter langt og 2 der er 2 felter langt. Man kan kun lægge skibene lodret eller vandret, ikke diagonalt. Kun 2 skibe må ligge ud til kanten af skydeskiven, og ingen skibe må ligge op ad hinanden, heller ikke hjørne mod hjørne.

Hvert holdmedlem skyder efter tur 2 pile. Når alle fra hvert hold har skudt deres pile, nævnes hver skytte i gruppens ramte koordinater og modstanderholdet siger "PLASK" eller "BOM" ved hhv. misset eller ramt skib. Denne information markeres på holdets papir på den anden skydeskive. Når hvert hold har fået markeret deres pile, skydes der igen. Når alle felterne i et skib er ramt, siger man sunket. Et hold har tabt, hvis alle deres fire skibe sænkes. Hvis tiden løber ud inden alle skibe, er sunket, vinder det hold der har flest "hits" på modstandernes skibe. I tilfælde af uafgjort (lige mange hits) får holdet der har sænket flest af modstanderens skibe 2 point. Er holdene uafgjort både på hits og sænkede skibe, får begge hold 1 point hver.

Vendespil

I dette spil går det ud på at få så mange stik som muligt. På skydemåtten hænger 2 sæt af en masse billeder med motivet ind mod skiven. Skytter skal nu i fællesskab finde de to ens billeder. Er billedet ramt med holdet pil, må man tjekke motivet på den anden side. Rammer man to ens billeder i samme runde, får man et stik og skal tage

de to billeder ned fra skydeskiven. Hver spiller på holdet skal skyde to pile i en runde dvs. 6 pile pr. hold pr. runde. Begge hold skyder samtidig. Ramme begge hold samme stik i en runde får de begge stikket. Er alle stik taget inden tiden er gået, hænger man dem alle op igen og forsætter (de skal selvfølgelig blandes først). Det hold med flest stik når tiden er gået vinder kampen.

Ram summen

I dette spil går det ud på at ramme så tæt på summen som muligt. Hvert hold slår med 5 terninger og skal forsøge i fællesskab at ramme den sum terningerne viser.

Hvis man fx. slår 2, 6, 4, 4 og 3, så skal holdet tilsammen skyde 19 point. Hver skytte på holdet skiftes til at skyde én pil, dvs. hvert hold har 3 x 1 pile til ramme den sum terningerne viser.

Rammer holdet den ønskede sum, tæller det for 0 point på stillingen i kampen. Er man 1 point fra (både + og -) får man 1 point osv. Det hold der har færrest point når tiden er gået, vinder kampen.

Luk området

I dette spil går det ud på at "lukke" alle områderne på skydeskiven. Et område er lukket når man har ramt det. Er man i tvivl om hvilket område der er ramt (fordi den sidder på stregen mellem 2 områder), vælger skytten selv hvilket område der lukkes. Alle skytter på det ene hold skyder én pil hver, inden skytterne på det andet hold skyder én pil hver. Rammer man modstanderens halvdel, får én skytte fra modstanderen en ekstra pil i næste tur. Holdet der først lukker alle 11 områder på sin side af skydeskiven, vinder et set-point. Det hold med flest set-point når tiden er gået, vinder kampen. Har ingen af holdene lukket alle områder når tiden er gået, vinder holdet der har lukket flest områder kampen. I tilfælde af

Hjælpere

Inden stævnet

- Der skal bruges hjælpere til at sætte buebanen op med skiver, måtter, stativer og en skydelinje.

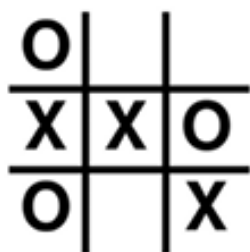
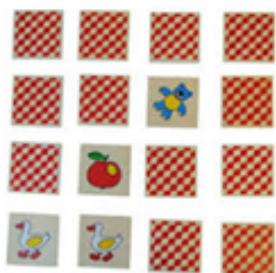
Under stævnet

- Der skal bruges et par skydeledere/dommere på skydelinjen til at holde styr på sikkerheden og hjælpe hvis der opstår problemer.
- Lad holdene selv stå for at styre point i kampene. Fokus i dette stævne er fællesskab og samarbejde også på tværs af holdene, så lad dem styre så meget som muligt selv.
- Der skal bruges en til at holde øje med den samlede stilling og styrer stævneprogrammet løbende.

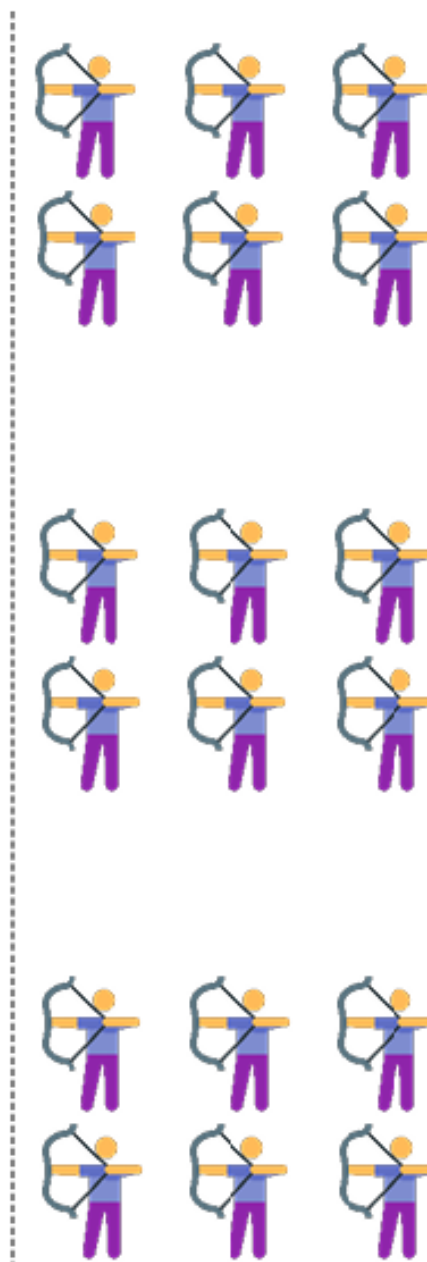
Efter stævnet

- Efter stævnet skal der bruges hjælpere til at pakke sammen og rydde op efter stævnet.

Banen



	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4			X							
5					X	X				
6		X					X		X	
7				X						X
8	X	X					X			
9										
10										



Skydelinjen

En skitse over banen, skydeskiverne kan variere.

Faciliteter

Stævnet kan både afvikles indendørs og udendørs. Der skal bruges en almindelig skiveskydnings buebane. I langt de fleste tilfælde kan dette stævne afvikles i klubben indendørs faciliteter eller på klubbens udendørsbane. Det handler om at bruge de faciliteter man har til rådighed og justere stævnet til det.

Udstyr

Skytterne skal selv medbringe buer, pile og alt andet de skal bruge til skydningen.

Udstyr klubben skal have styr på:

- Skydemåtter
- Skivesøm
- Ansigter af forskellige typer til de tre valgte spil
- Markering af skydelinje
- Notering af point
- Evt. terninger og spillekort

Pointsystem

En vundet kamp giver 2 point og uafgjort giver 1 point til hvert hold. De to hold med flest point mødes i en finale i et forudbestemt spil, imens de resterende hold hepper.

Efterfølgende vil der være præmieoverrækkelse og uddeling af holddiplomer til alle hold. Som arrangør kan man uddele nogle ekstra diplomer/præmier til udvalgte skytter som "bedste holdspiller", "bedste kammerat", "det bedste heppekor", "fairplay prisen" osv. Det stemmer godt overens med stævnets fokus på fællesskab og socialt sammenværd.

Materiale til rådighed

Ansigter til diverse konkurrencer

Holddiplom

Indbydelse

Dokument til styring af point

Gode råd

- Det er en god ide at kører samme spil på alle baner, så der ca. skal hentes pile på samme tid. For at undgår for meget ventetid når kampene er i gang.
- Opfordrer skytterne til at tage minimum 6 pile med hver, da nogle af spillene kræver lidt flere pile.
- Hav en afslappet tilgang til reglerne, det handler om at have det sjovt og styrke fællesskabet, derfor kan der godt ses igennem fingrene med overtrædelser. Så længe sikkerheden er i orden.
- Informere Bueskydning Danmarks Udviklingskonsulent når i afvikler et anderledes stævne, hun vil meget gerne være med til at sprede budskabet, komme med sparring, gode ideer og muligvis kigge forbi.

Mulige variationer af stævnet

Som klub kan man altid lave alle de variationer af et stævne man ønsker, det er blot en god ide at gøre opmærksom på det i sin indbydelse.

I Bueskydningens Mangedekamp kunne nogle mulige variationer f.eks. hvilke tre spil der skulle konkurreres i, afstanden til skiverne, størrelsen skiverne. Det er kun fantasien der sætter grænser.