

Archery Attack Geschiedenis

Archery Attack zoals we het in Nederland spelen heeft zijn ontstaansrecht gekregen in 2004 in Nederland waar de vorm in eerste instantie The Ultimate Archery Game (van In Out Events) heette en werd gespeeld als trefbalspel. Toen de Amerikanen in 2011 met Archery Tag© kwamen en een iets andere veldindeling (24x11m met een safezone in het midden) hadden, zijn deze ook hier overgenomen. In 2015 is met het Open NK Archery Attack en gesprekken met RedBull getracht een nog sneller en dynamischer format te ontwikkelen. Hiermee is de sudden death in het leaguesysteem geïntroduceerd.

Er zijn inmiddels meerdere benamingen voor het spel bekend zoals battle archery, battle bows, arrow battle, combat arrow etc.



Het spel heeft bij alle vormen de overeenkomsten dat de tegenstander geraakt moet worden en er op targets geschoten kan worden voor punten.

Veiligheid

Bij deze handboogvorm is het belangrijk dat je weet dat je als instructeur een grote invloed hebt op de veiligheid van materiaal en deelnemers. Deze zitten in de keuzes die er gemaakt worden t.b.v. de materialen, veldindeling en regels.

Materiaal

Om letsel te voorkomen wordt met aangepast materiaal gebruikt waarin je ook weer een diversiteit aan keuzes hebt:

Bogen

De Rolan Snake boog wordt het meest gebruikt voor Archery Attack en is verkrijgbaar in 18, 22 en 26lbs. Ideaal dat deze bogen slijtvast en rechts-en linkshandig te gebruiken zijn.

Voor de veiligheid is het belangrijk te weten dat de pijlen sneller kapot gaan en scheuren bij hard contact (door o.a. te zwaar trekgewicht). Daarom adviseren wij ook alleen maar te spelen voor de veiligheid van materiaal en deelnemers met max 18lbs bogen.

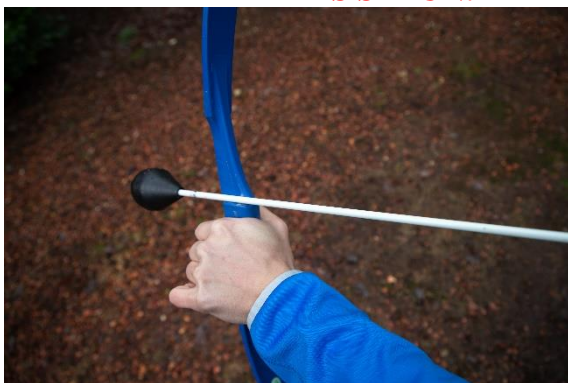
Technisch is het anders schieten met deze bogen omdat ze rechts-en linkshandig te gebruiken zijn. Omdat de pijl niet door het midden van de boog loopt, maar iets naar buiten wijst, moet je je boog kantelen naar rechts.

Stap 1 Stand Zelfde als bij Barebow haaks op de schietrichting

Stap 2 Voorbereiden Je legt de pijl op de boog aan de kant van de booghand op het (venster)bankje. (de pijl aan de andere kant leggen zorgt voor een ingedraaide ellenboog en het raken door de pees.

Nok en hand het zelfde positioneren als bij barebow.

JE MAG ABSOLUUT NIET EEN VINGER OVER DE PIJL LEGGEN ALS STEUN!



Stap 3 Uittrekken Je kantelt de boog iets rechts uit het lood om iets omhoog maar rechtdoor te schieten.

Stap 4 Loslaten Hetzelfde als bij barebow.

Stap 5 Evalueren Wanneer een pijl links komt mag de boog iets verder in gekanteld worden. Als de pijl rechts komt mag de boog iets minder gekanteld worden.

Larppijlen

Er zijn vele soorten larppijlen. Echter moet je goed kijken hoe ze zich houden als ze tegen een hard voorwerp (muur, kast, boom etc) terugkaatsen.

Bij larppijlen is de scherpe punt van een normale pijl vervangen door een zachte, kunststof schuimkop die de snelheid (impact) op het targets en personen absorbeert.

De IDV larppijlen zijn het meest gebruikt en momenteel het veiligst. De IDV larppijlen zijn gemaakt van glasfiber en dus moeten ze meteen bij twijfel op beschadigingen uit het spel gehaald worden om te controleren. .

Speelveld

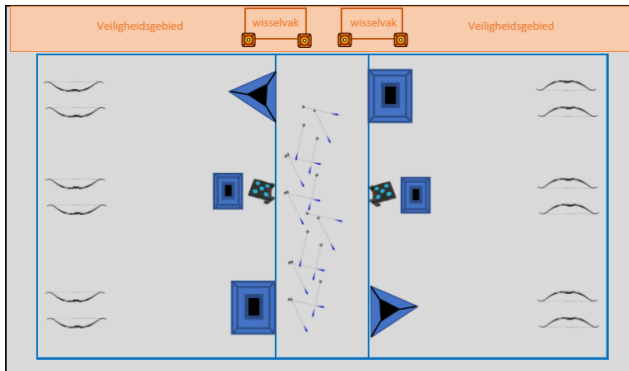
Met het indelen van het speelveld heb je als instructeur wederom veel invloed op het verloop van het spel, het behoud van het materiaal en dus de veiligheid.

Stel dat je het spel indoor speelt is het belangrijk alle harde obstakels als kasten, bokken etc af te schermen met matjes zodat de kracht van de pijl geabsorbeerd wordt en de pijl een langere levensduur heeft. Verder kan je de obstakels meer naar het midden brengen zodat de pijlen niet achter tegen de muren aan komen.

Wellicht het belangrijkste is dat er een veiligheidsgebied gecreëerd moet worden aan de zijkant van het speelveld voor 2 redenen:

1. Een ieder moet het speelveld veilig kunnen verlaten als er iets aan de hand is, om veilig geholpen te kunnen worden.
2. De deelnemers die niet mee doen kunnen veilig zitten ter hoogte van de middelste safezone 3m van de zijlijn.

Tussen de twee velden van waaruit de teams op de tegenstander en doelen schieten ligt een safezone die 6m breed is.



Spelsystemen & Spelregels

Archery Tag

Bij Archery Tag kan je op 2 manieren winnen:

1. Alle tegenstanders geëlimineerd
2. Alle plots uit het target geschoten.

Wanneer je af bent binnen dit systeem mag/kan je niet meer terug komen.

League Stijl (op punten)

Deze variatie heeft door zijn dynamiek een groot kijkarakter en ideaal als competitievorm.

Wanneer een speler wordt geraakt met een pijl of diens pijl wordt gevangen, blijft deze in het spel en mag door blijven spelen en/of dient gewisseld te worden. De tegenstander verdiend zo wel punten. Ook kan men punten scoren door plots uit de targets te schieten.

Sudden death

Voor de laatste minuut zal er een centraal signaal klinken, waarna je de safezone mag betreden en passeren en dus de spelers op de helft van de tegenstander kan/mag elimineren.

Tijdens de laatste minuut van een helft mag er niet meer op de targets geschoten worden en als een speler geraakt is mag deze niet meer worden gewisseld. Dan geldt af = af.

Speelveld

Het speelveld heeft een afmeting van 24 x 11 meter, verdeeld over twee Gamezones van 9x11m en een safezone van 6 x 11. Aan minimaal een zijde moet een veiligheidsgebied lopen van 3m breed zodat een ieder veilig het veld kan verlaten indien nodig.

Aantal speler en tijd

Er wordt 6-6 gespeeld met 1 tot 3 wisselspeler(s) die tevens vanaf de zijkant de pijlen buiten het veld naar hun eigen team mogen retourneren. Gewisseld moet er in de wisselzone gebeuren.

Er wordt 2 x 6 min = 12min per wedstrijd gespeeld. Van deze 6 min per helft zijn de eerste 5 min op eigen gamezone, waarbij tussenliggend de safezone ligt. Na een centraal signaal van de laatste minuut start de sudden death van maximaal 1min.

Wedstrijdverloop

Start van de wedstrijd.

- Ieder team begint op de achterlijn met het masker op en hun eigen boog op eigen speelhelft.
- na het beginsignaal kan iedereen z.s.m. pijlen pakken uit de safezone.
- Je mag maar 1 pijl tegelijk in je hand hebben (anders krijgt men 1 strafpunt per extra pijl).
- In de safezone is een speler de eerste 5 sec vrij. Na 5 sec mag er wel op speler geschoten worden, maar er mag nooit vanuit de safezone op de tegenstander geschoten worden (met uitzondering tijdens de sudden death).

Basisregels en puntentelling

Het doel van deze spelvariatie is om zoveel mogelijk punten te scoren in de $2 \times 6 = 12$ min.

Punten worden gescoord op de volgende manier:

Scores	
1 punt	Treffen van de tegenstander of diens materiaal
	Gevangen pijl van de tegenstander
2 punten	Het volledig eruit schieten van een spot uit het target
3 bonuspunten	Het eruit schieten van alle 5 de spots uit het target van de tegenstander (in een helft)

Strafpunten	
2 strafpunten	Indien je wisselt buiten het wisselvak plaats vind.
2 strafpunten Blauwe kaart (60 sec straf)	Wanneer een speler niet het veld verlaat nadat hij geraakt is en dit door scheidsrechter is geconstateerd krijgt hij/zij een blauwe kaart getoond. Dit houdt in dat hij/zij een straf van 60 sec en 2 punten tegen krijgt.
5 strafpunten Rode kaart	Wanneer er 3 maal een blauwe kaart is gegeven aan een team in een wedstrijd van $2 \times 6 = 12$ min, zal de speler de rode kaart getoond krijgen. Dit houdt in dat een speler uit het speelveld wordt gestuurd. Deze speler mag niet meer vervangen worden voor de rest van de wedstrijd. De daarop volgende blauwe kaart zal een volgende speler het veld direct moeten verlaten.

Een pijl moet geschoten worden. Een speler kan dus niet worden afgegooid door een pijl en/of afgetikt worden met een pijl nog op de pees.

Wisselen van helft

Na een speelhelft van 6 minuten (waarvan de laatste minuut de sudden death) worden alle pijlen in de safezone (middengebied) teruggelegd, waarna centraal de tweede helft wordt opgestart (zie start van de wedstrijd).

Ook de targets (doelen) worden weer geprepareerd met de 5 spots (schijven) erin, zodat opnieuw hierop alle punten behaald worden. Deze worden door de scheidsrechter gecheckt.

Competitie en klassering van de wedstrijd (na 12min)

Na het eindsignaal heeft het team met de meeste punten gewonnen of hebben de teams gelijkgespeeld:

- 3 punten bij winst
- 1 punt bij gelijk spel
- 0 punten bij verlies

Bij gelijke stand in de poule wordt als volgt de stand opgemaakt:

- *Onderling resultaat*
- *Doelsaldo*

Opbouw Archery Attack voor outdoor en recreatie.

Bovenstaande zijn de spelregels voor het Open NK Archery Attack. In het begin is het veel leuker met meerdere spelers in een team te spelen, zodat er meer mensen bewegen en er meer tegenstanders zijn om op te schieten.

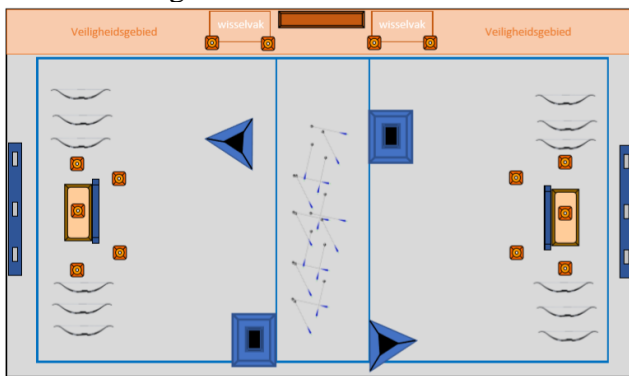
In onderstaande opbouw is er rekening gehouden dat er van een gesloten systeem naar een steeds opener systeem gewerkt wordt. Zonder hier op veiligheid in te leveren. De instructeur moet goed kijken of de deelnemers toe zijn aan de volgende vorm.

In de zaal:

In de zaal is het raadzaam om met 4 pylonnen (op de kop) op de grond en een op de kast te spelen. De pylon op de kast mag pas geschoten worden als de pylonnen op de grond weggeschoten zijn. Dit om de kinderen die vaak bang zijn en achter de kast gaan zitten te beschermen.

Zorg er verder voor dat aan de kant van het Veiligheidsgebied (naast het veld) de obstakels wat meer naar binnen staan. Dit zorgt voor een veiliger gebied in het midden van het veiligheidsgebied aan de zijkant, waar de spelers die niet deelnemen aan het spel veilig kunnen zitten en de wisselvakken gepositioneerd worden.

Vergeet verder niet alle harde voorwerpen af te schermen met een mat en achter de kast tegen de muur een valmat tegen de muur.



Spel 1 – Archery Attack League systeem

Als je af bent wissel je met een (wissel)speler aan de zijkant uit het wisselvak. Dit systeem zorgt ervoor dat je steeds als team door blijft spelen. Je krijgt 1 punten voor een hit op een persoon en/of weet je alle pylonnen weg te spelen win je. De winnaar is het team met de meeste punten.

Opbouw: in deze spelvorm kan de deelnemer zijn eigen plan trekken en is hij bijna overal veilig.

Spel 2 – Archery Attack met terughalen

Als je af bent en in het wisselvak staat kan je teruggehaald worden door je teamleden. Dit kan door een target (pylon / plot uit target) uit het veld van de tegenstander weg te spelen. Zo kan iedereen met een treffer zijn teamleden terugverdienen.

Opbouw: Omdat je elkaar terug kan halen geeft het meer een teamevent en is de focus niet alleen op de deelnemers maar ook echt op de pylonnen gelegd.

Spel 3 – Archery Attack league system met Sudden Death

Dit is een variant op spelvorm 1, maar krijgt een dynamischer slot met de sudden death.

Opbouw: Door de sudden death wordt de spanning groter, doordat deelnemers dicht bij elkaar kunnen komen en je als team elkaar af kan schermen, aanvallen en verdedigen. De focus ligt tijdens de sudden death alleen nog maar op de tegenstander.

Spel 4 King of the court

King of the court wordt gespeeld met 6 teams. Twee starten vanachter de aanvalslijn in het veld. De andere wacht achter het speelveld (aan de uitdagerskant). Er is een koningszijde van het speelveld en aan uitdagerskant. In welke volgorde men begint wordt bepaald door een trekking. Ieder spel begint met een beginsignaal na het aftellen van 5 seconden.

Wanneer een van de spelers van een koppel wordt geraakt zal deze verliezen en de winnaar de volgende partij beginnen aan de koningszijde. Wanneer je aan deze zijde wint verdien je punten als je je partij wint. Wanneer er na 1min geen winnaar is zullen beide teams worden vervangen door twee nieuwe teams.

Binnen het onderwijs of in clinics kun je de groep in tweetallen verdelen en steeds een nieuw tweetal in het veld als uitdagers laten wisselen. Dit zal zeer snel gaan.

Spel 5 The Hunger Games

Iedereen wordt centraal verzameld terwijl in de arena de bogen en pijlen verstopt worden. Op teken van de wedstrijdleiding mag iedereen tegelijk de arena betreden, waarmee het spel meteen begint.

Iedereen zoekt zijn materialen en jaagt op elkaar. Is een deelnemer af, legt deze zijn materialen neer en gaat naar het van te voren afgesproken veiligheidsgebied met je hand omhoog.

Opbouw: Dit is de meest vrije vorm die je kan spelen, waarbij iedereen direct weet dat hij/zij het doel is en tegen de rest speelt.

Spel 6 Capture the Flag (in een bosrijk gebied)

Twee teams strijden tegen elkaar en proberen de vlag van de tegenstander te veroveren die voor de wedstrijd zichtbaar is verstopt. Wanneer een deelnemers is geraakt moet deze met de boog omhoog (als teken dat je geraakt bent) naar de van te voren afgesproken veiligheidsgebied lopen.

Opbouw: Er moet als een team worden samengewerkt want af = af bij deze vorm. En samen moet je rollen verdelen in aanvallers.

Neem voor meer informatie, documenten en/of aanschaf materiaal contact op met:

David Steenhagen

In Out Events

Voor al uw In- en Outdoor evenementen, cursussen en trainingen op maat

Tel: 06-41712882

inoutevents@hotmail.com

