

CAMPO NEL BOSCO

- 1) 1 Picchetto, 2 Bersagli (lontra-cinghiale) 2 frecce su ogni bersaglio.
- 2) 3 Picchetti, 1 Bersaglio (orso) 3 frecce. Secondo picchetto in ginocchio.
- 3) 2 Picchetti, 2 Bersagli (tasso-gallo) 2 frecce su ogni bersaglio. Dal secondo picchetto in ginocchio.
- 4) 3 Picchetti, 1 Bersaglio (bambi) 3 frecce .
- 5) 1 Picchetto, 1 Bersaglio (capriolo) Tempo 40 secondi tutte le frecce possibili anche per i cuccioli
- 6) 2 Picchetti, 2 Bersagli (lontra-lontra) 2 frecce su ogni bersaglio. Dal primo picchetto in ginocchio.
- 7) 3 Picchetti, 1 Bersaglio (muflone) 3 frecce.
- 8) 3 Picchetti, 1 Bersaglio (tasso) 3 frecce. Dal secondo picchetto in ginocchio.
- 9) 3 Picchetti, 1 Bersaglio (tacchino) 3 frecce, usare le flu-flu
- 10) 1 Picchetto, 3 Bersagli (coniglio-coniglio-coniglio) 3 frecce, una per bersaglio
- 11) 3 Picchetti, 1 Bersaglio (solengo) 3 frecce. Dal terzo picchetto in ginocchio.
- 12) 3 Picchetti, 1 Bersaglio (gufo) 3 frecce, usare le flu-flu.
- 13) 2 Picchetti, 2 Bersagli (capriolo-lince) 2 frecce su ogni bersaglio
- 14) 3 Picchetti, 1 Bersaglio (solengo) 3 frecce. Dal secondo picchetto in ginocchio
- 15) Gioco Miyonk. Si hanno a disposizione 3 coppie di frecce; con ogni coppia bisogna colpire lo stesso numero sia nella colonna di sx che di dx.
- 16) Rosata. Bisogna tirare tre frecce nel paglione senza bersaglio, cercando di metterle il più vicino possibile tra di loro.

Note Generali : Picchetto rosso, cacciatori/caciatrici e scout

Picchetto bianco, cuccioli

I cuccioli tirano sempre dal picchetto bianco

Nelle piazzole con due o tre animali non c'è una sequenza da rispettare, si può tirare dove si vuole, basta rispettare le indicazioni riportate per ogni piazzola.

Ogni freccia vale : 20 punti per lo spot, 10 punti per la sagoma (tranne piazz.14-15)

In caso di contestazioni o di diverse interpretazioni dei tiri da fare, deciderà l'arciere con il numero di tessera Fiarc più basso. BUONE FRECCHE.