



04luna

Compagnia Arcieri di Brusaporto

associazione sportiva dilettantistica

ISTRUZIONI PER LO SVOLGIMENTO DELLA GARA

GENERALI

I bersagli sono costituiti solo ed esclusivamente da cinghiali di varie specie : **solenghi, cinghiali grossi, cinghialini e javeline**. Ignorate qualsiasi altra sagoma diversa , non fanno parte della " CINGHIALATA " , sono state messe solo per confondere e anche se colpite non fanno punti.

La numerazione delle piazzole (da 1 a 20) è fatta su carta plastificata come avete visto al punto di ritrovo ; lungo il percorso troverete dei segna-piazzole in alluminio : ignorateli .

Le frecce che indicano la strada da seguire sono in alluminio o di carta plastificata.

I picchetti di tiro sono costituiti da materiale plastico **giallo**; ignorate i picchetti di altri colori. I picchetti per i cuccioli si trovano quasi sempre sul sentiero in avvicinamento alla sagoma

Le vostre frecce devono essere numerate (1 e 2)

La sequenza di tiro, quando trovate due bersagli, rispetta sempre la regola : 1° freccia sul bersaglio più lontano, 2° freccia sul bersaglio più vicino. **Se sbagliate la sequenza la piazzola va annullata.**

All'interno della squadra di arcieri farà da **caposquadra** l'arciere con il numero di tessera più basso, che dovrà controllare anche il **marcatore dei punti** (uno solo)

Per la validità dei punti le frecce devono restare conficcate nel bersaglio; se una freccia asporta un pezzo di sagoma ma non rimane conficcata nella medesima vale zero. Solo per i cuccioli vale il " visivamente colpito ".(in questo caso segnate i punti della sagoma) .

I punti ottenuti con le due frecce si sommano, tranne nella piazzola n° 18 (leggere istruzioni sul retro)

Sulle sagome è segnato lo **spot e il super spot**; le linee che li delimitano devono essere " tagliate " anche internamente. Il **perfect** non si conteggia (vale come super spot)

Piante, arbusti, rami, etc. fanno parte degli ostacoli naturali e non possono essere rimossi e/o tagliati. I trasgressori saranno squalificati. Fate attenzione perché il bosco è piuttosto " rustico " ; l'organizzazione declina ogni responsabilità in caso di incidente.



Compagnia Arcieri di Brusaporto – Associazione Sportiva Dilettantistica
Via delle Nebbie, 12 – 24060 Brusaporto (BG)

Rif.: Piero Cavalleri - 3356460017 - fax 035687310 - cavalleri2@interfree.it
Fiorenzo Picenni – 3281127853 – fiorenzo.picenni@libero.it



04luna

Compagnia Arcieri di Brusaporto

associazione sportiva dilettantistica

PIAZZOLE (non ci sono tiri in ginocchio obbligati e c'è solo una piazzola a tempo ; una piazzola è mobile e ci sono due piazzole con le Lame)

P 1 : 1 picchetto 2 bersagli

P 2 : 2 picchetti 1 bersaglio

P 3 : 2 picchetti 1 bersaglio

P 4 : 2 picchetti 1 bersaglio

P 5 : 1 picchetto 2 bersagli

P 6 : **mobile**, cinghiale che carica. Tirare le **flou-flou**. Le due frecce vanno tirate entrambe durante una **unica passata dell'animale**, prima che il cinghiale tocchi la campana. Se non si fa in tempo a tirare la 2° freccia, segnare comunque i punti della 1°. Vale lo **spot segnato sulla fronte del cinghiale** e naturalmente la sagoma. Vale **anche per i cuccioli**. Attenzione a non far impigliare la corda nei rametti per terra.

P 7 : 1 picchetto 2 bersagli

P 8 : 2 picchetti 1 bersaglio (il cinghiale è seminascosto, si vede solo la testa)

P 9 : 2 picchetti 1 bersaglio

P 10 : 1 picchetto 2 bersagli

RISTORO (gratuito (non esagerate, pensate anche agli altri))

P 11 : **ricerca**, 1 bersaglio. Seguire le istruzioni del personale. **Tempo 45 secondi** per tirare al **massimo 2 frecce. Vale anche per i cuccioli.**

P 12 : 2 picchetti 1 bersaglio

P 13 : 2 picchetti 1 bersaglio

P 14 : 2 picchetti 1 bersaglio

P 15 : 2 picchetti 1 bersaglio

P 16 : 1 picchetto 2 bersagli

P 17 : 2 picchetti 1 bersaglio

P 18 : **rosata** . 2 picchetti 1 bersaglio . **Le due frecce devono essere entrambe nel bersaglio.** Se anche una sola è fuori, segnare 0 punti. Misurare la distanza **interna** fra i due punti di impatto delle vostre due frecce sulla sagoma, in centimetri, arrotondando per difetto (es.: 12,7=12); sottraete tale numero dal numero 50: avete il vostro punteggio da segnare. Logicamente più le due frecce sono vicine, più alto sarà il vostro punteggio.

P 19 : **LAME da caccia** ; 2 picchetti 1 bersaglio, spot in fronte (cuccioli frecce normali)

P 20 : **LAME da caccia** ; 2 picchetti 1 bersaglio, (cuccioli frecce normali)

BUONE FRECCHE E BUON DIVERTIMENTO A TUTTI

Finita la gara consegnate gli scores ma non andate via : c'è il torneo Guglielmo Tell. Quando tutto sarà finito, prima di tornare soddisfatti alle vostre case, lasciate un consiglio o una critica (costruttiva) all'organizzazione : ci servirà per rendere più divertente la CINGHIALATA del 2009.



Compagnia Arcieri di Brusaporto – Associazione Sportiva Dilettantistica
Via delle Nebbie, 12 – 24060 Brusaporto (BG)

Rif.: Piero Cavalleri - 3356460017 - fax 035687310 - cavalleri2@interfree.it
Firenzo Picenni – 3281127853 – firenzo.picenni@libero.it