

CALENDARIO 2025 - Gare FIARC REGIONE LOMBARDIA

Aggiornato al 19.03.2025

Data	Organizzazione	Località	Tipo gara	Elenco arcieri prenotati / iscritti	1) Prenotarsi entro il	2)* Versare quota iscrizione entro il
dom. 23.03	04OROS	Mozzanica (BG)	PR	Cugini - Stefenetti - Gneccchi M - Gneccchi V - Porcu - Prudenza - Nigroni S	11.02	08.03
dom. 30.03	04AGAR	Monte Gargnano (BS)	TR	Cugini - Stefenetti	18.02	22.03
dom. 06.04	04OWLS	Sorisolet (BG)	BT	Rottigni - Gneccchi M - Gneccchi V - Porcu - Prudenza	25.02	28.03
dom. 13.04	04ALCE	Inveruno (MI)	3D	Gneccchi M - Gneccchi V	04.03	06.04
dom. 27.04	04HOOD	Ozzero (MI)	TR*	Cugini - Stefenetti	25.03	10.04
dom. 04.05	04GAOP	Castana (PV)	PR		04.04	
dom. 11.05	04HOOD	Ozzero (MI)	BT*		09.04	04.05
dom. 25.05	04BUBU	Carvico (BG)	3D*	Porcu	15.04	04.05
dom. 08.06	04ARGO	Barza-Mortara (PV)	BT		08.05	01.06
dom. 15.06	04GATT	Gandosso (BG)	3D	Rottigni - Porcu	06.05	06.06
dom. 22.06	04POTA	Trescore (BG)	PR	Rottigni - Porcu	20.05	15.06
dom 29.06	04LAKE	Castione (BG)	BT	Porcu	27.05	19.06
dom. 13.07	04SARE	Lumezzane (BS)	3D	Porcu	10.06	06.07
dom. 14.09	04ASAI	Valmorea (CO)	PR		29.07	04.09
dom. 28.09	04YDRA		BT		29.08	
dom. 05.10	04SOLE/ARCH		TR		05.09	
dom. 12.10	04SOLE/ARCH		PR		12.09	
dom. 19.10	04GAOP	Castana (PV)	TR		16.09	05.10

PeRcorso
Round 3D
BaTtuta
TRacciato
PEsca
ROving

Nome arciera = prenotato con quota d'iscrizione da versare a Segreteria 04CAVG

Nome arciera = prenotato con quota d'iscrizione versata a Segreteria 04CAVG

Nome arciera = prenotato in lista d' attesa con quota d'iscrizione da versare a Segreteria 04CAVG

Nome arciera = prenotato in lista d' attesa con quota d'iscrizione versata a Segreteria 04CAVG

Nome arciera = iscritto con quota d' iscrizione da versare a Segreteria 04CAVG

Nome arciera = iscritto con quota d' iscrizione versata alla Compagnia organizzatrice

N.B.: L' ARCIERE DEVE CONFERMARE LA PROPRIA PRENOTAZIONE VERSANDO LA QUOTA D' ISCRIZIONE IN SEGRETERIA 04CAVG ENTRO LA DATA NELLA COLONNA 2), ALTRIMENTI SI VIENE CANCELLATI.

3D HUNTING ROUND = BT * UNMARKED ANIMAL = TR * 3D STANDARD ROUND = 3D *