



TORNEO DE ARQUERIA DE AZARKIA

Los torneos de arquería de Azarkia se pueden realizar prácticamente en cualquier lugar con un espacio suficiente para el lanzamiento de flechas.

Los arcos y flechas están debidamente adaptados para que no exista ningún riesgo de producir daño alguno.

Los torneos de arquería al igual que los de Softcombat se realizan por rondas y su número ideal de participantes es 64. Aunque puede adaptarse a cualquier número.

RONDAS:

Primera Ronda: Los participantes disponen de 3 disparos para acertar a una de las 2 dianas inmóviles.

Segunda Ronda: Los participantes disponen de 3 disparos para acertar a 2 dianas inmóviles a media distancia.

Tercera Ronda: Los participantes disponen de 3 disparos para acertar a 2 dianas inmóviles a larga distancia.

Cuarta Ronda: Los participantes disponen de 3 disparos para acertar a un blanco en movimiento.

Cuartos de final: Los participantes disponen de 3 disparos para acertar a un orco en movimiento agresivo. También pueden optar por acertar a una diana dispuesta a larga distancia como alternativa al movimiento impredecible del orco.

Semifinal: Los participantes disponen de 5 disparos para acertar a dos orcos en movimiento agresivo. También pueden optar por acertar a dos dianas dispuestas a larga distancia como alternativa al movimiento impredecible de los orcos.

Final: Los dos finalistas pelearán en una batalla a distancia entre sí. Dispuestos a una distancia prudente cada uno tendrá 3 dianas a su espalda, las de los extremos valdrán un punto y la del centro valdrá 2 (y si la flecha pasa por el agujero de la diana del centro valdrá 3 puntos), si se impacta una flecha sobre el rival directamente contará como 3 puntos. Cada uno tiene 7 disparos, cuando todos los disparos se agoten, el participante con más puntos ganará el torneo.