

3D - 4º BOWHUNTER ARQUEROS DE SOL

CONVOCATORIA

Se convoca una nueva competición 3D, 4º BOWHUNTER Arqueros de Sol, que tendrá lugar el domingo **29 de mayo de 2022** en el Campo [El Bardo Viejo](#), Berrocal de Salvatierra (Salamanca).

La Organización corresponde al Club Arqueros de Sol XIV.

El Club designa como responsables a M. Luisa Peláez
Pedro Cubero

Tfno.: 639 262 031
Tfno. 649 420 320
e-mail: info@arquerosdesol.com

La filosofía de la modalidad BOWHUNTER es la de aproximar en lo posible la sensación de “caza” por ello se le da la máxima prioridad a lograr el máximo acierto a la primera flecha.

Se realiza sobre dianas 3D a distancias desconocidas entre 9 y 54 metros.

El Bowhunter, en la modalidad Animal Round, se tira a distancias más largas que en otras disciplinas, se tira desde 3 diferentes piquetas y se puntúa de forma diferente.

Se pueden llegar a tirar hasta tres flechas, aunque si impacta la primera no es necesario tirar más ya que puntúa la más alta. Solo se contempla zona de muerte (corazón y pulmón) y zona herido (resto de la diana).

De la misma forma que en las tiradas convencionales, se reconocen a todos los arcos y divisiones. Los circuitos son de 28 dianas. La seguridad corre a cargo del organizador y es imprescindible cumplir con los Protocolos.

No es necesario tirar tocando la piqueta y se permite una tolerancia de 1 m. a derecha e izquierda y por detrás de la piqueta.

En esta edición, la competición lúdico-recreativa constará de 2 recorridos de 14 puestos cada uno en los que se tirará a semejanza de reglamentos de ciertas asociaciones de tiro con arco adaptándolo a las características de nuestro recorrido. Quedando como siguen las normas para esta tirada “especial”:

3D - 4º BOWHUNTER ARQUEROS DE SOL

NORMAS ESPECÍFICAS

- 1. SE SEGUIRÁ RIGUROSAMENTE EL PROTOCOLO DE SEGURIDAD SANITARIA QUE ESTÉ VIGENTE.**
2. Antes de efectuar el tiro, **el arquero deberá situarse detrás de la piqueta** de tiro tocándola o en su defecto a una **distancia máxima de 1 m.**
3. **NO ESTÁN PERMITIDOS ELEMENTOS ÓPTICOS** (prismáticos, monoculares, etc.)
4. **Las flechas, deberán estar marcadas** con un anillo, número o distintivo, teniendo constantemente un grupo de ellas listas para disparar y numeradas o **señaladas del 1 al 3.** Se dispararán en **orden ascendente**
5. Si al efectuar uno de nuestros disparos, la flecha utilizada **rebota** en el animal (no admitidos roces, la flecha debe quedar por delante de la diana) **se volverá a tirar** dicha flecha hasta que esta impacte o se falle indistintamente.
6. Los **rebotes** que se efectúen **contra el suelo** y después impacten y claven en la diana, se considerarán tiros **nulos.**
7. Para el cómputo total de la **zona vital de la diana**, la flecha tiene que **partir** (no solo tocar) **la línea** que delimita dicha zona.

DINAMICA DE LA COMPETICIÓN

8. Cada participante, solo disparará **una flecha por piqueta**, contando solamente el último impacto acertado/errado. Si la primera flecha disparada, impacta y clava en cualquier zona puntuable de la diana, ya no se dispararán más flechas a esa diana. Si no fuese así, se pasaría a la siguiente piqueta de tiro y se efectuaría el disparo correspondiente. Si este a su vez, fuera errado también, se pasaría a la tercera y última piqueta de tiro. Los tiros se realizarán **desde la piqueta más lejana a la más cercana** del animal.

La decisión de tirar una flecha en la siguiente piqueta se toma desde la piqueta que se acaba de tirar sin avanzar a la siguiente y mucho menos acercarse al animal.

Toda la patrulla tira desde la primera piqueta, posteriormente avanzan a la segunda los arqueros que hayan fallado y, a continuación, los que sigan fallando, lo harán a la tercera piqueta.

9. Los arqueros **cadetes** e **infantiles** dispararán la primera flecha desde la piqueta **roja**, en caso de fallo, la segunda desde la **azul**, y si fuese necesario la 3ª flecha desde la **blanca.**
10. Los arqueros **senior** tirarán la primera flecha desde la piqueta **amarilla**, la segunda desde la **roja** y la tercera desde la **azul.**

3D - 4º BOWHUNTER ARQUEROS DE SOL

PUNTUACIONES

1ª flecha MUERTO: 20 puntos HERIDO: 18 puntos (1ªPiqueta)
2ª flecha MUERTO: 16 puntos HERIDO: 14 puntos (2ªpiqueta)
3ª flecha MUERTO: 12 puntos HERIDO: 10 puntos (3ªpiqueta)

ESPECIFICACIONES

HERIDO: Disparo efectuado en cualquier parte del animal exceptuando su zona vital. (Exceptuando bases, peanas o cuernos...).

MUERTO: Disparo efectuado dentro de cualquier parte de la zona vital de la diana o cortando la línea de dicha zona.

NOVEDAD: Para **arco compuesto**, se considerará muerto **únicamente el corazón** (el 11 y el 10) para el resto de arcos toda la zona vital (11, 10 y 8).

CLASES Y DIVISIONES:

Sénior Masculino / Femenino

- o Arco Tradicional
- o Arco Longbow
- o Arco Desnudo
- o Arco Compuesto

Cadete mixto de 14 a 17 años

- o Arco Tradicional
- o Arco Longbow
- o Arco Compuesto
- o Arco Desnudo

Infantil mixta (Hasta el año que cumplen 13 años incluido)

- o Arco Tradicional (incluyendo Arco Tradicional y Longbow)
- o Arco Desnudo
- o Arco Compuesto

HORARIO

10:00.- Recepción y calentamiento
10:30.- Inicio del 1º recorrido
12.30.- Inicio del 2º recorrido (sin descanso)
14:30.- Entrega de tablillas
14:35.- Comida/tentempié.

Durante la competición habrá **agua y fruta** a disposición de los participantes.
El Horario podrá adaptarse a las necesidades de la competición.

3D - 4º BOWHUNTER ARQUEROS DE SOL

INSCRIPCIÓN

Pueden solicitar la inscripción todos los deportistas licencia en vigor o que ésta haya sido solicitada antes de la fecha de finalización del plazo de inscripción.

El número máximo de deportistas participantes será de **56 arqueros**, siendo la admisión por riguroso orden de inscripción.

EL PLAZO DE INSCRIPCIÓN TERMINA A LAS 20:00 HORAS DEL DIA 23 de mayo de 2022.

Forma de inscribirse

En su propio club, en el correo electrónico: info@arquerosdesol.com, mandando los datos y comprobante de pago o a través del formulario electrónico del apartado de Inscripciones en la Web www.arquerosdesol.com Enlace al formulario [AQUÍ](#)

Ingreso

En la cuenta del Club "Arqueros de Sol XIV": ES67 3016 0169 9222 1353 4320 (Caja Rural) por el importe fijado de:

Para miembros de la Sección de Bosque de Arqueros de Sol XIV

Categoría Senior	15.00 €
Categoría Cadete	15.00 €
Categoría infantil	7.00 €

Para arqueros pertenecientes a otros clubes

Categoría Senior	20.00 €
Categoría Cadete	20,00 €
Categoría Infantil	10.00 €

Para los acompañantes se fija cuota de 10 €.

Salamanca, 29 de abril de 2022.

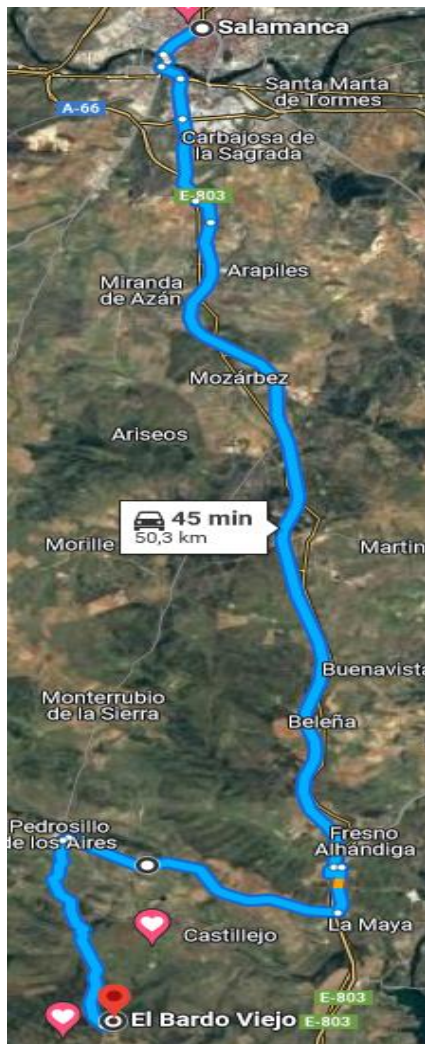
3D - 4º BOWHUNTER ARQUEROS DE SOL

CÓMO LLEGAR AL CAMPO EL BARDO VIEJO

(40.656408, -5.689849) · (40°39'23.1"N 5°41'23.5"W) · [Google Maps](#)

ATENCIÓN: CARRETERA CORTADA MONTEJO-PIZARRAL-BERROCAL, HAY QUE IR POR PEDROSILLO DE LOS AIRES.

NUEVA RUTA DESDE SALAMANCA (Por Pedrosillo de los Aires)



Desde Salamanca:

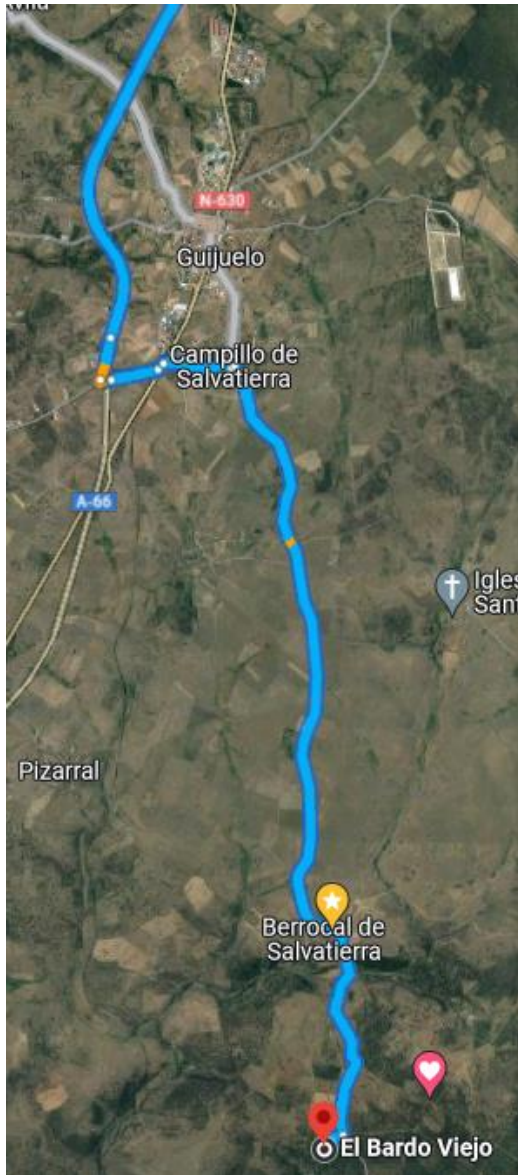
Dirígete a **Pedrosillo de los Aires** y luego a **Berrocal de Salvatierra**:

- **A-66** Dirección **Cáceres**
- Toma la **salida 371** hacia N-630, en dirección Fresno-Alhándiga/**Pedrosillo de los Aires**.
- A unos 2 km, gira a la derecha hacia CM-509 (indicaciones para **Pedrosillo de los Aires/Castillejo**)
- En Pedrosillo de los Aires, coge la **carretera DSA-206** dirección **Berrocal de Salvatierra-Guijuelo**
- Antes de llegar a Berrocal, a unos 7 km, en el **Km 22,9** de la **DSA-206** coge el camino a la izquierda. Ver Foto



- Avanza por el camino 210 m. y habrás llegado.

3D - 4º BOWHUNTER ARQUEROS DE SOL



Desde el sur A66, Cáceres/Plasencia...

- Toma la **salida 387** hacia Guijuelo
- Toma **DSA-206** a **Campillo de Salvatierra** y seguir hasta **Berrocal de Salvatierra**
- Sigue 1,5 km por la carretera **DSA-206** hasta el desvío al Bardo Viejo en el **km 22,9** (ver foto)

Desde el pueblo de Guijuelo:

Dirígete a Berrocal de Salvatierra.

- Coge carretera **DSA-206** a **Campillo de Salvatierra** y sigue hasta Berrocal de Salvatierra.
- Sigue 1,5 km por la carretera **DSA-206** hasta el desvío al Bardo Viejo en el **km 22,9** (ver foto)



- Coge el camino a la derecha y avanza 210 m. y habrás llegado.

3D - 4º BOWHUNTER ARQUEROS DE SOL

Club:

Fecha de Inscripción:

Nº Licencia	Nombre	Apellidos	Diestro/ zurdo	División	Clase