



## **MANUAL DE BOAS PRÁTICAS**

### **Apresentação**

Esta variante de Tiro com Arco e Tiro com Bésta pretende difundir a modalidade desportiva, na componente de simulação de ambiente de caça, com alvos 3D, em Portugal.

Esta iniciativa pretende contar com todos os arqueiros e besteiros portugueses bem como todos os caçadores arqueiros/besteiros com título válido, sendo que são permitidas, em competição, todas as categorias de arco e de bésta previstos nas regras da ASA ARCHERY. Essas regras podem ser adaptadas tendo em conta a especificidade da realidade competitiva e desportiva em Portugal.

Nota: O presente manual está sujeito a alterações.



## Índice

<b>Apresentação</b> .....	1
<b>Índice</b> .....	2
<b>Regras</b> .....	3
Duração .....	3
Prática de Tiro.....	3
Posição de Tiro.....	3
<b>Uso de telémetro/range finder</b> .....	4
<b>Escalões</b> .....	5
<b>Estilos</b> .....	6
<b>Distribuição de estilos, escalões, distâncias e cor de estaca</b> .....	7
<b>Alvos</b> .....	8
<b>Gestão</b> .....	9
<b>Pontuação</b> .....	10
<b>Sistema de Pontuação</b> .....	11
Pontuação da Prova .....	11
Pontuação da Liga .....	11
<b>Informação/Programa-tipo de prova</b> .....	12
<b>Taxas</b> .....	13

# 3D BHP

3D-BowHunters Portugal

## Regras

Uma prova realizar-se-á num percurso de 20 alvos 3D, seguido de uma final de 5 alvos 3D (SHOOT-OFF), a realizar após o percurso concluído e em que participam os 5 melhores atiradores de cada categoria – veteranos, seniores e juniores – por diferente estilo.

Uma prova pode decorrer em percurso de natureza ou percurso em linha (tipo *indoor*).

Para que não existam atrasos e aumentar a espectacularidade da prova, apenas terão acesso ao SHOOT-OFF as categorias/estilos com mais de 5 atiradores inscritos.

As categorias/estilos de arco ou bésta vão ser distribuídas em formato de grupo/patrolha conforme a opção seleccionada na inscrição: “*distâncias conhecidas*” ou “*distâncias desconhecidas*”.

### Duração

Todas as provas e competições ASA, em qualquer tipo de percurso, devem ter um tempo máximo de prova nunca superior a três horas e trinta minutos – o Diretor de Prova é soberano na decisão de tempo de duração, podendo ou não estabelecer um espaço temporal de fim de percurso e prova.

### Prática de Tiro

- cada atirador – arqueiro/besteiro – **só pode disparar 1 flecha/virote por alvo 3D.**
- cada atirador – arqueiro/besteiro – **tem 2 minutos para atirar.**
  - o atirador pode ser desclassificado e/ou penalizado se, sistematicamente, ultrapassar esse limite de tempo.
- cada atirador – arqueiro/besteiro – **pode levantar até 3 vezes o equipamento.**
  - Se o atirador não atirar na 3ª tentativa, não pode voltar a repetir e se o fizer, a pontuação não deve ser considerada – tiro nulo.

### Posição de Tiro

Todos os tiros devem ser realizados junto da estaca de cor respetiva (detrás e/ou lateralmente num afastamento inferior a 50cm à estaca).





## Uso de telémetro/range finder

Todos os atiradores que realizem a prova em condição de “*distâncias conhecidas*” devem munir-se de telémetro/*range finder*.

- Caso não tenham na sua posse este meio eletrónico e como boa prática, podem partilhar o equipamento com os restantes membros da patrulha, promovendo o *fairplay* entre todos.
- No entanto e para bem da transparência, não podem partilhar estes mesmos dados, de forma alguma, com nenhum dos demais atiradores.

Todos os atiradores que realizem a prova na condição de “*distâncias desconhecidas*” não podem usar telémetro/*range finder*.

- Não é permitido o uso de telemóvel para chamadas e/ou troca de mensagens, com exceção de motivo de força maior.
- O uso de telemóvel pode ser admitido para consulta de tabelas de tiro/mira.



## Escalões

São previstos os escalões **Juvenil** (10-13 anos de idade e sem diferença de género), **Júnior** (14-17 anos de idade), **Sénior** (18-55 anos de idade) e **Veterano** (maior que 56 anos de idade).

	<b>Juvenis</b>	<b>Juniores (M/F)</b>	<b>Seniores (M/F)</b>	<b>Veteranos (M/F)</b>
<b>Idade*</b>	10 até 13 anos	14 até 17 anos	18 até 55 anos	Mais de 55 anos

\* Idade atingida no ano civil em curso.



## Estilos

Estilo em função do tipo de arco:

- **Longbow (LB)** - arco mono-peça ou *take-down* com 80% do material em madeira.
- **Barebow (BB)** - arcos recurvos sem miras.
- **Recurvo Freestyle (RB)** - arco recurvo com mira.
- **Hunter** - arco *compound* com mira de pinos ou mira articulada e estabilização frontal menor que 12" (30,5 cm).
- **Compound** - arco *compound* com mira e estabilização maior que 15" (38,1 cm).

Estilo em função do tipo de bésta:

- **Bésta** - Todo o tipo de bésta – *recurva / compound* – sem especificação de características de equipamento, atendendo somente a que o besteiro tem de ter a capacidade de a armar individualmente bem como extrair, do alvo, o respetivo virote.
- **Bésta Medieval** - Todo o tipo de besta medieval – histórica – sem especificação de características de equipamento, atendendo somente a que o besteiro tem de ter a capacidade de a armar individualmente assim como extrair, do alvo, o respetivo virote.



## Distribuição de estilos, escalões, distâncias e cor de estaca

(em jardas)

Estilo	LB	BB	RB	Hunter	Compound	Besta	Besta Medieval	<u>cor</u>
Juvenis	25y	25y	25y	30y	30y	30y	25y	Amarelo
Juniores	40y	40y	40y	40y	40y	40y	40y	Azul
Seniores	45y	45y	45y	50y	50y	45y	45y	Vermelho
Veteranos	40y	40y	40y	50y	50y	40y	40y	

(em metros)

Estilo	LB	BBR	RB	Hunter	Compound	Besta	Besta Medieval	<u>cor</u>
Juvenis	22,86m	22,86m	22,86m	27,43m	27,43m	27,43m	22,86m	Amarelo
Juniores	36,58m	36,58m	36,58m	36,58m	36,58m	36,58m	36,58m	Azul
Seniores	41,15m	41,15m	41,15m	45,72m	45,72m	41,15m	41,15m	Vermelho
Veteranos	36,58m	36,58m	36,58m	45,72m	45,72m	36,58m	36,58m	



## Alvos

Todos os alvos serão 3D e devem respeitar a ordem das 4 estacas de cor, uma por cada tipo de escalão, ou seja, os primeiros a atirar são os atiradores que estejam classificados para as distâncias mais longas e assim prosseguindo, até às distâncias mais curtas.

Os alvos serão preferencialmente de entre as figuras de animais dos tipos Grupo 1, 2 e 3 WA e/ou IFAA ou outros equivalentes, não classificados.

Pela dimensão (e desgaste rápido) evitar-se-á a utilização de alvos 3D semelhantes aos do tipo Grupo 4 WA e/ou IFAA.



## Gestão

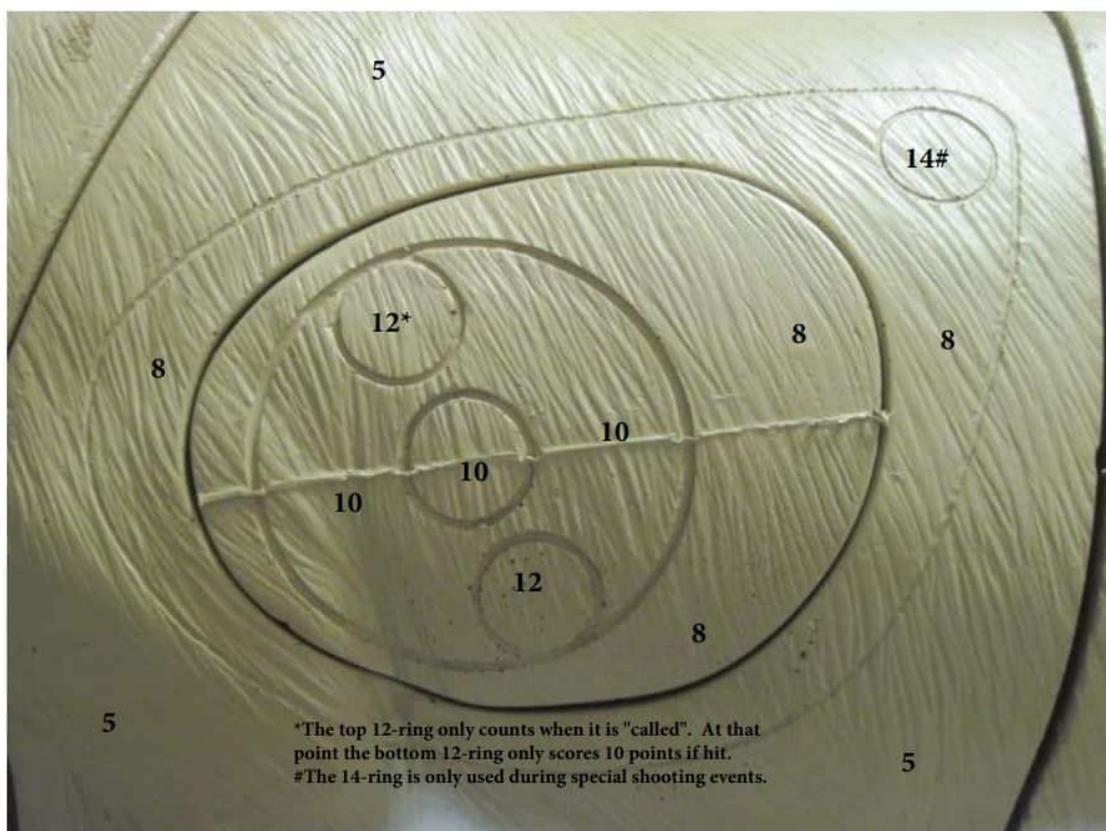
Todos os eventos sancionados como Prova 3DBHP têm um responsável máximo que é a figura de **Diretor de Prova**.

O Diretor de Prova é a pessoa responsável pela aplicação das normas e regras de tiro estabelecidas pela ASA ARCHERY - **SHOOTING RULES** ([asaarchery.com](http://asaarchery.com)) e **SCORING RULES** ([asaarchery.com](http://asaarchery.com)).

**Durante todo o decorrer da prova não haverá venda ou consumo de bebidas alcoólicas.**

Para qualquer dúvida deve-se consultar a minuta dos eventos 3DBHP.

## Pontuação



### Zonas e pontuação

- Zonas de "CORPO" – 5
- Zona "MORTAL" – 8
- Zona "CORAÇÃO" – 10 e/ou 12 (circulo inferior)

As flechas devem tocar na área/linha limite da zona pontuável por forma a ser contabilizada uma maior pontuação.

### Notas

- Só é pontuado o "12 SUPERIOR" quando o atirador anuncia essa intenção, ao grupo/patrolha, antes de atirar.
- No caso do atirador fazer esse anúncio, de tentar o "12 SUPERIOR", o "12 inferior" pontuará 10 como a restante área "coração".
- O "14" só é válido em **SHOOT OFF**.



## Sistema de Pontuação

### Pontuação da Prova

Os 5 melhores classificados de cada escalão/estilo, no final de uma prova, transitam para a final (**SHOOT-OFF**).

Pontuam, respetivamente, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2 e 1 pontos conforme a classificação da prova (**20 alvos**).

Pontuam, respetivamente, 5, 4, 3, 2 e 1 pontos conforme a classificação da final (**SHOOT-OFF**).

A pontuação máxima em cada prova da Liga são **15 pontos**.

### Pontuação da Liga

Os 5 atletas mais pontuados no conjunto das provas que perfazem a Liga anual, disputam **SHOOT-OFF final** na última prova agendada.

Só irão ao **SHOOT-OFF final** aqueles que tenham feito 4 das 5 provas agendadas para o corrente ano. Serão ponderadas as 4 melhores pontuações de cada atirador.

Desse **SHOOT-OFF final** sairá o pódio final: 1º, 2º e 3º atiradores vencedores da Liga "**3D Bowhunter Portugal**".



## Informação/Programa-tipo de prova

Será indicado, obrigatoriamente:

- o local de concentração e realização da prova,
- incluindo coordenadas GPS e
- quem é o Diretor de Prova e
- respetivo contato telefónico móvel.

Todas as inscrições devem ser realizadas até à data a indicar/anunciar e num formulário online dedicado.

O endereço de Email para contactos será único – *3dbowhunterspt@gmail.com* – podendo ser indicado outro alternativo.

O valor de participação na prova é fixo – 15 € – e tem incluído um seguro de prova que não inclui dano de material próprio.

O valor de participação na prova pode incluir ou não uma refeição conforme decisão exclusiva da entidade organizadora, sendo anunciado previamente essa condição.

Haverá serviço de bar da responsabilidade da entidade organizadora.

Idealmente, uma prova deverá obedecer ao seguinte programa:

8:30 – Receção / Verificação de material / Abertura do campo de aquecimento;

9:00 – Briefing / distribuição de patrulhas;

9:30 – Início de prova/percurso

13:00 – Fim de prova

14:00 – Início da final (SHOOT-OFF)

16:00- Cerimónia de entrega de prémios.



## Taxas

Inscrições de clubes: 75€

Inscrições de atletas agregados a um clube inscrito: 15€

Inscrições de atletas sem clube, mas com carta de caçador :30€

Taxa de prova por cada atleta: 15€

A receita reverte a favor do clube, mas este tem que devolver a associação 3€ de cada atleta

Esta verba servirá para reparar alvos 3D

Também ajudará na compra de troféus para a final em setembro