



Guía rápida preparación

FONSADO 2022

Si estás leyendo estas líneas es que ya has confirmado tu asistencia al Fonsado, lo cual nos alegra (y nos da un poco de vértigo también, para qué negarlo). Por ello, hemos querido recoger en este documento unas cuantas pautas generales para que tu experiencia en este evento, que con tanto cariño estamos preparando, sea completamente satisfactoria.

Importante: aún estamos ultimando muchas cosas para el Fonsado, por lo que los horarios y algunas de las actividades aquí mostradas pueden sufrir cambios de última hora. Al comienzo del evento, te haremos entrega de un libreto, donde aparecerán los horarios definitivos, descripción de las tiradas y actividades, hojas de puntuación y demás información importante del evento.

De todas formas, si tienes cualquier duda, sugerencia, consulta adicional o necesidad especial que debamos tener en cuenta durante el evento, puedes ponerte en contacto con nosotros a través del correo fonsado@siah.ac.



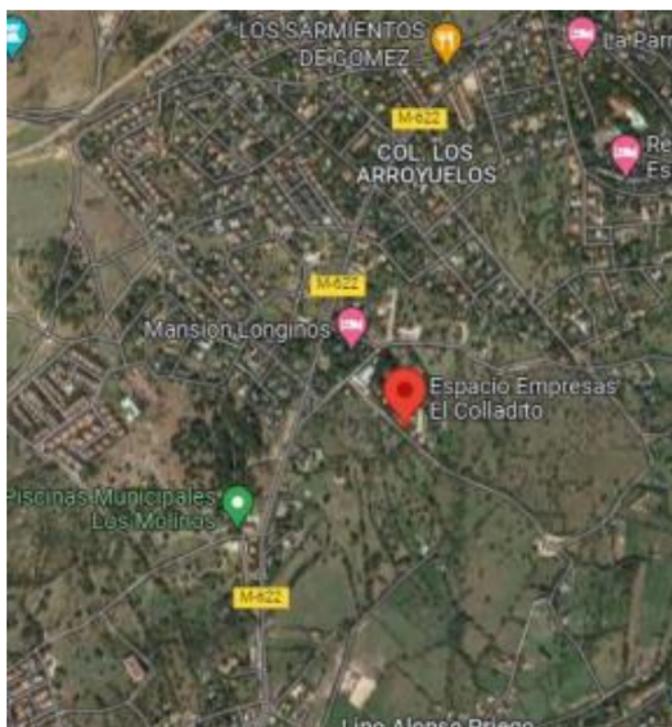
Información general

Fecha del Fonsado: 6-8 mayo 2022

Lugar: Espacio Empresas El Colladito

C. Ave María, 3, 28460 Los Molinos, Madrid

40.72303509789694, -4.071659262303247



ACTIVIDADES

1.- 3D

Un clásico de los campos de tiro, donde tendrás que demostrar tu pericia en un recorrido de bosque con dianas 3D.

- 28 propuestas (14 propuestas a 2 vueltas).
- 2 flechas por propuesta.
- Distancias y [reglamento SIAH](#).

Material necesario:

- 2 flechas (recomendamos llevar al menos 6).



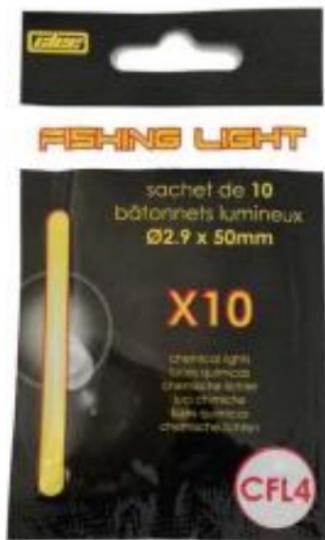
2.- 3D nocturno

Un recorrido de 3D donde demostrar tus habilidades (o la falta de ellas), esta vez a la luz de la luna (y con una linterna que se apagará antes de lo que esperas).

- 28 propuestas (14 propuestas a 2 vueltas).
- 2 flechas por propuesta.
- Distancias y [reglamento SIAH](#).

Material necesario:

- Linterna
- Luminosos químicos de pesca (ver imagen como referencia).
- Cinta adhesiva transparente.



3.- Clout

Otro gran clásico: tiro a la bandera (o al poste) a 130 metros de distancia. Podremos hacer volar nuestras flechas a placer... y es que, “qué bien vuelan cuando vuelan bien”.

- 130 m. (distancia máxima de la zona).
- 3-6 flechas por ronda (nº de rondas por definir).
- Puntuación:
 - 50 cm: 5 ptos.
 - 2 m: 3 ptos.
 - 3 m: 1 pto.

Material necesario:

- 6 flechas.



4.- Popinjay

Un auténtico “rompe espaldas”: derriba a nuestra emblemática mascota si eres capaz... y apártate rápido, por si acaso...

- 9 m. de altura
- 3 rondas de 1 flecha.
- Puntuación: derribar el ave 50 pts.

Material necesario:

- Puntas blunt (ver imagen ejemplo, de quita y pon).
- Flecha con plumas flú flú (se recomiendan 3 flechas).



5.- Tiro tibetano

Necesitarás concentración y manos firme para hacerte con esta diana, que pondrá tus nervios a prueba cada vez que falles el 10 por el canto de un “duro” ...

- 60 m.
- 3 rondas de 3 flechas.
- Puntuación: La indicada en la imagen adjunta.

Material necesario:

- 3 flechas.



6.- Tirolina

Sí, también tendremos una divertida (y bastante frustrante) tirolina... concéntrate y adelanta el tiro, o falla miserablemente. La diferencia entre uno y otro es una cuestión de segundos...

- Distancia a definir.
- 3 rondas de 3 flechas.

Material necesario:

- 3 flechas. Puede que, debido a las especificaciones del tiro, se cambie a flechas con pluma flu flú (ver imagen como ejemplo).



7.- Tiro Mongol

Uno de los juegos de arquería de una de las grandes culturas arqueras de la civilización... blancos de 8cm. a 60 metros de distancia... *Ookhay!*

- Distancia a definir (60 m?).
- 3 rondas de 3 flechas.
- Puntuación: 10 ptos (rojos), 8 ptos (negros), 5 ptos Surkahi (1,5 m.)

Material necesario:

- 3 flechas de punta blunt.



8.- Tiro con arco a caballo (sin caballo)

No hay mucho más que explicar... es como el tiro con arco a caballo, pero sin caballo... sí, es raro... pero no te creas que va a ser tan fácil como piensas...

- 2 rondas de 3 flechas.
- Tres dianas estándar (aproximación, centro y parto).
- Carrera en línea recta y “sin detenerse”, se realiza un tiro a cada diana desde la marca correspondiente (máx. 45 segundos).
- Los segundos de más/de menos se sumarán/restarán a la puntuación, aunque será obligatorio puntuar para que esto ocurra.

Material necesario:

- 3 flechas.





9.- Tiro móvil

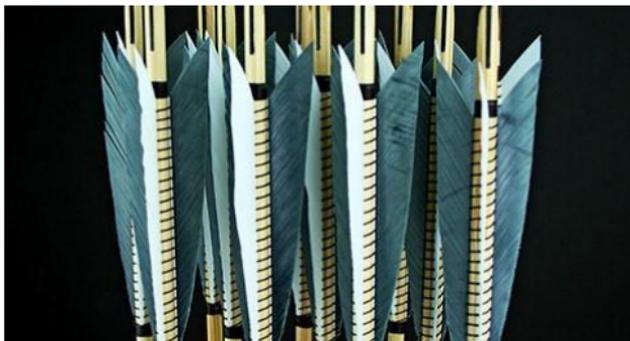
No, no tiene nada que ver con lanzar teléfonos (perdón por el chiste, era inevitable), sino ser más hábil que tu contrincante (o tener más suerte, que muchas veces es más importante).

- Distancia a definir.
- Rondas eliminatorias.

Material necesario:

- Flechas (se recomiendan 6).





10.- Tiro rápido

Es la prueba preferida de los nerviosos, ¿cuántas flechas certeras eres capaz de tirar en 1 minuto? Ven bien provisto, que no queremos luego excusas...

- 3 rondas/1min cada una.
- Se realizan tantos tiros como sea posible en 1minuto.
- Las flechas tienes que estar encocadas antes de cada tiro y hay que realizar una apertura total.

Material necesario:

- Flechas (se recomiendan 12).



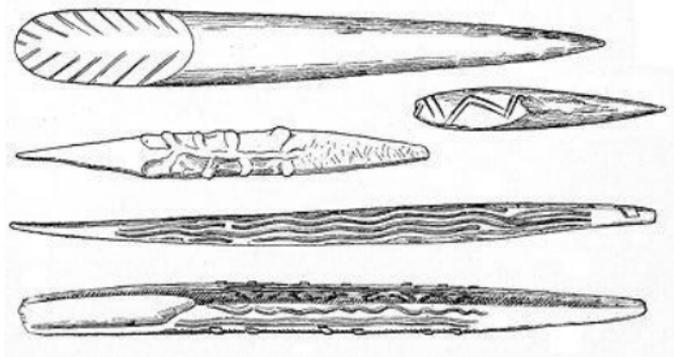
11.- Tiro con azagaya

Aproximación al tiro con azagaya, porque no va a ser todo utilizar “nuevas tecnologías” ... un guiño a nuestros ancestros con este antecesor del arco.

- 1 ronda de 3 azagayas
- 1 distancias y reglamento [ISAC](#).

Material necesario:

- Azagayas



ACTIVIDADES ADICIONALES

a.- Pruebas adicionales*

- Tiro a la canasta.
- Batalla de arqueros
- Tiro Butanés.
- ...

*Pruebas aún por cerrar. Se realizarán con el material requerido en las pruebas anteriores.

b.- Charlas y talleres

- Los vikingos sí se duchaban (Borja Patrón)
- Prepara tu material y spinadora (Javier Gamboa).
- Talla lítica para dummies (María Martínez).
- ...



c.- Cena de gala y Farra:

- Se trata de una cena en la que los comensales podrán lucir sus mejores galas a juego con sus arcos. Si tienes un fondo de armario recreacionista o te has hecho con un atuendo que podría pasar por el de un arquero de una época determinada, estaremos encantados de verte lucir tu modelito, Pero por favor, ten en cuenta que las prendas de poliéster y el “brilli-brilli” en general no se consideran ropa histórica (ni a veces “ropa” a secas). No se trata de disfrazarse, sino de vestirse según una época determinada.

Obviamente no es algo obligatorio: si no tienes tiempo, o simplemente no te apetece, porque lo de recrear no es lo tuyo, no pasa nada, puedes venir de arquero del siglo XXI, lo pasarás igual de bien.

- Tras la cena no habrá servicio de restauración, ni bar, pero si mucha Farra y alegría, por lo que, se recomienda a los asistentes traer consigo lo que consideren para alargar la velada.



HORARIOS Y ACTIVIDADES (Sujeto a cambios)

Horario	Viernes 6	Sábado 7	Domingo 8
09:00-10:00	Montaje	Desayuno	
10:00-11:00		Tiradas: 3D	Tiradas: Clout, Popinjay y Rápido
11:00-12:00			
12:00-13:00			
13:00-14:00	Comida		
14:00-15:00			
15:00-16:00	Montaje	Charla/taller	
16:00-17:00		Apertura y tiradas; Móvil, Tibetano, y entrenamiento de azagayas	
17:00-18:00			
18:00-19:00			
19:00-20:00	Charla/taller	Charla/taller	
20:00-21:00			
21:00-22:00	Cena	Descanso	
22:00-23:00	Tirada nocturna	Cena de gala	
23:00-00:00			



En resumen...

Si quieres una lista de la compra rápida de lo que necesitas, o simplemente no te apetece leer todo lo anterior, apunta:

Material necesario:

- 12 flechas (normales).
- 3 flechas con plumas flú flú.
- Luminosos químicos de pesca (1 paquete).
- Cinta adhesiva transparente.
- 3 Puntas blunt (de quita y pon).
- Ropa para a cena de gala (opcional que sea histórica, la ropa es obligatoria y necesaria en la sierra de Madrid en las noches de mayo).
- Digestivos y libaciones, varias para la Farra (opcional y solo permitido a mayores de 18 años).

+info: fonsado@siah.ac y <http://www.siah.ac/fonsado>.

