

REGLAMENTO RECORRIDOS DE BOSQUE 3D



**CLUB DEPORTIVO
BÁSICO CARACAL
FUENLABRADA**

INDICE

Contenido

1	INTRODUCCIÓN	3
2	REQUISITOS DE LOS ARQUEROS	3
2.1	Licencias	3
2.2	Vestuario y Equipamiento Adicional	3
3	CATEGORÍAS	4
3.1	Veteranos Masculino	4
3.2	Veteranos Femenino	4
3.3	Senior Masculino	4
3.4	Senior Femenino	4
3.5	Junior	4
3.6	Cadete	4
3.7	Infantil	4
4	MODALIDADES	5
4.1	Arco Compuesto (ACO)	5
4.2	Arco Recurvo Caza (ARC-CAZA)	6
4.3	Arco Recurvo (ARC)	8
4.4	Arco Recto o Longbow (ARE)	9
4.5	Arco Desnudo (ADE)	10
4.6	Arco SIN Ayudas (ASA)	11
4.7	Arco CON Ayudas (ACA)	11
5	DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN	12
5.1	Responsable del montaje del recorrido	12
5.2	Definición de Grupos de dianas	12
5.3	Distancias de Tiro	12
5.4	Secuencia de Tiro	13
5.5	Confección de las patrullas	13
5.6	Puntuación	14
5.7	Comité de Competición y Arbitraje de la prueba	16
6	CONTROL DE VERSIONES	16

1 INTRODUCCIÓN

El presente reglamento será de aplicación en todas las competiciones sociales que organice el **CLUB DEPORTIVO BÁSICO CARACAL FUENLABRADA**, en adelante **CARACAL**.

Está basado en las normativas WorldArchery e IFAA, suprimiendo o añadiendo aquellos aspectos que consideramos fundamentales para el buen desarrollo de nuestra actividad que es el recorrido de bosque.

2 REQUISITOS DE LOS ARQUEROS

Este artículo establece los requisitos los arqueros tienen que cumplir en competiciones organizadas por CARACAL. Es la responsabilidad del arquero, el utilizar equipamiento adecuado para la práctica de este deporte. Cualquier arquero que se encuentre utilizando equipo que contravenga las reglas será descalificado de la competición.

ESTA TERMINANTEMENTE PROHIBIDO FUMAR DURANTE LOS RECORRIDOS, SIENDO ESTE UN MOTIVO SUFICIENTE PARA LA DESCALIFICACIÓN DEL ARQUERO, SIN TENER DERECHO A LA DEVOLUCIÓN DE LA CUOTA DE INSCRIPCIÓN EN EL EVENTO.

2.1 Licencias

Para poder participar en cualquier evento organizado por el CARACAL será necesario estar en posesión de una licencia en vigor que habilite para el tiro con arco en España (serán válidas por lo tanto: Licencia RFTA, IFAA o Licencia de CAZA).

2.2 Vestuario y Equipamiento Adicional

Por estrictas razones de seguridad se prohíbe toda indumentaria que pueda confundir con el entorno de la tirada. Y aquellos instrumentos que se consideren peligrosos por parte del Comité de Competición o Árbitro del evento.

3 CATEGORÍAS

Se establecen las siguientes categorías:

3.1 Veteranos Masculino

Hombres con 50 años o más cumplidos en el año de la celebración de la competición, en aquellos eventos que no esté contemplada esta categoría se incluirán en la de *Senior Masculino*.

3.2 Veteranos Femenino

Mujeres con 50 años o más cumplidos en el año de la celebración de la competición, en aquellos eventos que no esté contemplada esta categoría se incluirán en la de *Senior Femenino*.

3.3 Senior Masculino

Hombres de 18 a 49 años cumplidos en el año de la celebración de la competición.

3.4 Senior Femenino

Mujeres de 18 a 49 años cumplidos en el año de la celebración de la competición.

3.5 Junior

Hombres y Mujeres de 16 a 17 años cumplidos en el año de la celebración de la competición, en aquellos eventos que no esté contemplada esta categoría se incluirán en la de *Senior Hombres o Mujeres según corresponda*.

3.6 Cadete

Niños y Niñas de 14 a 15 años cumplidos en el año de la celebración de la competición, en aquellos eventos que no esté contemplada esta categoría se incluirán en la de Infantil.

3.7 Infantil

Niños y Niñas menores de 13 años cumplidos en el año de la celebración de la competición.

4 MODALIDADES

Se establecen las siguientes modalidades:

4.1 Arco Compuesto (ACO)

Equipamiento permitido

Un Arco Compuesto, que puede ser del tipo de tiro a través, cuya tensión se varía mecánicamente por un sistema de poleas o levas. El arco se monta para su uso mediante una(s) cuerda(s) sujeta(s) directamente a las ranuras de las palas, las poleas, o sujeta(s) a los cables del arco, según sea aplicable por el diseño particular.

La potencia máxima no excederá de **60** libras.

Las **protecciones de cables** están permitidas.

Se permite puente trasero y cables separados, siempre que no toquen consistentemente la mano, la muñeca o el brazo del arquero.

Están permitidos en la cuerda accesorios tales como **indicadores para labios o nariz**, un **peep-hole**, un **loop**, etc.

El punto de presión del reposaflechas que puede ser ajustable no estará situado más alejado de 6 cm hacia atrás (dentro) desde la empuñadura (punto de pivote) del arco.

Pueden usarse **indicadores de tensión** audible y/o visual.

Un **visor** fijado al arco.

El cual puede incorporar dispositivos de ajuste tanto en altura como en deriva, así como un nivel, lentes y/o prismas.

El punto de mira puede ser de fibra óptica y/o una barrita química. Las barritas químicas estarán revestidas de manera que no molesten a los otros arqueros.

Los visores con puntos de mira múltiples se permiten.

Se permite el uso de un disparador siempre que este no esté fijado al arco de manera alguna. Cualquier tipo de protección para los dedos puede ser utilizada.

Están permitidos el uso de estabilizadores y torques compensadores del vuelo.

4.2 Arco Recurvo Caza (ARC-CAZA)

Equipamiento Permitido:

Un Arco de cualquier tipo, siempre que se ajuste al principio aceptado y al significado de la palabra “arco”, tal y como se utiliza en tiro con arco sobre diana, es decir, un instrumento consistente en una empuñadura, un cuerpo central (no se permiten los arcos de tiro a través de una ventana central en el cuerpo) y dos palas flexibles, cada una terminando en una hendidura con una localización para la cuerda. El arco estará fabricado con un material natural o con resinas basadas en productos naturales (ej. Madera, bambú, cuerno, tela, fibra de vidrio, y una porción del cuerpo puede incluir carbono/grafito o metal). El cuerpo deberá ser de construcción laminada o de una sola pieza de madera.

El arco puede ser desmontable y puede incorporar de fábrica accesorios de metal para el acoplamiento de las palas, insertos para el montaje de un visor y el torque y los bujes para el estabilizador solamente. El arco puede incluir un solo ajuste para el tiller de las palas, pero ningún mecanismo que modifique la potencia. El cuerpo puede incluir laminados múltiples sintéticos o naturales para su uso en las palas, la protección de los cajetines o para la estructura del cuerpo. El cuerpo debe contener algo de madera o bambú. Para los arcos no desmontables, las palas laminadas pueden incluir cualquier material que se integre en el cuerpo.

El arco se montará utilizando una cuerda simple fijada directamente entre las dos hendiduras de los extremos solamente, y para su uso se mantiene con una mano por la empuñadura, mientras los dedos de la otra mano sujetan, tiran hacia atrás y sueltan la cuerda.

El arco, tal y como se describe arriba, debe estar desnudo y libre de protuberancias, marcas de apuntar, manchas, defectos o partes laminadas (en la zona de la ventana del arco) que puedan ser utilizadas para apuntar.

Los cuerpos multicolores y las marcas de fabricante colocadas en la parte interior de la pala superior e inferior están permitidos. Sin embargo si el área de la ventana está coloreada de manera que pueda ser utilizada para apuntar, esta deberá ser tapada.

Una cuerda fabricada con cualquier número de hilos. Los hilos de la cuerda pueden ser de diferentes colores del material elegido para este propósito. La cuerda puede tener un entorchado central para acomodar los dedos que tiran, un punto de enfleche al que se le pueden añadir entorchados para fijar el culatín de la flecha si es necesario, y para localizar este punto se pueden utilizar uno o dos localizadores de culatín, y en cada uno de los extremos de la cuerda habrá una gaza para colocar la cuerda en las ranuras del arco cuando se monte. *No están permitidos los nocks con indicadores luminosos eléctricos o electrónicos.*

No se permiten marcas para labios o nariz. El entorchado de la cuerda no debe terminar dentro del campo de visión del Arquero estando el arco en apertura total. La cuerda de arco no debe ofrecer en ninguna manera ayuda para apuntar a través de una mirilla, marca, o cualquier otro medio.

Se puede utilizar una plataforma en la ventana, en cuyo caso puede cubrir la misma con un material blando de cualquier tipo. No se permitirá el uso de ningún otro tipo de reposaflechas.

No se permite indicador de tensión.

No se permite “face walking” y “string walking” (Movimiento de la mano en la cara y la cuerda).

Se utilizarán flechas de cualquier tipo, siempre que ellas correspondan al significado y principio aceptados de la palabra “flecha” tal como se usa en tiro con arco sobre diana, y que dichas flechas no causen daño indebido a las dianas o parapetos.

Una **flecha** consiste en un tubo con punta, culatín, emplumado y si se desea, decoración. El máximo diámetro del tubo de las flechas no excederá de 9,3 mm; la punta de estas flechas puede tener un diámetro máximo de 9,4 mm. Todas las flechas utilizadas en una tanda, serán idénticas, llevarán la misma clase y color(es) de emplumado, culatín, y decoración, si la hay.

El peso mínimo de la flecha a emplear será de 28 gramos para hombres y 20 gramos para mujeres. La tolerancia será la indicada por la báscula empleada para pesar las flechas. *Todas las flechas que el arquero lleve en su carcaj deben cumplir esta norma.*

Están permitidas las **protecciones de dedos**, en forma de dactileras, dediles, guantes, cinta adhesiva (esparadrapo) para sujetar, tirar hacia atrás y soltar la cuerda, siempre que no incorporen ningún dispositivo que ayude al Arquero a sujetar, tirar y soltar la cuerda.

No se puede utilizar una plataforma de anclaje o dispositivo similar sujeto a la protección de dedos con el propósito de anclar. Para disparar las flechas se utilizará la **suelta "Mediterránea"** (suelta con tres dedos, uno por encima de la flecha y dos por debajo de la misma, o la **suelta "apache"** (los tres dedos directamente por debajo del nock de la flecha, el dedo índice no estará más de 2mm por debajo de la flecha) con un **punto fijo de anclaje**. En dicho anclaje, el dedo corazón no podrá estar por encima de la comisura de los labios.

El arquero podrá elegir entre la suelta Mediterránea o la apache, pero no podrá usarse las dos. La protección de los dedos cuando se tira con tres dedos por debajo del nock deberá ser una superficie continua sin posibilidad de separar los dedos. Cuando se utilice la suelta **Mediterránea** se puede utilizar un **separador de dedos** para evitar pinzar la flecha.

No está permitido el uso de parches ni guiñar el ojo.

4.3 Arco Recurvo (ARC)

Equipamiento permitido:

Un Arco de cualquier tipo, siempre que se ajuste al principio aceptado y al significado de la palabra “arco”, tal y como se utiliza en tiro con arco sobre diana, es decir, un instrumento consistente en una empuñadura, un cuerpo central (no se permiten los arcos de tiro a través de una ventana central en el cuerpo) y dos palas flexibles, cada una terminando en una hendidura con una localización para la cuerda. El arco estará fabricado con un material natural o con resinas basadas en productos naturales (ej. Madera, bambú, cuerno, tela, fibra de vidrio, y una porción del cuerpo puede incluir carbono/grafito o metal). El cuerpo deberá ser de construcción laminada o de una sola pieza de madera. El arco puede ser desmontable y puede incorporar de fábrica accesorios de metal para el acoplamiento de las palas, insertos para el montaje de un visor y el torque y los bujes para el estabilizador solamente. El arco puede incluir un solo ajuste para el tiller de las palas, pero ningún mecanismo que modifique la potencia. El cuerpo puede incluir laminados múltiples sintéticos o naturales para su uso en las palas, la protección de los cajetines o para la estructura del cuerpo. El cuerpo debe contener algo de madera o bambú. Para los arcos no desmontables, las palas laminadas pueden incluir cualquier material que se integre en el cuerpo. El arco se montará utilizando una cuerda simple fijada directamente entre las dos hendiduras de los extremos solamente, y para su uso se mantiene con una mano por la empuñadura, mientras los dedos de la otra mano sujetan, tiran hacia atrás y sueltan la cuerda.

El arco, tal y como se describe arriba, debe estar desnudo, excepto por un reposaflechas simple de plástico de tipo adhesivo. *Se puede utilizar un reposaflechas simple de plástico pegado al cuerpo, o bien el arquero podrá utilizar la plataforma de la ventana, en cuyo caso puede cubrir la misma con un material blando de cualquier tipo. No se permitirá el uso de ningún otro tipo de reposaflechas. Deberá estar libre de protuberancias, marcas de apuntar, manchas, defectos o partes laminadas (en la zona de la ventana del arco) que puedan ser utilizadas para apuntar.*

No se permite indicador de tensión.

No se permite “face walking” ni “string walking” (Movimiento de la mano en la cara y la cuerda).

Se utilizarán flechas de cualquier tipo, siempre que ellas correspondan al significado y principio aceptados de la palabra “flecha” tal como se usa en tiro con arco sobre diana, y que dichas flechas no causen daño indebido a las dianas o parapetos.

Una flecha consiste en un tubo con punta, culatín, emplumado y si se desea, decoración. El máximo diámetro del tubo de las flechas no excederá de 9,3 mm, (los wraps no se considerarán parte de esta limitación siempre y cuando no se extiendan más allá de 22cm medidos desde el nock hacia la punta de la flecha); la punta de estas flechas puede tener un diámetro máximo de 9,4 mm. Todas las flechas de cada atleta serán marcadas en el tubo con el nombre del atleta o sus iniciales. Todas las flechas utilizadas en una tanda, serán idénticas, llevarán la misma clase y color(es) de emplumado, culatín, y decoración, si la hay.

No se puede utilizar una plataforma de anclaje o dispositivo similar sujeto a la protección de dedos con el propósito de anclar. Para disparar las flechas se utilizará la suelta “Mediterránea” (suelta con tres dedos, uno por encima de la flecha y dos por debajo de la misma, o los tres dedos directamente por debajo del nock de la flecha, el dedo índice no estará más de 2mm por debajo de la flecha) con un punto fijo de anclaje. El arquero podrá elegir entre la suelta Mediterránea o con los tres dedos por debajo del nock, pero no podrá usarse las dos. La protección de los dedos cuando se tira con tres dedos por debajo el nock deberá ser una superficie continua sin posibilidad de separar los dedos. Cuando se utilice la suelta **Mediterránea** se puede utilizar un **separador de dedos** para evitar pinzar la flecha.

4.4 Arco Recto o Longbow (ARE)

Equipamiento Permitido:

El arco corresponderá a la forma tradicional del Longbow, lo cual significa que cuando se coloca la cuerda, ésta no puede tocar otra parte del arco, excepto las ranuras de colocar la cuerda. El arco puede estar fabricado de cualquier material o combinación de materiales y podrá ser de una pieza o desmontable. El diseño de la empuñadura y de las palas no está restringido. Se permite tiro central. El arco estará libre de protuberancias, marcas, defectos o partes laminadas que puedan ser utilizadas para apuntar (dentro de la zona de la ventana del arco).

Para junior y mujeres el arco no medirá menos de 150cm de largo, para hombres el arco no medirá menos de 160cm de largo. La longitud se medirá entre los puntos de anclaje de la cuerda con el arco montado, por la cara externa de las palas.

Una cuerda fabricada con cualquier número de hilos. Los hilos de la cuerda pueden ser de diferentes colores, del material elegido para este propósito. La cuerda puede tener un entorchado central para acomodar los dedos que tiran, un punto de enfleche al que se le pueden añadir entorchados para fijar el culatín de la flecha si es necesario, y para localizar este punto se pueden utilizar uno o dos localizadores de culatín, y en cada uno de los extremos de la cuerda habrá una gaza para colocar la cuerda en las ranuras del arco cuando se monte. El entorchado de la cuerda no debe terminar dentro del campo de visión del Arquero estando el arco en apertura total. La cuerda de arco no debe ofrecer en ninguna manera ayuda para apuntar a través de una mirilla, marca, o cualquier otro medio.

Están permitidos también los **silenciadores de cuerda** (pompones), siempre y cuando estos no estén colocados a menos de 30cm del punto de anclaje de la flecha.

Reposaflechas. Si el arco tiene una plataforma para la flecha, esta plataforma puede ser utilizada como reposaflechas, y puede ser cubierta con cualquier tipo de material blando, solo en el plano horizontal. La parte vertical de la plataforma puede estar cubierta con un material duro.

No se permite “face walking” ni “string walking”. (Movimiento de la mano en la cara y la cuerda).

No se permiten pesos, estabilizadores ni amortiguadores compensadores de vuelo. No se permiten carcajes adheridos al arco.

Sólo están permitidas **flechas de madera** con las siguientes especificaciones: Una flecha consiste en un astil con punta, culatín, emplumado y si se desea, decoración. El máximo diámetro del astil de las flechas no excederá de 9,3 mm, (los wraps no se considerarán parte de esta limitación siempre y cuando no se extiendan más allá de 22 cm medidos desde el nock hacia la punta de la flecha); la punta de estas flechas puede tener un diámetro máximo de 9,4 mm. Todas las flechas de cada arquero serán marcadas en el tubo con el nombre del arquero o sus iniciales. Todas las flechas utilizadas en una tanda, serán idénticas, llevarán la misma clase y color(es) de emplumado, culatín, y decoración, si la hay.

Las puntas serán del tipo de tiro de campo o tipo bala, cónicas o en forma de cono hechas para flechas de madera.

Sólo pueden utilizarse **plumas naturales**.

No está permitido utilizar una **plataforma de anclaje** o dispositivo similar sujeto a la protección de dedos con el propósito de anclar. Para disparar las flechas se utilizará la suelta “Mediterránea” (suelta con tres dedos, uno por encima de la flecha y dos por debajo de la misma, o los tres dedos directamente por debajo del nock de la flecha, el dedo índice no estará más de 2mm por debajo de la flecha) con un punto fijo de anclaje. El arquero podrá elegir entre la suelta Mediterránea o con los tres dedos por debajo del nock, pero no podrá usarse las dos. La protección de los dedos cuando se tira con tres dedos bajo el nock deberá ser una superficie continua sin posibilidad de separar los dedos. Cuando se utilice la suelta Mediterránea se puede utilizar un separador de dedos para evitar pinzar la flecha

4.5 Arco Desnudo (ADE)

Equipamiento Permitido:

Un **Arco** de cualquier tipo, siempre que se ajuste al principio aceptado y al significado de la palabra "Arco", como se utiliza en Tiro con Arco sobre Diana, es decir, un instrumento consistente en una empuñadura, un cuerpo central (no del tipo de tiro a través de una ventana central en el cuerpo) y dos palas flexibles, cada una terminando en una hendidura con una localización para la cuerda. El arco se montará utilizando una cuerda simple fijada directamente entre las dos hendiduras de los extremos solamente, y en su operación se mantiene con una mano por su empuñadura, mientras los dedos de la otra mano sujetan, tiran hacia atrás y sueltan la cuerda.

El arco como se describe arriba, debe estar desnudo, excepto el reposaflechas, y libre de protuberancias, marcas, defectos o partes laminadas que puedan ser utilizadas para apuntar (dentro de la zona de la ventana del arco). El arco desnudo completo con todos los accesorios permitidos, y sin montar la cuerda, debe ser capaz de pasar a través de un agujero o aro de 12,2 cm. de diámetro interior $\pm 0,5$ mm.

Los **cuerpos multicolores** y las marcas de fabricante colocadas en la parte interior de la pala superior e inferior están permitidos. Sin embargo si el área de la ventana está coloreada de manera que pueda ser utilizada para apuntar, esta deberá ser tapada.

Se permiten cuerpos con puente trasero, a condición de que el puente no toque consistentemente la mano o la muñeca del Arquero.

Una **cuerda** que puede estar fabricada con cualquier número de hilos.

Los hilos de la cuerda pueden ser de diferentes colores del material elegido para este propósito. La cuerda puede tener un entorchado central para acomodar los dedos que tiran, un punto de enfleche al que se le pueden añadir entorchados para fijar el culatín de la flecha si es necesario y para localizar este punto se pueden utilizar uno o dos localizadores de culatín, y en cada uno de los extremos de la cuerda habrá una gaza para colocar la cuerda en las ranuras del arco cuando se monte. **No** se permiten marcas para labios o nariz. El entorchado de la cuerda no debe terminar dentro del campo de visión del arquero estando el arco en apertura total. La cuerda de arco no debe ofrecer en ninguna manera ayuda para apuntar a través de una mirilla, marca, o cualquier otro medio.

Un **reposaflechas** que puede ser ajustable.

Un **botón de presión** móvil, punto de presión o placa se podrán usar siempre que no ofrezcan una ayuda adicional para apuntar. El punto de presión no estará situado más alejado de 2 cm hacia atrás (dentro) desde la empuñadura (punto de pivote) del arco.

No se permite indicador de tensión.

Se permite "**face walking**" y "**string walking**". (Movimiento de la mano en la cara y la cuerda).

No se permite estabilizadores.

Se permiten los **torques compensadores de vuelo** integrados en el arco, siempre que no tengan montados estabilizadores.

Se pueden añadir **pesos** en la parte inferior del cuerpo central. Todos los pesos, independientemente de su forma, deben estar montados en el cuerpo directamente, sin varillas, extensiones, conexiones de montaje angular o dispositivos de absorción de impactos.

Se utilizarán **flechas** de cualquier tipo, siempre que ellas correspondan al significado y principio aceptados de la palabra "Flecha" tal como se usa en tiro con arco sobre diana, y que dichas flechas no causen daño indebido a las dianas o parapetos.

Una flecha consiste en un tubo con punta, culatín, emplumado y si se desea, decoración. El máximo diámetro del tubo de las flechas no excederá de 9,3 mm, (los wraps no se considerarán parte de esta limitación siempre y cuando no se extiendan más allá de 22cm medidos desde el nock hacia la punta de la flecha); la punta de estas flechas puede tener un diámetro máximo de 9,4 mm. Todas las flechas de cada Arquero serán marcadas en el tubo con el nombre del Arquero o sus iniciales. Todas las flechas utilizadas en una tanda, serán idénticas, llevarán la misma clase y color(es) de emplumado, culatín, y decoración, si la hay.

Si el arquero necesita tapar el cristal de la gafa del ojo que apunta deberá cubrirlo totalmente o bien utilizar un parche de ojo.

En aquellos eventos que no se convoque esta modalidad, se incluirán en la modalidad de Arco Compuesto (ACO)

4.6 Arco SIN Ayudas (ASA)

Esta modalidad es exclusiva para las categorías Junior, Cadete e Infantil. Y se compone de las modalidades Arco Recurvo Instintivo (ARI+), Arco Recurvo (ARC), Arco Recto o Longbow (ARE).

4.7 Arco CON Ayudas (ACA)

Esta modalidad es exclusiva para las categorías Junior, Cadete e Infantil. Y se compone de las modalidades Arco Desnudo (ADE), Arco Compuesto (ACO).

Equipamiento permitido a todas las modalidades:

Protectores de brazo, petos, dragonas, carcaj de cintura, espalda o de suelo. Elevadores para los pies o parte de ellos, sujeto o independiente del zapato, siempre que estos no supongan un obstáculo para los otros Arqueros en la piqueta de tiro o sobresalgan más de 2cm de la huella del zapato. También se permiten amortiguadores de pala. Están permitidos los carcajes adheridos al arco, excepto para la modalidad de ARE.

Un **separador de dedos** para evitar el pinzado de la flecha. Se puede utilizar una plataforma de anclaje o dispositivo similar sujeto a la protección de dedos con el propósito de anclar. El cosido o pespunte de la datilera debe ser uniforme en color, las marcas o las líneas deben ser uniformes en tamaño, forma y color. Marcas y anotaciones adicionales no están permitidas. En la mano del arco se puede utilizar un guante ordinario, mitón o similar, pero no puede estar fijado a la empuñadura.

Pueden utilizarse **prismáticos, telescopios** y otras ayudas visuales para localizar los objetivos. Tanto en la primera como segunda flecha.

No se podrá usar ningún método o instrumento para el cálculo de la distancia en cualquiera de las modalidades.

5 DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN

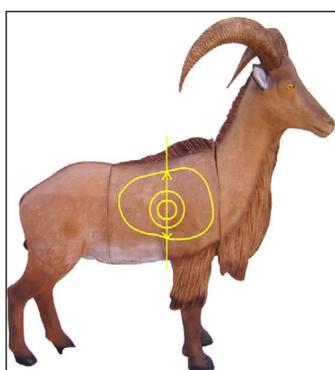
5.1 Responsable del montaje del recorrido

La junta directiva de CARACAL designará para cada competición un responsable de montaje de los recorridos, que será el encargado de organizar el montaje del mismo, así como velar por el mantenimiento de todos u cada uno de los requisitos de seguridad necesarios.

Ante cualquier reclamación sobre el montaje y/o seguridad de alguna de las propuestas de tiro será, junto con el árbitro del evento quien decidirá sobre la cuestión.

5.2 Definición de Grupos de dianas

La distribución de grupos será en función del tamaño de la zona vital. La forma de medir la zona vital será trazando una línea imaginaria en perpendicular al suelo cogiendo la zona vital mayor (pulmón), y pasando por el eje de la zona vital pequeña (corazón) según la imagen siguiente.



GRUPO	Ø ZONA VITAL
1	> 25 cm.
2	20 a 25 cm.
3	15 a 20 cm.
4	< 15 cm.

Los recorridos constarán de 24 dianas distribuidas de la siguiente forma:

4 Grupo 1 como mínimo

4 Grupo 2 como mínimo

4 Grupo 3 como mínimo

4 Grupo 4 como mínimo

El resto de dianas serán a criterio del responsable del montaje.

5.3 Distancias de Tiro

En cada diana se montarán tres (3) piquetas de tiro más una de color amarillo donde se indicará el número de la diana, en caso de ser posible una foto de la zona vital de la diana:

Color Rojo: Punto de Tiro para la modalidad de Arco Compuesto.

Color Azul: Punto de Tiro para las modalidades: Arco Recurvo Caza (ARC-CAZA), Arco Recurvo (ARC), Arco recto o Longbow (ARE), Arco Desnudo (ADE) y Arco Con Ayudas (ACA),

Color Blanco: Arco SIN Ayudas (ASA).

	PIQUETA AZUL		PIQUETA ROJA		BLANCA Máximo
	Mínimo	Máximo	Mínimo	Máximo	
Grupo 1	20m	30m	30m	45m	27m
Grupo 2	15m	24m	20m	36m	22m
Grupo 3	10m	20m	10m	27m	18m
Grupo 4	3m	10m	5m	18m	9m

5.4 Secuencia de Tiro

Los organizadores asignarán la diana en la que comenzará el tiro cada patrulla, siendo recomendable que sea la misma que el número de patrulla.

Los arqueros podrán estar de pie o de rodillas, sin comprometer la seguridad. Siempre tocando con un pie el punto de tiro correspondiente.

Los arqueros esperarán lo suficientemente retrasados de los que se encuentran en la posición de tiro a menos que estén ayudando a los atletas en la piqueta de tiro proporcionándoles sombra. La sombra, sin embargo, no está permitida en las finales a menos que se considere necesario por el árbitro.

El tiempo máximo para tirar las dos flechas será de **60 segundos**, tomados a partir del momento de entrada en el puesto de tiro. *Está permitido el uso de prismáticos en cualquier momento del tiro (este tiempo contará como de tiro).* **En caso de exceder este tiempo no se podrá sumar las puntuaciones de la diana.**

Se tirará de uno en uno (excepto el supuesto del Apartado 5.5), en turno rotario.

En caso de propuestas que tengan doble diana se tirará primero a la situada a la **IZQUIERDA**.

En caso de fallo del equipamiento, el orden de tiro puede ser cambiado temporalmente. En cualquier caso, no se permitirán más de treinta (30) minutos para reparar cualquier fallo de equipo. Los arqueros de la patrulla tirarán y tantearán sus flechas antes de permitir a otros grupos pasar por delante de ellos. Si la reparación se completa dentro del tiempo límite, el arquero en cuestión puede recuperar las flechas que le falten por tirar en esa diana. Si la reparación se termina más tarde, el arquero se puede incorporar a su patrulla, pero perderá las flechas que su patrulla haya tirado en ese tiempo.

5.5 Confección de las patrullas

Las patrullas se confeccionarán siguiendo criterios de azar o libre albedrío, excepto en las competiciones que tengan más de una tirada que se efectuaran por ranking de Categoría + Modalidad a partir de la segunda prueba.

Las patrullas serán como máximo de 5 miembros para todas las modalidades, y de 3 para modalidad de Arco Compuesto (ACO) y mínimo de 3. Si por razones de aforo de la competición se establecieran patrullas de 6 o 4 miembros, respectivamente, será OBLIGATORIO que tiren de dos en dos cada una de las propuestas (excepto en aquellas que por su configuración no sea posible). **En este caso TODA la categoría / modalidad de esa tirada tendrán que tirar de dos en dos aunque su patrulla sea inferior a 6 o 4 miembros.**

Los arqueros de las categorías CADETE e INFANTIL estarán en la misma patrulla que su padre/madre o responsable designado en el momento de la inscripción en la competición, en caso de la confección de patrullas por ranking se efectuarán saltándose dicho ranking.

En cada patrulla se nombrarán **OBLIGATORIAMENTE** dos (2) anotadores, que serán los encargos de la cumplimentación de las tablillas de puntuación.

5.6 Puntuación

Ni las flechas, ni las dianas, ni el soporte de las dianas se tocarán hasta que se hayan anotado todas las flechas de aquella diana y se hayan comprobado las puntuaciones. Para proceder a la anotación de los puntos obtenidos, cada arquero anunciará su puntuación siguiendo el orden de la primera y segunda flecha. El resto de los arqueros tiene la obligación de comprobar que la puntuación anunciada y la anotada sean la misma e idéntica a la de la diana. Los anotadores han de comparar sus puntuaciones antes de retirar las flechas. Es obligatorio llevar las sumas totales y parciales después de cada diana.

Una flecha será tanteada de acuerdo con la posición del tubo en la diana. Si este toca dos zonas o alguna línea divisoria entre zonas de puntuación, la flecha será tanteada con el mayor valor de las zonas afectadas.

Zona Puntuable



No se consideran zonas puntuables **las pezuñas, cuernos ni elementos decorativos** que pueda tener la diana.

Sólo puntuará la flecha que esté **CLAVADA** en la diana, ya sea por impacto directo o por rebote.

En caso de **TRASPASO TOTAL**, la patrulla, por unanimidad, decidirá la puntuación a conceder. Si no hay acuerdo en cuanto a la puntuación, la flecha valdrá 5 puntos. Si la flecha traspasa, pero se mantiene en la diana, se empujará hacia atrás (por un miembro de la patrulla que no sea el tirador) y se observará el punto de entrada.

En las categorías infantiles, las flechas que impacten en la diana y reboten hacia atrás o hacia los lados, contarán como 5, con independencia del lugar en el que hayan impactado.

Una flecha que impacte en:

- *Otra flecha en el culatín y permanezca empotrada en ella, tanteará de acuerdo con el valor de la flecha golpeada.*

Anotación en la tablilla de puntuación

Se marcará con una **X** la casilla correspondiente al valor de cada una de las flecha, siendo recomendable anotar en primer lugar la flecha con mayor valor. Se anotará la suma de ambas puntuaciones y se rellenará la casilla de puntuación parcial, posteriormente se realiza la suma del total de la diana anterior con esta puntuación y se rellena la casilla de puntuación total.

Nº	1ª FLECHA					2ª FLECHA					PARCIAL	TOTAL
1	11	X	8	5	0	11	10	X	5	0	18	18
2	X	10	8	5	0	11	X	8	5	0	21	39
3	11	10	8	5	0	11	10	8	5	0		

Corrección de errores:

En caso de error se corregirá de la siguiente forma, se realizará un círculo en la marca de la puntuación a corregir, se marca la nueva puntuación y se hubiesen anotado las casillas de parcial o total se tachará el valor y se anotará el valor correcto al margen de la tablilla

Nº	1ª FLECHA					2ª FLECHA					PARCIAL	TOTAL
1	11	X	8	5	0	11	10	X	5	0	18	18
2	X	10	X	5	0	11	X	8	5	0	21	39
3	11	10	8	5	0	11	10	8	5	0		

18 / 36

Al final de la competición, el Comité de Organización debe publicar una lista completa de resultados, dejando un tiempo prudencial (no menos de 30 minutos) para la declaración definitiva de ganadores.

La anotación de la puntuación se efectuará en las tablillas entregadas a las patrullas al comienzo de la competición, siempre en DOBLE TABLILLA, siendo obligatorio la cumplimentación de AMBAS.

NO se tendrán en cuenta para la clasificación las tablillas que:

- No estén las dos tablillas, rellenas con idéntica información.
- No estén **TOTALMENTE** cumplimentadas.
- No estén firmadas por el **ANOTADOR** y **ARQUERO**

SERÁ SIEMPRE RESPONSABILIDAD DEL ARQUERO LA CORRECTA CUMPLIMENTACIÓN DE SU TABLILLA DE ANOTACIÓN.

Los árbitros de la prueba serán los únicos que puedan realizar la revisión de una tablilla de puntuación, realizando la corrección que se considerase oportuna en la misma.

El hecho de que exista clasificación en una determinada categoría/modalidad quedará a criterio de la organización de la prueba, lo cual quedará anunciado en las bases de la misma.

5.7 Comité de Competición y Arbitraje de la prueba

El comité de competición del evento serán los miembros de la junta directiva en vigor. Para cada una de las competiciones la junta directiva designará un árbitro principal y uno auxiliar de la competición que serán los encargados de solucionar cualquier reclamación que pudiera producirse. Los árbitros podrán ser participantes en la competición. En caso de que una reclamación tenga como implicado alguno de los árbitros, será el otro el que tome la decisión con ayuda de algún miembro del comité de competición presente en el evento.

Cualquier participante podrá presentar una reclamación por escrito al comité de competición en las 24 horas siguientes a la finalización del evento. El comité contestará también por escrito al reclamante en el plazo de 48 horas al recibo de la misma.

Los árbitros en cualquier momento de la prueba podrán realizar una revisión del material, equipamiento o licencias a cualquier participante, la negativa por parte del arquero a someterse a dicha revisión conllevará la descalificación inmediata de la competición.

Las decisiones de sanción/arbitraje serán tomadas por los componentes de la patrulla por mayoría, en caso de conflicto se trasladará la decisión a los árbitros de la competición.

6 CONTROL DE VERSIONES

Versión 1.0 de Fecha 1 de Octubre de 2015

Cambios Producidos: Primera versión del reglamento.

Versión 1.1 de Fecha 7 de Octubre de 2015

Se modifican los Artículos 5.2, 5.3, 5.4 y 5.6, para corregir errores de redacción e introducir cambios normativos en la forma de puntuación de los rebotes de flechas.