



Asociación Deportiva Nacional de Tiro con Arco de Guatemala

BASES DE COMPETENCIA TORNEO MESOAMERICANO 3D, GUATEMALA 2015

GENERALIDADES

El campo será trazado tomando en cuenta, principalmente LA SEGURIDAD DE LAS PERSONAS, es responsabilidad del juez internacional y los jueces locales revisar la trayectoria de cada tiro para evitar puntos cercanos de cruce de flechas que pongan en riesgo la seguridad de los tiradores.

El campo tendrá señales claras de:

- Tráfico de tiradores
- Área de registro
- Sanitarios
- Área de prácticas
- Área de espectadores
- Área de alimentos y bebidas
- El campo tendrá 2 abastecimientos de hidratación.
- Habrá asistencia paramédica durante el torneo.

CATEGORIAS

Para que exista una categoría deberán inscribirse un mínimo de 3 arqueros. Las categorías serán las siguientes:

Para estaca roja:

- COMPUESTO + 21 Masculino y femenino mira fija de pines.
- COMPUESTO + 21 Masculino y femenino mira monopunto con scope.
- COMPUESTO - 21 Masculino y femenino mira fija de pines
- COMPUESTO - 21 Masculino y femenino mira monopunto con scope.

Para estaca azul:

- COMPUESTO - 12 Masculino y femenino mira mixta
- INSTINTIVO +21 años Masculino y femenino.
- INSTINTIVO -21 años Masculino y femenino.
- RECURVO +21 años Masculino y femenino.
- RECURVO -21 años Masculino y femenino.



Asociación Deportiva Nacional de Tiro con Arco de Guatemala

DISTANCIAS

La distancia de tiro será marcada con 3 estacas o señales de colores dependiendo de cada categoría: Roja, Azul, Amarilla, en ese orden siendo la roja la más lejana, la azul la más cercana y la amarilla la que indica el área de espera.

Estaca Roja: 45 metros máximo.

Estaca Azul: 35 metros máximo.

Estaca Amarilla: Espera.

Colocación y distancia de las estacas:

- a) Estarán colocadas de modo que sea posible tocarlas.
- b) No estorbarán al tirador en su postura.
- c) Permitirán la visibilidad del área vital de la figura 3“D”.
- d) La estaca amarilla es la que indica el área de espera. Todo tirador que esté esperando turno tendrá que permanecer detrás de la estaca donde podrá prepararse previo a su turno.
- e) No habrá posiciones obligatorias de tiro, aunque se permite que la colocación de la estaca obligue al tirador a disparar en diferente postura.

Para los tiros en declive se respetarán invariablemente, las distancias y posición de las estacas.

El área vital (11 o X, 10 y 8) estará libre de obstáculos considerando Arqueros altos, bajos, diestros y zurdos.

DESCRIPCION DEL ARCO POR CATEGORIA

Compuesto:

Arcos compuestos, estos podrán contar con todo su equipo habitual como mira de monopunto con scope o mira de pines, estabilizador, clarificador, lente de aumento y utilizar cualquier tipo de disparador.

Instintivo:

Arco instintivo, longbow o barebow, estos no deberán tener mira ni referencias, estabilizador ni contrapesos, sin “cliker” ni “kisser”, no podrá utilizar repisa elevada, sólo se podrá colocar en la ventana del arco un trozo de piel o material similar como repisa.

Recurvo:

Arco recurvos, estos podrán contar con todo su equipo habitual como mira, botón, estabilizador, y utilizar tab.



Asociación Deportiva Nacional de Tiro con Arco de Guatemala

CALIFICACIÓN

El torneo se dividirá en 2 días disparando 24 animales cada día, 2 flechas por turno. La puntuación final será la suma de los puntos obtenidos en ambos días de competencia.

GRUPOS O PATRULLA

Los grupos de tiradores SERAN DE 3 PERSONAS de la misma categoría, sin embargo podrá mezclarse tiradores de mira de pines y de mira de scope, así como en las patrullas intuitivos y recurvos.

Solo en casos de necesidad se podrán hacer grupos de 4 tiradores.

REGLAS DE ANOTACIÓN

Las tarjetas deberán ser llenadas con el número correspondiente a la puntuación en la casilla que corresponde ya sea 11, 10, 8, 5 o miss=0.

No se debe colocar X en lugar del número correspondiente.

Cada patrulla llevara 2 tablillas, en cada tablilla deberá contener el número de papeletas de anotación igual al número de participantes de la patrulla. Ambas tablillas con sus respectivas papeletas de anotación debidamente llenas deberán ser entregadas al final del recorrido.

Estas papeletas deberán de ser llenadas por diferentes arqueros quedando a discreción de la patrulla quienes sean los que anoten el valor de cada disparo.

Todo arquero que no entregue debidamente llenas y firmadas sus dos tarjetas quedara descalificado.

-El **cierre de inscripciones** para todos los arqueros será el 15 de noviembre de 2015.

LA COMPETENCIA

No se limita la cantidad de libras en el arco, el material con que estén construidas las flechas, ni el peso total de las mismas pero la velocidad de las flechas en todas las categorías será limitada a un máximo de 300 pps. (pies por segundo). Cuando alguien esté arriba de ésta velocidad deberá hacer correcciones a su equipo antes de empezar el recorrido, el medidor de velocidad estará disponible para los competidores antes de iniciar la competencia, para que revisen su velocidad con el medidor oficial.



Asociación Deportiva Nacional de Tiro con Arco de Guatemala

Todos los arqueros luego de la inscripción serán llamados a hacer la prueba de velocidad previo al inicio del torneo.

Se podrá revisar la velocidad de las flechas durante el recorrido por un juez.

Por razones de responsabilidad, si el aparato resulta dañado por el arquero, este tendrá que cubrir los gastos de reparación o sustitución.

No se podrá usar puntas o navajas de cacería sobre las figuras 3"D" ni las pacas de práctica; al que se sorprenda faltando a esta regla, será descalificado del torneo, y tendrá que cubrir la reparación del daño de los animales o pacas.

Los tiradores harán sus disparos de cada estaca en forma continua y lo más ágil posible.

Tiempo Para Tirar

Cuando el 1er tirador se ubique en la estaca de tiro tendrá 1 minuto para ver y analizar el tiro, después del minuto deberá disparar y debe retirarse de la estaca, el 2do tirador tendrá 1 minuto para realizar su disparo, y así los demás.

El control del tiempo del disparo deberá ser monitoreado o en forzado por los miembros del grupo. Si en dado caso se da un atraso recurrente por un arquero en el tiempo de disparo, el grupo debe solicitar la presencia del juez y que el de la sanción que a su criterio corresponda.

Las sanciones serán desde una amonestación verbal para la primera infracción hasta la suspensión del tirador infractor, del torneo.

Iniciará el recorrido el tirador que esté marcado en la primera columna de las tarjetas. Al llegar el grupo a la posición de tiro, el primer tirador se colocará en la estaca, hará sus cálculos, observaciones, modificaciones, etc., durante el tiempo antes estipulado; y hará su disparo. Mientras tanto los siguientes tiradores ya deberán estar preparándose para su tiro, tomando en cuenta que sólo tendrá 1 minuto cada tirador.

Se rotará el primer turno de los tiradores del grupo cada 8 animales. Pasando el que disparó de primero al tercero, el segundo a primero y el del último al segundo.

El arquero deberá tocar la estaca con cualquier parte de su cuerpo en el momento de cada disparo; los demás tiradores respetarán en silencio desde que el arquero toca la estaca hasta que termina.

Restricciones Durante el Recorrido

-El arquero que va a realizar su tiro, no podrá recibir ayuda de otro tirador. Ejemplo: Tapar el sol de la cara o mira, tapar el aire, etc.

-Si al arquero se le cae la flecha en el momento de estar en la estaca, al abrir o cerrar su arco, podrá realizar su tiro solamente si la flecha puede ser tocada con el arco sin que el arquero se despegue de la estaca de tiro.



Asociación Deportiva Nacional de Tiro con Arco de Guatemala

- Si se determina que sí se realiza el contacto, el arquero podrá acercarse a recoger su flecha y realizar su tiro.
- Si se determina que no se realiza el contacto, se contará como flecha disparada y por consiguiente se evaluará como cero puntos.
- Flecha disparada accidentalmente por descompostura del equipo, no se repetirá.

PUNTUACIONES

- 11 puntos
- 10 puntos
- 8 puntos
- 5 puntos
- Falla al animal 0 puntos
- Base de la figura y flecha disparada de estaca no correspondiente 0 puntos.
- Traspaso de la figura 3”D” a pesar de haber tocado el borde del animal, contará como cero puntos.
- Si existiera una discrepancia entre los miembros de la patrulla debe consultarse con un juez y la decisión de este es inapelable.
- Traspaso de la figura 3-D en el área vital: si un animal tiene muy dañada el área vital (10) y previamente al disparo el grupo lo especifica y los otros dos integrantes del grupo observan el tiro detenidamente con binoculares y coinciden en el punto y puntuación del disparo, se pondrá la puntuación que decida el grupo.
- Flecha no clavada, contará como cero puntos. Duda en la posición de la flecha, favorecerá al tirador.
- Flecha o parte de la flecha clavada de rebote, cuenta.
- Flecha que pegue en otra flecha y sea desviada, contará en donde se clave.
- Flecha que toca raya, cuenta puntuación superior.
- Robín Hood contará donde esta clavada la 1ª flecha.

Se permite el uso de binoculares, pero están prohibidos los que tengan integrados el sistema de “range finder”, los range finder están terminantemente prohibidos en todo el recorrido no se pueden portar ni siquiera para hacer revisiones posteriores. Después de tirar, el arquero no podrá utilizar sus binoculares desde la estaca de tiro, deberá retirarse inmediatamente de la estaca de tiro para darle paso al siguiente competidor y fuera de esta zona podrá utilizarlos nuevamente, el desacato a esta regla será motivo de amonestación verbal y si es recurrente de expulsión del torneo. En caso de las categorías - 12 deberá haber un juez (como autoridad moderadora), Nunca podrá el papá acompañar a el grupo, podrá estar presente durante la competencia pero siempre retirado una distancia mayor de 10 mt.



Asociación Deportiva Nacional de Tiro con Arco de Guatemala

Cuando un papá comente o asesore a su hijo en una distancia, automáticamente su hijo estará descalificado así como cualquier otro espectador afín al tirador.

SANCIONES GENERALES

- La decisión de un juez es inapelable en tema de sanciones.
- Si un juez tiene alguna duda al respecto de alguna sanción a imponer podrá consultar a otro juez para que juntos impongan la sanción adecuada.
- El tirador que ponga en riesgo a los demás tiradores, ya sea por descuido, negligencia o juego, serán descalificados del torneo. Así como aquel que cometa faltas de respeto hacia sus compañeros o miembros organizadores del evento.
- Se harán las anotaciones de los puntos antes de extraer las flechas y/o tocarlas, se mencionara la calificación anotada antes de retirarse del animal.
- Es obligación de los arqueros el chequeo de la anotación de sus puntuaciones en ambas papeletas.
- No se podrá tocar ninguna flecha antes de que se hayan hecho las anotaciones.
- La alteración intencional de las papeletas en sus puntuaciones se considerara una falta grave y expulsión automática del torneo al infractor.
- Dichas alteraciones deberán ser juzgadas por un juez.
- Queda terminante prohibido, comentar distancias y contar pazos.
- Los binoculares no podrán tener marcas distintas a las de fábrica que puedan ser utilizadas para determinar distancias. Si un juez o un competidor detecta esta anomalía y se demuestra el arquero quedara automáticamente fuera del evento.
- Queda prohibido cambiar estacas de lugar o figuras de su posición original.
- Prohibido llevar acompañantes en el recorrido, excepto a menores de 12 años.
- Queda prohibido saltarse el orden de figuras a seguir, sin la autorización correspondiente de un juez,
- Prohibido cambiar el recorrido del campo.
- Prohibido el uso de teléfonos celulares.

FALLA DE EQUIPO

- El tirador tendrá 15 minutos para reparar la falla, después de ese tiempo no podrá reingresar al recorrido.



Asociación Deportiva Nacional de Tiro con Arco de Guatemala

- El grupo al que pertenece el tirador con la descompostura, deberá esperar a que se intente la reparación en el tiempo antes mencionado, dejando pasar a los grupos que vienen detrás.
- El arquero tendrá la oportunidad de tirar 1 flecha en una figura que ya se haya tirado anteriormente, esto para realinear o revisar su arco solamente.

EMPATE

Cuando exista un empate en puntuaciones se disparara desde el mismo lugar una flecha por cada uno de los arqueros en empate a un mismo animal y ganara la flecha que más cerca esté de la X.

La ausencia de uno de los arqueros al desempate hará ganador automáticamente al otro.

