



II TORNEO MEDIEVAL CIUDAD DE URCI



Es todo un honor para nosotros poder volver a invitaros a la que será nuestra II edición de nuestro Torneo Medieval de Tiro con Arco.

Después del éxito obtenido en nuestra 1ª edición el año pasado nuestra antigua “Ciudad de Urci”, Ahora Ciudad de Águilas, volverá a dar un salto hacia atrás en el tiempo con este emocionante y divertido torneo. Siempre basado en pruebas de Tiro con Arco que practicaban en los Torneos de la edad media y renacimiento.

Desde el corazón, esperamos poder contar con la participación de todos vosotros pasándolo en grande emulando algunos de los juegos de la arquería tradicional y medieval.

Atentamente,
Salvador José Martínez García.
Presidente del Club Ciudad de Águilas de Tiro con Arco.



Club de Tiro con Arco Ciudad de Águilas
Cp 30880 e-mail arcoaguilas@yahoo.es

Avda Vicenta Ruano s/n Tfn- 626 79 79 60

II TORNEO MEDIEVAL CIUDAD DE URCI

Día :

Sábado 30 de Julio de 2011.

Lugar:

Polideportivo Municipal de Águilas. (Murcia)

Programa:

19:15 Recepción, acreditación y concentración de los participantes.

20:00 - 20:30 Comienzo de la competición, 1º Juego puntuable. “La manzana de Guillermo Tell”

20:35 – 21:05 2ª Juego puntuable. “Asalto al Castillo”

21:10 – 21:45 3ª Juego puntuable. “Las Andanadas”

21:50 – 22:30 4º Juego puntuable. “La suerte del cazador”

22:35 Cena de convivencia y entrega de trofeos.

Nota: Este es un horario provisional, pudiendo sufrir modificaciones por diversos motivos, cualquier cambio se notificará el mismo día a todos los participantes.

Inscripciones y Cuotas:

La inscripción para este Torneo quedará abierta desde la recepción de esta circular hasta el próximo día 28 de Julio a las 19:00.

Para inscribirse es necesario hacerlo mediante correo electrónico a la dirección del club arcoaguilas@yahoo.es añadiendo los siguientes datos:

Nombre completo

Nº de licencia (Regional o Nacional)

Club al que pertenece.

Si se es mayor o menor de 14 años.

Nº de personas que cenarán (incluidos acompañantes)

En caso de no poder realizar la inscripción por este medio los interesados pueden hacerlo telefónicamente al los siguientes números de teléfono:

Salva Martínez: 626 79 79 60

Juan Ramos: 626 07 03 51

Dichos números quedarán abiertos para resolver cualquier duda que pueda surgir.

La cuota de inscripción para el Torneo será de **12 €** En este precio viene incluida la participación en el Torneo y la cena de convivencia. (el importe del Torneo se pagará en la revisión)

Para los familiares y acompañantes de los arqueros que deseen acompañarnos en la cena tendrán que abonar la cantidad de **5 €**

Categorías y Divisiones:

Solo se tendrán en cuenta dos Categorías:

Damas y Caballeros arqueros: para los arqueros de 14 años en adelante.

Doncellas y Escuderos: para los arqueros menores de 14 años.

La División será mixta para ambas Categorías.

REGLAMENTO DEL TORNEO

Arcos

Como todos saben, el Arco Medieval Europeo por excelencia es el Long Bow, pero como queremos sumar la mayor participación de arqueros al Torneo se podrá participar con los siguientes tipos de arcos:

- Long Bow (cualquier tipo y modelo)
- Recurvado Tradicional (cualquier tipo y modelo)
- Recurvado Desnudo (es decir, sin ningún tipo de adicionales)

Lamentablemente no se podrán utilizar arcos compuestos, pero el Club Ciudad de Águilas proveerá de Arcos de madera de iniciación a todos aquellos arqueros que no posean Arco y quieran participar. Para utilizar estos Arcos se deberá solicitar previamente al correo electrónico del club, ya que su nº es limitado. Los arqueros que se decidan por utilizar un Arco Desnudo deben saber que no será permitido ningún objeto mas que el reposa flechas (no se permitirá ningún tipo de peso, botón de presión etc...)

Todos los arqueros independientemente del Arco que escojan participarán como una misma modalidad. En caso de “empate” en el recuento final de puntos, se decidirá la victoria de un Arquero que utilice Arco y flechas de madera sobre el que no lo haga.

Flechas

No habrá restricciones con respecto al material. Pudiendo ser estas de Bambú, Madera, Aluminio, Carbono o aleación. Las flechas que se utilicen tendrán que ser todas iguales y estar todas marcadas con las iniciales del arquero o con su nº de licencia. Las plumas podrán ser o no naturales. No estarán permitidas las puntas de flechas medievales o de caza.

Vestuario

El torneo medieval de Tiro con Arco nace de la necesidad de hacer una retrospectiva del mundo del Tiro con Arco, para recoger aquellas pruebas que otros arqueros de épocas pasadas realizaban para medir su fuerza y su destreza. Es por ello que será **obligatorio** el uso de vestuario típico de la época medieval y/o renacentista de cualquier cultura.(Europea, Asiática, Árabe etc...)

En ningún caso se permitirán complementos anacrónicos durante la competición, como relojes de pulsera, gafas de sol, elementos electrónicos, prismáticos etc....

El uso de complementos tales como dagas, cuchillos, espadas y/o similares estarán siempre envainados en sus correspondientes vainas o sus filos y/o puntas estarán

constantemente protegidos. En ningún momento del evento ni bajo ninguna circunstancia, se podrá hacer uso de ellos.

La organización del evento agradecería (no siendo obligatorio) que los acompañantes de los arqueros participantes también vengan disfrazados. Con el objetivo de recrear mejor un ambiente medieval entre todos los asistentes. (El Polideportivo dispondrá vestuarios).

Torneo

El Torneo constará de 4 juegos puntuables.

Todos los arqueros tendrán la obligación de realizar la totalidad de los juegos, por lo tanto, no habrá eliminaciones antes de terminar el Torneo.

Las clasificaciones finales de los arqueros se decidirá por la suma de los puntos obtenidos en los 4 juegos del Torneo. Para ello el club dispondrá de una pizarra grande donde se podrán ir viendo las puntuaciones obtenidas a lo largo del Torneo.

El Torneo contará con la participación de tres “Moderadores”, los cuales harán las funciones de arbitraje, incluida la revisión del material y supervisión de las licencias.

Se advertirá la posibilidad de abandonar la competición al participante que transgreda alguna norma del Torneo una única vez. En caso de insistir en transgredir las normas, será expulsado de la competición.

Cualquier acción u omisión que vulnere la seguridad en el Torneo será motivo de expulsión directa de la competición.

Queda prohibida la entrada de animales al Torneo, incluso de aquellos que guarden relación con el Medioevo (como gallináceas, rapaces, rumiantes etc...) (“los arqueros considerados como “animales” sí pueden entrar”).

Los Juegos

Los juegos son los siguientes:

Primer juego puntuable.- “La manzana de Guillermo Tell”.

Segundo juego puntuable.- “Asalto al castillo”.

Tercer juego puntuable.- “Las andanadas”.

Cuarto juego puntuable.- “La suerte del cazador”.

“LA MANZANA DE GUILLERMO TELL”

“Según las leyendas, Tell era un habitante de Bürglen (pueblo del cantón suizo de Uri), famoso por su puntería, de finales del siglo XIII y principios del XIV.

Cierto día en el que Guillermo Tell, que hasta entonces no había desarrollado ninguna actividad política, pasaba por la plaza mayor de Altdorf acompañado por su hijo. Rehusó inclinarse en señal de respeto ante el sombrero instalado en la plaza simbolizando al soberano de la Casa de Habsburgo. Ante tal muestra de rebeldía ante su legítimo señor, el gobernador de Altdorf, Hermann Gessler, presentado como un individuo colérico y

sanguinario, detuvo a Tell. Habiendo llegado a sus oídos noticia de su fama, le obligó a disparar una flecha contra una manzana colocada sobre la cabeza de su propio hijo, el cual fue situado a 80 pasos de distancia. Si Tell acertaba, sería librado de cualquier cargo. Si no lo hacía, sería condenado a muerte.”

Los arqueros participantes deberán disparar sus flechas a una diana con forma de manzana, situada esta sobre una silueta que hará las veces del niño de Guillermo Tell.

Tan solo habrá una ronda de disparo en este juego, y los arqueros tendrán la opción de disparar desde una hasta tres flechas, sabiendo que:

1º La distancia será desconocida.

2º La Manzana tendrá tres áreas puntuables, con 3 puntos en el aro central, 2 puntos en el del medio, y 1 punto en la última área.

3º Se restará 1 punto por cada flecha fallida, es decir, si no se da ni al niño ni a la manzana.

4º Se restarán 3 puntos por cada flecha que impacte a la silueta del niño.

“ASALTO AL CASTILLO”

“ Es una técnica muy antigua que simula uno de los entrenamientos que recibían los soldados arqueros en la edad media. Representa a un castillo sitiado, en cuyo interior o exterior permanece una tropa de soldados enemigos. En este juego cobran gran importancia la intuición y la precisión, ya que los muros del castillo teóricamente no nos dejarían ver la ubicación exacta del enemigo.”

Se recreará un muro de castillo (frontal) de unos tres metros de alto y diez de largo, y un área que representará los laterales y el muro posterior del castillo. Esta área tendrá una dimensión de 10 metros x 20 metros.

Los arqueros participantes en este juego dispararán 3 rondas de 4 flechas cada una. Se tendrá un tiempo máximo de 2 minutos para disparar las 4 flechas. La línea de tiro estará a una distancia de 30 metros del muro y 40 metros de los escudos enemigos. Para esto se apostarán tras el muro unos diez parapetos de foam con dianas de campo de 80 cm, que simularán los escudos de los soldados enemigos.

Por cada flecha clavada en la diana se obtendrán 3 puntos, 1 punto por cada flecha clavada en el foam, 0 puntos por cada flecha que caiga fuera.

Estará terminantemente prohibido tocar o recoger las flechas hasta que los moderadores hayan cantado esas flechas, y serán estos los que retiren las flechas que estén clavadas con puntos. Las flechas que caigan fuera de dicha área si pueden ser recogidas por sus dueños.

Las flechas que no se claven serán puntuadas en la zona que señale la punta de la flecha.

“LAS ANDANADAS”

“Andanada de flechas: En la antigüedad, agrupación de proyectiles (flechas) que los arqueros o ballesteros de un ejército disparaban a un objetivo común bajo la orden de un capitán de artillería. Estas órdenes de disparo masivo tenían como objetivo diezmar a las tropas de arqueros enemigas, o bien, diezmar el número de soldados de infantería o caballería cuando el ejército enemigo declaraba una carga.”

Se dispondrán para este juego varias dianas de 80 cm a **35 metros de distancia (1ª ronda)**, **30 metros de distancia (2ª ronda)**, y **25 metros de distancia (3ª ronda)**, que harán las veces de un ejército enemigo que se acerca y carga contra nosotros.

Los arqueros dispararán 3 rondas de 3 flechas cada una, eso sí, lo harán bajo la orden de uno de nuestros Moderadores a la orden de: **preparen, apunten.....Suelten!!**

Preparen: Los arqueros pueden colocar las flechas en el arco, pero el arco sigue mirando hacia abajo y sin tensar.

Apunten: Los arqueros apuntarán a la diana que estimen mejor y tensarán sus arcos.

Suelten!!: Los arqueros dispararán sus flechas.

La puntuación en este juego se resuelve sumando la puntuación total de las 9 flechas (del 1 al 6, que es lo que marcan las dianas de campo de 80 cm.)

Se penalizará al arquero que dispare con un retardo de más de 3 segundos después de la orden de tiro con la flecha de más valor.

“LA SUERTE DEL CAZADOR”

“La edad media fue probablemente la edad dorada para la caza, ya que en sus numerosos bosques y llanuras abundaban animales salvajes de gran tamaño cuya carne podría alimentar a una familia del Medievo durante semanas. Caballos salvajes, Uros, Ciervos, Jabalíes y otras muchas piezas adornaban constantemente las mesas de los grandes y pequeños banquetes.

El cazador arquero del Medievo se acercaba muy sigilosamente a su presa mientras pastaba o dormía, siempre con el arco cargado, sabiendo que si erraba la primera flecha le resultaría muy difícil cargar y disparar una segunda.”

Los arqueros del Torneo tendrán que disparar a un Jabalí (3D) que se ha dado a la fuga tras teóricamente fallar la 1ª flecha.

En esta prueba habrá una sola ronda de disparo, donde los arqueros se pondrán en línea de tiro de cinco en cinco. El Jabalí saldrá desde unos matorrales ficticios, recorrerá paralelamente (en frente de los arqueros) unos 20 - 25 metros y se volverá a esconder. **Los arqueros se colocarán en la línea de tiro con una flecha cargada y otras 2 en el carcaj, las cuales dispararán al Jabalí “si les da tiempo”.**

Las puntuaciones para este juego se resuelven así:

5 puntos.- para las flechas que impacten en zona vital (corazón o pulmón)

2 puntos.- para las flechas que impacten en el resto del animal.

0 puntos.- para las flechas que no impacten en el Jabalí.

Los Trofeos

Campeón del Torneo.- **Trofeo Águila, Paletilla e inscripción en la bandeja de Campeones Medievales.**

Subcampeón.- **Trofeo Águila y un queso.**

Tercer clasificado.- **Trofeo Águila y un chorizo.**

Mejor Disfraz Medieval de la noche.- **Trofeo.** para este trofeo participarán también los acompañantes que vengan disfrazados, los 3 Moderadores harán las veces de Jurado. (“se admiten sobornos”)

“Si lloras por lo que no tienes, no podrás sonreír por lo que te rodea” “anímate y ven”.

Hospedaje en Águilas

A continuación facilitamos información para los interesados en hospedarse este fin de semana en Águilas:

Hotel Don Juan Spa y Resort ****

Dirección: Avda. Puerto Deportivo, 1.- Playa de Poniente- 30880 Águilas (Murcia)

Teléfono: 968 493 493. Fax: 968 41 49 49. <http://www.hotelpuertojuanmontiel.com>
reservas@hotelpuertojuanmontiel.com

Hotel el Paso ***

C/ Cartagena nº13, Teléfono 968 44 71 25 / 968 44 71 26

Fax.- 968 44 71 27

Hotel Don Miguel ****

Las Zurraderas 116. Paraje las Canteras sn 30880 Águilas

Teléfono.- 968 449 265

Hotel Carlos III ***

C/REY CARLOS III, 22 30880 AGUILAS

Teléfono: 968-411650 Fax: 968-411658 E-mail: correo@hotelcarlosiii.com

Hotel el Paraiso **

Ctra, Cabo de Cope s/n 30889 Calabardina - Aguilas Murcia Tlf y fax: 968419444

Hotel Madrid **

Plaza Robles Vives, 4 E-30880 ÁGUILAS (Murcia)

Telefono: 968 411 109 Fax: 968 413 919

Apartamentos Águilas de los Collados

Carretera de Águilas a Calabardina (de nueva construcción)

Urb. Los Collados parcela 26, Teléfono 968 41 91 00.

Como llegar hasta Águilas:



