



## **Normas TORNEO POR EQUIPOS:**

- El numero máximo de equipos será de 32. Ocho (8) por zona. En la zona de Aire libre siempre habrá una calle vacía.
- Pero por exigencia de la distribución, solo puede haber un máximo de 8 equipos por modalidad. Osea 8 ACO, 8 REC, 8 ADE, 8 <14 y 8 TRA, y el total no debe pasar de 32 equipos, que se irán distribuyendo en el campo, hasta completarlo. Por lo que a la hora de inscripción, se inscriben por orden de fecha, hasta completar el campo. En la zona de Aire Libre solo pueden estar 8 equipos a la vez, para que cuando cambien a la siguiente, ocupen los 4 calles.
- Los equipos tiene que estar formados por 3 arqueros.
- El equipo puede estar formado por distintos arcos, y distintos clubes.
- Las categorías en las que pueden inscribirse los equipos será: Poleas, Recurvo, Desnudo, Tradicional, o <14.
- La categoría en la que se inscribirá será la del arco de mayor nivel de precisión. (Orden de precisión: Poleas, Recurvo, Desnudo y Tradicional). Los menores de 14, se agrupan en equipos sin distinción de arco.
- Ejemplo: Un equipo integrado por 2 Recurvo y 1 Tradicionales, se inscribirá en la categoría : Recurvo.
- Todos los componentes serán de la misma división, permitiéndose solo un (1) arquero de una división inferior a la de inscripción.
- Se realizaran X entradas ,de las que un cuarto serán de cada tipo de competición, Aire libre, Campo, 3D y velocidad.
- Las distancias y dianas serán las específicas de Aire Libre, Campo , y 3D.
- El capitán de cada equipo decidirá que tres (3) arqueros participan en cada entrada.
- Se hará lo posible para que todos los arqueros del equipo tiren el mismo numero de flechas en la competición, o que al menos todos los arqueros del equipo tiren un tipo de competición (Aire,campo,3d) completa.
- Inscripciones: Se fijara un precio, para el equipo de 3, y una reducción para el cuarto y quinto arquero
- Se formara un fondo de arqueros sin equipo, para formar el equipo por la organización.



## DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN

- Los 3 arqueros seleccionados por el capitán del equipo, tiraran
  - Aire Libre:** cada uno dos (2) flechas sobre la misma diana de forma continua o alternativa. (como decida el equipo).
  - Campo:** Cada uno dos (2) flecha, sobre la misma diana
  - 3D :** Cada uno, dos (2) flecha, sobre la misma diana.
  - Velocidad:** Cada uno dos (2) flechas, según normas de este grupo.
- Cada entrada se dispondrá de 2 minutos, para tirar las flechas del equipo.
- En la segunda vuelta A y B intercambian el puestos. Así en 3D, tiraran a las mismas dianas, ya que son distintas.
- En el caso de campo las distancias serán todas conocidas.
- En la zona de **Aire Libre, se realizaran 4 entradas sobre la misma diana**, que será la de la modalidad correspondiente. En las zonas de Campo ,3D y velocidad, después de cada entrada el quipo se desplazara un puesto, para tirar la siguiente propuesta, y al llegar a la ultima , pasara a la primera hasta completar las 4 entradas..
- Las puntuaciones se anotaran según el tipo de diana.
- Se montaran dianas para las modalidades que al menos haya 2 equipos en competición.
- En los puestos que corresponda diana de 40, se pondrán 2 o 4, una por equipo A,B,C o D.
- En el puesto de diana triple vertical (2), se colocaran 2 o 4, una por equipo, A,B,C o D. Cada equipo tirara todas sus flechas a la misma Triple Vertical, de tal forma que **al finalizar la entrada, debe haber las mismas flechas en cada diana de la Triple Vertical correspondiente al equipo.**



## **ZONA VELOCIDAD ( calles 6,7,8 y 9)**

### **Calle 6: BALANCÍN**

- En esta calle se dispone de un balancín con 4 dianas de 20cm, en el lado izquierdo (A) para el equipo 1, 4 dianas de 20cm en el lado derecho (B) para el equipo 2, y 4 dianas de 20 cm en el centro, para los dos equipos.
- Cada equipo empieza tirando, los dos primeros tiradores, a las dianas del lado que le corresponde. Si consiguen puntuar en las 4 dianas, el tercer arquero del equipo puede tirar a las del centro. Solo puede tirar al centro el tercer arquero, y una vez los otros dos hayan puntuado en cada diana de su lado. En el caso de fallar alguna diana de su lado, el tercer arquero debe primero completar ese lado, antes de tirar al centro.
- Si el equipo, puntúa las 4 dianas de su lado, y las que consiga en el centro.

### **Calle 7: Figura en movimiento**

Cada arquero dispara 1 flecha ( el equipo 3).

### **Calle 8: BOLOS**

- Cada arquero dispara 2 flechas.
- En esta calle, se dispone de 4 dianas a izquierda (A), para equipo 1, 4 dianas a derecha (B) para equipo 2, y 2 en el centro para los dos equipos.
- Las dianas se ocultan a medida que se les golpea.
- El equipo de la izquierda,, los dos primeros tiradores, deben tirar a las 4 dianas de la izquierda, y solo cuando han completado las 4, el tercer componente del equipo puede tirar a las dos centrales.
- Si los dos primeros arqueros fallan alguna diana, el tercer arquero tiene que completar las 4, antes de poder tirar a las centrales.

### **Calle 9: Figura en movimiento**

- Cada arquero dispara 1 flecha (en total 3 el equipo).



**DISTRIBUCIÓN DEL CAMPO DE TIRO**

	122	122	122	80	80	20		20		80	60	40	20				
70m																	
50m																	
40m																	
35m																	
30m																	
25m																	
20m																	
15m																	
10m							XX		XX								
Desconocida max. 25m																	
División	REC	<14	ADE	ACO	TRA												
Calles	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17
	Aire Libre					Velocidad				Campo				3D			



### **COMPETICIÓN CON 1 SOLA LINEA DE TIRO**

**Aire Libre:** Tiran a la diana correspondiente a su arco, Recurvo 70m,<14 30m, Poleas 50m, Desnudo 50 m, Tradicional 30 m (ARI y ALO a diana de 80 completa).

**Velocidad:** Hasta 2 equipos por diana. Después de cada entrada se avanza una diana. Hasta completar las dianas de la zona de Velocidad. Los equipos que están en la ultima diana , pasan a la 1ª de Velocidad, hasta completar las dianas de Velocidad.

**Campo:** Hasta 2 equipos por diana. Después de cada entrada se avanza una diana. Hasta completar las de campo. Los equipos que están en la ultima diana , pasan a la 1ª de campo, hasta completar las dianas de campo.

**3D:** Hasta 2 equipos por diana Después de cada entrada se avanza una diana. Hasta completar las de 3D. Los equipos que están en la ultima diana , pasan a la 1ª de 3D, hasta completar las dianas de 3D.

Una vez completadas las dianas de 3D , se pasa a la zona de Aire Libre, ocupando cada equipo la diana y distancia correspondiente a su división.

En la segunda vuelta se intercambian las posiciones A y B, para así tirar a todas las dianas en igualdad de condiciones.