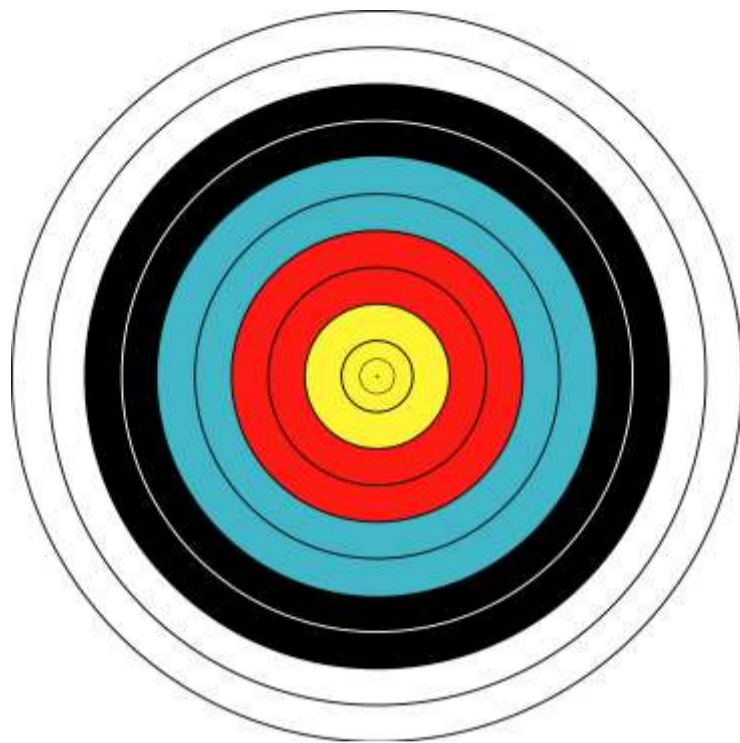


## MODALIDAD DEL TORNEO DE TIRO CON ARCO TIPO “INDOOR”

Se lanzarán 3 flechas por ronda desde una distancia de 12 metros o 18 metros. Al comenzar el torneo, se realizarán 3 rondas de práctica, las cuales no se contarán, luego se tirarán 20 rondas en total divididas en 2 tandas de 10 rondas cada una (más las eliminatorias individual o por equipo, según el torneo). Los puntajes que podrán obtener las flechas oscilan entre el 1 y el 10 o entre 6 y 10 contando desde afuera hacia adentro de la diana (según sea la diana en la que se tire).



Cada tirador tendrá un tiempo de 2 (dos) minutos por ronda (como máximo) para lanzar las 3 flechas. El total de los tiradores participantes del torneo se dividirán en 2 Grupos: AB y CD, estos grupos tirarán alternadamente, en la primera ronda.

Por ejemplo: tirará primero AB y luego CD, en la segunda ronda tirará primero CD y luego AB y así sucesivamente. Y se retiran las flechas de las dianas una vez que los dos grupos hayan concluido sus tiros.

Los arqueros, una vez que se da la señal sonora de finalización de la ronda irán “caminando” hacia la diana asignada a cada uno, para anotar en la planilla el puntaje obtenido. No podrán estar asignados a cada parapeto más de 4 (cuatro) tiradores, es decir, 2 por grupo.

### EL VALOR DE LAS FLECHAS

La flecha lanzada correctamente tendrá el valor del sector de la diana donde haya impactado, pero si esta impacta sobre una línea divisoria entre dos puntajes diferentes o entre dos colores diferentes, el puntaje que se le otorgará a la flecha será el del sector más alto (Por ejemplo: si la flecha impacta en la línea que divide el 7 y el 8 el puntaje que se le dará a la flecha será 8; si la flecha impacta en la línea que divide el 1 con el exterior de la diana el puntaje será 1).

Si una flecha rebotase o después de clavar en la diana se cayera por cualquier motivo, el puntaje de esa flecha se podrá hacer valer de estas dos formas:

- Si en la diana están debidamente marcados todos los orificios en donde las flechas impactaron, y se divisa claramente donde es que la flecha en discusión impactó.
- Si no se puede divisar donde impactó la flecha, esa flecha contará como 0 (cero) y en la planilla se anotará con una “M”.

Si una flecha impacta fuera de la diana asignada al tirador, o en una diana que no le fue asignada contará como 0 (cero) y se anotará en la planilla como M.

Si la diana está muy dañada y la flecha quedó clavada en la contención, se dibujará una línea imaginaria para ver qué puntaje se le da a esa flecha.

Si una flecha impacta en la diana y queda colgando en esta o queda severamente inclinada, corriendo el riesgo de que otra flecha pueda impactar sobre ella, esa diana cesará la ronda, y recuperará las flechas no lanzadas al final de la tanda correspondiente.

Si el tirador ve que la diana está muy dañada puede y tiene el derecho a pedir su recambio al terminar la ronda.

## FLECHA CORRECTAMENTE LANZADA

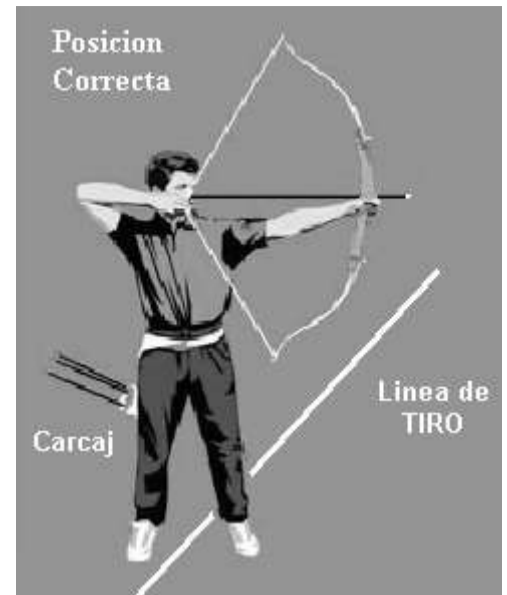
El tirador lanza la flecha en el turno que le corresponde y en el momento en que el juez de línea lo indica, teniendo un pie a cada lado de la línea de tiro.

**NOTA:** Si una flecha cae del carcaj o del arco o es mal lanzada y ésta cuando cae al piso queda ubicada a ambos lados de la "línea de flecha caída" podrá ser recuperada, de lo contrario si al caer queda del lado de la línea que da hacia las contención NO se podrá recuperar y se le dará el puntaje de 0 (cero) y en la planilla se lo anotara como M. Por ningún motivo se podrá volver a tirar una flecha salvo en las circunstancias antes mencionadas.

El tirador podrá cambiar de flechas durante el tiempo que tiene para realizar la ronda de tiro.

El tirador no podrá tirar mas de 3 flechas por ronda.

El tirador no puede sacar ni tocar la o las flechas antes de que el tanteador o scorer fiscalice y anote los puntos de todas las flechas que impactaron en la diana. De lo contrario la flecha que es tocada o retirada antes de esto será marcada como M.



## COMO SE DEBE ANOTAR EN LA PLANILLA DE TANTEO

	PUNTAJE			S/Total	Total	Imp.	10's	9's
	1	2	3					
1	9	7	3	19		3	-	1
2	10	6	M	16	35	2	1	-
3	10	4						
4								

**Fig. 1**

**NOTA:** Este es solo un pedazo de la planilla de tanteo.

El puntaje de las flechas se deberán anotar de mayor a menor en los 3 casilleros de puntaje.

Ejemplo 1: si las flechas lanzadas en la primera ronda fueron 9, 3 y 7 se anotaran de mayor a menor como se muestra en la fig.1

Ejemplo 2: si las flechas lanzadas en la segunda ronda fueron 10, 6, y una flecha impacto fuera de la diana se anotara como se muestra en la fig.1

Ejemplo 3: si las flechas lanzadas en la tercera ronda fueron 10, 4 y una de las flechas debe ser recuperada, se anotaran con lápiz (o a un costado del casillero) los tantos verificados hasta que la flecha sea recuperada.

Imp. : cantidad de impactos en la diana en esa ronda

10's : cantidad de flechas impactadas en el 10 en esa ronda

9's : cantidad de flechas impactadas en el 9 en esa ronda

## EMPATE

Si hay empate entre tiradores que se disputan 1º, 2º o 3º puesto se realizar rondas de muerte súbita, cada arquero lanzara una flecha y el que obtenga el resultado mas alto ganara

Si hay empate entre tiradores que se disputan puestos mas bajos se desempata primero con el numero de impactos luego con el numero de 10's , luego con el numero de 9's y por ultimo se lanzara una moneda.

