



Club de Tiro con Arco Ciudad de Águilas  
Cp 30880 e-mail [arcoaguilas@yahoo.es](mailto:arcoaguilas@yahoo.es)

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

# I TORNEO MEDIEVAL CIUDAD DE URCI

**Día :**

**21 de Agosto de 2010.**

**Lugar:**

**Polideportivo Municipal de Águilas.**

**Programa:**

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

**20:00 - 20:30** Comienzo de la competición, 1ª Prueba clasificatoria.

**20:35 – 21:05** 2ª Prueba clasificatoria.

**21:10 – 21:45** 3ª Prueba clasificatoria.

**21:50 – 22:30** Gran final.

**22:35** Cena de hermanamiento 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 18 de Agosto a las 23:00.

Para inscribirse es necesario hacerlo mediante correo electrónico a la dirección del club [arcoaguilas@yahoo.es](mailto: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 **15 € para arqueros de 14 años en adelante y de 10 € para arqueros menores de 14 años**. En este precio viene incluida la participación en el Torneo y la cena de hermanamiento. (el importe del Torneo se pagará en la revisión )

Para los familiares y acompañantes de los arqueros que deseen acompañarnos a 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.

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 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 Olímpico (sin ningún tipo de adicionales, es decir, Arco Desnudo)

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 reposaflechas (no se permitirá ningún tipo de peso, botón de presión etc..)

**Todos los arqueros independientemente del Arco que escojan para competir estarán dentro de la misma modalidad. En caso de “empate” a puntos en alguna de las pruebas clasificatorias o de la gran final, se decidirá la victoria de un Arco Recurvo Tradicional o Long Bow sobre un Arco Desnudo con Reposaflechas.**

## 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, tres juegos clasificatorios y la gran final.

De cada uno de los juegos clasificatorios saldrán 3 finalistas para competir en la gran final, la cual obviamente constará de 9 finalistas.

Cualquier arquero que se clasifique para la final en alguno de los juegos clasificatorios podrá seguir disfrutando del resto de juegos de la competición, eso sí, no contando su posición en estos, ya que estaría clasificado anteriormente.

El Torneo contará con la participación de tres “Moderadores”, los cuales harán las funciones de arbitraje en el Torneo, 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 clasificatorio.- “El niño de Guillermo Tell”.

Segundo juego clasificatorio.- “El castillo sitiado”.

Tercer juego clasificatorio.- “Las andanadas”.

La gran final.- “El duelo”.

### “EL NIÑO 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 su 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 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.

### “EL CASTILLO SITIADO”

*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 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 2 rondas de 6 flechas cada una. Se tendrá un tiempo máximo de 3 minutos para disparar las 6 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 y -1 punto por cada flecha que caiga fuera del área del castillo.

Estará terminantemente prohibido tocar o recoger las flechas hasta que los moderadores hayan cantado esas flechas, y serán estos los que retiren las flechas del área que conforma el castillo. 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 enemigos, 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, que harán las veces de un ejército enemigo que 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.)

“EL DUELO”

El duelo será la gran final, en ella participarán los 3 finalistas de cada uno de los juegos anteriores.

Se dispondrá para este juego 1 diana por cada 3 finalistas. Los arqueros se enfrentarán a sus compañeros de diana de la siguiente forma:

Los arqueros realizarán una ronda de tres flechas a una diana de 80 cm dispuesta a 25 metros de distancia.

En esta 1ª ronda quedará eliminado el arquero de cada diana que menos puntos haya hecho. (Las flechas clavadas fuera de la diana tendrán un contador de -1 en todas las rondas)

**En la 2ª ronda**, una vez eliminados 3 arqueros, se realizará de la misma forma que la anterior (con 6 arqueros y dos dianas) pero a 35 metros de distancia.

**En la 3ª ronda** solo quedarán 4 arqueros y una diana a 45 metros de distancia. (tirarán como AB y CD. Se eliminarán las dos peores puntuaciones, quedando estos ya como 3º y 4º del Torneo.

**La 4ª ronda** será la decisiva para determinar quién será el Campeón y el Subcampeón del Torneo, y también se hará a 45 metros de distancia.

## **Los Trofeos**

Campeón del Torneo.- Trofeo Águila Real.

Subcampeón.- Trofeo.

Tercer clasificado.- Trofeo.

Cuarto clasificado.- Trofeo.