

JUEGO DE CAMPO: RESUMEN DE REGLAS 2018

Clasificación: 2 Rondas de 12 blancos cada una, 3 flechas 3 minutos. Patrullas de no más de cuatro arqueros ni menos de tres.

- 1° vuelta distancias desconocidas (12 blancos)
- 2° vuelta distancias conocidas (12 blancos)

Si se disparan las dos rondas en distintos recorridos se puede tirar primero la ronda de distancias conocidas y luego la de desconocidas.

Individuales:

- La ronda de eliminación consiste en una serie de encuentros de seis blancos con distancias conocidas de tres (3) flechas en dos (2) minutos, por grupos. Los atletas clasificados en la posición 1 y 2 tomarán automáticamente un lugar en la semifinal. Los atletas desde el puesto 3 al 22 formarán 4 grupos de 5 atletas y dispararán para las 2 posiciones restantes de la semifinal.

Grupo A	Grupo B	Grupo C	Grupo D
3	5	4	6
10	8	9	7
11	13	12	14
18	16	17	15
19	21	20	22

- El primer partido en cada grupo será entre los dos arqueros de menor ranking clasificatorio en el grupo. El arquero con la puntuación más alta al final de los seis blancos avanza a la siguiente ronda y disparará contra el próximo atleta del grupo.

GRUPO A	19 vs 18	(18) vs 11	(11) vs 10	(10) vs 3
GRUPO B	21 vs 16	(16) vs 13	(13) vs 8	(8) vs 5
GRUPO C	20 vs 17	(17) vs 12	(12) vs 9	(9) vs 4
GRUPO D	22 vs 15	(15) vs 14	(14) vs 7	(7) vs 6

- El ganador del Grupo A disparará contra el ganador del Grupo B y el ganador del Grupo C disparará contra el ganador del Grupo D para ingresar a las semifinales. Se disparará una serie de encuentros de seis blancos de tres (3) flechas en dos (2) minutos con distancias conocidas.

- Las rondas de finales en las que los cuatro atletas disparan dos partidos (las semifinales y las finales de medallas) que constan de cuatro blancos con distancias conocidas cada uno, tres (3) flechas por blanco en un tiempo de dos (2) minutos.
- En las semifinales, el ganador del grupo AB tira contra el atleta clasificado en el puesto 2, y el ganador del grupo CD disparará contra el atleta clasificado en el número 1.
- Los ganadores compiten por la Medalla de Oro y el otros por la Medalla de Bronce. En las semifinales, si los atletas disparan en un grupo de cuatro, el par compuesto por los atletas AB y 2 dispararán primero y, el otro par, CD y 1, dispararán segundo en todos los blancos. En las finales de medallas, los atletas que compiten por la Medalla de Bronce dispararán primero, seguidos por quienes compiten por la Medalla de Oro, en todos los blancos. En la ronda final, el atleta mejor clasificado disparará desde la posición de disparo a la izquierda.

Equipos: Recurvo + Compuesto + Raso

- Los ocho mejores equipos dispararán los encuentros de cuartos de final.
- Los ganadores de cada partido prosiguen a la ronda de finales del equipo.
- Las Rondas de Finales de Equipos consisten en los cuatro equipos clasificados (semifinales) en cada clase, integrados por un atleta de cada división.
- Los equipos ganadores pasan al partido por la Medalla de Oro y los otros equipos pasan al partido por la Medalla de Bronce (Finales de la medalla).
- En el primer blanco, el equipo mejor rankeado decide quién comenzará a disparar. A partir de entonces, el equipo con el puntaje acumulado inferior disparará primero al siguiente blanco y, si los equipos están empatados, entonces el equipo que comenzó el partido disparará primero.
- En cada partido de cuartos de final, semifinales y finales por medalla se disparan sobre cuatro (4) blancos con distancias conocidas de tres (3) flechas en un tiempo de dos (2) minutos con distancias conocidas. Cada atleta tira una flecha por blanco desde la estaca de su división.

Distancias

DISTANCIAS DESCONOCIDAS (se ubican las estacas entre las dist. mín y máx.)				
Blanco	NARANJA	AMARILLA	AZUL	ROJA
3x20 cm	5-7	5-10	5-10	10-15
3x40 cm	8-10	10-15	10-20	15-25
3x60 cm	10-12	15-25	15-30	20-35
3x80 cm	12-15	20-35	30-45	35-55
DISTANCIAS CONOCIDAS (las estacas se ubican a las distancias indicadas)				
3x20 cm	5-6-7	5-10-15	5-10-15	10-15-20
3x40 cm	8-9-10	10-15-20	15-20-25	20-25-30
3x60 cm	10-11-12	20-25-30	30-35-40	35-40-45
3x80 cm	13-14-15	30-35-40	40-45-50	50-55-60

- En la ronda de eliminación individual por grupos, cada conjunto de 6 blancos será una combinación **de todos los tamaños de carátula (20/40/60/80) y distancias** (corta / media / larga) a criterio del Jefe de Jueces.
- En cuartos de final de Equipos, semifinales y finales por medalla de individuales y equipos consisten en cuatro blancos cada partido con distancias conocidas. Se deben usar **todos los tamaños de carátula (20/40/60/80) y debe haber una mezcla de distancias cortas, medias y largas.**
- **Para torneos nacionales (a excepción de la Final Nacional) se limita la ronda de eliminación a 10 atletas por categoría**

Desempates:

- Mayor número de seis (6), mayor número de cincos (5), lanzamiento de moneda (Individuales y equipos).
- Muerte súbita por tanteo en 40 segundos, dos minutos para equipos. Flecha más cercana al centro. Diana con la mayor distancia de la división.
- En semifinales se usa la última diana tirada y en las finales será en el blanco que designe el juez.
- En los cuartos de final de Equipos, el desempate tendrá lugar en el último blanco.

Categorías por estaca:

Estaca Roja:

- **Compuesto WA Juvenil, Senior y Master**
- **Recurvado WA Juvenil, Senior y Master**
- **Cazador (Sólo Senior)**

Estaca Azul:

- **Compuesto WA Cadete y Escuela**
- **Recurvado WA Cadete y Escuela**
- **Raso Juvenil, Senior y Master**
- **Recurvo Instintivo (Sólo Senior)**

Estaca Amarilla:

- **Raso Cadete y Escuela**
- **Longbow (Sólo Senior)**

Estaca Naranja:

- **Personas con capacidades diferentes cualquier tipo de arco**
- **Infantil (hasta 11 años)**

- Si todos los atletas en un grupo de tiro aceptan que se ha producido un rebote o un traspaso, o pueden ver que hay una flecha incrustada, también pueden ponerse de acuerdo sobre el valor de esa flecha.
- Si no pueden ponerse de acuerdo sobre el valor de la flecha, se le otorgará al atleta el valor del hoyo sin marcar de más bajo valor en la zona de puntuación.
- En las Rondas Eliminatorias y Rondas Finales el juez define el valor de la flecha.

