

CAMPEONATO DE EUROPA DE TIRO CON ARCO Y PROPULSOR PREHISTÓRICOS.

Reglamento

1. Objetivos: Las tiradas con armas prehistóricas son pruebas deportivas que utilizan armas de tiro, de caza y/o de guerra en uso durante la prehistoria (período en el cual ni los metales ni la escritura se conocían). El presente reglamento impone ciertas normas de conformidad relativas al material admitido en las competiciones. Estas pruebas no tienen carácter experimental, y no pretenden en ningún caso ser representativas de los conocimientos actuales sobre las acciones de caza y el material empleado en las épocas prehistóricas. A lo sumo, intentan animar a los participantes a documentarse sobre el tema y a construir su material según normas compatibles con los períodos antes citados. En este Campeonato, se proyectan dos pruebas: tiro con arco sobre diana y tiro con propulsor sobre diana.

2. Los participantes: Toda persona, sin distinción de edad, sexo, o nacionalidad es admitida a participar en el Campeonato de Europa de tiro con propulsor y arco prehistóricos, a condición de haber satisfecho el día de la competición los derechos de inscripción de 3 € por prueba, y de disponer de un seguro.

Este derecho de inscripción revertirá a los organizadores y servirá para cubrir los gastos de organización que le incumben, a saber: las invitaciones, las dianas, las hojas de inscripción, las hojas de clasificación y los diplomas.

Cada participante es libre de inscribirse en las pruebas que desee.

Los participantes deben enviar su ficha de inscripción y de información debidamente cumplimentada y firmada, al organizador de la competición. El organizador se reserva el derecho de recargo en los derechos de inscripción pedidos a los competidores en caso de inscripción tardía o rehusar las inscripciones de última hora (Competidores, piensen en los problemas de organización en materia de alojamiento y comidas).

3. Definiciones y normas de conformidad: La forma y dimensiones del material son libres (salvo mención contraria) y se dejan a la apreciación de cada participante. Sin embargo, se recomienda que se aproximen a ejemplares prehistóricos o etnográficos conocidos. Los metales, los plásticos, los materiales sintéticos y sus derivados están formalmente proscritos. No obstante, por razones prácticas, las colas y pegamentos modernos son tolerados. Además, las técnicas de fabricación empleadas deben ser compatibles con el potencial tecnológico de la Prehistoria (esto no excluye el uso de maquinaria moderna para la fabricación del material, a condición que pueda obtenerse un resultado similar utilizando técnicas prehistóricas). Los participantes podrán disponer de un equipo de reserva, en caso de rotura, pero este equipo deberá tener las mismas características que el equipo principal. La conformidad del material (principal y de reserva) podrá ser controlada por el comité organizador de la prueba. Un tirador cuyo material no sea conforme total o parcialmente a las normas definidas más abajo podrá participar en la prueba (arco o propulsor), sin que los resultados que obtenga sean tenidos en cuenta

en el cómputo de la clasificación de esa tirada ni en la clasificación general del Campeonato de Europa de tiro con Armas Prehistóricas con respecto a esa tirada en concreto.

Para evitar toda confusión en el momento de la evaluación de los tiros, cada participante deberá ir provisto de su propio material, claramente marcado con su nombre en cantidad suficiente para permitir el buen desarrollo de la competición. Bajo pena de tiro nulo, ningún tirador podrá retirar su proyectil de la diana hasta que el resultado de su tiro no haya sido establecido y anotado de manera indudable por los otros miembros del grupo. Por razones de seguridad, y para asegurar un buen nivel durante la competición, se pide a los participantes que posean cierta experiencia en el manejo de su equipamiento.

3A. Azagaya: (Esta denominación concierne los proyectiles tirados con ayuda del propulsor): Proyectil formado por un ástil largo y fino de materia natural, de una o varias piezas, sea simplemente afilado, o bien provisto en su extremidad distal de una armadura de materia dura animal, vegetal o de piedra. Este proyectil puede ir provisto de un emplumado constituido por plumas naturales. Los 20 primeros centímetros de la azagaya deben poder pasar por un anillo de 19 mm de diámetro interno.

3B. Propulsor: Arma de tiro, destinada al lanzamiento de proyectiles de tipo azagaya, formado por una vara o una tabla de sección libre de materia natural, terminada en su lado distal en un dispositivo de apoyo (gancho, espolón o “barrera”) sobre el que se apoyará el talón del proyectil, y presentando en su lado proximal una parte destinada a la prensión. El dispositivo de apoyo puede ser tallado en la propia masa del propulsor, o añadido, y en este caso fijado con la ayuda de adhesivos y/o ligaduras de metria natural que hubieran podido ser empleados durante la Prehistoria.

3C. Arco: Arma de lanzamiento, destinada al tiro de flechas, fabricada a partir de una o más piezas, de naturalezas diferentes o no (arcos compuestos), con la excepción de arcos laminados enteramente de madera, de materia natural incluyendo una empuñadura y dos palas flexibles cuyas extremidades pueden presentar una acanaladura para fijar la cuerda. La empuñadura y las extremidades de las palas pueden ir provistas de una parte añadida de materia natural. El arco se arma por una sola cuerda atada directa y solamente a las dos extremidades. Durante la utilización, se agarra el arco en la empuñadura con una mano mientras que los dedos de la otra tiran, retienen y sueltan la cuerda. Ésta puede estar hecha de cualquier número de fibras de materia natural, e ir provista de un forro de hilo y de una referencia para el encoque. No se permite dispositivo alguno que pueda ayudar a apuntar. Aunque no esté confirmado arqueológicamente, se permite el uso de reposa-flechas a condición de que sea de materiales naturales.

3D. Flecha: proyectil constituido por un ástil de materia vegetal dura, puede llevar un culatín añadido o no y un emplumado de plumas naturales, y puede ir provisto o no de una armadura de materia dura vegetal, animal o de piedra.

4 Organización de las pruebas : el tiro a las dianas se efectuará a lo largo de un “recorrido de caza” comportando bien 10 puestos de tiro que se recorrerá 3 veces, o bien 30 puestos de tiro que se recorrerán una vez. Cada participante deberá efectuar el recorrido una o tres veces (según la configuración elegida) y tendrá derecho a 1 proyectil por cada diana y por recorrido de manera que efectuará 30 tiros.

El organizador de cada fase es libre de crear el recorrido que guste. Solamente se exige que respete el número de puestos de tiro, así como las dianas y las distancias correspondientes.

4A. El emplazamiento del paso de tiro será señalado por una o tres piquetas (si el organizador desea variar el ángulo de tiro en caso de recorrido en tres pasadas) situadas a la misma distancia de la diana con una tolerancia de 50cm con relación a los valores indicados más abajo. Las piquetas que indican el paso de tiro no sobresaldrán del suelo más de 25 cm, para que no estorben a los tiradores al hacer sus movimientos de tiro (especialmente con propulsor). La organización cuidará de que los pasos de tiro esté colocado de forma que no estorbe a ningún tirador (zurdo o diestro). Con el fin de que cada tirador pueda efectuar su lanzamiento con comodidad y soltura (particularmente con propulsor) se deberá guardar un espacio de 1.5 m detrás del paso de tiro. Durante el tiro, los participantes tendrán un pie en contacto con la estaquilla del paso de tiro (nunca delante) y el resto del cuerpo estará detrás.

4B. El tiro se hará sobre dianas de color neutro divididas en 5 zonas concéntricas con valores respectivamente del exterior al interior: 1,2,3,4,5 puntos. Los círculos concéntricos irán adornados por la figura de un animal que represente la pieza de caza, con valor puramente simbólico. El centro de la diana será claramente indicado por un disco de tamaño reducido y de color contrastado. Los límites de las zonas concéntricas serán indicados por una sencilla línea. La totalidad de los círculos de la diana deberá ser visible desde el paso de tiro. La organización cuidará de que no haya vegetación u obstáculos que puedan perturbar el vuelo de los proyectiles en un radio de 2 m de la diana.

4C. El cuadro siguiente precisa las distancias de tiro específicas para las dos categorías de participantes:

DISTANCIA ADULTO	DISTANCIA - 12 AÑOS	DIAMETRO DE LOS CIRCULOS DE LAS DIANAS				
		ZONA 1 PT	ZONA 2 PTS	ZONA 3 PTS	ZONA 4 PTS	ZONA 5 PTS
8 m.	8 m.	40 cm.	32 cm.	24 cm.	16 cm.	8 cm.
10 m.	10 m.	50 cm.	40 cm.	30 cm.	20 cm.	10 cm.
12 m.	12 m.	60 cm.	48 cm.	36 cm.	24 cm.	12 cm.
14 m.	13 m.	70 cm.	56 cm.	42 cm.	28 cm.	14 cm.
16 m.	14 m.	80 cm.	64 cm.	48 cm.	32 cm.	16 cm.
18 m.	15 m.	90 cm.	72 cm.	54 cm.	36 cm.	18 cm.
20 m.	16 m.	100 cm.	80 cm.	60 cm.	40 cm.	20 cm.
22 m.	17 m.	110 cm.	88 cm.	66 cm.	44 cm.	22 cm.
24 m.	18 m.	120 cm.	96 cm.	72 cm.	48 cm.	24 cm.
26 m.	19 m.	130 cm.	104 cm.	78 cm.	52 cm.	26 cm.

4D. Los puntos obtenidos por cada tirador durante los diferentes tiros se anotarán en una ficha de cómputo. Esta ficha contendrá el apellido y nombre del participante y la categoría en la que concursa por medio de la mención A (Adulto) I (infantil) o FC (fuera de concurso). Entran en la categoría Infantil los tiradores que no hayan cumplido 12 años el 1 de enero del año en curso. Solo los proyectiles clavados en la diana serán válidos. Todo proyectil que muerda la línea que separa dos zonas se atribuirá los puntos de la zona de valor más elevado.

Los casos de proyectiles en vuelo que reboten sobre un objeto cualquiera y que alcancen la diana se consideran válidos. El resultado de un proyectil rebotado se contará del mismo modo que un proyectil normal. El tirador cuyo proyectil atravesase total mente la diana sin que se pueda asegurar su resultado obtenido podrá volver a tirar.

La clasificación se establecerá, en cada prueba, según la fórmula siguiente:

$$\frac{\text{total.de.los.proyectiles.dentro.de.la.diana}}{\text{total.de.los.proyectiles.lanzados}} \times \frac{\text{total.de.los.puntos.obtenidos}}{\text{total.máximo.de.puntos}} \times 100$$

Ejemplo: un concursante que clave 20 proyectiles sobre 30 proyectiles tirados con un total de 90 puntos tendrá el resultado siguiente:

$$\frac{20}{30} \times \frac{90}{150} \times 100 = 40$$

5. La seguridad del recorrido: El organizador debe disponer el recorrido de manera que se garantice la más absoluta seguridad de los participantes y de los espectadores. Los competidores estarán atentos. A la mínima duda, hay que abstenerse de tirar.

Con su firma, que debe figurar obligatoriamente en la hoja de inscripción, cada participante asume toda la responsabilidad de los posibles daños causados a personas o bienes durante su participación en la competición. Cada participante en, al menos una fase del Campeonato, debe estar cubierto por un seguro individual de responsabilidad civil que cubra los riesgos de accidente inherentes a la práctica de las pruebas de tiro con arco y propulsor.

Los menores de edad deben presentar un documento firmado por sus padres o tutores, por el cual éstos asumen toda responsabilidad en caso de daños sobrevenidos durante la participación de su hijo o tutelado en la competición.

6. Constitución de los grupos de tiro: Cada grupo de tiradores se compondrá de 5 participantes como mínimo, 8 como máximo. La composición de cada grupo se hará en caso de necesidad por sorteo, de forma que se cree cierta diversidad a lo largo de las distintas fases.

7. El arbitraje: Será asumido por los miembros de cada grupo de tiradores que, en competición directa, se controlarán mutuamente. En caso de litigio, se recurrirá al organizador, cuya decisión será inapelable.

8. La clasificación. Cada fase del Campeonato de Europa de Tiro con Arco y Propulsor Prehistóricos será objeto de una clasificación distinta para cada prueba y para cada categoría (adulto e infantil). La clasificación general se establecerá a partir de la media de los 3 mejores resultados obtenidos por cada concursante en cada disciplina. Los tiradores que no hayan realizado un mínimo de 3 fases en una u otra prueba no serán contados en la clasificación europea anual de la disciplina correspondiente.

9. Compromiso: La participación en una fase del Campeonato de Europa de Tiro con Arco y Propulsor Prehistóricos implica la aceptación del presente reglamento. Las decisiones del comité organizador son irrevocables.

10. Modificaciones: Se ruega a los organizadores que por razones de índole local se vieran obligados a proponer modificaciones al presente reglamento que informen al Secretariado del Campeonato, y que lo indiquen claramente en los documentos de inscripción que envíen a los concursantes.

11. Pruebas adicionales: Cada organizador es libre de proponer a los concursantes una u otra prueba adicional (concurso de precisión de la World Archery Association, por ejemplo). Los concursantes cuidarán de proveerse del material necesario, tal como el organizador de la prueba haya definido en la invitación a esa fase concreta.