

LA SERIE DE TIRO SOBRE SUELO (“CLOUT”)

11.5.1 CLASES

Se reconocen las clases siguientes:

- Damas*
- Caballeros*
- Menores*

11.5.2 DIVISIONES

Para Tiro sobre Suelo:

- *División Recurvo*
- *División Compuesto.*
- *División desnudo*

11.5.3 LA SERIE DE TIRO SOBRE SUELO (“CLOUT”).

11.5.3.1 La Serie de tiro sobre Suelo consiste en 36 flechas, tiradas desde las siguientes distancias:

- 165 metros para Caballeros de Arco Recurvo.*
- 125 metros para Damas de Arco Recurvo y Arco Desnudo*
- 185 metros para Caballeros de Arco Compuesto.*
- 165 metros para Damas de Arco Compuesto.*
- 90 metros para menores de 14.*

11.5.3.2 El tiro será en una sola dirección.

11.5.3.3 Se permiten seis flechas de prueba (dos tandas de tres flechas), precediendo al comienzo del tiro. Estas serán tiradas bajo el control del Director de Tiro y no serán tanteadas.

11.5.4 EQUIPO DEL CAMPO DE TIRO

11.5.4.1 La Diana de Tiro sobre Suelo será circular, de 15 metros de diámetro y será dividida en cinco zonas de puntuación concéntricas dispuestas desde el centro hacia fuera, cada una midiendo 1,5 metros de ancho. Cada línea de división debe estar completamente dentro de la zona de mayor puntuación.

11.5.4.2 La Diana de Tiro sobre Suelo puede ser marcada sobre el suelo, o las líneas de puntuación pueden ser determinadas por una cinta de acero, o cuerda que no estire, marcada con las líneas divisorias.

11.5.4.3 El centro de la Diana de Tiro sobre Suelo será marcado por medio de una bandera triangular de colores brillantes y distintivos: el "CLOUT".

Esta bandera no deberá medir mas de 80 cm. de longitud y 30 cm. de ancho. La bandera será fijada en un mástil redondo de madera blanda que estará firmemente fijado al suelo en posición vertical, de forma que el borde inferior de la bandera no esté más alto de 50 cm. desde el suelo.

11.5.4.4 Los valores de puntuación de cada zona de la Diana de Tiro sobre Suelo comenzando desde el centro hacia fuera, son: 5 – 4 – 3 – 2 – 1.

11.5.5 EQUIPO DE LOS ATLETAS

Ver el equipo de los atletas descrito en los capítulos 7.3 y 9.3 cuando aplique

11.5.5 TIRO

11.5.6.1 Cada atleta disparará sus flechas en tandas de tres o seis flechas cada una.

11.5.6.2 El tiempo máximo permitido a un atleta para tirar una tanda de tres flechas será de dos minutos. El máximo tiempo permitido a un atleta para tirar una tanda de seis flechas será de cuatro (4) minutos.

- Los atletas no pueden levantar el brazo del arco hasta que se de la señal sonora, comenzando el Tiempo Límite.*
- Una flecha tirada antes o después del tiempo permitido, causará al arquero el perder la flecha de mayor puntuación de esa tanda.*
- En el caso de un fallo del equipamiento, el arquero levantará una bandera roja en la línea de tiro. Se concederá un tiempo extra para efectuar los cambios o reparaciones necesarios al equipamiento dañado. El arquero recuperará la cantidad de flechas correspondiente en la primera oportunidad posible, bajo la supervisión de un Juez.*

11.5.6.3 Excepto para personas que sean disminuidas, los atletas tirarán en posición de pie y sin soporte, con un pie a cada lado de la línea de tiro, o con ambos pies sobre la línea de tiro.

11.5.6.4 Bajo ninguna circunstancia se podrá volver a tirar un flecha.

Una flecha puede ser considerada como no tirada si:

- El atleta puede tocarla con su arco sin mover sus pies de su posición en relación a la línea de tiro, siempre que la flecha no haya rebotado.*

11.5.6.5 Mientras un atleta esté en la línea de tiro, no recibirá asistencia de entrenamiento.

11.5.6.6 El tiro será en una dirección solamente.

11.5.7 PUNTUACION

11.5.7.1 El tanteo tendrá lugar después de cada segunda tanda de tres flechas.(seis flechas)

11.5.7.2 El Director de Tiro designará a una persona para mantener el cable CLOUT y a una persona para cada anillo de puntuación, quienes se ocuparán de localizar las flechas. Una vez localizadas las flechas, se clasificarán según las marcas individuales de cada arquero, y las flechas permanecerán en su anillo de puntuación hasta que hayan sido tanteadas.

11.5.7.3 Cada atleta declarará entonces el valor de sus flechas, comenzando por la de valor más alto. El Director de Tiro comprobará que todas las flechas están siendo correctamente declaradas.

11.5.7.4 El valor de las flechas que no estén clavadas en el terreno será determinado por la posición de su punta en el terreno.

11.5.7.5 Las flechas clavadas en la bandera (CLOUT) o en el mástil, tantearán como cinco. 11.5.7.6 Ningún atleta, excepto los nombrados como recogedores, entrará en la diana hasta que sea llamado para tantear el valor de sus flechas.

11.5.7.7 Los empates en las pruebas de Tiro sobre el Suelo se determinarán como sigue:

- Primero por el menor número de nullos;*
- Si continúa el empate, por el menor número de unos; y así sucesivamente.*
- Si todas las flechas fueran iguales, los arqueros empatados serán declarados iguales*

DIAGRAMA DE PUNTUACIONES

