

33.4.3. La Ronda Clout

33.4.3.1. La Ronda Clout consta de 36 flechas disparadas desde las siguientes distancias:

'165m Hombres Recurvo y mujeres compuesto.

'125m Mujeres Recurvo, y arco desnudo, Instintivo y logbow

'185m Hombres Compuesto;

90m. Menores de 14

33.4.3.2. El tiro deberá ser de una sola dirección.

33.4.3.3. Seis flechas sighter (dos extremos de tres flechas) se permiten anteriores al inicio del rodaje. Estos se dispararon bajo el control de un Director de Tiro y no se anotó.

33.4.3.4. 33.4.4. Equipo Lugar (CLOUT)

33.4.4.1. La diana para el tiro Clout será circular, de 15m de diámetro y se divide en cinco zonas de puntuación concéntricas dispuestas del centro hacia fuera y cada una mide 1,5 m en anchura. Cada línea divisoria estará totalmente dentro de la zona de más alta puntuación.

33.4.4.2. La diana Clout puede estar marcado en el suelo, o las líneas de puntuación puede estar determinada por una cinta de acero o cable de estiramiento no marcado fuera en las líneas divisorias.

33.4.4.3. El centro de la diana Clout se caracteriza por una bandera triangular de color brillante distintivo: el peso. Esta bandera no deberá medir más de 80cm de largo y 30cm de ancho. La bandera debe ser colocada en un poste redondo de madera blanda, firmemente fijado verticalmente en el suelo, de manera que el borde inferior de la bandera no estará a más de 50 cm desde el suelo.

33.4.4.4. Los valores de cada zona de puntuación del blanco Clout desde el centro hacia fuera, son: 5 - 4- 3 - 2 - 1.

33.4.5. Equipo Atletas (CLOUT)

Ver equipos atletas se describe en 11. Capítulo Equipo 11-atletas (página 133 del Libro3 según sea el caso.

33.4.6. Disparo (CLOUT)

33.4.6.1. Cada atleta deberá disparar sus flechas en tandas de tres o seis flechas cada una.

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

"Los atletas no podrán elevar el brazo del arco hasta que se dé el pistoletazo de salida del plazo.

'Una flecha tirada antes o después del tiempo asignado causará que el atleta pierda el valor de la flecha de más alta de anotación de esa tanda

'En el caso de un fallo en el equipo. el atleta deberá izar la bandera roja en la línea de tiro. Se puede dar un tiempo extra para hacer las reparaciones necesarias o cambios

en el equipos dañados.

El atleta deberá completar el número apropiado de las flechas lo antes posible bajo la supervisión de un juez.

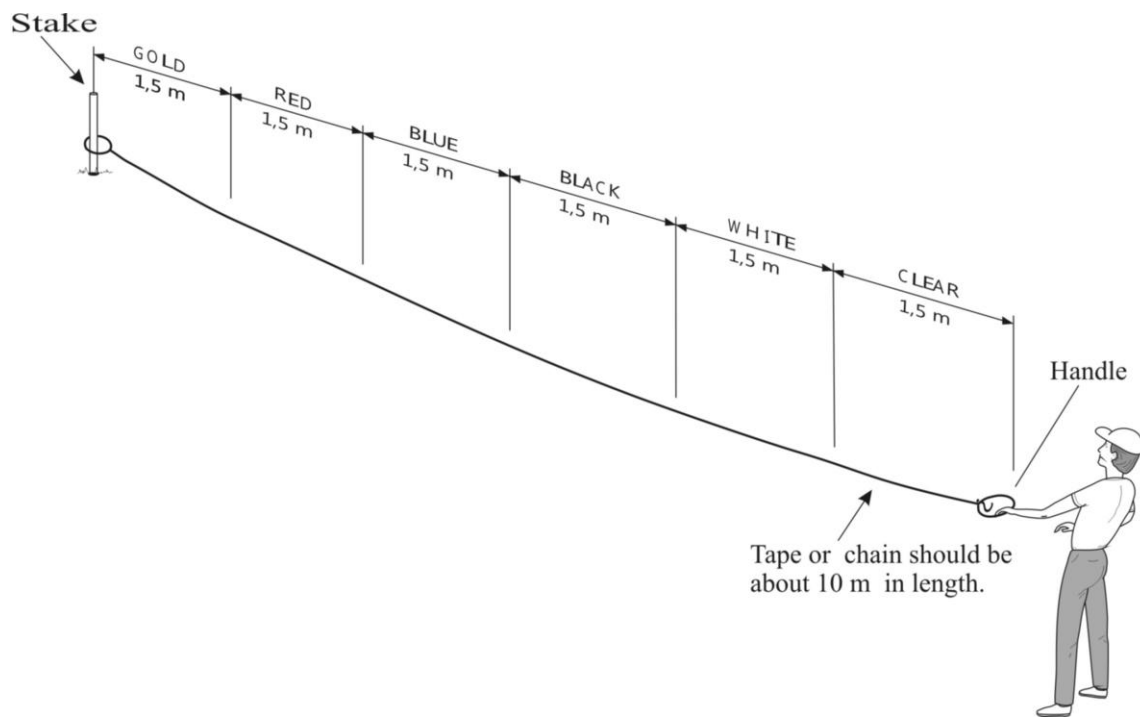
33.4.6.3. A excepción de las personas con discapacidad, los atletas deberán disparar desde una posición de pie y sin apoyo, con su cuerpo por encima de la línea de tiro.

33.4.6.4. En ningún caso, una flecha que reshot. Puede considerarse que una flecha no ha sido tirada si: El atleta la puede tocar con su arco sin mover los pies de su posición en relación a la línea de tiro, siempre y cuando la flecha no halla rebotado .

33.4.6.5. Mientras que un atleta está en la línea de tiro, no recibirá ninguna ayuda coaching.

33.4.6.6. Disparo será en una sola dirección.

33.4.7. Puntuación (CLOUT)



33.4.7.1. Scoring podrá efectuarse una vez cada seis flechas.

33.4.7.2. El Director de Tiro designará a una persona para sostener el cable de influencia, y una persona para cada anillo de puntuación de recoger las flechas en el ring. Después se recogen todas las flechas, que son ordenados según la persona del deportista marcado, y las flechas deberá permanecer en esa línea de puntuación hasta que anotó.

33.4.7.3. Cada atleta deberá llamar al valor de sus flechas, comenzando con los de la valor más alto. El Director de Tiro comprobará que todas las flechas son correctamente llamada.

33.4.7.4. El valor de las flechas que no se claven en el suelo será determinada por la posición de sus puntas donde se encuentran.

33.4.7.5. Las flechas que se claven en la bandera, o en el poste, deberá anotar 5.

33.4.7.6. Ningún atleta, excepto los recogedores de flechas autorizados, entrará en la diana Clout hasta que ha sido llamado por su nombre para tantear el valor de sus flechas.

33.4.7.7. Los empates en los eventos Clout serán resueltos de la siguiente manera:

"En primer lugar por el menor número de nulos;

'Si el empate aún no está decidido, entonces el menor número de unos, y así sucesivamente;

"Si todas las flechas de la misma, los atletas para atar deberá declararse iguales.

33.4.7.8. Diagrama: Puntuación (ver imagen 1: Tiro con arco Clout en la página 219)

33.4.8. Control y Seguridad Shooting (Ver 10. Capítulo 10 Fotografía con mando y seguridad en Target Archery (página 115 del Libro 2).)