

BREVE RESUMEN NORMATIVA FIELD

CATEGORIAS

- **SENIOR** A partir de 65 años
- **VETERANO** De 55 a 64 años
- **ADULTO** De 21 a 54 años
- **ADULTO JOVEN** De 17 a 20 años
- **JUNIOR** De 13 a 16 años
- **CUB** Hasta los 12 años

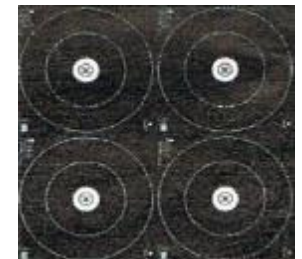


XIII CTO. ESPAÑA FIELD AAL

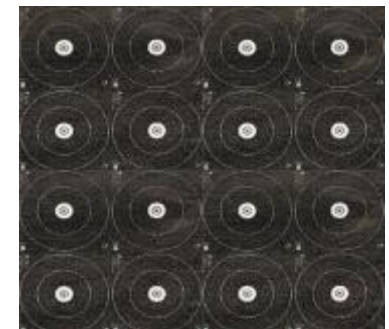
RONDAS FIELD, HUNTER Y ANIMAL

Cuando se proporcionen dos parejas de papeles, una encima de la otra, en el Panel de Tiro, el primer par de arqueros (A+B) tirará al par de papeles inferior (abajo) y el segundo par de arqueros (C+D) tirará al par de papeles superior (arriba).

En los papeles de diana de 35 cm, las cuatro flechas se tirarán a un único papel. Las flechas que se tiren desde el lado izquierdo se tirarán al papel de diana izquierdo y viceversa, **excepto en tiros en Abanico**, en los que las dos flechas de las piquetas del lado izquierdo se tirarán al papel de diana del lado izquierdo y las flechas de la piquetas del lado derecho se tirarán al papel de diana del lado derecho.



Los tiros para papeles de diana de 20 cm se realizarán en este orden:-
Superior izquierdo, superior derecho,
Inferior izquierdo, inferior derecho
Dibujando una Z



En los papeles de diana de 35 cm, las cuatro flechas se tirarán a un único papel

En los papeles de diana de 50 cm, las cuatro flechas se tirarán a un único papel

En los papeles de diana de 65 cm, las cuatro flechas se tirarán a un único papel

ORDEN DE TIRO

Rondas Field y Hunter

En el caso de una ronda Field, o Hunter los arqueros del grupo deberán cambiar su orden de tiro en las dianas **1 y 15**
Los que tiren los primeros (A+B) deberán tirar los últimos y los que tiren los últimos (C+D) deberán tirar los primeros.

En las dianas **1 y 15**, el orden cambiará de (A+B)/(C+D) a (C+D)/(A+B)

Ronda Animal

En el caso de la ronda Animal, los arqueros del grupo cambiarán su orden de tiro después de cada diana.

Primera diana: (A+B)/(C+D)/(E+F); Segunda diana: (C+D)/(E+F)/(A+B) Tercera diana: (E+F)/(A+B)/(C+D); Cuarta diana: (A+B)/(C+D)/(E+F), etc.

Se permite un máximo de tres tiros, pero el arquero solo podrá tirar hasta acertar.
Si el primer tiro acierta en la zona de puntuación, no se podrán tirar más flechas.
.El arquero no podrá volver para tirar las otras flechas si se ha movido hacia la diana.

Las flechas del arquero deben estar claramente identificadas con uno, dos o tres anillos en la parte trasera de la flecha. Las flechas deben tirarse en orden ascendente.
Si se tira una flecha fuera del orden, el arquero debe avisar al capitán de diana (Target Captain), que dirigirá la secuencia del resto de flechas.

POSICIÓN DE TIRO (lado de tiro)

Para todas las rondas, se aplicará la siguiente rotación en la posición de tiro:
En la diana 1 y en la 15, los arqueros que hayan estado tirando desde el lado derecho lo harán desde el lado izquierdo, y aquellos que hayan estado tirando desde el lado izquierdo lo harán desde el lado derecho.

En las rondas Field, o Hunter el orden (A+B)/(C+D) pasará a ser (D+C)/(B+A).
En la ronda Animal , el orden (A+B)/(C+D)/(E+F) pasará a ser (B+A)/(D+C)/(F+E).

REGLAS GENERALES:

No se tendrán en cuenta las flechas que se claven en la diana a consecuencia de un resbalón o un rebote.

Un arquero que tire desde la piqueta equivocada o que tire a la diana equivocada perderá la puntuación de esa flecha. No podrá tirar otra flecha.

IDENTIFICACION PIQUETAS PARA CADA RONDA

RONDAS	SENIOR VETERANO ADULTO ADULTO JOVEN	JUNIORS	CUBS
FIELD	BLANCO	BLANCO/AZUL AZUL	NEGRO
HUNTER	ROJO	ROJO/AZUL AZUL	NEGRO
ANIMAL	AMARILLO	AMARILLO/AZUL AZUL	NEGRO