
Campeonato Europeo de Tiro con Propulsor y Arco Prehistórico. Millares (Valencia). 30/31 de Marzo de 2019.

NORMAS.

Los juegos de armas prehistóricas son pruebas deportivas que emplean armas arrojadas, de caza o de guerra, utilizadas durante la Prehistoria (período en que no se conocen ni los metales ni la escritura). El presente reglamento impone ciertas normas de conformidad relativas al material permitido en las competiciones. Estas pruebas no tienen un carácter experimental ni pretenden representar el conocimiento actual sobre la caza o sobre el material empleado en tiempos prehistóricos. Aspiran, a lo sumo, a **incentivar a los competidores para que se documenten sobre el tema y a construir su material de modo compatible con los períodos mencionados.** A lo largo del campeonato europeo se contemplan dos tipos de pruebas: el tiro a la diana con propulsor, y el tiro a la diana con arco.

2.- Participantes

Toda persona, sin distinción de edad, sexo o nacionalidad, es admitida a participar en el campeonato de Europa de tiro al propulsor y al arco prehistóricos, a condición de que haya satisfecho su derecho de inscripción de **8 €** que incluye la participación de la prueba de *Tiro con arco*, el día 30 de marzo, la participación en la prueba *Tiro con propulsor*, el día 31 de marzo, así como la invitación a la cena de hermandad del día 30 de marzo; los participantes deben disponer, igualmente, de un seguro. Este derecho de inscripción será abonado al organizador y servirá para sufragar los costes de organización correspondientes, a saber: las invitaciones, dianas, hojas de inscripción, hojas de puntuación y diplomas.

Los participantes deberán enviar al organizador de la competición su ficha de inscripción y de datos debidamente cumplimentada y firmada. El organizador se reserva el derecho de aumentar el precio de inscripción en caso de inscripciones tardías, o de rechazar las inscripciones de última hora (Competidores: piensen en los problemas de organización que suponen en cuanto a alojamiento y comida).

3.- Definiciones y normas de conformidad

La forma y dimensiones del material son libres (salvo mención contraria) y dejadas al criterio de cada participante. Sin embargo es deseable que se asemejen a los ejemplares prehistóricos o etnográficos conocidos. Los metales, los plásticos, los materiales sintéticos y sus derivados están formalmente prohibidos. A pesar de ello, por motivos prácticos, se permite el uso de pegamentos modernos. Además, las técnicas de fabricación empleadas deben ser compatibles con el potencial tecnológico de la Prehistoria (lo que no excluye el uso de maquinaria moderna en la elaboración, a condición de que puedan obtenerse resultados similares mediante técnicas prehistóricas). Los participantes podrán disponer de un material de repuesto en caso de fractura, pero siempre que reúna los mismos requisitos de la equipación principal. La conformidad del material (principal y de repuesto) podrá ser controlada por el comité organizador de la prueba. Todo tirador cuyo material no se ajuste total o parcialmente a las normas definidas anteriormente podrá participar en la prueba (arco o propulsor), sin que sus resultados puntúen para la clasificación de la manga de tiro ni para la clasificación general del campeonato europeo.

Para evitar cualquier confusión en la evaluación de los tiros, cada participante deberá dotarse de su propio material, claramente marcado con su apellido, y en cantidad suficiente para garantizar el buen desarrollo de la competición. Ningún tirador podrá retirar su proyectil de la diana hasta que el resultado haya sido aceptado y anotado incontestablemente por los demás miembros del grupo, bajo pena de declarar el tiro como nulo. Por razones de seguridad y para garantizar un buen nivel de competición, se solicita a los tiradores que posean experiencia en el manejo de su equipo.

3A. Azagaya (proyectiles lanzados con la ayuda de un propulsor)

Proyectil formado por un vástago largo y delgado en material natural, de una o varias piezas, sea simplemente apuntado o armado en su extremidad distal con una armadura de material vegetal, óseo o de piedra. Este proyectil puede estar provisto de un penacho a base de plumas naturales. Los primeros 20cm de la azagaya a partir de la punta deberán tener un diámetro máximo inferior a 19mm.

3B.- Propulsor

Arma de tiro destinada al lanzamiento de un proyectil de tipo azagaya, formada por una vara o plancha de sección libre en material natural, terminada en su extremo distal por un dispositivo de apoyo (gancho, espuela o “cul de sac”) sobre el que se apoya el talón del proyectil, y presentando en su extremo proximal una parte destinada a la prensión. El dispositivo de apoyo puede ser tallado en la masa del fuste o afadido, en cuyo caso deberán usarse pegamentos o ligaduras naturales susceptibles de haber sido empleadas durante la Prehistoria.

3C.- Arco

Arma de tiro para lanzar flechas, fabricado a partir de una o varias piezas, de uno o varios materiales naturales (arcos compuestos), y que constan de una empuñadura y dos palas flexibles cuyos extremos pueden albergar una entalladura. Se excluyen los arcos de láminas encoladas (laminados). La empuñadura y los extremos pueden estar reforzados con elementos naturales. El arco se tensa mediante una sola cuerda fijada únicamente a ambos extremos. Para su empleo, el arco se sostiene por la empuñadura con una mano, mientras que los dedos de la otra mano estiran, retienen, y sueltan la cuerda. Esta puede estar compuesta de cuantos hilos de fibras naturales se desee, y puede disponer de refuerzos para el tensado y referencias para el enflechado. No está permitido ningún dispositivo de apoyo visual. Aunque no está documentado arqueológicamente, se permite el uso de reposa flechas a condición de sea a base de materiales naturales.

3D.- Flecha

Proyectil formado por un vástago en materia dura vegetal, pudiendo disponer o no de una muesca destacada y de un emplumado de plumas naturales, y armado o no con armadura de materia dura vegetal, animal o de piedra.

4.- Organización y desarrollo de las pruebas

Las dianas se dispondrán a lo largo de un “recorrido de caza”, sea con 10 puestos de tiro a recorrer 3 veces, o sea con 30 puestos de tiro a recorrer de una sola vez. Cada participante deberá efectuar el recorrido y tendrá derecho a lanzar un proyectil por diana hasta realizar 30 tiros. El organizador de cada manga puede diseñar el recorrido a su criterio, siempre que se respete el número de puestos de tiro, dianas y distancias correspondientes.

4A

El emplazamiento del lugar de tiro se indicará con 1 o 3 estacas (si el organizador desea hacer variar las posiciones en recorridos a 3 vueltas) situadas a la misma distancia de la diana, con un margen de 50cm respecto a los valores indicados más abajo. Las estacas que indican el punto de lanzamiento no sobresaldrán más de 25cm del suelo, a fin de evitar molestias en el lanzamiento. Para garantizar que los tiradores dispongan de cierta comodidad a la hora de lanzar (sobre todo con propulsor), deberá dejarse libre un espacio de 1,5m detrás del punto de tiro. El lanzamiento deberá efectuarse manteniendo en contacto un pie con el punto de tiro, y manteniendo siempre el cuerpo detrás de él.

4B

El tiro sobre las dianas se realizará sobre imágenes de colores neutros, divididas en 5 zonas concéntricas que puntúan, de exterior a interior: 1, 2, 3, 4 y 5 puntos. Estos círculos concéntricos estarán decorados de una figura animal que representa la presa de caza, de mero valor simbólico. El centro de cada diana estará claramente marcado por un pequeño disco de color contrastado. Los límites de las zonas concéntricas se marcarán con una simple línea. La totalidad de los círculos de la diana deberá ser visible desde el punto de tiro. El organizador vigilará que no haya vegetación ni obstáculos que impidan el vuelo de los proyectiles en un radio de 2m de la diana.

4C

Las distancias de tiro se detallan en la tabla siguiente. Los infantiles tendrán la posibilidad de tirar desde un punto de tiro más cercano a la diana.

Distancia adulto	Distancia infantil	Diámetro de los círculos				
		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.	9 m.	50 cm.	40 cm.	30 cm.	20 cm.	10 cm.
12 m.	10 m.	60 cm.	48 cm.	36 cm.	24 cm.	12 cm.
14 m.	11 m.	70 cm.	56 cm.	42 cm.	28 cm.	14 cm.
16 m.	12 m.	80 cm.	64 cm.	48 cm.	32 cm.	16 cm.
18 m.	13 m.	90 cm.	72 cm.	54 cm.	36 cm.	18 cm.
20 m.	14 m.	100 cm.	80 cm.	60 cm.	40 cm.	20 cm.
22 m.	15 m.	110 cm.	88 cm.	66 cm.	44 cm.	22 cm.
24 m.	16 m.	120 cm.	96 cm.	72 cm.	48 cm.	24 cm.
26 m.	17 m.	130 cm.	104 cm.	78 cm.	52 cm.	26 cm.

4D

La puntuación obtenida por cada tirador en los distintos puntos de tiro se anotará en una ficha de resultados. En esta ficha figurará el apellido, nombre y categoría en la que concursa cada participante, indicando H (hombre) M (mujer), I (infantil) o FC (fuera de categoría). Se incluyen en la categoría "infantil" los tiradores que no hayan cumplido los 14 años antes del 1 de enero del año en curso.

Sólo serán válidos los proyectiles fijados en la diana. A todo proyectil que muerda la línea de separación entre dos zonas se le adjudicarán los puntos de la zona de mayor valor. Se aceptan los impactos sobre las dianas como consecuencia de rebotes en el vuelo de los proyectiles. El resultado de un rebote se contará como un tiro normal. Cuando un tirador traspase por completo la diana y no pueda verificarse la puntuación, podrá repetir el lanzamiento.

La clasificación se establecerá por cada prueba según la fórmula siguiente:

$$\frac{\text{Total de impactos en diana}}{\text{Total de proyectiles lanzados}} \times \frac{\text{Total de puntos obtenidos}}{\text{Total máximo de puntos}} \times 100$$

Ejemplo: un concursante que obtenga 90 puntos mediante 20 impactos en 30 lanzamientos tendrá:

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

5.- Seguridad y seguros

El organizador deberá establecer el recorrido garantizando la total seguridad de los participantes y espectadores. Los competidores tendrán precaución y se abstendrán de realizar el tiro al menor riesgo.

Cada participante asume toda responsabilidad por los daños causados a personas o a bienes durante su participación, debiendo figurar en su ficha de inscripción este compromiso firmado. Cada persona que participe al menos en una manga del campeonato deberá contar con un seguro individual que cubra los riesgos de accidentes inherentes a las pruebas de tiro al arco y al propulsor.

Los menores de edad deberán presentar un documento, firmado por sus padres o tutores, por el cual éstos asumen toda responsabilidad por los daños causados a personas o a bienes por el menor durante la competición.

6.- Constitución de los grupos de tiro

Cada grupo de tiradores estará compuesto como mínimo por 5 participantes y como máximo por 8. La composición de cada grupo se decidirá por sorteo, con objeto de crear grupos diversos a lo largo de las mangas del campeonato. **Si el número de participantes lo justifica (>80), el organizador podrá aumentar el número de tiradores por grupo para distribuirlos adecuadamente a lo largo del recorrido y evitar embotellamientos.**

7.- Arbitraje

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

8.- Clasificación

Cada manga del campeonato de Europa de tiro al propulsor y al arco prehistórico realizará una clasificación distinta por cada prueba y categoría (adulto e infantil). La clasificación general (campeonato europeo) se establecerá a partir de la media de los 3 mejores resultados obtenidos por cada participante en cada disciplina. Los tiradores que no participen en al menos 3 mangas por prueba no serán incluidos en la clasificación anual europea de la modalidad de tiro correspondiente.

Para la elaboración de las clasificaciones de cada manga así como para las clasificaciones generales anuales, se solicita a cada competidor aportar su nombre completo con sus dos apellidos (evitando los apodos), para las hojas de recuento de puntuaciones. Dichas hojas de cada equipo y de todas las pruebas (arco, propulsor e Isac) serán conservadas por la organización de cada manga hasta el final del campeonato en cuestión. Las clasificaciones de cada manga serán aportadas por la organización al secretario del campeonato en el plazo de dos semanas desde la celebración de dicha manga. El secretario del campeonato enviará por email las clasificaciones a todos los participantes de la manga para que puedan revisar sus puntuaciones. Los posibles errores serán notificados por email al secretario del campeonato en un plazo máximo de dos semanas desde la recepción de este primer email. Si fuera necesario, el secretario del campeonato se pondrá en contacto con la organización de la manga para proceder a la revisión y corrección de la clasificación errónea.

9.- Compromiso

La participación en una manga del campeonato europeo de tiro al propulsor y al arco prehistórico implica la aceptación del presente reglamento. Las decisiones del comité organizador serán irrevocables.

10.- Enmiendas

Los organizadores que por razones particulares deseen proponer modificaciones al presente reglamento deberán advertirlas a la secretaría del campeonato, e indicar dichas modificaciones en los documentos de inscripción que se envíen a los competidores.

11.- Pruebas adicionales

Cada organizador es libre de proponer a los participantes otras pruebas particulares (por ejemplo concurso de precisión de la World Archery Association). Los competidores se encargarán de dotarse de los materiales necesarios, tal como lo defina el organizador en la invitación a la manga.