



# XV TORNEO DE ARQUERÍA MEDIEVAL



## ARCOS

---

Como todos saben, el Arco Medieval por excelencia es el Longbow, pero como queremos sumar la mayor cantidad de arqueros, en este torneo podrán participar con los siguientes tipos de arcos:

- Longbow - cualquier tipo y modelo.
  - Recurvado Tradicional - cualquier tipo y modelo, Monolítico o Take Down **sin ningún tipo de adicionales.**
  - Recurvo Raso
  - Recurvo Instintivo
  - Lamentablemente no se podrán utilizar arcos compuestos.
- En todos los casos se utilizarán arcos sin miras.

## FLECHAS

---

Para el desarrollo del torneo, se necesitarán como mínimo 4 flechas.

Pueden ser de cualquier material y se deberá comenzar y finalizar el torneo con las mismas.

Deben ser todas iguales, inicializadas, no podrán tener puntas medievales, ni de caza, ni modificación en nocks (nocks abiertos) o cualquiera de sus partes.

**A los efectos de cumplir con estos requisitos, habrá revisión de equipo al momento de la inscripción.**

**Se debe empezar y terminar el torneo con el mismo equipo, salvo rotura comprobada por los jueces. Es prerrogativa de los jueces efectuar revisión de equipo en cualquier momento del torneo.**

## VESTIMENTA

---

La invitación es para que cada arquero sea un personaje medieval. En consecuencia, **es OBLIGATORIO QUE EL TIRADOR ESTÉ CARACTERIZADO** para participar.

**La caracterización debe ser de vestimenta completa y será uno de los puntos a tener en consideración al momento de la revisión de equipo.**

La organización tendrá disponible para la **venta** un número limitado de **sobrevestés**. Los que estén interesados deberán solicitarlo cuando envíen la inscripción vía mail. **CUPOS LIMITADOS Y SE OCUPARÁN POR ORDEN DE INSCRIPCIÓN.**

Los arqueros participantes del torneo premiarán a la mejor caracterización.

Si bien no es obligatorio para el público en general, lo invitamos a asistir caracterizados para darle más color al torneo.

Por un tema de organización, **se les solicita NO TRAER ANIMALES** (salvo expresa y previa autorización del Comité Organizador).

## DÍA Y HORA

---

El torneo será el sábado 19 de octubre de 2019. La recepción de arqueros comienza a las 8:30 hs. La feria y el predio abre para el público general a las 10 hs. El evento finaliza aproximadamente a las 18:30hs con la entrega de premios. No se suspende por lluvia.

## CATEGORÍAS

---

Habrá 4 categorías:

**Caballeros:** todos los hombres mayores de 14 años pero, dado las características del torneo, habrá vacantes limitadas por lo que se recomienda la inscripción adelantada.

**Damas:** todas las mujeres mayores de 14 años pero, dado las características del torneo, habrá vacantes limitadas por lo que se recomienda la inscripción adelantada.

**Escuderos (mixto):** hasta 14 años inclusive -opcional

**Duendes (mixto):** hasta 10 años inclusive -opcional

## COSTO E INSCRIPCIÓN

---

El costo del torneo será de: \$ 850,00 (pesos ochocientos cincuenta) para Adultos (Caballeros y Damas) y \$ 600,00 (pesos seiscientos) para Niños hasta 14 años inclusive (Duendes y Escuderos). Por grupo familiar (3 o más personas) tendrán un descuento especial, y quienes hayan tirado el CUDAGAME del año 2019 tendrá un 10% de descuento.

Las inscripciones deberán realizarse **UNICAMENTE** en el e-mail del Torneo: [cudatam@yahoo.com.ar](mailto:cudatam@yahoo.com.ar)

### ASUNTO: INSCRIPCIÓN TAM 2019

Nombre y Apellido
Club o Arquería
Categoría (Caballero, Damas, Escudero o Duende)
Fecha de nacimiento (solo para Duendes y Escuderos)
Fecha y club donde realizó curso básico (para iniciados)
Si requiere sobreveste – SUJETO A DISPONIBILIDAD

**CIERRE DE INSCRIPCIÓN: jueves 10 de octubre de 2019 a las 18:00hs.**

**Acompañantes y público en general, ingreso libre y gratuito.**

## FERIA MEDIEVAL

---

Para que toda la familia se divierta tendremos una Feria Medieval. Contaremos con puestos de comidas (salado y dulce) y bebidas, degustación y cata de té; platería y artesanías celtas, cuchillos, artículos de arquería, juguetes, artesanías en maderas, y muchas cosas más.

Asimismo, se dispondrá de un lugar especialmente cerrado para que puedan cambiarse quienes participan del evento caracterizados.

Además, contamos con baños de damas y caballeros con rampas de acceso para personas con movilidad reducida y/o que utilicen sillas de ruedas.

**El Club Universitario de Arquería se reserva el derecho de admisión y permanencia en el Campo de Tiro y en la Sede del Club.**

## **TORNEO**

---

El Torneo constará de 8 juegos individuales (6 clasificatorios, el repechaje y la Gran Final) y 1 juego por equipos.

Los 12 primeros de los Caballeros pasaran a los octavos de final, el resto de las plazas (4) se cubrirá con los ganadores del repechaje (1 por cada equipo).

En las Damas las 7 primeras pasaran a cuartos de final, la restante será la ganadora del repechaje.

El último juego para determinar al Gran Campeón y Gran Campeona será **EL DUELO**.

Por otro lado, habrá 4 equipos que deberán recuperar su tesoro en el **“Asedio a las Torres”**.

Todos los arqueros participantes pertenecerán a una Legión (que será determinada por sorteo el día anterior al Torneo).

Los equipos serán:

- Legión Sajona (Verde)
- Legión Navajos (Rojo)
- Legión Vikingos (Violeta)
- Legión Mongoles (Amarillo)

En la distribución de los equipos/legiones se elegirá como cabezas de serie a los 16 finalistas del último TAM disputado (4 para cada equipo de acuerdo a la ubicación en el ranking). El resto de los inscriptos será por sorteo directo que se realizará el día 18 de octubre 2019 a las 9 hs, en el Club Universitario de Arquería. Todos los participantes o representante de sus clubes podrán asistir al sorteo.

Luego del sorteo se designarán patrullas de 4 arqueros/as con un integrante de cada Legión para poder controlar los puntajes entre sí. Estas patrullas se mantendrán hasta el final del 6º Juego. Cada patrulla tendrá asignada una diana y deberá nombrar un scorer.

## **LOS JUEGOS**

---

El Torneo constará de 8 juegos individuales (6 clasificatorios, el repechaje y la Gran Final) y 1 juego por equipos.

Los juegos serán con blancos inusuales entre 15 y 30 metros (Caballeros y Damas), entre 12 y 17 metros (Escuderos) y entre 8 y 13 (Duendes). Cada juego constará de 3 rondas de 4 flechas (2 minutos cada ronda).

El valor de cada flecha será el correspondiente al color donde impacte (Blanco 1, Negro 2, Azul 3, Rojo 4 y Amarillo 5).

Para que la flecha sume siempre deberá estar "clavada" al blanco. En caso de rebotes y/o filtraciones se deberá dar aviso a los jueces, quienes comprobarán las mismas y determinarán si hay o no recuperó.

Los juegos serán los siguientes:

### **Juego por Equipo.**

Asedio a las Torres

Los equipos se encuentran en la tierra del Gran Rey Tirano para el espectacular Asedio a las Torres y

poder recuperar el tesoro tan preciado.

A una distancia aproximada de 20 mts estarán las torres del Castillo.

Los arqueros de cada equipo designarán un Capitán y un Teniente. El capitán será el responsable de llevar el estandarte, custodiado por el teniente. En caso de tener que efectuar un desempate, el equipo podrá solicitar a cualquiera de los dos que lo realice.

Los tiradores, a la orden del juez, tirarán la cantidad de flechas que les sea posible en un tiempo de 40 segundos. Las flechas que han impactado en las torres sumarán un punto. El equipo que suma la mayor cantidad de puntos será el ganador y recuperará el tesoro.

En caso de empate, el Capitán o Teniente de los equipos que resultaron con el mismo puntaje realizarán el tiro de una flecha a la "Torre del Rey". La flecha que entre en la ventana y pegue más cerca del centro de la corona, será la ganadora.

### **7º Juego (Repechaje): Valiente**

De este juego saldrán los últimos 4 finalistas, consiste en tirar (por equipo completo) a un blanco 3D (Mor'du) a unos 20 metros, donde tirarán de a una flecha por vez y empezarán con la flecha en el arco y el mismo debajo de la línea del cinturón.

Siempre se disparará de a una flecha por vez y las que sean necesarias hasta que un arquero impacte en el centro del 3D (allí se detendrá el juego y no se podrá tirar más sin importar cuantos arqueros queden con flechas; el primero que acierte al corazón es el ganador). Éste será quien pase a la final. En caso de empate, el juez determinará qué flecha fue la que impactó primero. **Para que el impacto sea válido, la flecha deberá estar totalmente dentro del centro y será el juez quien lo determine.**

En caso de no poder determinarlo, se tirará una nueva serie entre los arqueros que hayan acertado y quien esté más cerca del centro del centro será el ganador. Si persistiera el empate a la tercera ronda, los jueces deberán medir que flecha es la que está más cerca de la cruz del centro, determinando así al ganador.

Las Damas arqueras tirarán todas juntas sin distinción de equipos. La modalidad será la misma.

No podrán participar los clasificados en los primeros 12 lugares de Caballeros, en el caso de las Damas no participarán las 7 mejores clasificadas, participando el resto de las arqueras en el repechaje para designar a la 8º finalista.

### **8º Juego El Duelo (La Gran Final)**

Los 16 mejores arqueros se enfrentarán en esta oportunidad, sin importar a que equipo pertenezcan.

En un blanco de unos 30 cm. ubicado entre 15 a 18 metros en el piso, dos arqueros frente a frente, con su arco tomado por el mango y ubicado por debajo de la línea del cinturón, y la flecha clavada al piso, deberán armar, apuntar y tirar. El más rápido le quitará el tiro al otro y el ganador pasa a la semifinal. Sólo se podrá tirar de a una flecha por vez y a la orden del juez.

**En caso de que ambos arqueros impacten en el blanco al mismo tiempo se repetirá la serie hasta que haya un ganador.**

Los cuartos de final y la semifinal son igual al punto anterior.

La final sólo difiere en que es al mejor de 5 tiros y el vencedor será el **GRAN CAMPEON y ARQUERO MEDIEVAL DEL AÑO.**

**Los Escuderos** tendrán su final pero en la **Cobra** (Blanco 2D). Estos serán los 4 mejores escuderos. Tendrán 3 oportunidades para acertar al Corazón de la Cobra. Será válido si alguna flecha lo toca en su borde. En caso de no acertar en ninguna de las tres oportunidades, la flecha que esté más cercana al centro del corazón será la ganadora, definiendo al **Escudero Campeón del Año**. El Subcampeón, el tercer y cuarto puestos se definen por cercanía al corazón.

**Los Duendes** determinarán su Campeón por la suma de los 6 juegos, sin embargo, tirarán en el

**Dragón (3D)** para determinar al **Duende Medieval del Año**.

### **Empates**

Para los empates en ranking, el desempate se efectuará en un blanco 3D (Dragon). Los arqueros tirarán simultáneamente y el que impacte más cerca del corazón será el ganador.

## **PREMIOS**

---

### Arqueros participantes del Torneo:

En la inscripción todos los arqueros recibirán el PIN conmemorativo del Torneo (que no se podrá comprar en ningún sitio).

### Por Equipos:

Todos los integrantes del equipo ganador se llevarán un recuerdo de su pertenencia al equipo ganador.

### Individual:

Los 4 primeros puestos de las cuatro categorías reciben trofeo y premios aportados por nuestros sponsors.

Los ganadores de las 4 categorías Caballeros y Damas recibirán de premio un arco, donación de Patagonia Arcos y Arcos Primitivos.

Los 16 finalistas Caballeros y las 8 finalistas Damas recibirán piezas de joyería de Orkney Joyería Celta, y todos los Escuderos y Duendes tendrán su colgante.

### Premios por Caracterización:

Todos los tiradores participantes del torneo votarán a la Mujer mejor caracterizada y al Hombre mejor caracterizado (sean Caballeros, Damas, Escuderos o Duendes).

**El personaje ganador saldrá del voto de sus pares** (arqueros y jueces). A tal efecto, al momento de la inscripción, se les entregará una boleta a los arqueros, donde anotarán el número y color del participante que quieran votar como mejor caracterizado.

**Finalmente, el Comité Organizador se reserva el derecho de participación en el torneo y el Club Universitario de Arquería se reserva el derecho de admisión y permanencia en el Campo de Tiro y la sede del club.**

**EN EL XV TAM SE ENTREGARÁN DE PREMIOS ENTRE TODAS LAS CATEGORIAS: ARCOS, FLECHAS, CARCAJS, ARTÍCULOS DE ARQUERÍA, PIEZAS DE PLATA, Y MUCHOS OTROS PREMIOS APORTADOS POR NUESTROS SPONSORS.**

**SUBCOMISIÓN DE ARQUERÍA MEDIEVAL  
CLUB UNIVERSITARIO DE ARQUERÍA**

