

INTRODUCCIÓN

Este documento interno de [Arqueros de Sol XIV](#) pretende recoger una relación de buenas prácticas e instrucciones a seguir cuando se tira con arco en un recorrido de bosque. Si tienes alguna sugerencia, será bien recibida.

BUENAS PRÁCTICAS

- Lleva siempre **tu arco, tus flechas y resto del material en buen estado** de revisión para evitar lesiones tanto tuyas como de los compañeros.
- Procura que **tus flechas estén marcadas** con tu nombre, iniciales, etc. y llevar todas iguales o, como mucho, dos grupos. En cada puesto, tendrás que tirar siempre con dos flechas iguales.
- **Antes de iniciar cada disparo**, observa que no haya algún compañero buscando flechas o cualquier persona que se haya “colado” en el campo o alrededores que pueda salir herida.
- **Detrás de la piqueta**, significa que, si trazas una línea paralela al bicho que pasa por la piqueta y haces detrás un semicírculo de 1 metro, debes estar dentro, nada de un pie delante o “*más o menos*” ...
- **Para no deteriorar las dianas 3D**, procura disparar sólo 2 flechas en cada puesto, si estás entrenando y ocasionalmente “*el cuerpo te pide disparar una adicional*”, hazlo como excepción, pero **no descargues el carcaj en el animal**.
- **Cuando busques flechas**, no recojas antes las flechas de la diana y procura dejar los arcos apoyados en el animal, de tal forma que cualquier arquero pueda observar la situación para no ponernos en peligro.
- **En la búsqueda de flechas**, dedica el tiempo necesario siempre que **no obstaculices** a la patrulla que te sigue, en ese caso, anota el puesto y busca, si quieres, cuando finalice la tirada.
- **Si encuentras una flecha u otro material**, recógelo y entrégaselo a la organización para que le llegue a su propietario. ¡A todos nos gustaría que nos encontraran las flechas perdidas!
- **No dejes restos de material, ni basura, ni colillas en el campo. Si fumas**, hazlo con respeto en los sitios de avituallamiento previstos, no nos pongas en riesgo de incendio, ni eches el humo a los demás.
- **Cuando puntúes**, anota y suma los puntos por tu cuenta sin decirlo en alto ni copiar al otro anotador. Cada 4 ó 5 bichos, pueden conciliarse los totales con el otro anotador y corregir, si procede. Recuerda: *la tablilla doble no se usa para gastar más papel, sino para minimizar los errores humanos*.
- **Al sacar flechas del animal**, sujeta con una mano el animal y tira recto con la otra de la flecha en la parte más cercana posible al animal. Para facilitar la labor, viene bien girar primero la flecha en el sentido de las agujas del reloj, así como usar un saca-flechas. Funciona muy bien y es muy barato, un trozo de guante de limpieza de goma.
- Si por un casual, **se queda una punta dentro** del animal, si asoma y puedes sacarla con un alicate, hazlo. En otro caso, déjala dentro, **NO SE TE OCURRA USAR NAVAJAS O CUALQUIER UTENSILIO QUE DAÑE AL ANIMAL. ¡¡¡Son muy caros para destrozarlos!!! Es mucho más fácil y barato que tengas tus puntas bien pegadas a los tubos.**

- **Antes de abandonar el puesto**, por deferencia a la siguiente patrulla, asegúrate de dejar el animal correctamente anclado, con sus partes bien encajadas y no “descabalgado”. De la misma forma, si hay un parapeto, intenta dejarlo lo más correcto que puedas para que haga su función. Procura no entretenerte más de lo necesario cuando haya otra patrulla esperando.
- **Sigue la señalización** para llegar al siguiente puesto, aunque veas un camino más recto, el campo se señala para nuestra seguridad, ¡¡¡no para atajar!!!
- **Cuando llegues al puesto**, espera en la piqueta amarilla mientras tiran los arqueros. Procura mantener **silencio** y no desconcentrar a los arqueros que están ejecutando el tiro. Una vez te toque el turno, acércate a la piqueta que te corresponde y recuerda que el tiempo máximo para disparar las dos flechas es de **2 minutos** (en caso de eliminatorias, 1 minuto) que comienza a contar en el momento que el arquero se acerca a la piqueta.
- **Al finalizar la tirada**, verifica que tus dos tablillas no contienen errores, tienen sumados los **totales**, los **11's** y los **10's** y coinciden ambas. Posteriormente, procede a firmar ambas donde pone “ARQUERO” y haz que firme, si no lo ha hecho, el ANOTADOR en su casilla correspondiente. Si has anotado, debes firmar como anotador todas las tablillas salvo la tuya que te la firmará el otro anotador y viceversa. Posteriormente, entregad las tablillas al responsable de la organización procurando estar toda la patrulla.
- **Cuando compitas**, debes conocer los detalles de la convocatoria y el reglamento de la competición. ¡Todos sabemos leer y no necesitamos que nadie lea por nosotros!

Es conveniente vestir con la **equipación de club** y dejar siempre el prestigio del Club bien alto, es decir, seguir este manual siendo además buenos deportistas y competidores.

FTACYL: FEDERACIÓN DE TIRO CON ARCO DE CASTILLA Y LEÓN

- <https://www.ftacyl.es/normativa-ftacyl/>
 - [Reglamento de la Federación de Tiro con Arco de Castilla y León](#)

RFETA: REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE TIRO CON ARCO

- <https://www.federarco.es/normativas-reglamentos/normativas>
 - [1401 Campeonatos y Trofeos RFETA \(pdf, 496 KB \)](#)

WA: WORLD ARCHERY

- <https://www.federarco.es/normativas-reglamentos/reglas-de-tiro/libros-world-archery>
 - [https://www.federarco.es/normativas-reglamentos/reglas-de-tiro/libros-world-archery/1802-reglamento-wa-libro-4-tiro-de-campo-y-3d-revision-ene-24/file](#)

En nuestra web tenemos una página con todas las normativas:

- <https://www.arquerosdesol.com/competicion.asp?sec=7>



EL BUEN ARQUERO DE BOSQUE

PROHIBICIONES

El incumplimiento de las siguientes prohibiciones será **motivo de expulsión** de la tirada y/o del Club, en caso de ser socio:

- Está terminantemente **prohibido fumar** dentro del área de competición (salvo sitios de avituallamiento previstos) para evitar el riesgo de incendio.
- **No se admiten puntas de caza** para preservar el estado de las dianas 3D, parapetos, etc. además de evitar poner en riesgo a las personas.
- En nuestros campos de Bosque 3D, **no permitimos tirar con potencias superiores a las 60 libras**. Si es posible, debes bajar la potencia o no podrás tirar.
- No se permite el **uso de navajas, machetes** o cualquier utensilio **que dañe la diana 3D** bajo ningún concepto.