



ASOCIACION QUERETANA DE TIRO CON ARCO, A.C.
AFILIADA A LA FEDERACIÓN MEXICANA DE TIRO CON ARCO, A.C.



El club Talentos deportivos, con aval de la Asociación Queretana de Tiro con Arco. A.C.

INVITAN

A todas las escuelas, instituciones y clubes deportivos a participar en el torneo estatal Bajo Techo 2022

BASES

1. Lugar y Fecha

Se llevará a cabo el día Viernes 2 al domingo 4 de Diciembre del presente año, en el salón de usos múltiples zona de raqueta del parque Querétaro 2000, del Instituto del Deporte y Recreación del Estado de Querétaro.

2. Sistema de Competencia

Formato Lancaster.

- 2.1 Se tirarán 60 flechas desde 18 m a una diana de 40 cm con "X" internas puntuadas como 11; Puntuación máxima posible de 660
- 2.2 Todos los arqueros compuestos dispararán a una diana vertical de 3 puntos de 40 cm, mientras que todos los arqueros recurvo y con arco desnudo podrán elegir entre una diana vertical de 3 puntos de 40 cm o una diana completa de un punto de 40 cm.
- 2.3 Sistema de Sets para Arco recurvo, compuesto rondas acumuladas.
- 2.4 Específicos, consultar anexo técnico a esta convocatoria.

3. RAMA VARONIL Y FEMENIL

MODALIDAD RECURVO, COMPUESTO Y ARCO DESNUDO

CATEGORÍAS

Mini	hasta 11 años,
Infantil	12 y 13 años,
Juvenil	14 a 17 años,
Mayor	18 años en adelante,

4. Inscripciones

Las inscripciones estarán abiertas a partir de la publicación de la presente convocatoria, cerrando el día 25 de Noviembre. Depositar en la cuenta No.03504819985 del banco Scotiabank a nombre de la Asociación Queretana de Tiro con Arco, A.C. (con Clabe interbancaria: 044680035048199858)

REGISTRO DE INSCRIPCIÓN EN EL SIGUIENTE FORMULARIO
<https://forms.gle/BckqwroBw83hPJut8>



UNIRSE AL GRUPO DE WHATSAPP

<https://chat.whatsapp.com/H8tVRKsLz3v296UCYQgeG3>

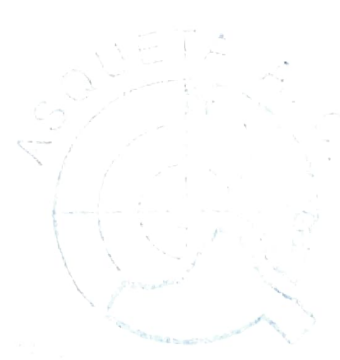


5. Cuotas de inscripción

Infantil: \$350

Resto de categorías: \$450

DESPUÉS DEL 25 DE NOVIEMBRE EL COSTO SERÁ \$650 TODAS LAS CATEGORÍAS.





ASOCIACION QUERETANA DE TIRO CON ARCO, A.C.
AFILIADA A LA FEDERACIÓN MEXICANA DE TIRO CON ARCO, A.C.



6. Uniformes

Los que cada club designe

7. Transitorios

Los puntos no previstos en esta convocatoria, serán resueltos por el Comité Organizador

8. Programa de competencia Sábado 3 de Diciembre

Práctica oficial:	De 9:00 a 9:30hrs
Rondas Clasificatoria:	9:40 a 11:00 hrs
Receso:	11:10 a 11:30 hrs
Rondas Clasificatoria:	11:40 a 13:00 hrs

9. Programa de competencia Domingo 4 Diciembre

Práctica oficial:	De 9:00 a 9:30hrs
Ronda Olímpicas individuales	De 9:00 a 13:00hrs
Premiación:	13:30 PREMIACIÓN


Carlos Vaca Gómez
Presidente de la Asociación
Queretana de Tiro con Arco, A.C.


Orlando Uribe Vázquez
Presidente del club Talentos Deportivos



ASOCIACION QUERETANA DE TIRO CON ARCO, A.C.
AFILIADA A LA FEDERACIÓN MEXICANA DE TIRO CON ARCO, A.C.



ANEXO TÉCNICO

1. Se realizarán 3 tandas de práctica oficial antes de que comience la puntuación
2. Rondas de clasificación
 - 2.1. Se tirarán 60 flechas desde 18 m a una diana de 40 cm con "X" internas puntuadas como 11; Puntuación máxima posible de 660
 - 2.2. Todos los arqueros compuestos dispararán a una diana vertical de 3 puntos de 40 cm, mientras que todos los arqueros recurvo y con arco desnudo podrán elegir entre una diana vertical de 3 puntos de 40 cm o una diana completa de un punto de 40 cm.
 - 2.2.1. Los arqueros deben reemplazar la diana a discreción del juez; las caras del objetivo no pueden ser alteradas o reparadas
 - 2.2.2. Los arqueros deben reemplazar sus dianas después de 10 tandas de puntuación
 - 2.3. Las rondas de calificación se cronometrarán en 2 minutos (120 segundos) para 3 tiros
3. Procedimientos respecto a flechas tiradas fuera de tiempo:
 - 3.1. Para los arqueros que tiran a una diana de un solo punto, un tiro lanzado antes de la señal de inicio o después de la señal de parada que cierra un parcial hará que el arquero pierda su flecha de mayor puntuación de ese parcial.
 - 3.2. Para los arqueros que tiran a una diana de tres puntos, un tiro lanzado antes de la señal de inicio o después de la señal de parada que cierra un parcial hará que el arquero pierda esa flecha de ese parcial
 - 3.3. Si un arquero dispara una cantidad de flechas superior a la designada en una tanda, perderá sus flechas de puntuación más alta y se registrarán las tres flechas de puntuación más baja.
 - 3.4. Las flechas que viajan completamente más allá de la línea de flecha muerta de 3 metros no se pueden volver a disparar y se anotarán como falladas.
4. Se utilizará doble puntaje, tanto con una tableta como con una tarjeta de puntaje en papel, la mayoría del grupo hace llamadas de flecha
5. La tarjeta de puntuación debe totalizarse cuidadosamente y firmarse antes de entregarla como tarjeta de puntuación final. Los puntajes de los mejores clasificados se volverán a verificar y la suma se cambiará si el puntaje es incorrecto. La puntuación electrónica de ianseo no es oficial.
6. No toque ninguna flecha o diana hasta que los puntajes hayan sido llamados y registrados con precisión.
7. El arquero puede solicitar un juez si no está de acuerdo con la llamada del grupo.
8. Los empates se deciden primero según la puntuación, luego según el número de 11, el número de 10 y, finalmente, con la primera flecha que sale del anillo de puntuación más alta.
9. Los rebotes presenciados o la interferencia física presenciada por otro arquero se volverán a disparar
10. El arquero puede perderse hasta 2 parciales durante su ronda de clasificación por fallas en el equipo; las flechas se compensarán a discreción del juez durante la misma ronda de clasificación.
11. Rondas
 - Arco Recurvo:
 - ROI: Sistema de Sets, hasta 5 sets de 3 flechas.
 - ROE: Sistema de Sets, 4 Sets 6 flechas.
 - ROEM: Sistema de Sets, 4 Sets de 4 flechas.
 - Arco Compuesto:
 - ROI: Sistema regular (acumulado) de 5 series de 3 flechas.
 - ROE: Sistema Regular de 4 series de 6 flechas.
 - ROEM: Sistema Regular de 4 series de 4 flechas.