



## Grand Slam Chihuahua 3D

# GRAND SLAM CHIHUAHUA Reglamento 2025

REGLAMENTO OFICIAL PARA TODOS LOS TORNEOS DE ARQUERIA MODALIDAD 3D DEL CIRCUITO DE ARQUERIA GRAND SLAM CHIHUAHUA 3D 2025, PARA LOS CLUBES AFILIADOS Y PARA TODOS LOS ARQUEROS QUE COMPITAN EN SUS TORNEOS, CON ANEXOS ADAPTADOS PARA EL CAMPEONATO NACIONAL 3D 2025

### Contenido

Capítulo 1: Categorías, generales y flechas.....	2
Capítulo 2. Tiro .....	6
Capítulo 3. Descomposturas o fallos de equipo, etc.....	7
Capítulo 4. Grupos, tanteo, puntuaciones y distancias.....	7
Capítulo 5. Campo de tiro y Recorrido .....	9
Capítulo 6. Cuotas de los torneos y premiación .....	10
Capítulo 7. Sanciones al reglamento en general.....	11
Capítulo 8. Mesa directiva del Grand Slam Chihuahua 3D. ....	12

## Capítulo 1: Categorías, generales y flechas

Este Capítulo establece el tipo de equipo que los tiradores tienen permitido usar cuando participen en todas las fechas del Grand Slam 3D. Es la responsabilidad del tirador, el utilizar equipamiento que esté de acuerdo con la regla. Cualquier tirador que se encuentre utilizando equipo que contravenga las reglas siguientes, será descalificado del torneo. A continuación, se indican las regulaciones específicas que se aplican a cada categoría seguidas por la normativa general:

**1.1 CATEGORIA BHI** – Tiradores de ambos sexos, con arco compuesto, con miras, con cualquier cantidad de retículas o pines fijos (en caso de tener movimiento deberá fijarse con un corbatín o marcarse para que no haya movimiento), sin lentes de aumento en la mira o en el peep sight, (las miras con lentes pasarán a la categoría 'open') la mira puede tener apertura trasera (ej. Peep sight o mira tipo rifle), solo se puede utilizar un solo estabilizador no mayor de 12" desde el punto de enroscado en el riser. Para efectos de esta regla cualquier objeto que aumente la longitud al estabilizador será sujeto a la regla de 12"; los estabilizadores laterales también sumaran su longitud al estabilizador principal, no debiendo exceder de las 12", en cuyo caso pasaran a la categoría 'open'. Los reductores de vibración no son considerados como estabilizadores, pero si son colocados en el estabilizador serán considerados parte integral de este y sujetos a la regla de las 12"; se podrá disparar con soltador mecánico o con dedos. En esta categoría no podrán hacerse ajustes a la mira o pines antes de efectuar cualquier tiro. Esta categoría se dividirá en "A" y "B" quedando en "B" los novatos reales en la arquería, tiradores que no tengan un año completo de participación en torneos por ser novatos o que en el año anterior de torneos tengan un promedio menor de 210 puntos, y quedando en "A" los tiradores más experimentados, los campeones estatales de años anteriores o que en el Grand slam del año anterior tengan un promedio mayor de 210 puntos.

**1.2 CATEGORIA BHI MÁSTER** – Tiradores de ambos sexos, con 50 años o más cumplidos al comienzo del circuito, con Arco compuesto, con miras, con cualquier cantidad de retículas o pines fijos, sin lentes de aumento en la mira o en el peep sight, (en caso de tener movimiento deberá fijarse con un corbatín o marcarse para que no haya movimiento, las miras con lentes pasarán a la categoría 'open') la mira puede tener apertura trasera (ej. Peep sight o mira tipo rifle), solo se puede utilizar un solo estabilizador no mayor de 12" desde el punto de enroscado en el riser. Para efectos de esta regla cualquier objeto que aumente la longitud al estabilizador será sujeto a la regla de 12"; los estabilizadores laterales también sumaran su longitud al estabilizador principal, no debiendo exceder de las 12", en cuyo caso pasaran a la categoría 'open'. Los reductores de vibración no son considerados como estabilizadores, pero si son colocados en el estabilizador serán considerados parte integral de este y sujetos a la regla de las 12"; se podrá disparar con soltador mecánico o con dedos.

**1.3 CATEGORÍA OPEN** - Tiradores de ambos sexos, con cualquier tipo de Arco, compuesto o recurvo, que por voluntad propia quiera tirar en esta categoría, sin restricción alguna de equipo en el arco, o sistema de soltado, únicamente está prohibido el uso del equipo específicamente señalado en el Reglamento de World Archery (Book 4)

**1.4 CATEGORÍA OPEN PRO-** - Tiradores de ambos sexos, Los 12 tiradores con los mejores promedios de puntuaciones y los tiradores que sepamos que tengan las aptitudes para tirar en la categoría, con cualquier tipo de arco compuesto o recurvo, con cualquier sistema de soltado con las restricciones que se indican específicamente en este reglamento, **pero con las puntuaciones más altas** del Grand slam del año anterior y con una asistencia mínima a tres (3) torneos en el mismo periodo.

### 1.1.1 Generales:

- el libraje del equipo en todas las categorías antes mencionadas (solo en los arcos compuestos), será limitado a 65 lbs como máximo con un rango de error de  $\pm 2$ lbs, se medirá libraje durante la practica con la opción de que el tirador que exceda la misma haga sus correcciones, también se hará revisión durante el recorrido y en caso de exceder libraje durante el recorrido, el tirador será eliminado del torneo. No se medirá velocidad pero se recomienda que la misma no exceda los 315fps con el libraje establecido, esto para no dañar el equipo del tirador.

- Las categorías antes mencionadas tirarán una flecha desde la línea de tiro roja.

**1.4 CATEGORÍA RECURVO TRADICIONAL-** Tiradores de ambos sexos, con un Arco recurvo consistente en un cuerpo, una empuñadura, y dos palas flexibles, cada una terminando en un extremo con una ranura, donde se coloca una sola cuerda, directamente entre las ranuras de las palas. El cuerpo del arco es de construcción laminada e incluye laminados de madera o estará fabricado de una sola pieza de madera. El arco puede ser de tipo desmontable y puede incorporar accesorios metálicos instalados de fábrica en el cuerpo para la fijación de las palas. Los arcos pueden tener palas ajustables para la regulación de potencia y alineamiento ("tiller"). El arco descrito anteriormente estará desnudo, excepto para el reposa flechas indicado, puede ser un reposa flechas simples de plástico autoadhesivo, un reposa flechas de pluma, como se suministra por el fabricante o podrá usar la plataforma del arco, ésta podrá ser cubierta con cualquier tipo de material (solo en la zona de apoyo). La parte vertical de la ventana del arco puede estar protegida por un material, el cual no se elevará más de 1 cm por encima de la flecha cuando está apoyada, ni será más grueso de 3 mm, medido desde la parte del cuerpo del arco adyacente a dicho material. No están permitidos otro tipo de reposa flechas., y libre de protuberancias, visores, marcas para apuntar, defectos u otras marcas de referencia, dentro de la zona de la ventana del arco, que puedan usarse para apuntar. Se permiten pesos dentro del cuerpo del arco, si se instalan durante el proceso de fabricación y no después de la construcción. Dichos pesos serán completamente invisibles en el exterior del cuerpo y estarán cubiertos por laminados aplicados durante la construcción inicial sin orificios visibles, orificios tapados, cubiertas o tapas, con excepción de la incrustación o el logotipo del fabricante originalmente insertado.

1.4.1 No se permite el cambio de posición de la mano por la cuerda ("string walking").

1.4.2 Al disparar, el dedo índice o el dedo medio deben estar a menos de 3 mm del nock de la flecha, o tocarlo (anclaje con dedos abiertos – estilo Mediterráneo, el índice por encima de la cuerda-, o con tres dedos por debajo de la flecha). Al tirar con los dedos abiertos, se puede usar un separador de dedos, para evitar el pinzamiento de la flecha. Se permite cambiar la de posición en la cara ("face walking"). Para más especificaciones, verificar reglamento de World Archery (Book 4)

1.4.3 Esta categoría se dividirá en "A" y "B" quedando en "B" los novatos reales en la arquería, tiradores que no tengan un año completo de participación en torneos por ser novatos o que en el año anterior de torneos tengan un promedio menor de 330 puntos, y quedando en "A" los tiradores más experimentados, los campeones estatales de años anteriores o que en el Grand slam del año anterior tengan un promedio mayor de 330 puntos.

**1.5 CATEGORÍA LONGBOW-** Tiradores de ambos sexos, El arco corresponderá a la forma tradicional del longbow (o a un American flatbow, arco plano- no recurvado), con un diseño de la pala tal, que cuando se coloque la cuerda, ésta no puede tocar otra parte del arco, excepto las ranuras de

anclaje de la misma. El arco puede ser de dos piezas, formando dos secciones de similar longitud (esta división estará en la zona de la empuñadura y reposa flechas), puede estar fabricado de cualquier material o combinación de materiales y medirá no menos de 150cm(60in) . El diseño de la empuñadura (solo la zona de agarre) no está restringida y está permitido el tiro central. El arco estará libre de protuberancias, marcas, defectos o partes laminadas que puedan ser utilizadas para apuntar (dentro de la zona de la ventana del arco). Están permitidos también los silenciadores de cuerda (pompones), siempre y cuando estos no estén colocados a menos de 30cm del punto de anclaje de la flecha

1.5.1 Reposar flechas. Si el arco tiene una plataforma para la flecha, esta plataforma puede ser utilizada como reposa flechas, y puede ser cubierta con cualquier tipo de material (solo en la zona de apoyo). La parte vertical de la ventana del arco puede estar protegida por material, el cual no se elevará más de 1 cm por encima de la flecha cuando está apoyada, ni será más grueso de 3 mm, medido desde la parte del cuerpo del arco adyacente al material.

1.5.2 No se permite el cambio de posición de la mano por la cara ("face walking"), ni por la cuerda ("string walking").

1.5.3 Sólo están permitidas flechas de madera, Sólo pueden utilizarse plumas naturales, para más especificaciones, verificar reglamento World Archery (Book 4)

1.1.2 Las categorías antes mencionadas tirarán una flecha de cada línea de tiro, primero la azul y después la amarilla.

**1.6 CATEGORÍA BAREBOW (Arco Desnudo)**- Tiradores de ambos sexos, con un Arco recurvo, es decir, un instrumento consistente en una empuñadura, un cuerpo central (no del tipo de tiro a través de una ventana central en el cuerpo) y dos palas flexibles, cada una terminando en un extremo con un anclaje para la cuerda. El arco se montará para su uso con una cuerda simple fijada directamente entre las dos hendiduras de los extremos solamente, y en su operación se mantiene con una mano por su empuñadura, mientras los dedos de la otra mano tensan y sueltan la cuerda. El arco como se describe arriba, debe estar desnudo, excepto el reposa flechas, y libre de protuberancias, marcas, defectos o partes laminadas que puedan ser utilizadas para apuntar (dentro de la zona de la ventana del arco). El arco desnudo completo con todos los accesorios permitidos, y sin montar la cuerda, debe ser capaz de pasar a través de un agujero o aro de 12,2 cm. de diámetro interior.

1.6.1. Un reposa flechas que puede ser ajustable, y tener más de un soporte vertical, Se puede usar en el arco un botón de presión ajustable, punto de presión o placa para flecha, siempre que no ofrezcan ayuda adicional en apuntar. El punto de presión puede estar situado no más retrasado de 2 cm (dentro) desde el punto de pivote de la empuñadura

1.6.2 No se permiten estabilizadores, Se permiten amortiguadores de vibraciones, Cualquier combinación de pesos y amortiguadores de vibración debe pasar a través de un aro con un diámetro interior de 12,2 cm (+/- 0,5 mm) sin tener que mover o flexionar los amortiguadores de vibraciones para que pasen a través del aro de 12,2 cm.

1.6.3 Se puede utilizar un separador de dedos para evitar el pinzado de la flecha. Se puede utilizar una plataforma de anclaje o dispositivo similar sujeto a la protección de dedos con el propósito de anclar. Se pueden añadir directamente marcas y líneas a la dactilera, o en una tira situada en la cara de la dactilera. Estas marcas deben ser uniformes en tamaño, forma y color, y podrán tener hasta dos longitudes diferentes. No se permiten anotaciones adicionales. En la mano del arco se puede utilizar un guante ordinario, mitón o similar, pero no puede estar fijado a la empuñadura, Se permite el cambio de posición de la mano por la cara ("face walking") y por la cuerda ("string walking"). Para más especificaciones, verificar reglamento World Archery (Book 4)

1.1.3 La categoría antes mencionada tirará dos flechas de la línea de tiro azul.

1.7 **CATEGORÍA JUVENIL**- Para jóvenes de ambos sexos, de 13 a 17 años, con arco compuesto, recurvo o largo sin restricción alguna de miras, estabilizadores o sistema de soltado. No se permite el uso de equipo específicamente señalado en el presente reglamento, se debe tirar una flecha desde la línea de tiro azul.

1.8 **CATEGORÍA FEMENIL**- Para mujeres de 18 años en adelante, usarán Arco compuesto, recurvo o largo, sin restricción alguna de miras, estabilizadores o sistema de soltado. No se permite el uso de equipo específicamente señalado en el presente reglamento. Tirarán una flecha desde la línea de tiro azul.

1.9 **CATEGORÍA INFANTIL** - Para niños y niñas menores de 12 años, cumplidos antes de la última fecha del Grand Slam Chihuahua 3d, con Arco compuesto, recurvo o largo sin restricción alguna de miras, estabilizadores o sistema de soltado. No se permite el uso de equipo específicamente señalado en el presente reglamento. Se debe tirar una flecha desde la estaca blanca. Cada club nombrará a un encargado del recorrido de la presente categoría. Se diferenciará a los arqueros en categoría PEEWEE quedando los más pequeños que asisten solo por participación y podrán tirar de cualquier distancia, mismos que recibirán premio de asistencia y no serán contemplados para la premiación de cada torneo ni para la final del Grand Slam.

1.9 **Accesorios para todas las categorías**- El siguiente equipamiento no está permitido para todas las categorías:

1.9.1 Cualquier dispositivo eléctrico o electrónico que pueda ser incorporado al equipo del tirador

1.9.2 Cualquier dispositivo de electrónico de comunicación (incluidos los teléfonos móviles), auriculares o elementos reductores de ruido en cualquier momento dentro de los recorridos

1.9.3 Ningún tipo de telémetros u otro medio de estimar distancias o ángulos, ningún apunte escrito o medio electrónico de almacenar datos. Los tiradores pueden llevar una copia, o parte, del presente reglamento para hacer revisión del mismo en presencia de un juez de campo.

1.9.4 Cualquier parte del equipo de los tiradores que haya sido añadido o modificado para que sirva para estimar distancias o ángulos, ni cualquier pieza normal del equipo puede ser utilizada explícitamente para este propósito.

1.10 En caso de que algún tirador se cambie de categoría de un torneo a otro dentro del circuito, no se tomarán en cuenta los puntos de la categoría anterior ni de asistencia, empezando desde cero en la nueva categoría en la que desee tirar.

1.11 **De las flechas**, No se limita el material con que estén construidas las flechas, ni el peso total de las mismas, a excepción de lo especificado para las categorías tradicional, barebow y longbow referidas en el reglamento de World Archery, Se deberán utilizar flechas iguales para el recorrido (en spin y puntas), no limitando el número de las anteriores. Queda prohibido traer flechas con diferentes puntas y/o spin y plumas ya sea para distancias determinadas o tiros con mayor grado de dificultad, esto aplica para la categoría de Tradicional, Longbow y Barebow. No se podrá usar puntas o navajas de cacería sobre las figuras 3D ni las pacas de práctica; al que se sorprenda faltando a esta regla, será descalificado del torneo, y tendrá que cubrir la reparación del daño hecho a las figuras o a las pacas.

## Capítulo 2. Tiro

2.1 En las tarjetas se identificará a los tiradores con las letras A, B, C, D y tirarán de pie o arrodillados en el puesto de tiro sin comprometer la seguridad, al llegar el grupo a la posición de tiro, los tiradores A y B se colocarán tocando la línea de tiro de 90cm que les corresponda con cualquier parte de su cuerpo, harán sus cálculos, observaciones, modificaciones, etc. que el reglamento le permite, y harán su disparo, mientras tanto los siguientes tiradores ya deberán estar preparándose para su tiro, en caso de no estar tocando la línea de tiro al momento del disparo este se contará como cero, en cualquier momento los tiradores en turno podrán solicitar al grupo hagan silencio para efectuar su tiro.

2.2 Los tiradores de arco recurvo tendrán un minuto por tiro y los de arco compuesto un minuto y veinte segundos que corre a partir de que se toque la línea de tiro, Si los tiradores en turno se toman más del tiempo reglamentario en disparar, automáticamente se tomará como Cero (M) el tiro, independientemente de la puntuación que obtenga su flecha.

2.3 Se permite el uso de binoculares, pero están prohibidos los que tengan integrados el sistema de medición de distancias o que tengan marcas de referencia de cualquier tipo para ese mismo fin, ya sea en el lente o en la rueda para cambiar el enfoque. Todos los tiradores podrán ver simultáneamente desde la línea de tiro durante 1 minuto antes de que el primer tirador realice su tiro. Los tiradores esperarán bien detrás de los tiradores en turno que se encuentran en la posición de tiro a menos que estén ayudando a estos a localizar los impactos de las flechas o proporcionándoles sombra, Después de tirar ningún tirador podrá utilizar los binoculares desde la línea de tiro. Deberán retirarse inmediatamente de la zona de tiro para darle paso a los tiradores C y D, y fuera de la línea de tiro podrá utilizarlos nuevamente, en la siguiente estación se alternarán tirando C y D primero y después A y B y así respectivamente en cada estación. El desacato a esta regla será motivo de amonestación.

2.4 Ningún tirador se aproximará al objetivo hasta que todos los tiradores hayan terminado de tirar, a menos que tenga permiso de un Juez de campo.

2.5 Si el grupo de adelante no ha terminado su turno de disparo, el grupo en espera podrá solicitar la oportunidad de tirar antes de sacar las flechas, sacar sus flechas primero y después sobrepasar a dicho grupo, o bien, solicitar tirar primero para sobrepasar al grupo en cuestión

2.6 Si al tirador se le cae la flecha en el momento de estar en la línea de tiro, al abrir o cerrar su arco, podrá realizar su tiro solamente si la flecha puede ser tocada con el arco sin que el arquero se desprenda de la línea de tiro, Si se determina que sí se realiza el contacto, el arquero podrá acercarse a recoger su flecha y realizar su tiro, si se determina que no se realiza el contacto, se contará como flecha disparada y por consiguiente se evaluará como (0) cero puntos, Después de abrir el arco, el tirador puede cerrar si así lo decide, pero ya no podrá hacer ningún ajuste al arco; ejemplo: ajustar la mira.

2.7 Flecha disparada accidentalmente por descompostura del equipo, no se repetirá, No se permite el uso de bastones o cualquier tipo de apoyo en el brazo que sostiene el arco.

2.8 Está prohibido remover obstáculos en las figuras, modificar las líneas de tiro o figuras de su posición original, saltarse el orden de las figuras a seguir o hacer el recorrido del Campo en sentido contrario, Realizar disparos en figuras que no les correspondan o hacer tiros extras o de

practica a cualquier figura del torneo, la sanción a esta regla será motivo de amonestación o se anularán los puntos de las figuras o estaciones donde se cometa la infracción.

### **Capítulo 3. Descomposturas o fallos de equipo, etc.**

3.1. En caso de fallo del equipamiento, el orden de tiro puede ser cambiado temporalmente. En cualquier caso, no se permitirán más de treinta (30) minutos para reparar cualquier fallo de equipo. Los tiradores del grupo tirarán y recogerán sus flechas antes de permitir a otros grupos pasar por delante de ellos. Si la reparación se completa dentro del tiempo límite, el tirador en cuestión puede recuperar las flechas que le falten por tirar. Si la reparación se termina más tarde, el tirador se podrá incorporar a su grupo, pero perderá las flechas que el grupo haya tirado durante ese intervalo de tiempo. En el caso de que un tirador sea incapaz de continuar con el tiro debido a una razón médica producida después del comienzo del tiro, se aplicarán las mismas disposiciones.

3.2. Si un tirador no puede seguir tirando por cualquier una razón médica o fallas del equipo, todas las flechas no tiradas serán registradas como cero (M).

### **Capítulo 4. Grupos, tanteo, puntuaciones y distancias.**

4.1. Cada grupo llevará dos tarjetas por cada tirador del mismo, los grupos serán conformados de hasta de 4 tiradores de la misma categoría y de acuerdo a su lugar en la tabla de posiciones de su categoría y asegurándose de que no sean del mismo club o familiares. Si los dos competidores que llevan la puntuación de las tarjetas son del mismo club serán eliminados ambos. Si en la misma categoría no se completa otro grupo de 4 se juntará el último o los dos últimos del ranking de una categoría con los últimos de otra categoría. EL PRIMER TORNEO los grupos se harán al azar o tomando en cuenta el ranking del año anterior, y a partir del segundo torneo ya se aplicará la directiva de los grupos de acuerdo al ranking, Solo en casos mucha asistencia se podrán hacer grupos de hasta 6 tiradores.

4.2 A menos que se acuerde otra cosa en el grupo, el tirador A será el juez de grupo y llevará una de las anotaciones de las tarjetas. Los tiradores B y C serán los tanteadores y solo ellos podrán retirar las flechas de los objetivos y recogerán las flechas, y el tirador D marcará la segunda tarjeta. Esto se puede cambiar de común acuerdo de los tiradores del grupo. Las puntuaciones en las tarjetas deben de anotarse y sumarse durante el recorrido; Los competidores que lleguen a sumar puntuaciones o arreglar tarjetas a las mesas al final, serán eliminados.

4.3 El tanteo tendrá lugar después de que todos los tiradores del grupo hayan tirado sus flechas y las puntuaciones serán las siguientes:

- 11 puntos Súper kill
- 10 puntos Área mortal
- 8 puntos Área vital
- 5 puntos Zona no vital
- 0 puntos (M) No pegar flecha

4.4 Pegar en cuernos, pezuñas, colas separadas del cuerpo, base de la figura, flecha disparada de línea de tiro diferente, flecha que atraviesa la figura y no se queda en ella, tomar más del tiempo reglamentario en disparar estando en la línea de tiro y/o desacato a las reglas, **contaran como cero puntos.**

4.5 Flecha entera o parte de la flecha clavada, contará donde este clavada, la flecha que pegue en cualquier parte de otra flecha y sea desviada, contará dependiendo en donde se clave, la flecha que muerde o rompe raya cuenta como puntuación inmediata superior, Robín Hood\* contará donde este clavada la 1ª flecha, En caso de rebote o una flecha que tras rozar el contorno de la figura desvía ligeramente su dirección y sale fuera de la misma, tanteará como cero (M).

4.6 Si la posición de la flecha no se puede establecer por consenso del grupo, se llamará al juez de campo más cercano al grupo, siendo estos los presidentes de los clubes participantes, cuando esto sea posible en tiempo y dependiendo de las circunstancias, cuya opinión será **DEFINITIVA E INAPELABLE**. Si no se dispone de juez de campo en ese momento, se podrá acudir a la tecnología, tomando una o varias fotografías cercanas, desde diferentes ángulos de la posición de la (o las) flecha en duda antes de retirarlas de la figura, que plasme con claridad la situación en duda y posteriormente o al final del torneo, se presentará con cualquier juez de campo para su veredicto. En caso de cualquier protesta posterior al torneo, se cuenta con un plazo de dos semanas posteriores al mismo para ser analizadas por el comité organizador, pasando el plazo antes mencionado, no se tomarán como válidas dichas protestas.

4.7 Se harán las anotaciones de los puntos antes de extraer las flechas y/o tocarlas, se mencionará la calificación anotada y los 2 anotadores sumaran y compararan las sumas antes de retirarse de la figura. No se podrá tocar ninguna flecha antes de que se hayan hecho las anotaciones.

4.8 Las tarjetas de puntuaciones serán firmadas por el anotador y por el tirador, indicando que el tirador está conforme con el valor de cada flecha, la suma total, (idéntica en ambas hojas de puntuación) el número de 0's, 5's, 8's, 10's y 11's. La hoja de puntuaciones del anotador será firmada por otro tirador del mismo grupo. Al final del torneo cada grupo deberá entregar **en mano** a los integrantes de la mesa de anotación los dos juegos de tarjetas debidamente firmadas por cada integrante del grupo, Como medida de seguridad, las puntuaciones finales de cada uno de los competidores serán vaciadas, primero, a un libro o cuaderno que controlarán los integrantes de la mesa, manteniéndolas en secreto y hasta que todas las puntuaciones finales del torneo estén concentradas en ese libro, se podrán anotar en la manta de puntuación general

4.9 En el caso de empate, los desempates se harán por medio de muerte súbita ("shoot-offs") y tendrán lugar a una distancia definida por cualquier juez de campo. Si el tanteo es el mismo, se tirará de nuevo y la flecha más cercana al centro resolverá el empate y si la distancia es la misma habrá sucesivos encuentros de una sola flecha hasta que se resuelva el empate, La inasistencia de uno de los competidores empatados hará ganador al otro competidor, Ante la imposibilidad de desempates por inasistencia de los dos tiradores involucrados se resolverá por medio del conteo de 11's, el que tenga el mayor número ganará el desempate.

4.10 La alteración de las puntuaciones en la tarjeta es considerada una falta grave; el o los implicados en la falta se harán acreedores a una o varias de las sanciones dependiendo de la falta; que la calificación alterada sea **CERO**, la descalificación del torneo en curso del y/o los implicados, y/o las que decidan las autoridades vigentes, incluyendo también, su descalificación del Grand Slam Chihuahua 3D.

4.11 Las distancias mínimas, máximas y líneas de tiro para los tiradores y sus categorías serán las siguientes:

BHI-A, BHI-B, BHI MÁSTER, OPEN, OPEN PRO: 2m-45m línea de tiro roja

TRADICIONAL A, B, LONGBOW: 2m-30m primero línea de tiro azul luego amarilla

BAREBOW, JUVENIL, FEMENIL 2m-30m línea de tiro azul

INFANTIL 2m-15m línea de tiro blanca

4.12 Las distancias máximas por tamaño de animal para las categorías TRADICIONAL, BAREBOW, JUVENIL, LONGBOW y FEMENIL serán las siguientes:

-Animales pequeños como conejo, ardilla, perrito de pradera, zorro pequeño, etc. de 2 a 15 metros máximo

-Animales medianos-chicos como pecarí, coyote, gato montés, pavo delgado, cocodrilo, etc. a 18-20 m máximo

-Animales medianos como como puma, osonegro, venados medianos, pavo ancho etc. a 25m máximo

-Animales grandes como búfalo, élk, alce, osos grandes, león, boar, etc. máximo 30m

4.13 Las distancias máximas por tamaño de animal para las categorías OPEN, OPEN PRO, BHIA, BHIB, BHI MASTER serán las siguientes:

-Animales pequeños como conejo, ardilla, perrito de pradera, zorro pequeño, etc. de 2 a 22-25 metros máximo

-Animales medianos-chicos como pecarí, coyote, gato montés, pavo delgado, cocodrilo, etc. a 28-30 m máximo

-Animales medianos como como puma, oso negro, venados medianos, pavo ancho etc. a 38-40m máximo

-Animales grandes como búfalo, élk, alce, osos grandes, león, boar, etc. máximo 45m

4.14 Pueden colocarse figuras en movimiento, pero deben de conservar los mismos rangos de distancias.

## Capítulo 5. Campo de tiro y Recorrido

5.1 El campo deberá tener señalamientos claros de Tránsito de tiradores, Área de registro, Área de sanitarios, Área de prácticas, Área de invitados, Área de alimentos y bebidas.

5.2 Para evitar accidentes se deberán colocar señalamientos de “Área de tiro con arco” y/o acordonar el área de tiro, tanto en el campo de prácticas como en el recorrido.

5.3 El campo deberá contar con pacas para tiros de calentamiento mínimo a 20 y 30 metros.

5.4 Deberán existir en el campo un mínimo de 2 abastecimientos de hidratación (oasis) en el recorrido, o en su defecto, un vehículo de hidratación que abastezca a todos los tiradores durante el torneo, siendo gratis el agua.

5.5 Deberá haber asistencia médica durante el torneo.

5.6 Se procurará que no sea un recorrido muy largo y tratar de que el camino lleve de la figura hacia la línea del tiro siguiente y/o de forma circular, esto para evitar el vaivén y la pérdida de tiempo, Se deberá colocar una rafia o línea de cal que indique claramente el recorrido, por seguridad nunca se deberá hacer el recorrido en sentido contrario, Se sugiere tener mínimo 2 tiros de cada campo junto al área de mesas, para que los espectadores y los arqueros que ya terminaron puedan verlos desde su mesa.

5.7 Los torneos deberán empezar puntuales, El cierre de inscripciones y reparto de tarjetas se hará a más tardar a las 9:15 a.m. y el torneo comenzará a las 10:00 a.m. como máximo sin excepción.

5.8 Cada grupo deberá de estar en su posición de tiro inicial, 10 minutos antes de la hora de salida para que todos los grupos inicien simultáneamente al escuchar la señal de inicio o de arranque, En el caso de que llegue una persona o grupo después del cierre, podrá participar integrándose al grupo que se le asigne y contando como “0” los tiros que el grupo ya haya realizado el mismo.

5.9 Se establece como tiempo máximo de recorrido en 4:30 horas. En caso de retrasos generales por causas de fuerza mayor, se otorgarán 30 minutos extras

## **Capítulo 6. Cuotas de los torneos y premiación**

6.1 La cuota de cada Club por afiliación al GRAND SLAM CHIHUAHUA así como la cuota de cada torneo será anual y se establecerá en junta previa en el mes de enero antes del inicio del mismo, será establecida de forma unánime por los presidentes de los Clubs y se publicara en el medio que quede establecido como oficial.

6.2 De la misma forma la cuota de inscripción del arquero para participar en cada torneo se establecerá en dicha reunión antes del inicio del Circuito, así como los tiempos de preinscripción para efectos de agilizar la organización de los mismos, La preinscripción se cerrará el día viernes antes del torneo y se cobrará una cuota de \$100(cien pesos 00/100) por pago tardío después de la fecha señalada, las cuotas se harán saber a los clubes por medio de sus presidentes de común acuerdo a la reunión previa del comité del Grand Slam Chihuahua 3d.

6.3 Los Clubes deberán presentar a los organizadores en turno del Grand Slam Chihuahua 3D, sus

listas de asociados, en la primera junta del año, generalmente en enero cada club enviara los datos de sus socios para actualizar la Base de Datos del torneo.

6.4 Se premiará a los tres primeros lugares de cada categoría, así como medallas o reconocimientos de participación todos los tiradores de la categoría infantil y peewee. El costo y la calidad de los trofeos para la premiación de cada torneo y de la Gran Final serán en base a la cantidad acumulada de cuotas y aportaciones que cada club realice durante el circuito a la coordinación del Grand Slam Chihuahua 3D, se tratara de premiar dignamente a todos los lugares de cada categoría y agotar los recursos antes mencionados en reconocimientos y trofeos especiales para los participantes que pertenezcan a alguno de los Clubs adscritos.

6.5 El Grand Slam Chihuahua 3D no contempla, según acuerdo tomado por los presidentes de Clubs, destinar ningún recurso para financiar a arqueros que quieran participar en Torneos Regionales o Nacionales, será con recursos propios o del Club al que pertenezcan.

6.6 Cada Club queda en libertad de otorgar otros trofeos especiales que considere, como tiros de fantasía, mayor cantidad de 11's, premiación por equipos, reconocimientos especiales, categorías adicionales para su torneo local (mismas que no contarán para la premiación final estatal), etc.

6.7 Para la premiación de la Gran Final del Grand Slam Chihuahua 3D se tomarán en cuenta las puntuaciones de las mejores 5 fechas para el gran total, eliminando las puntuaciones menores en caso de haber asistido a todas las fechas, se les concederán 5 puntos adicionales al final a los tiradores que hayan asistido a todas las fechas, de **la puntuación por cada torneo**, incluyendo el torneo final será:

1er lugar 10 puntos, 2do lugar 9 puntos, 3er lugar 8 puntos, 4to lugar 7 puntos, 5to lugar 6 puntos, y del 6to lugar hacia abajo 5 puntos cada uno.

6.8 Los tiradores que paguen la cuota del torneo y no asistan no tendrán puntos.

## Capítulo 7. Sanciones al reglamento en general

7.1 Las personas que incurran en actos que pongan en riesgo a los demás tiradores, ya sea por descuido, negligencia o juego, serán descalificados del evento y si la falta es grave el Presidente del GSCH en turno junto con los presidentes de Clubs determinaran mayores sanciones.

7.2 Cualquier persona que cometa faltas de respeto hacia los organizadores del torneo o directiva del GRAND SLAM CHIHUAHUA, compañeros tiradores o familiares asistentes, será descalificado del evento y no se le permitirá hacer el recorrido.

7.3 En caso de pelea, agresiones y / o lesiones, será suspendido de los torneos del GRAND SLAM CHIHUAHUA por toda la temporada o de por vida, si así lo determina el Presidente del GSCH y los Presidentes de Clubs.

7.4 El campo se podrá preparar y poner por un número indeterminado de socios, pero las líneas de tiro las deberán poner únicamente 2 personas, y solamente podrán verificar la distancia cualquiera

de los presidentes de los clubs para verificar que las mismas se encuentren dentro de reglamento. Una vez que se empieza a montar un campo, los socios del Club responsable de montarlo, no pueden ingresar al área del campo, y queda estrictamente prohibido realizar recorridos de práctica previos al torneo. Si una persona realiza un recorrido de práctica o entra previamente al campo a medir distancias, no podrá competir o bien será descalificado.

7.5 Cualquier falta o sanción no prevista en este reglamento, así como controversia o aclaración será analizada por la directiva del Grand Slam y/o por los presidentes de los clubes y por mayoría se decidirá lo pertinente.

## **Capítulo 8. Mesa directiva del Grand Slam Chihuahua 3D.**

8.1 El Comité Organizador del Circuito GRAND SLAM CHIHUAHUA será nombrado en Asamblea Ordinaria conformada por los presidentes de los Clubs adscritos antes de iniciar un Nuevo Circuito o Temporada, normalmente en el mes de enero de cada año.

8.2 El nombramiento deberá ser de forma unánime por un periodo de 2 años, pudiendo prolongarse o acortarse si así es decidido por los presidentes de Club en pleno, o solicitado por el Comité vigente.

8.3 La mesa directiva para el periodo 2025-2026 queda conformada por: Alejandro Reyes (presidente), Alejandro González (secretario), Jaime Portillo (tesorero)

8.4 El Comité Organizador estará en libertad de conformar su equipo de trabajo con arqueros locales o de otros Clubs del Estado, para llevar de buena manera la organización del Circuito y será conformado por lo menos por: Un presidente, un secretario y un tesorero.

8.5 El presidente deberá Mantener una comunicación entre los clubes afiliados al circuito Grand Slam Chihuahua 3D, nombrar al Secretario, Tesorero, Asesores y a la directiva que le ayude durante su gestión, Buscar patrocinadores y apoyos económicos para el mejor funcionamiento del Circuito del Grand Slam Chihuahua 3D, Hacer, corregir y actualizar el directorio de arqueros de los Clubs y hacerlo llegar al resto, Citar a juntas ordinarias y extraordinarias, cumpliendo el calendario de juntas o a petición de 4 Presidentes Adscritos al Grand Slam Chihuahua 3D, Fungir durante las juntas ordinarias y extraordinarias como moderador, Formar parte y coordinar todas las comisiones y comités del Grand Slam Chihuahua 3D.

8.6 El Secretario deberá Recibir, organizar, concentrar, otorgar calificaciones y hacer estadísticas de las puntuaciones de cada torneo, presentarlas en el siguiente evento y manejo de redes sociales.

8.7 El tesorero deberá Recolectar directamente o a través de sus colaboradores las cuotas de afiliación y participación de los clubes a sus torneos de cada Club. También deberá presentar un informe financiero de ingresos y egresos al final del año.

8.8 Los asesores serán personas que por su trayectoria y capacidad y por el interés propio del Grand Slam Chihuahua 3D sean invitadas a participar por el Presidente.

**8.9** Se tendrá una Asamblea Ordinaria Anual y juntas Extraordinarias en las fechas establecidas o cuando el Presidente del GSCH o un mínimo de 4 Presidentes de Clubs las convoquen, entre otras funciones estarán:

- a) Cambios al presente Reglamento.
- b) Calendario de fechas del GRAND SLAM CHIHUAHUA para la nueva temporada.
- c) Sanciones ante violaciones del presente Reglamento.
- d) Hacer del conocimiento de todos los Clubs adscritos sobre los puntos anteriores.

- e) Aprobación de bajas y altas de nuevos Clubes al circuito del GSCH
- f) Establecimiento de cuotas de inscripción para los torneos del GSCH
- g) Establecimiento de la cuota de afiliación al GSCH, así como, la fecha límite para entregare estas cuotas.
- h) En su caso, formación y nombramiento de los integrantes del Comité de Honor y Justicia.
- i) Elegir un presidente interino en caso de renuncia o separación del cargo del presidente en funciones.
- j) Mediar y resolver problemas que afecten a los tiradores, organizadores o Clubes

8.10 Las juntas extraordinarias se llevarán a cabo el día previo a la fecha del torneo en curso y en la ciudad donde se deba de realizar el torneo, en esta se deberá informar de los resultados obtenidos en torneos previos y si existen argumentos de peso, se podrán hacer adecuaciones al presente Reglamento siempre y cuando no afecte la trayectoria ni las posiciones de la tabla de puntuación de los tiradores, así como la marcha adecuada del Circuito.

8.11 Cada club que solicite nuevo ingreso o reingreso al GSCH deberá enviar un oficio de intención previo al inicio del año de torneos y tener como mínimo, un año de participación probatoria, debiendo asistir a todas las sedes del circuito con un mínimo de 6 tiradores, para después ser votado por el comité organizador la cual debe ser unánime, para su aceptación como sede.



## **ANEXO I.- Acuerdos**

- Se establece la cuota por club para el Grand Slam Chihuahua 3D de \$5,000
- Se establece la cuota personal por tirador de \$500
- Se establece que los tiradores de la categoría infantil no pagan por asistir a los torneos
- Se establece la cuota familiar en un 50% de descuento por tirador, los familiares deben ser padres e hijos o cónyuges.
- Se establece la cuota anual de tiradores independientes, la cual será de \$1,000.00, con esta cuota los tiradores independientes tendrán derecho a ser considerados en la premiación de la final estatal. Dicha cuota deberá ser reportada para registro con el tesorero del Grand Slam Chihuahua 3D antes de la segunda fecha. Los tiradores que no cubran dicha cuota serán considerados como Independientes no registrados y no tendrán participación para la final estatal.
- Los tiradores independientes que no cubran la cuota anual no podrán participar en la premiación de la final estatal.
- Se establece que el torneo estatal será dedicado a algún arquero destacado, ya sea por sus logros o trayectoria, quedando para 2025 como la temporada de los fundadores: Fernando Rodríguez, Martín Balcorta y Sergio Cabrera
- Se establece que los tiradores de las categorías BHI-B y JUVENIL podrán ir mezclados con las categorías BHI-A, BHI-MÁSTER y OPEN, con el fin de que los nuevos arqueros conozcan el desarrollo de los torneos por medio de los arqueros mas experimentados, lo mismo para las categorías Tradicional A y B
- Se establece que en los grupos de cualquier categoría no podrán ir cónyuges ni familiares juntos.

## **Fechas 2025 Grand Slam Chihuahua 3d**

- Arqueros de Parral, marzo 2
- Wind Archers Delicias. Abril 13
- Compadres Hunting team, mayo 25
- Arqueros del sol, julio 6, Campeonato Nacional 3D
- Club Centauros. Agosto 24
- (Yaquis de Aguaprieta septiembre 6-7) \*
- Wild Hogs, octubre 12
- Arqueros del Papigochi-Tres Culturas, diciembre 7

Las fechas pueden tener variación dependiendo de la logística de cada club, cualquier cambio se avisará con anticipación por medio de redes sociales. \*Torneos de invitación

## ANEXO II.- MODIFICACIONES AL REGLAMENTO PARA EL CAMPEONATO NACIONAL 3D 2025

### 1. Categorías

-En el caso de las categorías BHI-A y BHI-B no se limitarán los estabilizadores ni la medida de los mismos. Los tiradores de estas categorías podrán participar en la categoría Compuesto Mira Fija del Campeonato Nacional.

-En la categoría BHI Máster no se limitarán los estabilizadores ni el uso de miras con lentes o con cualquier número de pines, los tiradores de esta categoría podrán participar simultáneamente en la categoría de Compuesto Máster en el campeonato Nacional

-En caso de participar en el Campeonato Nacional y en la fecha del Slam, solo los tiradores de la categoría de arco compuesto Open y Open Pro que compitan en la categoría oficial *Compuesto* tirarán dos flechas desde su respectiva línea de tiro, marcando la primera flecha o agregándole un distintivo, esta flecha será la primera que se tire y su puntuación contará solo para la tarjeta del Grand Slam, la puntuación de ambas flechas contará para la tarjeta del campeonato nacional. Todas las demás categorías de invitación de arco compuesto tirarán solo una flecha por estación

-Todas las categorías de arco compuesto del campeonato nacional se limitarán a 60lbs y en el caso de la categoría infantil 40lbs sin rango de error, el cual será medido por los jueces antes de empezar y durante los recorridos, en caso de exceder el libraje antes de comenzar los recorridos, podrán hacer las modificaciones correspondientes o no podrán participar en el campeonato nacional y en caso de exceder el libraje durante el recorrido serán descalificados, en caso de solo participar en la fecha del Grand Slam, se limitará el libraje como establece el presente reglamento.

-Se deroga el punto 1.11, no se limita el uso de diferentes flechas.

### 2. Tanteo

1.-Se deroga el punto 4.4 y se establece que en caso de controversia con los puntos de impacto mencionados será a criterio y votación del grupo por mayoría, en caso de empate se da el beneficio al arquero en cuestión, en el caso de los traspasos y rebotes será también por votación del grupo y/o quienes hayan visto en donde fue el impacto, en caso de no ponerse de acuerdo en donde fue el impacto este tendrá valor de 5 puntos, los roses cuentan como 0 puntos (M). Las colas separadas del cuerpo del animal cuentan como 5 puntos, en caso de que el impacto sea en una pata o cerca de una pezuña o cuerno el grupo revisará si el impacto se encuentra en parte del cuerpo del animal, contará la posición final de la flecha.

2.-Se deroga el punto 4.6 y se establece que los jueces de campo serán asignados por Arquería Chihuahua en colaboración con World Archery México. También, por ningún motivo se permitirá el uso de dispositivos electrónicos como celulares ni cámaras para resolver ninguna controversia.

3.- se deroga el punto 4.9 y se establece que el criterio de desempate será por numero de 11's, o bien, como lo determine el Juez de campo.

4. Dentro del campeonato nacional y/o la cuarta fecha del GSCH3D se permitirán los arcos con camuflaje y/o los accesorios (gorras, binoculares, carcaj, etc) pero no se permitirá el camuflaje en los jerseys, playeras o uniformes.

5. En caso de amonestaciones por parte de los jueces, al reiniciar se podrá descontar el puntaje de la estación donde ocurran las amonestaciones o se podrá descalificar al tirador en caso de que los jueces así lo decidan.

### 5. Equivalencias de categorías GSCH3D-CN3D

Las categorías del Grand Slam podrán participar en el campeonato nacional e igualmente los tiradores que participen en el Campeonato Nacional podrán participar en el Grand Slam de la siguiente manera:

#### Categorías Oficiales Clasificadorias

<i>Grand Slam Chihuahua 3D</i>	<i>Campeonato Nacional 3D</i>
Open, Open Pro, BHI A-B, BHI MÁSTER, FEMENIL	Compuesto
Tradicional A-B	Tradicional
	Barebow
	Longbow

#### Categorías de invitación Nacional

<i>Grand Slam Chihuahua 3D</i>	<i>Campeonato Nacional 3D</i>
BHI A, BHI B	Compuesto Mira Fija
BHI MÁSTER	Compuesto Máster
FEMENIL	Compuesto Mira Fija Femenil
JUVENIL	Compuesto Juvenil
INFANTIL	Compuesto Juvenil
TRADICIONAL A-B	Tradicional Máster
OPEN RANGEFINDER	Compuesto Rangefiner
	Olimpico Rangefinder

**ARQUERIA  
CHIHUAHUA**

**Campeonato  
Nacional 3D  
2025**

