

Reglamento TORNEO

“VIZCACHITA NOCTURNO 11° Edición online”

Introducción: Este torneo pretende simular la época en la que se cazaban vizcachas en su verdadero ámbito: el “nocturno”. Y se ha tomado como tradición hacerlo para festejar cada aniversario del TCAP (Tiro con Arco Paraná) transformándose en una Tradición para nuestro Club.

La finalidad principal es forjar la “buena camaradería” entre arqueros. En este sentido, busca establecer relaciones cordiales con los tiradores de distintos clubes y zonas, al unirlos en un mutuo esfuerzo para “compartir”, y lo hemos adaptado para poderlo realizar en esta época de Pandemia.

En dicho Torneo existirán 2 categorías:

*Recurvo

*Compuesto

- 1-1 El torneo consistirá en 3 rondas de 3 flechas (9 flechas en total), sobre dianas 2D con figuras de “Vizcachas” a una distancia de 4m.
- 1-2 Se Tirará a una imagen tamaño A4 (Hoja de impresora) la que deberán imprimir y colocar en la contención de su hogar. **Anexo 3**
- 1-3 Los arqueros serán sorteados en parejas las cuales compartirán el puntaje acumulado. (Las mismas se darán a conocer con antelación)
- 1-4 El puntaje a tener en cuenta para la premiación será la suma del total de los dos arqueros de la pareja.
- 1-5 Las Copas de Campeones debido a la Pandemia se Entregarán en la siguiente edición.
- 2-1 El horario en el que se podrá Tirar será desde las 19:00hs. a las 24:00 hs. del sábado 8 de agosto 2020
- 2-2 Los arqueros inscriptos recibirán un código por WhatsApp al momento del inicio del torneo el que deberán anotar en la caratula donde se indica.
- 2-3 El arquero luego de tirar cada ronda de 3 flechas deberá sacar una foto de la caratula, con las flechas clavadas, y enviarla por WhatsApp. al grupo armado para tal fin.
- 2-4 Luego de cada ronda se deberá anotar los puntajes en el lugar especificado para ello dentro de la misma caratula **Anexo 3**. (para que sea visible en la siguiente foto)
- 3-1 Cada figura de Vizcacha tendrá zonas de puntuación delineadas.
- 3-2 Las zonas de puntuación serán positivas o negativas y estarán anotadas en la vizcacha.
- 3-3 El arquero tiene la seguridad del puntaje positivo más alto en la zona del ojo de la vizcacha. 11 Puntos y en las siguientes zonas 8 Puntos / 5 Puntos / 3 Puntos / -5 Puntos
- 3-4 La flecha que este Tocando en una línea será el beneficio para el arquero con el puntaje mayor
- 3-5 La flecha que este tocando dos carteles (dos letras) el arquero deberá decidir que letra anota.
- 3-6 La flecha que este tocando el -5 y un cartel el arquero decidirá que anota.
- 4-1 Fuera de la vizcacha existirán carteles y el significado de los mismos se detalla en el **Anexo 1 y 2**
- 4-2 Los carteles tendrán consignas que afectarán el puntaje de cuyas flechas peguen en ellos.
(Estos solo figurarán con Letras en esta oportunidad y se darán a conocer luego de recepcionadas todas las fotos de las planillas). Durante el torneo solo se anotará la letra del cartel acertado.
- 4-3 Los carteles influirán directamente en los puntajes propios y del Compañero. Tanto de forma positiva como negativa. **Anexo 1 y 2**
- 5-1 Ni bien termine el torneo se publicará que cartel correspondía a que letra.
- 5-2 La Organización se encargará de cruzar los datos de cada arquero y su compañero realizando la suma final y enviándola a todos.



Anexo 1:



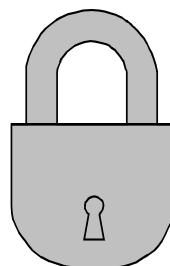
PELIGRO
PERSONAS
DETRÁS

(PIERDE EL PUNTAJE DE LA FLECHA DE MAYOR VALOR DE ESTA RONDA)



FELICITACIONES
POR BUENA
PUNTERIA SUS
COMPAÑEROS LE
REGALAN UNAS
PRESAS

(MULTIPLICA EL PUNTAJE DE LA FLECHA DE MAYOR VALOR DE ESTA RONDA X 2)



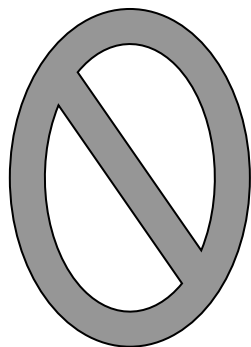
FELICITACIONES
LOGRAS ABRIR
EL CANDADO DE
LA TRANQUERA

PARA PASAR
(MULTIPLICAS EL PUNTAJE DE LA FLECHA DE MAYOR VALOR DE TU COMPAÑERO X 2)



LOS DETIENE
FAUNA Y
FLORA CON
DEMASIADAS
VIZCACHAS

(LA PAREJA PIERDE TODO EL PUNTAJE OBTENIDO EN ESTA RONDA)



PROHIBIDO
CAZAR

(PIERDES EL PUNTAJE DE TUS TRES FLECHAS)



LE PISÓ SIN
QUERER UNA
FLECHA A SU
COMPAÑERO

(SE ANULA EL PUNTAJE DEL PRIMER TIRO DE LA SIGUIENTE RONDA DE TU COMPAÑERO)



EXTRAVIÓ UNA
FLECHA

(PROXIMA RONDA SOLO CUENTAS LOS DOS PRIMEROS FLECHAZOS)



SE LE QUEMA EL
FOCO A LA
LINTERNA

(SE QUEDAN A CIEGAS Y PIERDEN LAS VIZCACHAS - 7 PUNTOS)

Anexo 2



**ENCUENTRA
UNA GRAN
MADRIGUERA**

***(MULTIPLICAS X2
LA FLECHA DE
MAYOR PUNTAJE
DE LA PROXIMA
RONDA)***



**PIERDES LA
CANTIMPLORA
TIENES QUE
REGRESAR POR**

ELLA
***(Pierdes Tiempo
-6 Puntos)***



**EL DUEÑO DEL
CAMPO LES
INDICA EL
MEJOR LUGAR**

***(Multiplican X 2 las
flechas de menor
puntaje de ambos
integrantes en esta
Ronda)***



**TE DA TOS Y
ESPANTAS LAS
VIZCACHAS**
***(A TU COMPAÑERO
SE LE ANULA LA
FLECHA DE MAYOR
PUNTAJE EN ESTA
RONDA)***



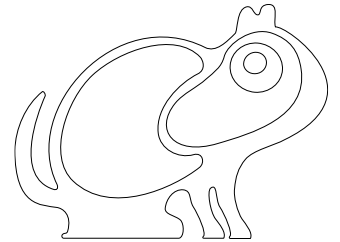
**EL DUEÑO DEL
CAMPO SE
ENOJA Y NOS
SACA A LOS
TIROS**
***(LLENOS DE
PLOMO
-8 Puntos)***



**PIERDES EL
CARCAJ TIENES
QUE REGRESAR
A BUSCARLO**
***(Pierdes Tiempo
- 5 Puntos)***



**EL DUEÑO DEL
CAMPO LOS
ACOMPAÑA Y
GANAN TIEMPO**
(+6 Puntos)



**EN LA
OSCURIDAD
ACIERTAS A UNA
VIZCACHA QUE
ESTÁ DETRÁS.**
***(POR SUERTUDO
+8 PUNTOS)***

Anexo 3

Código:

| | Puntaje 1° Flecha | Puntaje 2° Flecha | Puntaje 3° Flecha |
|--|----------------------|----------------------|----------------------|
| | | | |

