



# ARCHERY FEST MÉXICO A. C.

## REGLAMENTO DEL TORNEO 2024.

### CAPÍTULO 1: DEL CAMPO

- 1.1 Habrá 8 campos de tiro.
  - 1.1.1 1 de práctica y calentamiento
  - 1.1.2 4 campos con 15 figuras, para el torneo general.
  - 1.1.3 1 para novatos, principiantes y niños.
  - 1.1.4 1 para tiros de fantasía.
  - 1.1.5 1 para las dianas del Desafío Apache.
  
- 1.2 La cantidad de figuras 3D y flechas a disparar será:

#### CATEGORÍA

OPEN VARONIL	45 figuras 3D, 1 flecha, 1 vuelta
BHI VARONIL	45 figuras, 3D, 1 flecha, 1 vuelta
OPEN/BHI FEMENIL (POLEAS FEMENIL)	45 figuras 3D, 1 flecha, 1 vuelta
BAREBOW MIXTO	45 figuras 3D, 2 flechas, 1 vuelta
OLÍMPICO MIXTO	45 figuras 3D, 1 flecha, 1 vuelta
TRADICIONAL VARONIL	45 figuras 3D, 2 flechas, 1 vuelta
TRADICIONAL FEMENIL	45 figuras 3D, 2 flechas, 1 vuelta
TRADICIONAL MASTERS (65+) MIXTO	45 figuras 3D, 2 flechas, 1 vuelta
JUVENIL MIXTO 15 A 18 AÑOS	45 figuras 3D, 1 flecha, 1 vuelta
INFANTIL "A" 6 A 11 AÑOS	10 figuras 3D, 1 flecha, 1 vuelta
INFANTIL "B" 12 A 14 AÑOS	10 figuras 3D, 1 flecha, 1 vuelta

1.3 Las figuras de los animales serán tridimensionales y deberán estar en buen estado, de tal manera que sean capaces de detener las flechas, evitando el traspaso (área vital de la figura).

1.4 El área vital no deberá ser marcada con colores diferentes al color original de la figura, sólo en caso de reparación del área o desgaste se podrá marcar con un color similar al de la figura.

1.5 La posición de tiro será marcada con estacas o señales de colores dependiendo de cada categoría.

## 1.6 COLOR Y TIPO DE LAS ESTACAS DE TIRO

OPEN VARONIL	ESTACA CON NÚMERO DE TIRO
BHI VARONIL	ESTACA CON NÚMERO DE TIRO
OPEN/BHI FEMENIL (POLEAS FEMENIL)	ROSA
BAREBOW MIXTO	ROJA Y AMARILLA
OLÍMPICO MIXTO	ESTACA CON NÚMERO DE TIRO
TRADICIONAL VARONIL	ROJA Y AMARILLA
TRADICIONAL FEMENIL	ROJA Y AMARILLA
TRADICIONAL MASTERS (65+) MIXTO	ROJA Y AMARILLA
JUVENIL MIXTO	AMARILLA
INFANTIL "A"	AZULES
INFANTIL "B"	BLANCAS

## 1.7 Colocación y distancia de las estacas según las categorías:

- Deberán colocarse de modo que sea posible tocarlas.
- No deberán estorbar al tirador en su postura.
- Deberá permitir la visibilidad del área vital de la figura 3D, aunque en algunos tiros se fuerce alguna posición para lograr esta visibilidad.
- Se procurará que exista espacio detrás de la estaca para que los siguientes tiradores tengan la oportunidad de prepararse.
- No existirán posiciones obligatorias. Cada tirador puede tirar de la manera que más convenga a su tiro a realizar.

1.8 Hasta donde sea posible, los grupos de tiradores serán de 4 personas; los grupos se harán con tiradores de la misma categoría y asegurándose de que no sean del mismo club o familiares.

Solo en casos muy especiales se podrán hacer grupos de más de 4 tiradores, a decisión de los organizadores.

**POR SEGURIDAD NUNCA SE DEBERÁ HACER EL RECORRIDO EN SENTIDO CONTRARIO.**

1.9 Al grupo se les deberá entregar 2 tarjetas de anotación por campo y por competidor, con la siguiente información:

- Deberán especificar la puntuación máxima de cada figura del torneo.
- El número del animal en que empieza a tirar cada grupo.
- Se utilizarán tarjetas de tamaño adecuado, buen material y con sumatoria de la puntuación acumulada en cada posición.
- Nombrarán entre su grupo a los encargados de llevar la anotación, debiendo los

elegidos ser de distinto Club, ser tiradores y no deberán ser parientes. Los anotadores, tendrán al mismo tiempo el papel de juez de campo de ese grupo.

- Se llevará el sistema de anotación en 2 tarjetas, cada una la llenarán los jueces de grupo. Se harán las anotaciones de los puntos antes de extraer las flechas y/o tocarlas, se mencionará la calificación anotada y los 2 anotadores sumarán y compararán las sumas antes de retirarse de la figura. No se podrá tocar ninguna flecha antes de que se hayan hecho las anotaciones.
- Al final del día cada grupo deberá entregar a la mesa de anotación los dos juegos de tarjetas debidamente sumadas y firmadas por el tirador y por el anotador.
- La alteración de las puntuaciones en la tarjeta es considerada una falta grave y ameritará descalificación si así se decide por las autoridades vigentes de ARCHERY FEST MÉXICO.
- Persona encargada de tarjeta que no entregue éstas ya sumadas, será eliminada (solo la persona encargada de las tarjetas).

## **CAPÍTULO 2: DEL RECORRIDO Y EQUIPO**

2.1 No se limita la cantidad de libras en el arco, el material con que estén construidas las flechas, ni el peso total de las mismas.

2.2 No se podrán usar puntas o navajas de cacería sobre las figuras 3D en las pacas de práctica o calentamiento; al que se sorprenda faltando a esta regla, será descalificado del torneo, y tendrá que cubrir la reparación del daño hecho a los animales o pacas.

2.3 Los tiradores harán sus disparos de cada estaca en forma continua y lo más ágil posible.

Tiempo para tirar:

Al llegar el grupo a la estaca de tiro, el 1er tirador se ubicará en la estaca de tiro y tendrá 1 minuto con 30 segundos para ver y analizar el tiro y realizarlo. El resto de los tiradores contará con un minuto cada uno para realizar su tiro. La no observancia de esta regla será motivo de sanción.

El grupo contará con un máximo de 5 minutos para efectuar las anotaciones en las tarjetas y recoger flechas. Si hubo flechas falladas contarán con 5 minutos adicionales para ir a buscarlas. En caso de no encontrarlas tendrán oportunidad de regresar a buscarlas al término del recorrido.

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 y después sobrepasar a dicho grupo.

2.4 Iniciará el recorrido un tirador por sorteo, o como decida el grupo. En las siguientes figuras se rotará el turno de los tiradores del grupo.

2.5 El número de flechas a tirar a cada figura será de acuerdo con lo establecido en el inciso 1.2 de este reglamento.

2.6 El arquero deberá tocar la estaca con cualquier parte de su cuerpo en el momento de cada disparo; los demás tiradores respetarán en silencio desde que el arquero toca la estaca hasta que termine, en caso de no estar tocando la estaca al momento del disparo se contará como cero.

2.7 Restricciones durante el recorrido

- El arquero que va a realizar su tiro no podrá recibir ayuda de otro tirador como tapar el sol de la cara o mira, tapar el aire, etc.
- Si al arquero se le cae la flecha en el momento de estar en la estaca, 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 despegue de la estaca 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 contará como cero puntos.
- Flecha disparada accidentalmente por descompostura del equipo, no se repetirá.
- No se permite el uso de miras laser o de cualquier otro sistema electrónico que integren rangefinder.
- Está permitido el uso de binoculares siempre y cuando estos no tengan líneas para determinar distancias.

**QUEDA PROHIBIDO EL USO O CARGAR RANGEFINDER DENTRO DE LA COMPETENCIA.**

**QUEDA PROHIBIDO EL USO DE TELÉFONOS CELULARES PARA ENVIAR MENSAJES. SE PERMITE EL USO DE ESTE PARA FOTOS, SIEMPRE Y CUANDO EL GRUPO ESTÉ DE ACUERDO.**

2.8 Puntuaciones:

Súper Kill	11 puntos
Zona Mortal	10 puntos
Área vital	8 puntos

Zona No Vital

5 puntos

Falla al animal, piedra, base, 0 puntos  
cuerno o pezuña.

## 2.9 Marcaje de las flechas

- Traspaso de la figura 3D a pesar de haber tocado el borde del animal, contará como cero puntos.
- Flecha no clavada, contará como cero puntos.
- Duda en la posición de la flecha y si persiste la duda entre los jueces de campo, se cuenta puntuación MAYOR.
- Flecha o parte de la flecha clavada de rebote, cuenta.
- Flecha que pegue en otra flecha y sea desviada, contará en donde se clave.
- Flecha que muerde o toca raya, cuenta puntuación superior.
- Robín Hood contará donde esté clavada la primera flecha.
- Golpe en Nock de otra flecha, contará donde se clave.

2.10 Con la finalidad de agilizar los recorridos, **después de tirar el arquero no podrá utilizar sus binoculares desde la estaca de tiro**, deberá retirarse inmediatamente de la estaca de tiro para darle paso al siguiente competidor y fuera de esta zona podrá utilizarlos nuevamente, **el desacato a esta regla será motivo de sanción.**

2.11 Sanciones a los puntos 2.3 (tiempo de tiro) y 2.10 (uso de binoculares desde la estaca de tiro después de tirar):

**1ª Vez: amonestación**

**2ª vez: amonestación**

**3ª Vez: 5 puntos menos**

**4ª Vez: el tiro contará cero**

## **SANCIONES AL REGLAMENTO EN GENERAL**

- 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 COMITÉ ORGANIZADOR DETERMINARÁ EL CASTIGO.
- Cualquier persona que cometa faltas de respeto hacia los organizadores del torneo o directiva de ARCHERY FEST MÉXICO, compañeros tiradores o familiares asistentes, será descalificado del evento y no se le permitirá hacer el recorrido.
- En caso de pleito o agresiones, será suspendido de los torneos de ARCHERY FEST MÉXICO por toda la temporada o de por vida, si así lo determina el Comité Directivo de ARCHERY FEST MÉXICO.

Cualquier falta o sanción no prevista en este reglamento será analizada y se decidirá la sanción por parte de la directiva de ARCHERY FEST MÉXICO.

2.12 Los jueces de grupo serán los que lleven las tarjetas y serán los responsables del correcto y honesto comportamiento del grupo y podrán amonestar y reportar al juez de campo cualquier infracción a este reglamento.

2.13 Está prohibido:

- Anotar, marcar o comentar distancias.
- Contar pasos, usar medidores de distancias o ángulos, aparatos, artículos o sistemas para este fin.
- Remover obstáculos, cambiar estacas o figuras de su posición original, usar palabras altisonantes, especialmente frente a las damas y niños.
- Queda estrictamente prohibido saltarse el orden de figuras a seguir, recorrer el campo de forma contraria o realizar disparos en figuras que no les corresponden o hacer tiros de práctica a un animal.
- En caso de incurrir en las anteriores faltas, se descalificará a la persona o al grupo del torneo y, en caso de reincidencia, se les inhabilitará de volver a participar en cualquier torneo organizado por ARCHERY FEST MÉXICO.

2.14 DESCOMPOSTURA DE EQUIPO DURANTE RECORRIDO

a) El tirador tendrá 15 minutos para reparar la falla o cambiar de arco, después de ese tiempo el grupo deberá continuar su recorrido, si el tirador que tuvo la descompostura no pudo continuar y más tarde se reintegra al recorrido los tiros que le falten se contarán como "0".

b) El grupo al que pertenece el tirador con la descompostura, deberá esperar a que se intente la reparación en el tiempo antes mencionado, dejando pasar a los grupos que vienen detrás.

c) El arquero tendrá la oportunidad de tirar 1 flecha en una figura que ya se haya tirado anteriormente, esto para realinear o revisar su arco solamente.

2.15 TIEMPO TOTAL DEL RECORRIDO

Se establece como tiempo máximo de recorrido 2 horas por campo. En caso de retrasos generales por causas de fuerza mayor, se otorgarán 15 minutos extras.

2.16 HORA LÍMITE PARA ENTREGAR TARJETAS

El día sábado, primer día del torneo, la hora límite de entrega de tarjetas con las puntuaciones de dos campos será a las 17:00.

El domingo la hora límite será a las 12:00.

Tirador o grupo de tiradores que no entreguen al comité organizador sus tarjetas dentro de esas horas límite serán descalificados.

## CAPÍTULO 3: LAS CATEGORÍAS

3.1 En ARCHERY FEST MÉXICO 2024 se competirá con las siguientes categorías:

**OPEN VARONIL.** - Arco compuesto, sin restricción alguna de miras (solo miras que integren rangefinder prohibidas), estabilizadores o sistema de soltado, no se permite el uso de equipo específicamente señalado en el presente reglamento.

**BHI VARONIL.**- Mira de pines, estabilizador central no más de 12", (incluyendo quick disconnect), estabilizador lateral opcional.

**OPEN/BHI MUJERES (POLEAS FEMENIL).** - Arco compuesto, sin restricción alguna de miras (solo miras que integren rangefinder prohibidas), estabilizadores o sistema de soltado, no se permite el uso de equipo específicamente señalado en el presente reglamento.

**BARE BOW MIXTO.** - Está permitido Riser de madera, metal o carbono, ILF o de una sola pieza, ramas curvas, botón de ajuste, repisa elevada, botón lateral, tab puede traer marcas siempre y cuando sean todas iguales y no traiga anotaciones de cual marca es cual distancia, sling. Se permite variar anclaje y caminar la cuerda. Está prohibido clicker, mira de cualquier tipo, marcas en ramas o riser que se puedan utilizar para apuntar, ni silenciadores en la cuerda, adicionalmente está prohibido el uso de estabilizadores. El arco debe pasar por un aro de 12.20 cm para regular que tanto peso se puso. No se permite el uso de equipo específicamente señalado en el presente reglamento.

**OLÍMPICO.**- Arco recurvo o compuesto sin lentes, no referencias en arco solo la mira. No marcas visuales sobre la cuerda, nada electrónico y soltado solo con tab o dedos. Permitida repisa, mira, estabilizador, laterales. En compuesto no se permite tercera referencia en el apuntado.

**TRADICIONAL** - Un **Arco** recurvo de cualquier tipo, siempre que se ajuste y al significado común de la palabra "Arco", como se utiliza en Tiro con Arco 3D, es decir, un instrumento consistente en un riser (cuerpo central) que no sea del tipo de tiro a través de una ventana central en el cuerpo, una empuñadura, y dos ramas (palas) flexibles, cada una terminando en un extremo con una ranura, donde se coloca una sola cuerda, directamente entre las ranuras de las ramas. En su operación el arco se sostiene con una mano por su empuñadura, mientras los dedos de la otra mano tensan y sueltan la cuerda. El cuerpo del arco puede ser de construcción de una sola pieza de madera o laminada e incluye laminados de madera, plástico, fibra de carbono, fibra de vidrio, pieles. No se permite risers de ningún metal. El arco puede ser de tipo desmontable y puede incorporar accesorios metálicos instalados de fábrica en el cuerpo para la fijación y ajuste de las ramas.

Puede tener rosca y casquillos para estabilizadores, carcaj, mira etc. más esos accesorios no son permitidos. Los arcos pueden tener ramas ajustables para la regulación de potencia y alineamiento vertical y ajuste del ("tiller"). El arco descrito anteriormente estará desnudo, excepto por el reposaflechas indicado en la sección de reposaflechas y libre de protuberancias, visores, marcas para apuntar, defectos u otras marcas de

referencia, dentro de la zona o alrededor 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 no removibles 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.

Los cuerpos multicolores y las marcas de fabricante colocadas en la parte interior de las ramas superior e inferior están permitidos. Sin embargo, si el área de la ventana está coloreada de manera que pueda ser utilizada para apuntar, esta deberá ser tapada.

Una **cuerda** fabricada con cualquier número de hilos. Los hilos y el entorchado pueden ser multi-coloreados y del material elegido para este propósito. La cuerda puede tener un entorchado central para acomodar los dedos que tiran, uno o dos nocking points (puntos de enfleche) a los que se le pueden añadir entorchados para fijar el nock (culatín) si es necesario, y para localizar estos puntos se pueden utilizar uno o dos (máximo) nocking points, estos pueden ser de entorchado o de anillos de metal. Dedales para soltar, máximo tres localizados al centro del entorchado por encima o debajo del nocking point, sin marcas y de forma donde el arquero no las pueda usar para apuntar o como referencia de distancia. En cada uno de los extremos de la cuerda habrá una apertura para colocar la cuerda en las hendiduras de las ramas cuando se monte. No se permite la referencia para la nariz o los labios. El entorchado de la cuerda no debe terminar dentro del campo de visión del arquero estando el arco en apertura total (jalado). La cuerda de arco no debe ofrecer en ninguna manera ayuda para apuntar a través del uso de una mirilla (peep-hole), marca, o cualquier otro medio.

También están permitidos los silenciadores de cuerda, siempre que se encuentren a no menos de 30cm del nocking point.

Se permite un **reposaflechas** el cual no puede ser ajustable ni abatible.

El reposaflechas puede ser un reposaflechas simple de plástico no abatible autoadhesivo, un reposaflechas de pluma, como se suministra por el fabricante o el atleta podrá usar la plataforma del arco. Si el atleta elige utilizar la plataforma, 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 1cm por encima de la flecha cuando está apoyada, ni será más grueso de 3mm, medido desde la parte del cuerpo del arco adyacente a dicho material. No están permitidos otro tipo de reposaflechas.

No se permite **indicador de tensión** (clicker) de ningún tipo. No se permite el cambio de **posición de la mano** por la cuerda ("string walking") ni por la cara ("face walking"). Se utilizarán **flechas** de cualquier tipo, siempre que ellas correspondan al significado y principio aceptados de la palabra "flecha" tal como se usa en tiro con arco 3D, y que dichas flechas no causen daño indebido a los blancos.

Una flecha consiste en una vara (astil) con punta, nock (culatín), emplumado y si se desea, decoración. El máximo diámetro de la vara de las flechas no excederá de 9.3mm (los forros de flecha ("wraps") no se considerarán parte de esta limitación siempre y cuando no se extiendan más allá de 22cm medidos desde el fondo de la ranura del nock donde se asienta la cuerda, hacia la punta de la flecha – desde el nock hasta el final del forro); la punta de las flechas puede tener un diámetro máximo de 9.4mm. Todas las flechas de cada atleta deberán estar marcadas en la vara con el nombre del atleta o sus iniciales. Todas las flechas en el carcaj del atleta al ingresar al campo deberán ser idénticas, deberán de ser del mismo material, del mismo largo (+/- 2.5mm"), rigidez (spine), color(es) de emplumado, nocks, y decoración, si la hubiere. No está permitido algo que distinga una de la otra.

Los nocks trazadores (nock luminosos eléctricos o electrónicos) no están permitidos con excepción de tiradas nocturnas.

Están permitidas las **protecciones de dedos**, en forma de tabs (dactileras), dedales en la cuerda, guantes, cinta adhesiva (esparadrapo) para tirar de, o soltar la cuerda, siempre que no incorporen ningún dispositivo

que ayude al atleta a tensar, anclar o soltar la cuerda. En la categoría de Tradicional no se permiten marcas en los protectores de dedos de fábrica, añadidas por el atleta ni de ningún tipo sean o no uniformes en tamaño, forma y/o color. Soltadores de anillo están prohibidos. No se permite una placa de anclaje o dispositivo similar colocado en el tab con el fin de anclar.

Al disparar, el dedo índice o el dedo medio deben estar a menos de 3mm del nock de la flecha, o tocar el nock (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 un solo anclaje y no cambiarlo de posición en la cara. No se permite el desplazamiento del anclaje en la cuerda (“string walking”) ni en la cara (“face walking”).

Pueden utilizarse binoculares, catalejos y otras **ayudas visuales** para localizar las zonas vitales en los blancos o las flechas, siempre y cuando no tengan escalas visibles ni marcas que pueden utilizarse para estimar distancias. Las marcas deben cubrirse para que no puedan ser vistas o sentidas por el atleta, esto incluye a las colocadas por los fabricantes si se mueven cuando se gira el dial de enfoque.

Pueden usarse gafas de prescripción, gafas de tiro y gafas de sol. Ninguna llevará lentes con micro agujeros o dispositivos similares, ni estarán marcadas de cualquier manera que puedan ofrecer ayuda para apuntar.

Si el atleta necesitar cubrir el cristal de las gafas del ojo que no apunta, este puede estar totalmente tapado con cinta o plástico, o se podrá utilizar un parche de ojo.

Están permitidos **accesorios** tales como:

Protectores de brazo, petos, bridas (dragoneras) de arco o dedos, carcajes de espalda, cintura o de suelo.

También se permiten amortiguadores de vibración en las ramas. No están permitidos los carcajes fijos al arco.

**JUVENIL MIXTO.-** Para jóvenes de entre 14 y 18 años. Arco compuesto, recurvo, largo o self bow sin restricción alguna de miras, estabilizadores o sistema de soltado. No se permite el uso de equipo específicamente señalado en el presente reglamento.

**CATEGORÍA INFANTIL "A" Y "B".-** Para niños de 6 a 11 años y de 12 a 14 años respectivamente: Arco compuesto, recurvo, largo o self bow sin restricción alguna de miras, estabilizadores o sistema de soltado. No se permite el uso de equipo específicamente señalado en el presente reglamento.

## **CAPÍTULO 4: DE LA PREMIACIÓN**

**4.1 UNA VEZ QUE SE SUMEN LAS PUNTUACIONES DE CADA UNA DE LAS CATEGORÍAS SE PREMIARÁ CON TROFEO A LOS 3 PRIMEROS LUGARES DE CADA UNA DE ELLAS.**

**4.2 SHOOTOUT (GRAN FINAL CON BOLSA DE PREMIOS EN EFECTIVO)**

**UNA VEZ SE SUMEN LAS PUNTUACIONES DE CADA UNA DE LAS CATEGORÍAS, SE SELECCIONARÁN LAS 5 MAYORES PUNTUACIONES DE CADA UNA DE ELLAS PARA DETERMINAR A LOS PARTICIPANTES DEL SHOOTOUT (GRAN FINAL) EN DONDE SE DETERMINARÁ A LOS GANADORES DE LA BOLSA DE PREMIOS EN EFECTIVO POR MEDIO DE UNA NUEVA COMPETENCIA FINAL. LO QUE SIGNIFICA QUE CUALQUIERA DE LOS 5 FINALISTAS TIENEN LA OPORTUNIDAD DE GANAR.**

EN ESTA GRAN FINAL SE EFECTUARÁN TIROS A 5 ANIMALES, UNA FLECHA A CADA UNO. ÚNICAMENTE LOS SCORES DE ESTA ÚLTIMA COMPETENCIA DETERMINARÁN QUIENES SON LOS GANADORES.

EN DICHA GRAN FINAL EL COMITÉ ORGANIZADOR DE ARCHERY FEST NOMBRARÁ UN JUEZ QUIEN DETERMINARÁ LA PUNTUACIÓN DE CADA FLECHA TIRADA POR LOS COMPETIDORES FINALISTAS Y SUS DECISIONES SERÁN FINALES E INAPELABLES.

**4.1 BOLSA EN EFECTIVO.** - ARCHERY FEST 2024 garantiza una bolsa de al menos \$102,000.00 (ciento dos mil pesos 00/100) pesos moneda nacional.

Se premiarán los primeros 3 lugares de las siguientes categorías de la siguiente manera:

<b>OPEN VARONIL</b>	PRIMER LUGAR	\$9,000.00
	SEGUNDO LUGAR	\$ 5,000.00
	TERCER LUGAR	\$ 2,000.00
<b>BHI VARONIL</b>	PRIMER LUGAR	\$8,000.00
	SEGUNDO LUGAR	\$ 4,000.00
	TERCER LUGAR	\$ 2,000.00
<b>OPEN/BHI FEMENIL (POLEAS FEMENIL)</b>	PRIMER LUGAR	\$ 8,000.00
	SEGUNDO LUGAR	\$ 4,000.00
	TERCER LUGAR	\$ 2,000.00
<b>BARE BOW MIXTO</b>	PRIMER LUGAR	\$ 8,000.00
	SEGUNDO LUGAR	\$ 4,000.00
	TERCER LUGAR	\$ 2,000.00
<b>TRADICIONAL VARONIL</b>	PRIMER LUGAR	\$10,000.00
	SEGUNDO LUGAR	\$ 6,000.00
	TERCER LUGAR	\$ 3,000.00
<b>TRADICIONAL FEMENIL</b>	PRIMER LUGAR	\$ 6,000.00
	SEGUNDO LUGAR	\$ 3,000.00
	TERCER LUGAR	\$ 1,000.00
<b>TRADICIONAL 65+ MIXTO</b>	PRIMER LUGAR	\$8,000.00
	SEGUNDO LUGAR	\$ 5,000.00
	TERCER LUGAR	\$ 2,000.00

#### **NOTAS IMPORTANTES:**

- **LOS GANADORES DEL RESTO DE LAS CATEGORÍAS NO LLEVARÁN PREMIO EN EFECTIVO Y NO PARTICIPARÁN EN EL SHOOTOUT.**
  
- **EN CASO DE QUE EN ALGUNA DE LAS CATEGORÍAS QUE LLEVAN BOLSA, SE REGISTRARAN MENOS DE 5 TIRADORES, SE DECLARÁ DESIERTA, Y LOS COMPETIDORES GANADORES NO TENDRÁN DERECHO A BOLSA.**

4.2 El comité organizador del torneo tendrá la libertad de aumentar la cantidad de dinero a repartir, pero nunca disminuir lo antes publicado.

4.3 Habrá tiros de fantasía para hacer más lucido el evento premiando por lo menos al triunfador de esta competencia.

#### **5.- DESAFÍO APACHE.**

El Desafío Apache es un complemento al torneo de 3D de Archery Fest en donde el tirador además de tirar los campos de 3D deberá participar en 2 tiradas adicionales a dianas y la puntuación para definir al ganador se definirá de la siguiente manera:

5.1.- Se sumará la puntuación que el participante obtenga en un campo determinado, por el comité organizador, del torneo de 3D.

5.2.- El competidor participará en una tirada a dianas a una distancia aproximada de 15 metros, las dianas estarán colocadas entre las dunas o en una explanada. Se tirarán 6 rondas de 3 flechas.

5.3.- Adicionalmente el competidor participará en una tirada a dianas a una distancia aproximada de 30 metros, las dianas estarán colocadas entre las dunas o en una explanada. Se tirarán 6 rondas de 3 flechas.

5.4.- El tirador que sume la mayor puntuación será el ganador.

5.5.- El Desafío Apache es un torneo exclusivo para tiradores con arco tradicional.

5.6.- Los interesados en participar deberán registrarse en inscripciones sin ningún costo adicional.

5.7.- El torneo dará inicio el sábado a las 14:00 horas y los tiradores ya deberán haber terminado de tirar dos campos incluido el “campo determinado” por el comité.

**TODO LO NO CONTEMPLADO EN ESTE REGAMENTO, SERA RESUELTO  
POR LA DIRECTIVA DE ARCHERY FEST MEXICO A. C**

**CORDIALMENTE ARCHERY FEST MEXICO A. C.**