



2024

# REGLAMENTO 3D GRAN SLAM NORTE

CIRCUITO DE ARQUERIA 3D DEL NORTE DE MEXICO



# REGLAMENTO

REGLAMENTO PARA TODOS LOS TORNEOS DE ARQUERIA MODALIDAD 3D DEL CIRCUITO DE ARQUERIA GRAN SLAM NORTE, PARA LOS CLUBES AFILIADOS Y PARA TODOS LOS ARQUEROS QUE COMPITAN EN LOS TORNEOS GRAN SLAM NORTE.

## ÍNDICE de CONTENIDO

<b>CAPITULO 1.</b>	<b>DEL CAMPO</b>	<b>pág.</b>
1.2	Trazado	4
1.3	Cantidad de figuras y flechas	4
1.4	Figuras	4
1.5	Área vital	4
1.6	Variables con Área vital	4
1.7	Reparaciones de Área vital	4
1.8	Estacas	4
1.9	Colocación y distancia de estacas	4
1.10	Tiros en declive	5
1.11	Obstáculos	5
1.12	Posición de la figura	5
1.13	Señalamientos	5
1.14	Pacas de práctica	5
1.16	Asistencia médica	5
1.17	Los campos	5
1.18	Asignación de números de grupo	5
1.19	Los grupos de tiradores	5
1.20	Tarjetas de anotación	6
1.21	Horario de los torneos	5
<b>CAPITULO 2.</b>	<b>DE LOS TORNEOS</b>	
2.1	Cuotas de afiliación al Gran Slam Norte	5
2.2	Cuotas de Inscripción de los arqueros	5
2.3	Cuota extra de tiradores "Libres"	5
2.4	Pagos con cheque o tarjeta de crédito	5
2.5	Listas de asociados	5
2.6	Base de datos	5
2.7	Tablero de control	5
<b>CAPITULO 3.</b>	<b>DEL RECORRIDO</b>	
3.1	La velocidad de las flechas	7
3.2	Navajas o puntas de cacería	7
3.3	Tiempo de tiro	7
3.4	Mecánica de tiro para arqueros de 1 tiro	7
3.5	Mecánica de tiro para arqueros de 2 tiros	7
3.6	Colocación de arqueros en línea de tiro	8
3.7	Estacas de cada categoría	8
3.8	Restricciones durante el recorrido	8
3.9	Puntuaciones de las figuras 3D	8
3.10	Traspaso de figuras 3D	8
3.11	Situaciones con Flechas	8
3.12	Uso de binoculares	8
3.13	Sanciones	9
3.14	Apelaciones	9
3.15	jefe de grupo	9
3.16	Anotaciones	9
3.17	Desprestigio a GSN	9
3.18	Acciones prohibidas	9
3.19	Fallo a la figura	9
3.20	Montado de campo	9
3.21	Uso de celular	9
3.22	Descompostura de equipo	10
3.23	Desempates	10
3.24	Tiempo total de recorrido	10
<b>CAPITULO 4.</b>	<b>LAS CATEGORÍAS</b>	
4.1	Categorías para el circuito Gran Slam Norte	10
4.2	Descripción de las categorías	11
4.3	Permanencia en Categoría	14
4.4	Categorías no previstas	14
<b>CAPITULO 5.</b>	<b>DE LA PREMIACIÓN</b>	
5.1	Cantidad de Premiación	15
5.2	Calidad de Premiación	15
5.3	Premiaciones Especiales	15
5.4	Sistema del Serial de Gran Slam Norte	15
5.5	Forma de Calificación	15
5.6	Participación por inasistencia	15
5.7	Puntos Extras por Asistencia	15
5.8	Gran Total del Serial Anual de GSN	15

<b>CAPITULO 6. ORGANIGRAMA</b>	
6.1 Directiva de Gran Slam Norte .....	16
6.2 Funciones del Consejo Directivo .....	16
6.3 Funciones del Presidente de Gran Slam Norte .....	16
6.4 Funciones del comité ejecutivo .....	17
6.5 Funciones de los presidentes de club .....	17
6.6 Funciones del comité organizador del torneo .....	17
6.7 Funciones de los jueces de campo .....	17
6.8 Regla común .....	17
Versión vigente .....	18
Anexo 1 Categorías, Trofeos y Medallas, Estacas y Campos en turno .....	19
Anexo 2 Calendario en turno .....	20
Anexo 3 Sistema Administrativo mínimo en un torneo Gran Slam Norte .....	21
Anexo 4 Directiva Actual Gran Slam Norte 2015 .....	23

## CAPÍTULO I: EL CAMPO

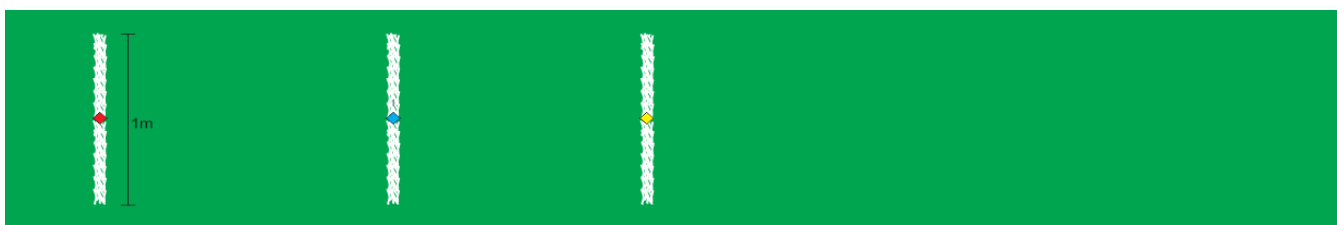
- 1.1 El reto principal del recorrido 3D del Gran Slam Norte en las estaciones de tiro es que las distancias serán en todo momento desconocidas. No será permitido el uso de sistemas, elementos, ni dispositivos analógicos o electrónicos como "range finder" para el cálculo de distancias. Bajo estas premisas fundamentales se desarrollarán las siguientes bases y reglamentaciones de esta modalidad de torneos en GSN.
- 1.2 El campo deberá ser trazado tomando en cuenta, principalmente **LA SEGURIDAD DE TODAS LAS PERSONAS**, es responsabilidad del club organizador revisar la trayectoria de cada tiro para evitar puntos cercanos de cruce de flechas que pongan en riesgo a los tiradores, considerando el espacio por detrás de las figuras tomando en cuenta que en un posible fallo también habrá arqueros en dicha zona en búsqueda de sus flechas.
- 1.3 **La cantidad de figuras 3D y FLECHAS a disparar será:**

<u>Campo 1:</u>	25 figuras de animales 3D.
<u>Campo 2:</u>	25 figuras de animales 3D.
<u>Campo 3:</u>	12 figuras de animales 3D.

En todos los eventos los blancos para la competencia serán **figuras de animales de tipo 3D** y deberán estar **completas** y en **buen estado**, de tal manera que sean **capaces de detener las flechas**, evitando el traspaso en el área vital (área vital de la figura 1.5). En caso de animales en mal estado que se traspasen, se cobrarán \$1,000 al club. Esta regla también aplica en caso de daño a las flechas imputables a las condiciones de los animales.

Si se sospecha que una figura pueda ser traspasada por las flechas, para evitarlo se recomienda colocar un "back stop" detrás de la figura, puede ser natural, con el mismo terreno del campo o colocando materiales que puedan detener el recorrido de la flecha (paca de tiro, paca de heno, etc.).

- 1.4 Las figuras deberán contar con un **área vital bien definida y continua** en bajo relieve que delimite claramente las zonas de puntuación para los valores 11, 10, 8 y 5, así como también deberán mostrar bien delimitadas las zonas de puntuación cero (0) que se encuentre dentro del misma construcción de la figura, por ejemplo: cuernos, representación de tierra, piedras o arbustos propios del realismo de la figura. **Todas las figuras deberán tener todos los anillos de puntuación**, se sabe que en ocasiones las figuras no presentan marcado el anillo de 11, en estos casos el Club Organizador podrá colocar la figura y esta se deberá anunciar a los participantes por todos los medios posibles: en la tarjeta de anotación, voceo, anunciándolo en la estaca de tiro. Si se presenta el caso y de no haberse anunciado previamente, el grupo anotará las puntuaciones conforme a su percepción y posteriormente se solicitará apelación al comité organizador para la revisión de dicha figura y este último determinará la existencia o no de dicho círculo, si se determina que NO existe, se rectificaran todas las tarjetas de aquellos que participaron en ella y se tanteará con la puntuación resultante de la revisión.
- 1.5 Si por alguna necesidad en particular el área vital original de la figura no puede ser utilizada ya sea por desgaste u otra índole, se podrá realizar una representación de "área vital" en cualquier otra parte del cuerpo de la figura, siempre y cuando cumpla con las especificaciones de su función descritas anteriormente, que no afecte al desarrollo de la competencia, que no comprometa las habilidades de los competidores y principalmente que cumpla con las medidas de seguridad pertinentes. En caso de tener alguna figura con esta condición en el campo se deberá anunciar a los participantes por todos los medios posibles: en la tarjeta de anotación, voceo, anunciándolo en la estaca de tiro. Si la figura cuenta con más de un "área vital" presente en la visión de tiro de los arqueros, también se deberá anunciar cual será el área válida para la competencia de la misma forma anteriormente descrita.
- 1.6 El área vital **NO** deberá ser marcada con colores diferentes al color original de la figura, en caso de reparación del área o desgaste se deberá representar la zona con la forma y colores similares procurando igualar en mayor medida de lo posible a la figura.
- 1.7 Para efectos de la competencia las figuras deberán permanecer completamente estáticas, permitiendo al arquero la visión completa de la figura para una óptima estimación de la distancia y la realización de sus tiros correspondientes, por lo cual **NO** se deberán instalar las figuras sobre mecanismos que realicen movimientos de estas.
- 1.8 Las estaciones y la distancia de tiro serán marcadas con estacas o señales elevadas al menos 30cm desde el suelo, de colores dependiendo de cada categoría: **Roja, Azul, Amarilla, y Naranja** en ese orden siendo la roja la más lejana.
- 1.9 **Colocación y distancia de las estacas:**
- Deberán colocarse de modo que sea posible observarlas claramente en el recorrido.
  - NO** deberán estorbar al tirador en su postura.
  - Desde la posición de tiro que señala la estaca, deberá permitir la visibilidad de al menos el 90% de la figura 3D para el campo de visión de dos arqueros en línea de tiro.
  - Se procurará en mayor medida que exista espacio detrás de la estaca para que los siguientes tiradores tengan la oportunidad de prepararse y cumplir con la reglamentación de tiempo de tiro.
  - NO** habrá posiciones obligatorias de tiro, aunque se permite que la colocación de la estaca modifique la postura del tirador.
  - Deberá colocarse una línea de cal perpendicular a la dirección de la flecha, señalando la línea de tiro como se muestra en el siguiente gráfico.



Distancia máxima:

<b>Estaca Roja:</b>	45 metros.	<b>Estaca naranja</b>	20 metros
<b>Estaca Azul:</b>	35 metros.		
<b>Estaca Amarilla:</b>	25 metros.		

- 1.10 Para los tiros en declive se respetarán invariablemente, las distancias y posición de las estacas en la regla 1.9
- 1.11 Todos los tiros deberán de estar libres de obstáculos en la trayectoria de tiro. Considerando arqueros promedio, altos, bajos, diestros y zurdos. **NO** se podrán tener figuras móviles, flotantes o sumergidas.
- 1.12 La posición de la figura 3D (área vital) deberá estar fija y perpendicular a las estacas. Si la figura es colocada fuera de la perpendicular, esta no podrá exceder de 15° de inclinación.  
Se sugiere que, en tiros difíciles o figuras con posibilidad de traspaso, se coloque una protección o “back stop” para evitar la pérdida o daño de las flechas y así mismo aumentar la seguridad del campo. Este punto es muy importante en el campo de Infantiles y donde exista un “back stop” ya sea natural o colocado.
- Si durante el recorrido una figura se inclina, se gira o presenta cualquier problema, **NO se deberá tirar así**, por sentido común y “fair play”, los grupos al recoger sus flechas, **deberán preocuparse y asegurarse** en recolocar la figura y/o permanezca en buena condición para los siguientes grupos para continuar con la competencia y principalmente procurar la seguridad del campo, solo en caso de que no haya ninguna persona que ya hubiese hecho sus tiros, uno de los tiradores del grupo (el de menor puntuación) podrá ir a recolocarla correctamente.
- Si alguno o todos los tiradores del grupo realiza su(s) tiro(s) en la figura girada, inclinada o con cualquier variación, se le contará la puntuación de las flechas que se hayan tirado, si la figura se corrige y quedan aún participantes o flechas por tirar en el grupo, las flechas que ya se habían tirado **NO** se podrán repetir.
- NO se podrán repetir tiros a una figura que sea corregida en su posición o cualquier variación que se presente.**  
**Cualquier protesta o solicitud de corrección debe ser antes de tirar sus flechas.**  
**NO se puede protestar un tiro después de tirar.**
- 1.13 El campo deberá tener señalamientos claros de: Número de Campo, Número de Figura, Rafia o Línea de cal para indicar el recorrido.  
- Tráfico de tiradores - Área de registro  
- Área de sanitarios - Área de prácticas  
- Área de invitados - Área de alimentos y bebidas
- 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.
- 1.14 El campo deberá contar con **pacas de práctica** a 10, 20 y 30 metros, (sólo para calentamiento)
- 1.15 El campo de práctica deberá contar con un medidor de velocidad para la revisión previa y final de medición de velocidad.
- 1.16 **Deberá haber asistencia médica durante el torneo.** Se deberá contar con un Médico o mínimo Paramédico para emergencias. Cuando el Torneo se realice fuera del área metropolitana es recomendable contar con una Ambulancia para Emergencias.
- 1.17 Se deberán colocar mínimo 3 campos con 25 figuras en el Campo #1 y Campo #2 y 12 figuras en el Campo #3.  
Se procurará que no sea un recorrido muy largo y tratar de que el camino te lleve de la figura hacia la estaca del tiro siguiente y evitar el vaivén.  
**Por Seguridad se deberá revisar arduamente la trayectoria de cada tiro, incluyendo el área detrás de la figura, de tal manera que esta no esté cerca de la línea de trayectoria de otra figura.**  
Se deberá colocar una rafia o línea de cal que indique claramente el recorrido, por seguridad **nunca se deberá recorrer el camino en sentido contrario.**  
Se procurará tener al menos 3 tiros de cada campo junto al área de mesas, para permitir la visión a los espectadores asistentes.  
Deberán existir en cada campo un mínimo de 3 abastecimientos de hidratación en cada campo, con al menos 100 botellas de agua.  
Campo # 1 = 300 botellas, campo # 2 = 300 botellas, campo # 3 = 200 botellas + 100 botellas para el público: 900 Botellas de Agua en Total.
- 1.18 La asignación de Números de Figura en que inicia cada grupo, deberá hacerse de acuerdo al orden de categorías especificado a continuación, para esto se pedirá al Coordinador IC de Gran Slam Norte el listado actualizado con la confirmación de categorías disponibles.

**Orden para Asignar Número de Animal de Inicio en Cada Campo:**

**Campo 1 :** •Master •Abierta A •Abierta B •Mira Fija A •Mira Fija B Estacas: (Roja)

**Campo 2 :** •Veteranos •Abierta C •Juvenil Comp •Femenil Comp •Recurvo Mixto •Barebow Varonil/Femenil  
•LongBow •Trad Recurvo Estacas: (Azul) (Amarilla)

**Campo 3 :** •Infantil Compuesto •Infantil Recurvo Estacas: (Naranja)

- 1.19 Los grupos de tiradores serán de 4 arqueros. Los grupos se harán con 4 tiradores de la misma categoría independientemente a su Ranking en la tabla de posiciones de su categoría, pero si asegurando en mayor medida que no sean de un mismo club. Si en la misma categoría no se completa algún grupo de 4 se podrán realizar grupos con menor cantidad de arqueros, pero nunca mayor a 4 arqueros.

Para las etapas de Semi-Final y Gran Final los grupos de tiradores se conformarán en base a su ranking de la tabla general del año en curso invariablemente del club al que pertenezcan.

La Pre-Inscripción debe ser prioritaria para asegurar y facilitar la asignación en los grupos, la salida ordenada y a tiempo al recorrido.

En el caso del campo de Infantiles, los grupos serán de 3 a 5 tiradores y siempre supervisados por un adulto.

**Por Seguridad El Club organizador, deberá tener personal Adulto para la supervisión de cada grupo de Infantiles.**

- 1.20 Al grupo se le deberán entregar **Tarjetas de Anotación** (tarjeta principal y copia para respaldo).  
Las Tarjetas de Anotación se deberán utilizar los formatos del GSN que el Coordinador IC les hará llegar al organizador y sacar fotocopias en cartulina Opalina de 225 gr/m2 en dos colores diferentes; Blanco para 1 Tiro y Beige para 2 Tiros.  
Las tarjetas de anotación deberán contener escrito:
- ID de arquero, nombre de los arqueros del grupo, club al que pertenecen y su categoría.
  - Número de figura en la que comienza el grupo
  - Número de campo en que el grupo tiene que hacer su recorrido.

Además, se deberá entregar hoja auxiliar con la siguiente información:

- Listado con número y nombres de las figuras instaladas de cada campo.
- Mapa de los campos instalados.
- Principales reglas del torneo.

**Las tarjetas deberán ser llenadas con el número de la puntuación** que se obtiene Ejemplo: 11, 10, 8, 5, y M

**Se Sumarán los puntos acumulados en cada estación, NO se deberá poner una X o cualquier otro signo**, las personas que No pongan el número de puntuación (que solo pongan X o cualquier otra marca) **se les descontarán 10 puntos de su puntuación final.**

1.21 **Los torneos deberán empezar puntuales:**

- El **cierre de inscripción** el día del evento será a las **9:00 a.m. SIN EXCEPCIÓN** y sonar el silbatazo de inicio al torneo a las **10:00 a.m.**
- El **cierre de inscripción** para el campo #3 se hará a las **9:00 a.m. SIN EXCEPCIÓN** y comenzará el torneo a las **10:30 a.m.** después de la entrega de tarjetas al Campo1 y Campo2 y se deberá asegurar que cada grupo este acompañado por un Adulto del Club Anfitrión.

**IMPORTANTE**

En el caso de que llegue un arquero o grupo después de la hora de cierre de inscripciones, podrá participar en el recorrido de forma recreativa, pero su puntuación no contará, se le otorgará la puntuación y calificación mínima y se le contará su asistencia. El costo de inscripción se mantendrá invariable ante esta situación.

**La Pre-Inscripción siempre será prioritaria y los clubes organizadores deberán siempre ofrecer esta forma de inscripción.**

La recepción de fichas de depósito y cierre de Pre-Inscripción será el último jueves previo al torneo hasta las 11:59pm.

El club organizador reserva su derecho de otorgar cortesías y/o inscripción al día del evento y/o el horario de sus cierres de inscripción, siempre y cuando el club cumpla con las indicaciones de horarios establecidos en este reglamento, de lo contrario será acreedor a la sanción que corresponda.

En caso de que uno o más arqueros se presenten tarde al evento y su grupo asignado ya haya avanzado en su recorrido, el o los arqueros demorados se podrán incorporar a su grupo asignado, pero no podrán recuperar los tiros de las siluetas perdidas en el avance.

## CAPÍTULO II: DE LOS TORNEOS

- 2.1 La **cuota de afiliación por club** al Gran Slam Norte, se establecerá **anualmente** en la primera junta de comité ejecutivo.
- 2.2 La **cuota de inscripción** del arquero a cada torneo, se establecerá anualmente en la primera junta de comité ejecutivo.
- 2.3 Para los **arqueros hombres mayores de edad, "Libres"** que No pertenezcan a uno de los clubes afiliados al GRAN SLAM NORTE se cobrarán \$ 350.00 pesos extras a la inscripción, los cuales se integrarán a la tesorería del club organizador; arqueros menores de edad y damas NO se aplicará cobros extras en caso de no pertenecer a algún Club afiliado al GSN.
- 2.4 Para el caso de los competidores que paguen la cuota de inscripción con cheque con fondos insuficientes, se les notificara que no fue bueno y si no se reintegra el monto del cheque en efectivo más una multa de \$ 500.00 pesos en un plazo no mayor a 3 días desde la notificación al responsable se le descalificara del torneo y si hubiese ganado un trofeo lo deberá devolver.  
En caso de que el tirador cumpla con el pago de la cuota y la comisión, se le restituirá su puntuación, lugar, trofeo y calificación.  
Aplica este mismo proceso también a los competidores que se inscriban por algún club afiliado al GSN sin que ellos pertenezcan al Club que mencionan.  
Nota: El club organizador se reserva el derecho de aceptar cheques o métodos de pago diferido, así como otorgar prórrogas o cortesías a su inscripción.
- 2.5 Los clubes deberán presentar a la coordinación del GRAN SLAM NORTE sus listas de asociados, en la primera junta del año, cada club enviara los datos de sus socios para actualizar la Base de Datos de Gran Slam Norte, los cuales deberán enviarse antes del 15 de Febrero de cada año, los arqueros que no estén registrados a tiempo o si un club no envía su lista se les cobrara como tiradores libres.
- 2.6 Para agilizar la inscripción de los arqueros a cada torneo se tendrá un directorio o base de datos de arqueros afiliados a Gran Slam Norte, que la Coordinador IC del circuito hará llegar a cada club organizador. Se aclara que es responsabilidad de cada presidente de Club actualizar las altas y bajas de los socios de su club, con el Coordinador IC de Gran Slam Norte a más tardar 8 días antes de cada de torneo ya que las personas que no estén en la base de datos se considerarán tiradores libres y pagarán el monto extra mencionado anteriormente.
- 2.7 El club organizador deberá tener un tablero de control en el cual se colocará: Avisos importantes para el torneo en curso.
- Listado de Pre-inscripción.
  - Mapa de los recorridos.
  - Puntuaciones y estadísticas de los torneos anteriores
  - Copia de este reglamento.
  - Lista de resultados previos (No Oficiales)

## CAPITULO III: DEL RECORRIDO

- 3.1 **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, a excepción de las especificaciones particulares de cada categoría. (ver capítulo "Las Categorías").
- a) La **velocidad de las flechas en todas las categorías será limitada a 290 pps.** (pies por segundo) con una tolerancia del **3% = 299 pps máximo.** El límite es 290; estar dentro de la tolerancia es riesgo de descalificación que asume el propio arquero.
  - b) Cada Club Organizador deberá tener y colocar un medidor de velocidad y estará disponible para los competidores antes de iniciar la competencia.
  - c) Antes de comenzar la competencia, en la zona de práctica, aquel tirador que sobrepase dicha velocidad tiene dos opciones:
    - 1.- Podrá participar recreativamente, su puntuación no contará, se le otorgará la puntuación y calificación mínima y se le contará su asistencia.
    - 2.- Podrá modificar su arco de tal modo que cumpla con la regla de velocidad y así podrá participar normalmente en el torneo, podrá realizar la práctica para ajustar su arco en el tiempo ya establecido disponible de práctica sin modificaciones al programa del evento.
  - d) Se podrá revisar la velocidad de las flechas durante el recorrido (opcional para cada organizador de evento) y **en forma obligatoria se deberá pasar velocidad al finalizar el recorrido,** todos los integrantes del grupo deberán revisar su velocidad disparando una flecha sobre el medidor de velocidad, la flecha con la que pasaran la prueba de velocidad será seleccionada por el juez de velocidad y en caso de no encontrarse este se podrá seleccionar por alguno de los integrantes del grupo.
  - e) Al realizar la prueba de velocidad, en caso de ser menor o igual a 299pps, solo será necesario un intento de la prueba. Si al disparar su flecha el tirador sobrepasa los 299 pps, (es decir 300 pps o más) deberá probar un total de 3 veces (incluyendo el primer intento), si se repite el sobrepase de velocidad en 2 de 3 intentos, su puntuación obtenida no contará, se le otorgará la puntuación y calificación mínima y se le contará su asistencia.
  - f) Si el medidor de velocidad se ve afectado por el clima o falla su sistema de funcionamiento, el comité organizador podrá omitir la revisión de velocidad para ese evento mediante un anuncio oficial por los organizadores del evento a los competidores que NO se llevará a cabo la verificación de velocidad.
  - g) Por razones de responsabilidad, si el aparato resulta dañado por el arquero, este tendrá que cubrir los gastos de reposición.

- 3.2 No se podrá usar puntas o navajas de cacería sobre las figuras 3D ni las pacas de práctica; el incumplimiento a esta regla se considera una falta grave, al que se sorprenda contraviniendo a esta regla, será descalificado del torneo, no se otorgarán puntos, ni calificación, ni será tomada en cuenta su asistencia, posteriormente tendrá que cubrir la reparación del daño de las figuras o pacas afectados a más tardar 5 días posterior a la acción, en caso de incumplimiento el arquero será vetado del circuito GSN.

Aplica la misma reglamentación y sanción en caso de incurrir en daños y perjuicios a los bienes de la localidad del evento, así como también a la flora y fauna.

- 3.3 Los tiradores harán sus disparos de cada posición en forma continua y lo más ágil posible.

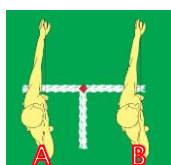
**Tiempo para tirar;** al llegar el grupo a la estaca de tiro, el **1er par de arqueros** se ubicará en sus posiciones de tiro y tendrá 2:00 minutos (120 seg) para estimar la distancia y realizar sus tiros, después de sus disparos deberán retirarse de la posición de tiro para permitir el paso al **2do par de arqueros** los cuales también contarán con 2:00 minutos (120 seg) para estimar la distancia y realizar sus tiros.

Queda prohibido ocupar o seguir ocupando la línea de tiro y el uso de binoculares sobre esta después de realizar sus disparos, es prioridad permitir el paso a los siguientes arqueros una vez que ya hayan realizado sus disparos.

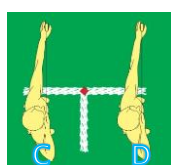
- 3.4 **Para los arqueros que disparan 1 flecha por figura;** iniciará el recorrido los arqueros que estén marcados en las tarjetas con A y B. Al llegar el grupo a la estación de tiro, el 1er par de arqueros (A y B) se colocará en su posición de tiro, harán sus cálculos, observaciones, ajustes al arco, etc. que el reglamento le permite según su categoría, durante el tiempo antes estipulado y harán sus disparos de forma simultánea; mientras tanto los siguientes arqueros (C y D) ya deberán estar preparándose para su tiro, tomando en cuenta que sólo tendrán 2:00 minutos cada par de arqueros para el total de su ejecución. Los arqueros que están en espera respetarán en silencio desde que el arquero se encuentra en la línea de tiro hasta que termina.

Se irá rotando el inicio de los turnos de tiro como se describe a continuación:

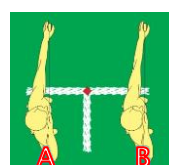
- 1er figura - Turno A, B
- 2da figura - Turno C, D
- 3er figura - Turno A, B ...



1er Figura



2da Figura



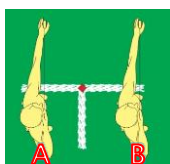
3er Figura

...

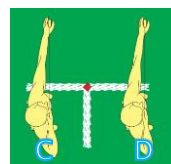
- 3.5 **Para los arqueros que disparan 2 flechas por figura;** iniciará el recorrido los arqueros que estén marcados en las tarjetas con A y B. Al llegar el grupo a la estación de tiro, el 1er par de arqueros (A y B) se colocará en su posición de tiro, harán sus cálculos, observaciones, ajustes al arco, etc. que el reglamento le permite según su categoría, durante el tiempo antes estipulado y harán sus disparos de forma simultánea; mientras tanto los siguientes arqueros (C y D) ya deberán estar preparándose para sus tiros, tomando en cuenta que sólo tendrán 2:00 minutos cada par de arqueros para el total de su ejecución. Los arqueros que están en espera respetarán en silencio desde que el arquero se encuentra en la línea de tiro hasta que termina.

Se irá rotando el inicio de los turnos de tiro como se describe a continuación:

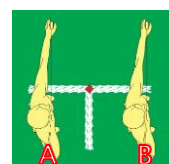
- 1er figura - Turno A, B
- 2da figura - Turno C, D
- 3er figura - Turno A, B ...



1er Figura



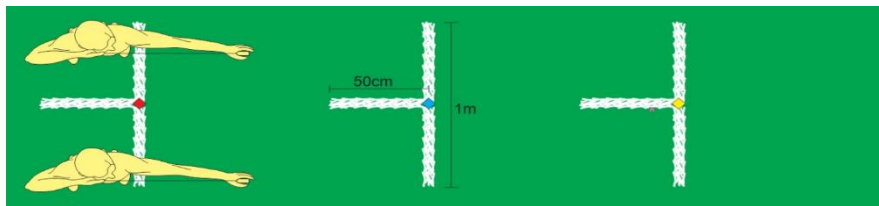
2da Figura



3er Figura

...

- 3.6 El par de arqueros deberá colocarse a cada lado de la estaca que le corresponde, con ambos pies detrás de la línea de cal marcada (entiéndase, detrás de la estaca), a no más de 50cms de separación de la estaca ni más de 50cms de separación de la línea como se muestra en la siguiente representación.



- 3.7 Estacas de tiro de cada categoría:

CAMPO 1	CAMPO 2	CAMPO 3	Distancias
Abierta A	Veteranos	Infantil Compuesto	<b>Roja:</b> 18 a 45 mts
Abierta B	Abierta C	Infantil Recurvo	<b>Azul:</b> 18 a 35 mts
Mira Fija A	Juvenil Comp		<b>Amarilla:</b> 5 a 25 mts
Mira Fija B	Femenil Compuesto		<b>Naranja:</b> 5 a 20 mts
Master	Recurvo Mixto		
	Barebow Varonil/Femenil		
	Trad Recurvo		
	LongBow		

### 3.8 Restricciones durante el recorrido

- 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 incluyendo sus accesorios sin que el arquero se mueva de su lugar de tiro, si se determina que sí se realiza el contacto, el arquero podrá sacar otra flecha o acercarse a recoger la caída y realizar su tiro, si se determina que no se realiza el contacto, se contará como flecha disparada y por consiguiente se evaluará como cero puntos.
- La acción de voz de "cierro" o "bajo" **NO** es válida. Si la flecha se dispara y no es alcanzada por el arquero se contará como cero, independientemente si anunció el cierre.
- 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. Este tiempo cuenta dentro de los 120 segundos.
- Flecha disparada accidentalmente por descompostura del equipo, **NO** se podrá repetir.
- **NO** se podrán realizar cálculos de distancia utilizando accesorios del arco, objetos ni apoyo de cualquier tipo. El cálculo se deberá realizar utilizando sola y llanamente la propia visión del arquero.

### 3.9 Puntuaciones:

- Super Kill	11 puntos
- Kill	10 puntos
- Área vital	8 puntos
- Zona No Vital	5 puntos
- Falla al animal	0 puntos

Cuernos, pesuñas, base de la figura, flecha disparada de estaca diferente o desacato a las reglas, = 0 puntos.

- En caso de que una figura tenga en el 10, 3 círculos de 11, **solo contará el del centro**, los demás serán parte del 10
- En las figuras que presentan más zonas puntuables tales como círculo de 12, 14 u otros, estos no contarán para el circuito de GSN.

- 3.10 **Traspaso total de la figura 3D.** Si se sospecha un posible traspaso en alguna figura, todo el grupo deberá estar atento y de ser posible con binoculares, a los tiros de los arqueros en turno para observar la zona de paso de la flecha. Se aplicará la siguiente mecánica de resolución: El arquero que tiene el traspaso (duda) no podrá ejercer opinión sobre su puntuación. La puntuación que tendrá la flecha traspasada será la que las 3 personas diferentes al arquero determinen por decisión mayoritaria según su apreciación (por unanimidad o por dos de tres). Si no se llega a un acuerdo aplicando esta sistemática de resolución la puntuación contará como cero (0) puntos.

### 3.11 Situaciones con Flechas:

Flecha no clavada (rebote o no clavada en la figura), contará como cero (0) puntos.

Flecha o parte de la flecha clavada de rebote, cuenta; si dos o más partes de una flecha queda clavada en la figura, contará el trozo de flecha (tubo) que esté clavado en la mayor puntuación de la figura.

Flecha que toca raya claramente (tubo de flecha), cuenta puntuación superior, en caso de duda, se aplicará la mecánica de resolución por determinación mayoritaria descrita en el punto 3.10

Robín Hood y queda clavada, contará donde esta clavada la 1ª flecha, si no se queda clavada y cae, contará como cero (0) puntos.

Golpe en Nock de otra flecha, contará donde se clave la flecha.

- 3.12 Se permite el uso de **binoculares**, pero están **prohibidos** en el recorrido (con o sin baterías) los que tengan integrados el sistema "range finder". Los tiradores podrán utilizar sus binoculares en la línea de tiro dentro de los 120 segundos (2 minutos) que tiene para efectuar su tiro. 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 se amonestación.

- 3.13 **Sanciones a los puntos 3.3 (tiempo de tiro), 3.6 (colocación en la estaca), 3.12 (uso de binoculares desde la estaca de tiro después de tirar):**  
1ª Vez Amonestación 2ª Vez 5 puntos menos 3ª Vez el tiro contara cero.

**Nota:** En el grupo durante el recorrido **NO** se aplicarán las sanciones 2ª y 3ª, deberá ser presentada la apelación al consejo directivo de Gran Slam Norte y será este quien determina si se aplican las sanciones correspondientes. Durante el recorrido el grupo solamente podrá dar amonestación al arquero de la situación que se presente para incentivar al arquero infractor que tome conciencia de las posibles infracciones.

En caso de las categorías Infantil o Cadetes deberá haber un juez (como autoridad moderadora), Nunca podrá el papá acompañar a el grupo, podrá estar presente durante la competencia, pero siempre retirado una distancia mayor de 10 mts.

La ayuda de los papas de Infantil y Cadete es muy valiosa para Gran Slam Norte para garantizar la seguridad, pero siempre cuidando que el papá No esté en el grupo de su hijo.

Cuando un papá comente o asesore a su hijo en una distancia, automáticamente su hijo estará descalificado

#### **SANCIONES AL REGLAMENTO EN GENERAL;**

- 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 consejo directivo determinará mayores sanciones.
  - 2.- Cualquier persona que cometa faltas de respeto hacia los organizadores del torneo o directiva de Gran Slam Norte, compañeros tiradores o familiares asistentes, será descalificado del evento y **NO** se le permitirá hacer o continuar el recorrido.
  - 3.- En caso de pleito o agresiones, será suspendido de los torneos de Gran Slam Norte por toda la temporada o de por vida, según la gravedad que se susciten los hechos y que será determinado por el consejo directivo de Gran Slam Norte.
  - 4.- Cualquier falta o sanción no prevista en este reglamento será analizada y el Comité Ejecutivo por mayoría decidirá la sanción.
  - 5.- Cualquier reclamación u observación deberá hacerse en forma Educada y Ordenada ante el Comité Directivo de GSN o el Consejo Directivo, de no ser así, la persona será descalificada y el Consejo Directivo determinará la sanción para el tirador.
- 3.14 Las apelaciones deberán ser presentadas por escrito a través del presidente de Club afiliado a GSN el día del evento o dentro de los primeros 5 días posteriores al evento en que se suscitaron los hechos. Las protestas no podrán hacerse contra el valor de una flecha.
- 3.15 El jefe de grupo será el primero que aparece en la tarjeta y llevará la anotación de una de las tarjetas, será el responsable del correcto y honesto comportamiento del grupo y podrá amonestar y reportar al juez de campo cualquier infracción a este reglamento. El segundo tirador que aparece en la tarjeta será el que lleve la anotación de la segunda tarjeta.
- 3.16 Se llevará el sistema de anotación en 2 tarjetas, una la llenará el jefe de grupo y la otra por otro tirador (el segundo en la tarjeta) del mismo grupo (evitar dos anotadores del mismo club).  
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 del animal.  
No se podrá tocar ninguna flecha antes de que se hayan hecho las anotaciones.
- La alteración de las puntuaciones en la tarjeta es considerada una falta grave y ameritará descalificación del torneo y suspensión de 2 torneos más y si así lo decide el Consejo Directivo, la descalificación del Gran Slam Norte.
- 3.17 En caso de que una o varias personas (NO democráticas) no respeten las decisiones del Consejo Directivo, Mesa Directiva, Comité Ejecutivo o Comité Organizador, que integran el serial GSN y pretenda desprestigiar o boicotear al Gran Slam Norte, ya sea, a través de redes sociales, correos o cualquier otro medio, serán suspendidos o separados del Slam Norte de forma indefinida.
- 3.18 **PROHIBIDO:**  
Anotar, marcar o comentar distancias. Contar pasos, Usar "Range Finder", aparatos artículos o sistemas para este fin.  
Remover obstáculos, cambiar estacas o figuras de su posición original  
Llevar acompañantes en el recorrido, en caso de fuerza mayor que se requiera el acompañamiento para asistencia personal de un tirador y solo por este motivo, este no podrá comentar distancias antes, durante o después de las ejecuciones de los arqueros, ni asesorar a su acompañado o cualquier otro arquero, no tendrá permitido tocar el equipo de otro arquero sin su consentimiento, no tendrá permitido realizar disparos en el recorrido, así como también se apegará a las normas de respeto y seguridad establecidas para los arqueros durante el evento, cualquier infracción cometida por el acompañante será responsabilidad del acompañado y automáticamente su participación será descalificada.  
Palabras altisonantes, especialmente frente a las damas y/o a los niños.  
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 practica a un animal.  
Acordar entre arqueros modificar las puntuaciones establecidas por GSN realizando tiros en otras partes de la figura.  
Ante estas acciones se descalificará al arquero o grupo de arqueros, del torneo y en caso de reincidencia se descalificará del Gran Slam Norte.
- 3.19 En caso de fallo a la figura, por seguridad **NO se podrá buscar flechas a más de 10 mts del animal al que se le tiró y no se deberá exceder de 2 minutos** en la búsqueda. Al terminar todos los tiradores del 3D podrán ingresar al campo a buscar sus flechas.
- 3.20 El campo se podrá montar por los socios del Club Organizador, **pero nunca midiendo Distancias** (bajo cualquier método) y **únicamente** se podrá revisar la distancia en los pocos tiros en los que haya sospecha de sobrepasar la distancia máxima de tiro, para asegurarse que se cumple con las distancias máximas establecidas. Esta medición la tendrá que realizar una persona que no vaya a competir en la figura a revisar. Se considerará una tolerancia de 3mts sobre la medida máxima estipulada, al instalar las figuras las distancias máximas escritas se deberán de prevalecer como la medida máxima, siempre excluyendo la tolerancia permitida.
- Una vez que se empieza a montar un campo, **los socios del club organizador que participarán en el torneo, 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.
- 3.21 **Se deberá restringir lo más posible el uso de teléfonos celulares.**  
Queda prohibido el envío de mensajes y el uso de aparatos de comunicación entre arqueros o personas presentes en evento, entendiéndose que solo en caso de emergencias se podrá utilizar. Si se requiere llamar por teléfono durante el torneo se deberán realizar las llamadas frente a los compañeros del grupo. Los participantes deberán hacer un esfuerzo para evitar hacer llamadas y cuando se requiera por motivos urgentes e importantes deberá de ser breve y en presencia de los compañeros.

### 3.22 Descompostura de equipo durante el recorrido.

- El tirador tendrá 15 minutos para reparar la falla, después de ese tiempo no podrá reingresar al recorrido.
- 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.
- 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.

3.23 **Desempates.** Para los empates de puntuación en cada Etapa será por contabilización de tarjetas, cantidad de 11's, 10's, 8's y 5's en ese orden de criterios respectivamente, en caso de continuación del empate se contabilizará el acumulado de puntuaciones de la temporada en curso, si aún persiste, la última instancia de resolución será por sorteo de moneda realizado por la mesa de control.

Si la tarjeta no cuenta con la anotación de números de puntuación, esta tarjeta no será elegible para determinar dicho conteo y en automático se le dará el gane al otro arquero, en caso de que sea la misma situación para ambos o más contrincantes se aplicará la regla de descontar 10 pts por incumplimiento en el llenado de la tarjeta y se realizará el desempate por sorteo y se reubicará su clasificación conforme la nueva puntuación registrada.

Para el desempate por la calificación final de la Tabla General del circuito de Gran Slam Norte, es decir, los primeros 3 lugares de categoría, el desempate será a muerte súbita, disparando una flecha sobre figuras de animales 3D a distancia desconocida.

- El Comité Organizador nombrará y dará aviso por altavoz a los contendientes del desempate, designará a una persona de su equipo o de la mesa directiva (de club contrarios a los arqueros en disputa) para liderar la gestión del desempate, la cual será el único juez del partido y sus decisiones serán de carácter irrevocable, este se encargará de reunir a los arqueros a disputar el desempate, otorgará un tiempo de espera de 5min al llegar a la figura para permitir a los arqueros llegar a ella, pasado este tiempo, si así lo determina podrá inhabilitar la participación de un contendiente en caso de no estar presente dentro de este tiempo establecido, propondrá la posición de tiro conforme a la reglamentación de su categoría, dará inicio al desempate, moderará el transcurso del mismo, será el único que acuda junto con los tiradores a revisar los impactos, cantará las puntuaciones registradas bajo su criterio, determinará al ganador por determinación de flecha más cercana al centro invariablemente de su puntuación.

Situaciones diversas para resolución de desempate:

- La inasistencia de uno de los competidores empatados hará ganador al otro competidor.
- Se considerará ganador la flecha que esté más cerca del centro del 11, realizando la medición la persona encargada de liderar el desempate con una cinta métrica en caso de ser necesario, sólo en el único caso de no lograr resolver el desempate con la medición podrán realizar otro tiro desde una posición/distancia diferente.
- No se permiten tiradores sustitutos en los desempates.
- Ante la imposibilidad de realizar el desempate por inasistencia de los arqueros involucrados (porque ya se fueron ambos, o los que fueren) se resolverá con el siguiente protocolo:
  - Ganará el competidor que tenga la sumatoria más alta de puntuación de scores de toda la temporada.Si aún en esta situación persiste el empate, este se resolverá con sorteo de moneda.

### 3.24 Tiempo total de recorrido.

Se establece como tiempo máximo de recorrido en 4:30 hrs.

En caso de retrasos generales por causas de fuerza mayor, se otorgarán 15 minutos extras.

## CAPITULO IV: LAS CATEGORÍAS

4.1 En el circuito de Gran Slam Norte se competirá con las siguientes categorías:

### CAMPO 1

Abierta A  
Abierta B  
Mira Fija A  
Mira Fija B  
Master

### CAMPO 2

Veteranos  
Abierta C  
Juvenil Comp  
Femenil Compuesto  
Recurvo Mixto  
Barebow Varonil/Femenil  
Trad Recurvo  
LongBow

### CAMPO 3

Infantil Compuesto  
Infantil Recurvo

Distancias

**Roja:** 18 a 45 mts  
**Azul:** 18 a 35 mts  
**Amarilla:** 5 a 25 mts  
**Naranja:** 5 a 20 mts

## 4.2 Descripción de Categorías:

### • Categoría **ABIERTA A** (Abierta Experto)(Mixto cualquier edad)

Mixto, Cualquier tipo de arco, cualquier tipo de soldador o tab, cualquier tipo de mira, con o sin aumentos o pines, cualquier tipo de estabilizador, cualquier tipo de flecha, velocidad de la flecha limitada a 299 pps., no se limita la cantidad de libras en el arco.

En los recorridos, ninguna parte del visor/arco puede ser modificado/utilizado con el propósito de apreciar distancias.

Tirarán de la **Estaca: ROJA** (1 flecha por figura)

Criterio.- Los arqueros A son aquellos tiradores que el comité directivo haya enlistado antes de la presente temporada o aquellos competidores que su historial deportivo los cataloguen como buenos tiradores, también los primeros 4 lugares de Abierta B (o de Mira Fija B, si el arquero de esta categoría decide inscribirse en Abierta) resultantes de la Tabla General Final de la temporada anterior, así como también aquellos arqueros de B que obtengan al menos un (1) 1er lugar en cualquier etapa del año aunque no queden rankeados dentro de los primeros 4 lugares en la tabla general.

### • Categoría **Abierta B** (Mixto cualquier edad)

Cualquier tipo de arco, cualquier tipo de soldador o tab, cualquier tipo de mira, con o sin aumentos o pines, cualquier tipo de estabilizador, cualquier tipo de flecha, velocidad de la flecha limitada a 299 pps., no se limita la cantidad de libras en el arco.

En los recorridos, ninguna parte del visor/arco puede ser modificado/utilizado con el propósito de apreciar distancias.

Tirarán de la **Estaca: ROJA** (1 flecha por figura)

Nota: Los arqueros que obtengan el 1<sup>ero</sup>, 2<sup>do</sup>, 3<sup>ero</sup> y 4<sup>to</sup> lugar de la Tabla General Final de la temporada, el siguiente año se considerarán en la categoría **Abierta A** o **Mira Fija A**. Así como también aquellos arqueros de B que obtengan al menos un (1) 1er lugar en cualquier etapa del año, aunque no queden rankeados dentro de los primeros 4 lugares en la tabla general.

### • Categoría **MIRA FIJA A** (Cazador Experto)(Mixto cualquier edad)

Cualquier tipo de arco, cualquier tipo de soldador o tab, **Mira Fija** de pines, la extensión de esta no podrá exceder de 6" del riser a los pines, no podrá utilizar ningún tipo de aumento, cualquier tipo de estabilizador, pero este no podrá exceder de 12" de longitud desde la base del riser, cualquier tipo de flecha, velocidad de la flecha limitada a 299 pps., no se limita la cantidad de libras en el arco.

La mira deberá ser fija, en caso de contar con algún sistema de ajuste de distancia este no podrá ser utilizado por ningún motivo durante el recorrido (se considerará como mira de torre en caso de utilizarlo y se tendrá que registrar como Abierta A o B según corresponda)

(si un tirador ajusta su mira en función de colocar la distancia a tirar (como mira de torre) será descalificado).

(se podrá utilizar estabilizador lateral bajo las mismas indicaciones de longitud respecto a este elemento).

(cualquier aditamento extendido que se coloque sobre el arco se considerará como estabilizador y se aplicará la misma indicación).

En los recorridos, ninguna parte del visor/arco puede ser modificado/utilizado con el propósito de apreciar distancias.

Tirarán de la **Estaca: ROJA** (1 flecha por figura)

Criterio.- Los arqueros A son aquellos tiradores que el comité ejecutivo haya enlistado antes de la presente temporada o aquellos competidores que su historial deportivo los cataloguen como buenos tiradores, también los primeros 4 lugares de Mira Fija B (o de Abierta B, si el arquero de esta categoría decide inscribirse en Mira Fija) resultantes de la Tabla General Final de la temporada anterior, así como también aquellos arqueros de B que obtengan al menos un (1) 1er lugar en cualquier etapa del año aunque no queden rankeados dentro de los primeros 4 lugares en la tabla general.

### • Categoría **MIRA FIJA B** (Cazador)(Mixto cualquier edad)

Mixto, Cualquier tipo de arco, cualquier tipo de soldador o tab, **Mira Fija** de pines, la extensión de esta no podrá exceder de 6" del riser a los pines, no podrá utilizar ningún tipo de aumento, cualquier tipo de estabilizador, pero este no podrá exceder de 12" de longitud desde la base del riser, cualquier tipo de flecha, velocidad de la flecha limitada a 299 pps., no se limita la cantidad de libras en el arco.

La mira deberá ser fija, en caso de contar con algún sistema de ajuste de distancia este no podrá ser utilizado por ningún motivo durante el recorrido (se considerará como mira de torre en caso de utilizarlo y se tendrá que registrar como Scope A o B según corresponda)

(si un tirador ajusta su mira en función de colocar la distancia a tirar (como mira de torre) será descalificado).

(se podrá utilizar estabilizador lateral bajo las mismas indicaciones de longitud respecto a este elemento).

(cualquier aditamento extendido que se coloque sobre el arco se considerará como estabilizador y se aplicará la misma indicación).

En los recorridos, ninguna parte del visor/arco puede ser modificado/utilizado con el propósito de apreciar distancias.

Tirarán de la **Estaca: ROJA** (1 flecha por figura)

Nota: Los arqueros que obtengan el 1<sup>ero</sup>, 2<sup>do</sup>, 3<sup>ero</sup> y 4<sup>to</sup> lugar de la Tabla General Final de la temporada, el siguiente año se considerarán en la categoría **Mira Fija A** o **Abierta A**. Así como también aquellos arqueros de B que obtengan al menos un (1) 1er lugar en cualquier etapa del año, aunque no queden rankeados dentro de los primeros 4 lugares en la tabla general.

### • Categoría **Abierta C** (Scope o Mira Fija)(Mixto, Cualquier Edad, cualquier otra modalidad)

Mixto, Cualquier tipo de arco, cualquier tipo de soldador o tab, cualquier tipo de mira, con o sin aumentos o pines, cualquier tipo de estabilizador, cualquier tipo de flecha, velocidad de la flecha limitada a 299 pps., no se limita la cantidad de libras en el arco.

En los recorridos, ninguna parte del visor/arco puede ser modificado/utilizado con el propósito de apreciar distancias.

Tirarán de la **Estaca: AZUL** (1 flecha por figura)

Notas:

- En esta categoría se establecerá como categoría de tiro de recreación, podrán participar arqueros de cualquier condición de experiencia, preferencialmente arqueros "Novatos" o inexpertos podrán tirar de forma libre sin restricción de permanencia o procedencia.
- Será premiada en cada torneo con medallas a los que obtengan el 1<sup>ero</sup>, 2<sup>do</sup> y 3<sup>ero</sup> del torneo en esta categoría.
- Esta categoría no generará acumulación de calificación de torneo por lo tanto no generará premiación del acumulado Final.
- Esta categoría no generará acumulación de asistencias para obtener puntos extras por participación.
- Para acceder a puntos extras por asistencia, trofeos de torneos o premiación del acumulado Final será prioritario inscribirse en las categorías superiores A

o B según su modalidad (Abierta o Mira Fija).

• Categoría **VETERANOS** (Abierta 65)(Mixto)(Nacidos en 1959 o mayores)

Arqueros de 65 años de edad o mayores (año calendario).

Cualquier tipo de arco, cualquier tipo de soldador o tab, cualquier tipo de mira, cualquier tipo de estabilizador, cualquier tipo de flecha, velocidad de la flecha limitada a 299 pps., no se limita la cantidad de libras en el arco.

Tirarán de la **Estaca: AZUL** (1 flecha por figura)

(La edad no obliga a participar en esta categoría).

• Categoría **MASTER** (Abierta 50)(Mixto)(Nacidos en 1974 o mayores)

Arqueros de 50 años de edad o mayores (año calendario).

Cualquier tipo de arco, cualquier tipo de soldador o tab, cualquier tipo de mira, cualquier tipo de estabilizador, cualquier tipo de flecha, velocidad de la flecha limitada a 299 pps., no se limita la cantidad de libras en el arco.

Tirarán de la **Estaca: ROJA** (1 flecha por figura)

(La edad no obliga a participar en esta categoría).

• Categoría **FEMENIL COMPUESTO** (Abierta Femenil)(Damas, cualquier edad)

Cualquier tipo de arco, cualquier tipo de soldador o tab, cualquier tipo de mira, cualquier tipo de estabilizador, cualquier tipo de flecha, velocidad de la flecha limitada a 299 pps., no se limita la cantidad de libras en el arco.

Tirarán de la **Estaca: AZUL** (1 flecha por figura)

• Categoría **JUVENIL COMPUESTO** (Abierta Juvenil)(Abierta 14-17)(Mixto)(Nacidos en 2007, 08, 09 o 10)

Mixto, Arqueros entre 14 y 17 años. Para la edad se considera año calendario, es decir si cumple los años marcados en la categoría durante el año en curso.

Cualquier tipo de arco, cualquier tipo de soldador o tab, cualquier tipo de mira, cualquier tipo de estabilizador, cualquier tipo de flecha, la cantidad de libras en el arco no se limita, la velocidad máxima de la flecha es de 299 pps

Tirarán de la **Estaca: AZUL** (1 flecha por figura)

• Categoría **RECURVO MIXTO** (Mixto, cualquier edad)

Arco Recurvo (Olímpico), lo reglamentado conforme a WA en la sección de equipo y materiales, no se limita la cantidad de libras en el arco, la velocidad máxima de la flecha es de 299 pps

Tirarán de la **Estaca AZUL** (2 flechas por figura)

• Categoría **BAREBOW** (Olímpico sin Mira)(Mixto, cualquier edad)

El arco deberá estar desnudo, 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  $\pm$  0,5 mm. Si el área de la ventana está coloreada de manera que pueda ser utilizada para apuntar, esta deberá ser tapada. No se permite "clicker" ni "kisser". La cuerda de arco no debe ofrecer en ninguna manera ayuda para apuntar a través del uso de una mirilla (peephole), marca, o cualquier otro medio, la cuerda puede llevar 1 o 2 puntos de nock point. Se permite botón de presión. Se permite el cambio de posición de la mano por la cara ("face walking") y por la cuerda ("string walking"). Se permiten amortiguadores de vibraciones que estén dentro del diámetro permitido. Se pueden agregar pesos y amortiguadores por debajo y por encima de la empuñadura del cuerpo. Flechas de cualquier tipo. Se permiten las protecciones de dedos, en forma de dediles, guantes, cinta adhesiva para jalar la cuerda, siempre que no incorporen ningún dispositivo que ayude al arquero a jalar de, o soltar la cuerda. Se puede utilizar un separador de dedos para evitar pinzar la flecha. Se puede utilizar una plataforma de anclaje. La base del Tab puede tener de fábrica (o añadir) marcas, estas deben ser uniformes en tamaño, forma y color y podrán tener hasta dos longitudes diferentes. No se permiten anotaciones adicionales. Están permitidos accesorios tales como: Protectores de brazo, petos, bridas de arco o dedos, quiver de espalda, cintura o de suelo.

Tirarán de la **Estaca AMARILLA** (2 flechas por figura)

• Categoría **BAREBOW FEMENIL** (Femenil Olímpico sin Mira)(Damas, cualquier edad)

Damas, El arco deberá estar desnudo, 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  $\pm$  0,5 mm. Si el área de la ventana está coloreada de manera que pueda ser utilizada para apuntar, esta deberá ser tapada. No se permite "clicker" ni "kisser". La cuerda de arco no debe ofrecer en ninguna manera ayuda para apuntar a través del uso de una mirilla (peephole), marca, o cualquier otro medio, la cuerda puede llevar 1 o 2 puntos de nock point. Se permite botón de presión. Se permite el cambio de posición de la mano por la cara ("face walking") y por la cuerda ("string walking"). Se permiten amortiguadores de vibraciones que estén dentro del diámetro permitido. Se pueden agregar pesos y amortiguadores por debajo y por encima de la empuñadura del cuerpo. Flechas de cualquier tipo. Se permiten las protecciones de dedos, en forma de dediles, guantes, cinta adhesiva para jalar la cuerda, siempre que no incorporen ningún dispositivo que ayude al arquero a jalar de, o soltar la cuerda. Se puede utilizar un separador de dedos para evitar pinzar la flecha. Se puede utilizar una plataforma de anclaje. La base del Tab puede tener de fábrica (o añadir) marcas, estas deben ser uniformes en tamaño, forma y color y podrán tener hasta dos longitudes diferentes. No se permiten anotaciones adicionales. Están permitidos accesorios tales como: Protectores de brazo, petos, bridas de arco o dedos, quiver de espalda, cintura o de suelo.

Tirarán de la **Estaca AMARILLA** (Dos flechas por figura)

• **Categoría Tradicional LONG BOW (LongBow)(Mixto, cualquier edad)**

El arco corresponderá a la forma tradicional del Longbow, la cuerda no puede tocar más de 1" del arco, excepto sus ranuras de anclaje, fabricado con cualquier tipo de material de construcción, el diseño de la empuñadura no está restringida.

El arco deberá estar libre de protuberancias, marcas, defectos o partes laminadas que puedan ser utilizadas para apuntar (dentro de la zona de la ventana del arco).

NO se permiten pesos que no hayan sido incluidos de fábrica.

El área de la ventana NO deberá estar coloreada de manera que pueda ser utilizada para apuntar.

NO está permitido colocar "kisser" ni "Clicker" ni algún tipo de indicador de tensión.

La cuerda no debe ofrecer en ninguna manera de ayuda para apuntar ni el uso de una mirilla (peep-hole), marca, o cualquier otro medio.

Se permiten los silenciadores de cuerda, siempre que estén a más de 30cm del punto de anclaje de la flecha.

Repisa: Si el arco tiene una plataforma para la flecha, esta puede ser utilizada como reposaflechas 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 no mayor a 1cm por encima de la flecha cuando está apoyada, ni será más grueso de 3mm.

NO se podrá utilizar repisa elevada, ni botón con amortiguador tipo Plunger.

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

NO se permiten pesos, estabilizadores ni amortiguadores de vibraciones.

Sólo están permitidas flechas de **madera** con las siguientes especificaciones:

Peso mínimo de 450 granos.

El máximo diámetro del astil de las flechas no excederá de 9,3 mm.

Sólo pueden utilizarse **plumas naturales**.

Se permiten las protecciones de dedos, en forma de dediles, guantes, cinta adhesiva para jalar la cuerda, siempre que no incorporen ningún dispositivo que ayude al arquero a jalar de, o soltar la cuerda.

NO se puede utilizar una plataforma de anclaje sujeto a la protección de dedos con el propósito de anclar.

Para disparar, las flechas (nock) debe tocar la cuerda en el mismo lugar para cada disparo (puede usar 1 o 2 nock point de referencia), el dedo índice debe tocar el nock de la flecha y usar siempre el mismo tipo de agarre en cada disparo.

Están permitidos accesorios tales como:

Protectores de brazo, petos, bridas de arco o dedos, quiver de espalda, cintura o de suelo.

Tirarán de la **Estaca AMARILLA** (Dos flechas por figura)

• **Categoría TRADICIONAL RECURVO (Trad Recurvo)(Mixto, cualquier edad)**

El arco corresponderá a la forma común del Arco Recurvo tradicional, fabricado con cualquier tipo de material de construcción.

El arco puede ser desmontable, debe estar desnudo y libre de protuberancias, marcas de apuntar, manchas, defectos o partes laminadas (en la zona de la ventana del arco) que puedan ser utilizadas para apuntar.

NO se permiten pesos que no hayan sido incluidos de fábrica.

El área de la ventana NO deberá estar coloreada de manera que pueda ser utilizada para apuntar.

NO está permitido colocar "kisser" ni "Clicker" ni algún tipo de indicador de tensión.

La cuerda no debe ofrecer en ninguna manera de ayuda para apuntar ni el uso de una mirilla (peep-hole), marca, o cualquier otro medio.

Se permiten los silenciadores de cuerda, siempre que estén a más de 30cm del punto de anclaje de la flecha.

Repisa: puede ser una repisa simple de plástico autoadhesivo, una repisa de pluma o el arquero podrá usar la plataforma del arco.

Si se 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 material no mayor a 1cm por encima de la flecha cuando está apoyada, ni será más grueso de 3mm.

NO están permitidos otro tipo de repisas, ni botón con amortiguador tipo Plunger.

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

Se permiten flechas emplumados de cualquier tipo. El máximo diámetro del astil de las flechas no excederá de 9,3 mm.

Se permiten las protecciones de dedos, en forma de dediles, guantes, cinta adhesiva para jalar la cuerda, siempre que no incorporen ningún dispositivo que ayude al arquero a jalar de, o soltar la cuerda.

NO se puede utilizar una plataforma de anclaje o dispositivo similar sujeto a la protección de dedos con el propósito de anclar.

Para disparar, las flechas (nock) debe tocar la cuerda en el mismo lugar para cada disparo (puede usar 1 o 2 nock point de referencia), el dedo índice debe tocar el nock de la flecha y usar siempre el mismo tipo de agarre en cada disparo.

Están permitidos accesorios tales como:

Protectores de brazo, petos, bridas de arco o dedos, quiver de espalda, cintura o de suelo.

También se permiten amortiguadores de pala.

Tirarán de la **Estaca AMARILLA** (Dos flechas por figura)

• **Categoría INFANTIL COMPUESTO (Abierta Infantil, hasta 13 años)(Mixto)(Nacidos en 2011 o menores)**

Para la edad se considera año calendario, es decir, si cumple los años marcados en la categoría durante el año en curso.

Cualquier tipo de arco, cualquier tipo de soldador o tab, cualquier tipo de mira, cualquier tipo de estabilizador, cualquier tipo de flecha, la cantidad de libras en el arco se limita a 40 lbs, la velocidad máxima de la flecha es de 299 pps. Aquellos arqueros que sobrepasen el límite de libraje, se aplican de igual forma la regla (Capítulo 3.1-c), o sube de categoría.

Tirarán de la **Estaca: NARANJA** (2 flecha por figura)

• **Categoría INFANTIL RECURVO (Recurvo Infantil, hasta 13 años) (Mixto)(Nacidos en 2011 o menores)**

Para la edad se considera año calendario, es decir, si cumple los años marcados en la categoría durante el año en curso.

Cualquier modalidad de Arco sin poleas, cualquier material de construcción, cualquier tipo de repisa para recurvo, botón de presión, cualquier tipo de estabilizador, con clicker, con Tab, se permiten flechas de cualquier tipo de material, la velocidad máxima de la flecha es de 299 pps.

Tirarán de la **Estaca: NARANJA** (2 flecha por figura)

- 4.3 Es recomendable que los arqueros permanezcan todo el año en la categoría que iniciaron, pero si un arquero desea cambiarse de categoría solo podrá hacerlo hacia una lateral o superior (no inferior) o diferente de tipo de arco (revisión con el Coordinador IC de GSN), lo puede hacer, pero pierde los puntos y calificaciones obtenidas anteriormente para el acumulado anual de Gran Slam Norte. Solo conserva su registro de asistencia. **IMPORTANTE:** es responsabilidad del arquero informar al coordinador IC sobre la realización de cambio de categoría para registrar su arrastre de asistencias.
- Antes del inicio de cada serial cualquier Arquero podrá cambiar su categoría a una superior, manifestándolo a su presidente de club, ej. De "C" puedes pasar a Abierta "B" o Mira Fija "B", de "B" puede pasar a "A"
- 4.4 Para el caso de los arqueros, que su equipo no se ajuste a las categorías antes mencionadas, el comité organizador del torneo junto con la directiva del Gran Slam Norte (Coordinador IC), se reserva el derecho de asignarlos en alguna categoría existente en la temporada en turno, al final de la temporada, en la junta anual de inicio de la siguiente temporada, el grupo de arqueros con alguna particularidad podrá solicitar la apertura de la categoría especial, siempre y cuando cumpla con los mínimos de asistencia establecidos para GSN.

## CAPÍTULO V: DE LA PREMIACIÓN

- 5.1 **Cantidad de trofeos** para cada torneo del circuito de Gran Slam Norte. Se deberá premiar de acuerdo al anexo # 1. Cada año se determinarán los trofeos que se deberán entregar, de acuerdo al índice anual de asistencia del año anterior de cada categoría observando los siguientes parámetros:

<b>Criterio para otorgar trofeos por índice de Asistencia anual:</b>	2 a 3 tiradores = 3 Medallas
	4 a 5 tiradores = 1 Trofeo y 2 Medallas
	6 a 8 tiradores = 2 Trofeos y 1 Medalla
	9 o más tiradores = 3 Trofeos

El Club organizador del torneo tendrá la libertad de aumentar el número de trofeos, pero NÚNCA disminuir los establecidos.

- 5.2 **La calidad de los trofeos** para la premiación de los torneos del circuito de Gran Slam Norte. El costo de los trofeos será de la siguiente manera:

- Para el 1er lugar será el costo de 1.5 inscripciones (mínimo).
- Para el 2do lugar será el costo de 1.0 inscripciones (mínimo).
- Para el resto de los lugares será el costo de .8 inscripción (mínimo).
- Para infantiles se ajusta al costo de su inscripción.
- Medallas podrán ser de cualquier tipo

La calidad de los trofeos para la premiación del acumulado Final del circuito de Gran Slam Norte.

El costo de los trofeos para la premiación de la Gran Final será en base a la cuota que pagará cada club a la coordinación del circuito de Gran Slam representando la cantidad de trofeos estipulada.

- 5.3 Premiaciones especiales para cada torneo. Cada club queda en libertad de otorgar otros premios (Shootoff's, tiros de fantasía, mayor cantidad de 11's, premiación por equipos, reconocimientos especiales, etc.).

### 5.4 **El Serial de Torneos de Gran Slam Norte**

Se programará un circuito de diversas fechas durante la temporada de primavera a verano con los clubs que se programen para hacer torneo, procurando siempre contar con 7 torneos en la temporada, solo en causas de verdadera imposibilidad se podrán asignar menos eventos.

Con los cuales, a través de un sistema acumulativo de puntos (calificaciones), se realizará una tabla general que al final de la temporada determinarán a los ganadores del circuito de cada categoría establecida en turno.

- 5.5 **Forma de calificar** para la premiación de la Gran Final del circuito de Gran Slam Norte. Se otorgarán una calificación para los arqueros en sus respectivas categorías, estas serán en función del lugar obtenido en cada torneo.

El tabulador de calificaciones será de la siguiente manera:

Lugar	Calif
1°	12
2°	11
3°	10
4°	9
5°	8
6° o +	8

Del quinto en adelante a todos los arqueros se les otorgará 7 puntos.

- 5.6 NO se podrá tomar como asistencia ni participación al torneo si un arquero envía su inscripción y no acude al evento, para poder tomar en cuenta su participación, deberá tirar personalmente al menos 1 flecha en su figura asignada y se tomará su puntuación obtenida aun así sea un cero (M).

Para los arqueros que asistan al torneo y por causas de fuerza mayor (lesionados, organizadores, etc.) no puedan tirar o ingresar al recorrido, podrán pagar su inscripción **personalmente** y así confirmarán su asistencia al torneo y se les pondrá el score mínimo de 5 puntos y 7 puntos de calificación para el acumulado.

En caso de que la causa de fuerza mayor cause inasistencia y el arquero ya haya realizado su preinscripción, deberá presentar una constancia (ejem: constancia médica) al Consejo Directivo la cual será validada por este para otorgar su asistencia.

### 5.7 **Puntos extras por Asistencia:**

Se otorgan hasta un **máximo de 2 puntos Extras por Asistencia**; para el efecto de llevar a cabo un total de **7 Torneos en la temporada**, se dará 1 punto extra por asistencia a partir de 4 asistencias; es decir 1 punto al sumar 4 asistencias y 1 punto más al sumar 5 asistencias, dando opción a faltar a 1 torneo de la temporada sin causar pérdida de puntos extra, por lo que en la 6° asistencia no se otorgan más puntos extra y la Etapa FINAL será de asistencia obligatoria para sumar con el resto de sus calificaciones de la temporada por tal motivo esta Etapa NO suma conteo de asistencia.

### 5.8 **El GRAN TOTAL del Serial Anual de Gran Slam Norte se determinará de la siguiente manera:**

Se sumarán las 4 mejores Calificaciones de las primeras 6 Etapas de la temporada, más la suma de puntos extras obtenidos, más la Calificación de la Gran Final. El arquero con mayor sumatoria de estas calificaciones en su categoría será el Campeón Anual del Circuito de Gran Slam Norte.

Se aclara que en caso de que una persona no asista a la final se le considerará cero puntos de calificación, pero si a pesar de que se le sumó cero puntos aún obtiene un lugar con premio en la final, ya que esta es considerada para el acumulado general, SI se le otorgará su premiación anual.

## CAPITULO VI: ORGANIGRAMA

### 6.1 **CONSEJO DIRECTIVO:**

- Consejero A
- Consejero B

### **MESA DIRECTIVA:**

- PRESIDENTE
  - Secretario
  - Tesorero
- Vice-Presidente
- Coordinador de Información y Comunicación (IC)
- Vocal de Campo 1
- Vocal de Campo 2
- Vocal de Campo 3

### **COMITÉ DE VIGILANCIA**

- 1er Expresidente
- 2do Expresidente

### **COMITÉ EJECUTIVO**

- Consejo Directivo
- Presidente de GSN
  - Vice-Presidente
- Presidentes/Representantes de Club Afiliados en turno
- Comité de Vigilancia (2 últimos Ex-Presidentes en turno)

La Directiva Actual de Gran Slam Norte será publicada en la junta ordinaria anual inicial

### 6.2 **Funciones del Consejo Directivo – Comité de Vigilancia**

- Mantener una comunicación entre las partes del organigrama que conforman el Gran Slam Norte
- Otorgarán su orientación más adecuada ante la resolución de situaciones en base a su amplia experiencia dentro del Gran Slam Norte
- Determinarán las acciones más pertinentes o los procesos a seguir para la resolución de situaciones.
- Mantener constante revisión de las funciones de los elementos del organigrama principalmente las funciones del presidente en turno.
- Resolver controversias que afecten a los tiradores, organizadores, clubes, presidente, vice-presidente, presidente interino, comité ejecutivo, descalificaciones, etc. y sancionar las violaciones al presente reglamento.
- Recibir por escrito la solicitud de vice-presidente hasta antes de la última etapa programada previa al siguiente ejercicio anual más próximo.
- Elegir presidente o vice-presidente interino en caso de renuncia o desacreditación de alguno de ellos.
- Realizarán las funciones de comité de Honor y Justicia del GSN.

### 6.3 **La función del PRESIDENTE de Gran Slam Norte.**

- Mantendrá una comunicación entre los clubes afiliados al circuito Gran Slam Norte,  
Se deberá realizar una junta del comité ejecutivo al inicio del año, antes del 31 de Enero en donde se establecerá el calendario anual del circuito Gran Slam Norte, nombrará a la directiva que le ayudara durante el año y se revisará cualquier detalle surgido el año anterior, una vez iniciados los torneos, no se podrá modificar el reglamento para ese año, en la junta de mitad del serial es decir; después del 4to. Torneo se deberá realizar otra junta para informar resultados y revisar el desempeño de los torneos y si existen argumentos de peso, se podrán hacer pequeñas adecuaciones siempre y cuando no afecten las posiciones de los tiradores.
- Recolectará directamente o a través de sus colaboradores la cuota para la afiliación de cada club.
- Utilizar el 100% de la cuota anteriormente mencionada para los trofeos y premiación de la Gran Final.
- Buscar patrocinadores o realizar actividades en función de aportar beneficios al GSN.
- Hacer, corregir y actualizar el directorio de arqueros del circuito de Gran Slam con la ayuda de los presidentes de los clubes y hacerlo llegar a los clubes.
- Nombrar a sus colaboradores.
- Citar a juntas ordinarias cumpliendo el calendario de juntas de GSN o extraordinarias a petición de al menos 5 presidentes de clubes.
- Junto con el Coordinador IC, recibir, organizar, concentrar, otorgar calificaciones y hacer estadísticas de las puntuaciones de cada torneo, presentarlas en el siguiente evento y usarlas para establecer la premiación de los torneos del circuito de GSN.
- Su función durante las juntas ordinarias y extraordinarias será de moderador.
  - 1.- Los 2 últimos expresidentes y el presidente o representante de cada club, tendrán 1 voto cada uno.
  - 2.- Si existiera empate en alguna votación el PRESIDENTE de Gran Slam Norte tendrá el voto de calidad para definir la votación.
- Informar anualmente (o cuando se le solicite) de las actividades realizadas por el comité que coordina.
- Formará y presidirá las comisiones de: patronato, comité de prensa y el comité de honor y justicia.
- Formará parte de todas las comisiones y comités del Gran Slam Norte.
- Presentar un informe financiero de ingresos y gastos al comité ejecutivo al final de periodo.
- Comunicar a todos los clubs y sus afiliados, a las Asociaciones Estatales y Federales de tiro con arco correspondientes y a los demás organismos

afines de torneos de tiro con arco del país con la finalidad de dar a conocer nuestros calendarios de eventos.

- o) El vice-presidente cumplirá funciones de presidente suplente en caso de solicitud o ausencia del presidente en turno.

#### 6.4 Las funciones del comité ejecutivo

El comité ejecutivo estará formado por: el Consejo Directivo, el Presidente de Gran Slam Norte, un presidente o representante de cada Club (reconocido por la directiva de GSN) que forman el circuito Gran Slam Norte y el Comité de Vigilancia que lo conforman los 2 últimos ex presidentes de Gran Slam Norte.

Se tendrá una junta ordinaria anual, juntas extraordinarias en las fechas establecidas como calendario de torneos y cuando el presidente de GSN convoque en forma extraordinaria. Los miembros del comité ejecutivo tendrán la obligación de asistir a las juntas o enviar a un representante acreditado. Si el presidente de un club no puede asistir a una junta y envía un representante o varios, solamente uno podrá votar y deberá acreditar su autorización informando antes de la junta al presidente del Gran Slam.

En la junta ordinaria anual el comité ejecutivo aprobará por votación mayoritaria las siguientes premisas:

- a) Ajustes al presente reglamento.
- b) El calendario de torneos del circuito Gran Slam para la nueva temporada.
- c) Aprobar vice-presidente postulante del circuito Gran Slam Norte.
- d) Altas y Bajas de clubes del circuito de Gran Slam Norte.
- e) Establecer la cuota de inscripción para los torneos del circuito de Gran Slam.
- f) Establecer la cuota para la premiación Final del circuito Gran Slam, así como, la fecha límite para entregar esta cuota.
- g) Determinar por mayoría, al club que mejor organización haya realizado en su torneo y que merece el premio especial de "Mejor Organizador" o el Club de mayor asistencia de tiradores durante el año.

#### 6.5 Funciones del presidente o representante de cada club afiliado al Gran Slam Norte.

- a) Recibir, copiar y difundir el presente reglamento entre los miembros de su club o su comunidad.
- b) Fomentar la asistencia de los arqueros de su comunidad a los eventos del circuito Gran Slam Norte.
- c) Formarán parte del comité ejecutivo del circuito Gran Slam Norte.
- d) Asistirán a las juntas ordinarias y extraordinarias que cite el presidente del circuito Gran Slam Norte.
- e) Votarán a las propuestas durante las juntas de comité ejecutivo.
- f) Deberán entregar al Coordinador IC de GSN, a la brevedad y en forma legible, las puntuaciones del torneo GSN que les corresponda organizar.
- g) Mantener actualizada la base de datos de su club e informar al Coordinador IC de GSN altas y bajas mínimo 3 días antes de cada torneo ya que las personas que no estén en la base de datos de Gran Slam Norte serán considerados tiradores libres y pagarán lo que se determine en los anexos.

#### 6.6 Funciones del comité organizador del torneo.

- a) Enviar al Coordinador IC como mínimo 1 mes antes de su torneo a realizar la siguiente información:
  - Lugar y dirección del evento
  - Datos e información de cuentas bancarias para depósito de preinscripciones.
  - Correo electrónico para el envío de datos y fichas de depósito de los participantes.
- b) Organizar en forma excelente y cumpliendo con lo establecido en este reglamento el torneo que les corresponda.
- c) Invitar a su torneo en forma eficiente a los competidores.
- d) Nombrar un mínimo de tres jueces de campo para su torneo de Gran Slam, quienes podrán o no pertenecer al club organizador.
- e) Concentrar, organizar las tarjetas de anotaciones y vaciar el contenido a un listado sobre el cual se basará para la premiación del presente torneo.
- f) Este comité es responsable de hacer llegar el mencionado listado de puntuaciones al Coordinador IC de GSN el mismo día del evento.
- g) Asignar personal que cuide y oriente a los infantiles en su recorrido.

#### 6.7 Funciones de los vocales de campo.

- a) Cumplir y hacer cumplir el presente reglamento durante el torneo que les corresponda observar.
- b) Podrán amonestar tiradores o grupo de tiradores que desacaten este reglamento durante la competencia que observan.
- c) Podrán orientar y dar sugerencia sobre las dudas durante la competencia.
- d) Los vocales de campo podrán ser competidores del mismo torneo que observan.
- e) Hacer la correspondiente revisión de todos los elementos con los que debe cumplir el organizador mediante un formulario base.

#### 6.8 Regla común para todos los involucrados en el circuito de arquería de Gran Slam Norte:

Conocer, cumplir y hacer cumplir el presente reglamento durante su período de vigencia.

Lo no estipulado en el presente reglamento se resolverá:

- Utilizando el sentido común en función del beneficio de la organización Gran Slam Norte.
- Basado en antecedentes de otros eventos y por decisión del Comité Ejecutivo del Gran Slam Norte.
- En coordinación con el Comité de Vigilancia y el Consejo Directivo de GSN

FOMENTA Y HAZ SANA LA ARQUERÍA

EL ORIGINAL DE ESTE REGLAMENTO SE REALIZÓ POR EL COMITÉ EJECUTIVO 1997-1998 DEL CIRCUITO DE ARQUERÍA DEL NORTE DE MÉXICO, EN JUNTA REALIZADA EL **28 DE ENERO DE 1998**, inicio Formal del serial Gran Slam Norte.  
LA PRIMERA ACTUALIZACIÓN: FUÉ REALIZADA EL 3 DE OCTUBRE DE 1998 DURANTE LA JUNTA ORDINARIA ANUAL, POR EL COMITÉ EJECUTIVO DEL CIRCUITO GRAN SLAM DE ARQUERÍA DEL NORTE DE MEXICO. EN SABINAS HGO. NL.  
SEGUNDA ACTUALIZACION: 19 DE FEBRERO DEL 2000 EN LA SEDE DE TORNEOS DEL CLUB PALO BLANCO MONTERREY NL FEBRERO DE 2000

TERCERA ACT	9 DE FEBRERO DEL 2001.
CUARTA ACT	13 DE DICIEMBRE DEL 2002.
QUINTA ACT	26 DE MAYO DEL 2004
SEXTA A C T	7 DE FEBRERO DEL 2008
SEPTIMA ACT	31 DE AGOSTO DEL 2008.
OCTAVA ACT	1 DE AGOSTO DEL 2009.
NOVENA ACT	1 DE ENERO DEL 2010.
DECIMA ACT	19 DE ENERO DE 2011.
DECIMO PRIMERA ACT	ENERO 2012
DECIMO SEGUNDA ACT	ENERO 2013
DECIMO TERCER ACT	JUNIO 2013
DECIMO CUARTA ACT	ABRIL 2014
DECIMO QUINTA ACT	ENERO 2015
DECIMO SEXTA ACT	ENERO 2017
DECIMO SEPTIMA ACT	ENERO 2018
DECIMO OCTAVA ACT	ENERO 2019
DECIMO NOVENA ACT	FEBRERO 2020
VIGESIMA ACT	FEBRERO 2022
VIGESIMA PRIMERA ACT	FEBRERO 2023
VIGESIMA PRIMERA ACT	FEBRERO 2024 VIGENTE

ANEXO 1

CATEGORIAS, TROFEOS Y MEDALLAS, ESTACAS Y CAMPOS para el año en turno



**Circuito de Arquería 3D GRAN SLAM NORTE**

Categorías, Número de Trofeos, Campos y Número de Estacas

**2024**



<p><b>CAMPO # 1</b></p> <p>25 Figuras</p> <p>70 Tarjetas Blanca de <b>1 Tiro</b> a color, en opalina</p>	<p>Estacas Roja <span style="color:red">■</span></p> <p>Abierta A</p> <p>Abierta B</p> <p>Mira Fija A</p> <p>Mira Fija B</p> <p>Master (50 o más)</p>	<p><b>Criterio para otorgar trofeos por índice de Asistencia anual:</b></p> <p>2 a 3 tiradores = 3 Medallas</p> <p>4 a 5 tiradores = 1 Trof y 2 Med</p> <p>6 a 8 tiradores = 2 Trof y 1 Med</p> <p>9 o más tiradores = 3 Trofeos</p>																			
<p><b>CAMPO # 2</b></p> <p>25 figuras</p> <p>40 Tarjetas Blanca de <b>1 Tiro</b> a color, en opalina</p> <p>50 Tarjetas Beige de <b>2 Tiros</b> a color, en opalina</p>	<p>Estacas Azul <span style="color:blue">■</span> Amarilla <span style="color:yellow">■</span></p> <p>Veteranos (65 o más)</p> <p>Abierta C</p> <p>Juvenil Compuesto (hasta 17 años)</p> <p>Femenil Compuesto</p> <p>Recurvo Mixto</p> <p>Barebow</p> <p>Barebow Femenil</p> <p>Arco Tradicional</p>	<p><b>Trofeos: 23</b></p> <p><b>Medallas: 22</b></p> <p>Nota: El índice de asistencia se calcula contabilizando los arqueros que asisten a 4 torneos o más por categoría durante el año en curso.</p>																			
<p><b>CAMPO # 3</b></p> <p>12 figuras</p> <p>40 Tarjetas Beige de <b>2 Tiros</b> a color, en opalina</p>	<p>Estacas Naranja <span style="color:orange">■</span></p> <p>Infantil Compuesto (hasta 13 años)</p> <p>Infantil Recurvo (hasta 13 años)</p>	<p><b>CANTIDAD DE ESTACAS de TIRO:</b></p> <table border="1"> <tr> <td>Campo 1</td> <td>25 Roja</td> <td rowspan="3"><b>Totales</b></td> </tr> <tr> <td>Campo 2</td> <td>25 Azul 25 Amarilla</td> </tr> <tr> <td>Campo 3</td> <td>12 Naranja</td> </tr> <tr> <td colspan="2"></td> <td><b>25 Roja</b></td> </tr> <tr> <td colspan="2"></td> <td><b>25 Azul</b></td> </tr> <tr> <td colspan="2"></td> <td><b>25 Amarilla</b></td> </tr> <tr> <td colspan="2"></td> <td><b>12 Naranja</b></td> </tr> </table>	Campo 1	25 Roja	<b>Totales</b>	Campo 2	25 Azul 25 Amarilla	Campo 3	12 Naranja			<b>25 Roja</b>			<b>25 Azul</b>			<b>25 Amarilla</b>			<b>12 Naranja</b>
Campo 1	25 Roja	<b>Totales</b>																			
Campo 2	25 Azul 25 Amarilla																				
Campo 3	12 Naranja																				
		<b>25 Roja</b>																			
		<b>25 Azul</b>																			
		<b>25 Amarilla</b>																			
		<b>12 Naranja</b>																			

<p><b>CAMPO 1</b></p> <p>Abierta A</p> <p>Abierta B</p> <p>Mira Fija A</p> <p>Mira Fija B</p> <p>Master</p>	<p><b>CAMPO 2</b></p> <p>Veteranos</p> <p>Abierta C</p> <p>Juvenil Comp</p> <p>Femenil Compuesto</p> <p>Recurvo Mixto</p> <p>Barebow Varonil/Femenil</p> <p>Trad Recurvo</p> <p>LongBow</p>	<p><b>CAMPO 3</b></p> <p>Infantil Compuesto</p> <p>Infantil Recurvo</p>	<p>Distancias</p> <p><b>Roja: 18 a 45 mts</b></p> <p><b>Azul: 18 a 35 mts</b></p> <p><b>Amarilla: 5 a 25 mts</b></p> <p><b>Naranja: 5 a 20 mts</b></p>
---	---	---	--

**Orden para Asignar Número de Animal de Inicio en Cada Campo:**

Campo 1 :	•Master •Abierta A •Abierta B •Mira Fija A •Mira Fija B	Estacas: (Roja)
Campo 2 :	•Veteranos •Abierta C •Juvenil Comp •Femenil Comp •Recurvo Mixto •Barebow Varonil/Femenil •LongBow •Trad Recurvo	Estacas: (Azul) (Amarilla)
Campo 3 :	•Infantil Compuesto •Infantil Recurvo	Estacas: (Naranja)

Nota1: Esta tabla de información será vigente durante el año mencionado en el título de esta y sustituye cualquier otra versión.  
 Nota2: Se respetará lo establecido en esta tabla y las solicitudes o propuestas se establecerán en la junta de inicio de temporada.

CALENDARIO

CALENDARIO DE TORNEOS 2024



Etapa	Fecha	Club	
1	3 Mar	Club Juárez Sabinas Hgo., N.L.	
2	7 Abr	Club Colmillo Allende, N.L.	
3	5 May	Club Cazadores Monterrey, N.L.	
4	9 Jun	Club CERTAL Torreón, Coah.	
5	4 Ago	Club CRAT Santiago, N.L.	
6	1 Sep	Club Cinegético Nuevo Laredo, Tams.	
7 FINAL	29 Sep	Club 3D Coah Archery Arteaga, Coah.	

## ANEXO 3

### Sistema Administrativo de un Torneo Gran Slam Norte

#### Campo

- 1.- Se deben montar mínimo 2 campos con 25 figuras cada uno y 1 campo con 12 figuras.
- 2.- El campo 1 debe tener 1 estaca: **Roja**
- 3.- El campo 2 debe tener 2 estacas: **Azul, Amarilla**
- 4.- El Campo 3 debe tener 1 estaca: **Naranja**
- 5.- El Campo 3 podrá integrarse al campo 2
- 6.- Los campos no deben ser recorrido ni practicados antes por ningún tirador.

#### Inscripciones

- 5.- Pre-Inscripción, se proporcionará cuenta de banco para que los presidentes o cualquier arquero pueda pagar su inscripción hasta el jueves previo al evento antes de las 6pm y asegurar su inscripción.
- 7.- Se deben contar con 2 mesas de inscripción, con 2 personas (cobro y registro). Usar 2 colores de Tarjetas.
- 8.- Al pagar y quedar inscritos, se les dará un comprobante para poder ingresar al área de práctica que deberá tener pacas a 10, 20 y 30 metros y una paca independiente para checar velocidad.
- 9.- Se cerrarán las inscripciones de todas las categorías puntualmente a las 9 am y se deberá iniciar la entrega de tarjetas a más tardar a las 9:30 am para pitar el inicio de recorrido a las 10:00 am. Los 2 campos entregaran tarjetas simultáneamente, el club que no inicie recorrido puntualmente a las 10am, tendrá una multa de \$1,000 pesos, la cual se deberá pagar ese mismo día al finalizar el torneo.

Se iniciará la entrega de tarjetas con el animal más lejano, para dar tiempo de llegar al animal.

En la tarjeta de puntuación se deberá anotar la puntuación obtenida en cada animal, no poner un "X", sino poner el número. (11, 10, 8, o, 5), y se deberá sumar en cada animal.

Las tarjetas de anotaciones deberán ser de Opalina cartulina de 225 gr. de 2 colores diferentes para cada campo; (Blanca para el campo # 1 y Beige para el campo # 2) esto con la finalidad de identificar rápidamente las tarjetas de cada mesa de control.

En la parte posterior de la tarjeta de anotaciones se debe incluir un mapa de recorrido.

10.- Al regresar todo el grupo deberá checar velocidad y anotarla en la parte superior de la Tarjeta, firmarla y pasar a entregarla inmediatamente a su mesa de control.

En cada animal se debe ir sumando, no esperarse hasta el final y no llevarse las tarjetas a las mesas, se debe pasar velocidad y entregar en mesa de control para registrar las puntuaciones en las hojas de ranking y en la computadora.

11.- Las figuras deberán estar totalmente visible y libre de toda obstrucción.

**12.- A un lado de cada mesa de control estarán los listados de resultados previos por categoría y ranking, subrayados los tiradores inscritos, esto es para tener un resultado previo (no oficial).**

**El encargado de entregar las 2 tarjetas anotará las puntuaciones del grupo y de esta manera cualquier tirador sabrá cómo va con relación a su categoría y cuantos faltan por llegar. Esto nos ayudara mucho a que no pierdan tiempo las 2 personas encargadas de resultados, dando información de cómo va a cada tirador que va a preguntarles.**

**15.- Una vez que se tienen las puntuaciones de todos los tiradores de una categoría, se cierra y se ve si hay empates y cuáles son los lugares finales oficiales.**

**16.- En caso de falla de energía eléctrica, con las hojas de ranking se determina manualmente los lugares.**

## ANEXO 4

### DIRECTIVA GRAN SLAM NORTE 2024

<b>Presidente</b>	<b>Leonel García</b> (Club Halcones de Mty)
- <b>Secretario</b>	<b>Iván Alemán</b> (Club Full Draw)
- <b>Tesorero</b>	<b>Fabienne Estrada</b> (Club 1440 Archery)
- <b>Vice – Presidente</b>	<b>Ricardo Pacheco</b> (Club Juárez, Sabinas)
- <b>Coordinador de Información y Comunicación</b>	<b>Eduardo García</b> (Club Arqueros del Colmillo)
- <b>Vocal Superv Campo 1</b>	<b>Gilberto F. Benavides</b> (Club Cazadores Mty)
- <b>Vocal Superv Campo 2</b>	<b>Fabián Leal</b> (Club 1440 Archery)

#### Consejo Directivo

**Cosme Lozano**  
(Club Cazadores Mty)

**Rubén García**  
(Club Arqueros del Colmillo)

#### Comité de Vigilancia

**Eduardo García**  
(1er Expresidente)

**Alejandro Castañeda**  
(2do Expresidente)