

REGLAMENTO GRAND SLAM CHIHUAHUA

REGLAMENTO PARA TODOS LOS TORNEOS DE ARQUERIA MODALIDAD 3D DEL CIRCUITO DE ARQUERIA GRAND SLAM CHIHUAHUA, PARA LOS CLUBES AFILIADOS Y PARA TODOS LOS ARQUEROS QUE COMPITAN EN SUS TORNEOS

ÍNDICE

1. DEL CAMPO

- 1.1 Trazado
- 1.2 Cantidad de figuras y flechas
- 1.3 Figuras
- 1.4 Área vital
- 1.5 Posiciones de tiro
- 1.6 Colocación y distancia de las estacas
- 1.7 Tiros en declive
- 1.8 Figuras sumergidas
- 1.9 Posición de la figura
- 1.10 Señalamientos
- 1.11 Pacas de práctica
- 1.12 Abastecimientos de agua
- 1.13 Asistencia médica
- 1.14 El campo
- 1.15 Los grupos de tiradores
- 1.16 Tarjetas de anotación
- 1.17 Horario de los torneos

2. DE LOS TORNEOS

- 2.1 Cuotas de afiliación
- 2.2 Cuotas de Inscripción de los arqueros
- 2.3 Cuota extra de tiradores “libres”
- 2.4 Pagos con cheque o tarjeta de crédito
- 2.5 Listas de asociados
- 2.6 Base de datos
- 2.7 Tablero de control

3. DEL RECORRIDO

- 3.1 Equipo y materiales
- 3.2 La velocidad de las flechas
- 3.3 Navajas o puntas de cacería
- 3.4 Tiempo de tiro
- 3.5 Mecánica de tiro para arqueros de poleas
- 3.6 Mecánica de tiro para arqueros tradicionales
- 3.7 Tocar la estaca
- 3.8 Estacas de cada categoría
- 3.9 Restricciones durante el recorrido
- 3.10 Puntuaciones de las figuras 3D

- 3.11 Marcaje de las flechas
- 3.12 Uso de binoculares
- 3.13 Sanciones
- 3.14 Jefe de grupo
- 3.15 Anotaciones
- 3.16 Acciones prohibidas
- 3.17 Descompostura del equipo durante el recorrido
- 3.18 Desempates
- 3.19 Tiempo total de recorrido

4. LAS CATEGORÍAS

- 4.1 Categorías para el circuito

5. DE LA PREMIACIÓN

- 5.1 Premiación
- 5.2 Aumento de trofeos
- 5.3 Costo de los trofeos para cada torneo
- 5.4 Costo de los trofeos para el acumulado final
- 5.5 Trofeos especiales
- 5.6 Puntos de calificación

6. ORGANIGRAMA

- 6.1 Directiva
- 6.2 Funciones de los clubes afiliados

7. ANEXOS

- 7.1 Consejo directivo
- 7.2 Formación de Comités
- 7.3 Calendario y cuotas anuales y por torneo
- 7.4 Sistema de información

CAPÍTULO 1: DEL CAMPO

1.1 El campo deberá ser trazado tomando en cuenta, principalmente la seguridad de 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.

1.2 La cantidad de figuras 3D y flechas a disparar será:

PARA ARCO DE POLEAS:	20 figuras 3D, 1 Flecha. 2 Vueltas
PARA ARCO TRADICIONAL:	20 figuras 3D, 1 Flecha. 2 Vueltas
PARA INFANTILES:	20 figuras 3D, 1 Flecha. 1 Vuelta

El recorrido puede ser 40 tiros una vuelta en un campo o dos campos

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 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 3”D”.
- Se procurará que exista espacio detrás de la estaca para que los siguientes tiradores tengan la oportunidad de prepararse.
- Habrá posiciones obligatorias de tiro, y se permite que la colocación de la estaca obligue al tirador a disparar en diferente postura.

1.7 Para los tiros en declive se respetarán invariablemente, las distancias y posición de las estacas en la regla 1.6.

1.8 No se podrán tener animales sumergidos, todos los tiros deberán de estar libres de obstáculos, el área vital (8) deberá estar visible y libre de obstáculos.

1.9 La posición del área vital de la figura 3”D” deberá estar perpendicular a las estacas. Si la figura es colocada fuera de la perpendicular, esta no podrá exceder de 20° de inclinación.

Se sugiere que en tiros difíciles se coloque una protección o “back stop” para evitar la pérdida o daño de las flechas y así mismo aumentar la seguridad del campo.

Se deberá procurar que exista espacio detrás de la estaca o a un lado para que los tiradores siguientes se preparen para su tiro; esto para poder cumplir con las reglas de tiempo.

1.10 El campo deberá tener señalamientos claros de:

- 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.

1.11 El campo deberá contar con pacas para tiros de calentamiento únicamente a 10 y 20 metros.

1.12 Deberán existir en el campo un mínimo de 2 abastecimientos de hidratación (oasis) en el recorrido

1.13 Deberá haber asistencia médica durante el torneo.

1.14 Los organizadores deberán colocar mínimo 1 campo con 20 figuras cada uno para todas las categorías, opcionalmente se puede instalar un segundo campo.

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 con esto evitar el vaivén. Se deberá colocar una rafia o línea de cal que indique claramente el recorrido, por seguridad nunca se deberá hacer el recorrido en sentido contrario. Se deberá contar con 2 agujeros, se procurara tener mínimo 2 tiros de cada campo junto al área de mesas, para que los espectadores y los arqueros que ya terminaron estén viendo desde su mesa e instalar en alguno de estos el equipo de control de velocidad

1.15 Los grupos de tiradores serán de 3 a 4 personas; Los grupos se harán con tiradores de la misma categoría y de acuerdo a su lugar en la tabla de posiciones de su categoría y asegurándose de que no sean del mismo club o familiares. Si en la misma categoría no se completa otro grupo de 4 se juntara el último o los dos últimos del ranking de una categoría con los últimos de otra categoría.

Solo en casos muy especiales se podrán hacer grupos de 5 tiradores.

1.16 Al grupo se le deberá entregar 2 tarjetas de anotación, con la siguiente información:

- Deberá especificar la puntuación máxima de cada figura del torneo.
- El número del animal en que empieza a tirar cada grupo.
- Al reverso las principales reglas del torneo.

- Se utilizara la misma tarjeta en todos los torneos las cuales las proporcionara por el comité organizador, de tamaño adecuado (media carta), buen material y con sumatoria de la puntuación en cada posición.

1.17 Los torneos deberán empezar puntuales.

- Habrá junta previa de los tiradores antes de empezar el torneo para informarles de las condiciones específicas de cada torneo.
- El cierre de inscripciones se hará a las 8:30 a.m. sin excepción y el torneo comenzara a las 9:00 a.m.
- Cada grupo deberá de estar en su posición de salida 15 minutos antes de la hora de salida para que todos los grupos inicien simultáneamente al escuchar la señal de salida.
- En el caso de que llegue una persona o grupo después del cierre, podrá participar integrándose al grupo que se le asigne y contando como "0" los tiros que el grupo ya haya realizado.
- Se sugiere que cuando un arquero o grupo de arqueros llegue al torneo, primero se deberá inscribir y luego podrá pasar al campo de calentamiento.
-

CAPÍTULO 2: DE LOS TORNEOS

2.1 La cuota de afiliación de cada club al GRAND SLAM CHIHUAHUA, se establecerá anualmente en la junta de comité ejecutivo y se publicara, en el anexo 7:3 Calendario y Cuotas.

2.2 La cuota de inscripción del arquero a cada torneo, se establecerá anualmente en la primera junta de comité ejecutivo, en el anexo 7:3 Calendario y Cuotas.

2.3 A los competidores que no pertenezcan a uno de los clubes afiliados al GRAND SLAM CHIHUAHUA no se les cobraran cuotas adicionales.

2.4 Solo podrán efectuarse pagos en efectivo.

2.5 Los clubes deberán presentar a la coordinación del GRAND SLAM CHIHUAHUA sus listas de asociados, en la primera junta del año normalmente en Enero.

Cada club enviara los datos de sus socios para actualizar la Base de Datos de GRAND SLAM CHIHUAHUA.

2.6 Para agilizar la inscripción de los arqueros a cada torneo se tendrá un directorio o base de datos de arqueros afiliados a GRAND SLAM CHIHUAHUA, que el comité de prensa y difusión del circuito hará llegar a cada club. Deberá contarse con tarjetas de inscripción en cada evento que contengan la siguiente información de cada tirador, NOMBRE COMPLETO, DOMICILIO, TELEFONOS CORREO ELECTRONICO, CLUB AL QUE PERTENECE y CATEGORIA. Dicha tarjeta se llenara solo una vez durante el circuito y podrá ser modificada a solicitud del tirador.

2.7 El club organizador deberá tener un tablero de control en el cual se colocará:

- Avisos importantes para el torneo en curso.
- Mapa de el los recorridos.
- Puntuaciones y estadísticas de los torneos anteriores
- Copia de este reglamento.
- Lista de resultados previos (No Oficiales)

CAPITULO 3: 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 lo especificado para las categorías tradicionales e infantiles.

3.2 La velocidad de las flechas en todas las categorías será limitada a 290 fps con un margen de error del 3% que pudiera ser ocasionado por la variación en los equipos de medición (299 fps máximo), el comité organizador deberá proporcionar el equipo de medición necesario para determinar la velocidad de las flechas de los competidores antes, durante o después del recorrido.

3.3 No se podrá usar puntas o navajas de cacería sobre las figuras 3D ni 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.

3.4 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 ubicara en la estaca de tiro y todo el grupo tendrá 1 minuto para ver y analizar el tiro, después del minuto se deberán retirar de la estaca y el 1er tirador tendrá 1 minuto para realizar su tiro, el resto de los tiradores contara también con un minuto cada uno para realizar su tiro.

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.

3.5 Iniciará el recorrido el tirador que este marcado en la primera columna de las tarjetas. Al llegar el grupo a la posición de tiro, el primer tirador se colocará en la estaca, hará sus cálculos, observaciones, modificaciones, etc. que el reglamento le permite, durante el tiempo antes estipulado y hará su disparo; mientras tanto los siguientes tiradores ya deberán estar preparándose para su tiro, tomando en cuenta que sólo tendrán 1 minuto cada tirador.

En las siguientes figuras se rotará el turno de los tiradores del grupo.

3.6 Para los tiradores que disparan 2 flechas, por figura; iniciará el recorrido el tirador que este marcado en la primera columna de las tarjetas, el siguiente arquero deberá colocarse en la estaca del primer tiro, esto una vez que el arquero anterior haya hecho su primer disparo y se haya retirado hacia la

segunda estaca; cuando el primer arquero dispare sus 2 flechas entonces el segundo arquero podrá hacer sus disparos.

En las siguientes figuras se rotara el turno de los tiradores del grupo.

3.7 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 termina en caso de no estar tocando la estaca al momento del disparo se contara como cero.

3.8 Estacas de tiro de cada categoría

CATEGORIA	COLOR		DISTANCIA
	<i>Vuelta 1</i>	<i>Vuelta 2</i>	
MASTER, OPEN Y BHI	ROJA	AZUL	45 mts.
TRADICIONAL, BH, FEMENIL Y JUVENIL	VERDE	AMARILLA	35 mts.
INFANTIL	BLANCA		15 mts.

3.9 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 desprege 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 evaluará como cero puntos.
- La voz de “cierro” o “bajo” u otra similar, no es válida, si la flecha se dispara y no es alcanzada por el arquero se contara como cero, independientemente si anuncio 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 60 segundos.
- Flecha disparada accidentalmente por descompostura del equipo, no se repetirá.
- No se permite el uso de bastones o cualquier tipo de apoyo en el brazo que sostiene el arco.
- No se permite el uso de miras laser o de cualquier otro sistema electrónico

3.10 Puntuaciones:

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

- Zona No Vital 5 puntos
- Falla al animal 0 puntos

3.11 Marcaje de las flechas

- Cuernos, pezuñas, colas separadas del cuerpo, base de la figura, flecha disparada de estaca diferente o desacato a las reglas, contara como cero puntos.
- 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, favorecerá al tirador.
- Flecha o parte de la flecha clavada de rebote, cuenta.
- Flecha que pegue en otra flecha y sea desviada, contara en donde se clave.
- Flecha que muerde o toca raya, cuenta puntuación superior.
- Robín Hood contara donde esta clavada la 1ª flecha.
- Golpe en Nock de otra flecha, contara donde se clave.

3.12 Se permite el uso de binoculares, pero están prohibidos los que tengan integrados el sistema de medición de distancias o que tengan marcas de referencia para ese mismo fin.

El juez del grupo será el responsable de supervisar esta regla.

Todos los tiradores podrán ver simultáneamente desde la estaca durante 1 minuto antes de que el primer tirador realice su tiro. Después ningún tirador podrá utilizar los binoculares desde la estaca.

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 amonestación.

3.13 Sanciones a los puntos 3.4 (tiempo de tiro) y 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: no se aplicarán estas sanciones hasta que el consejo de GRAND SLAM CHIHUAHUA lo autorice. Solamente se amonestará, esto para ir tomando conciencia.

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 de Honor y Justicia determinara mayores sanciones.
- Cualquier persona que cometa faltas de respeto hacia los organizadores del torneo o directiva del GRAND SLAM CHIHUAHUA, compañeros

tiradores o familiares asistentes, será descalificado del evento y no se le permitirá hacer el recorrido.

- En caso de pleito o agresiones, será suspendido de los torneos del GRAND SLAM CHIHUAHUA por toda la temporada o de por vida, si así lo determina el Comité de Honor y Justicia del GRAND SLAM CHIHUAHUA.
- Cualquier falta o sanción no prevista en este reglamento será analizada, y el Comité de Honor y Justicia por mayoría decidirá la sanción.

3.14 El jefe de grupo será el primero que aparece en la tarjeta y llevara 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.

3.15 Se llevará el sistema de anotación en 2 tarjetas, una la llenara 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 mencionara la calificación anotada y los 2 anotadores sumaran y compararan las sumas antes de retirarse de la figura. No se podrá tocar ninguna flecha antes de que se hayan hecho las anotaciones.

La alteración de las puntuaciones en la tarjeta es considerada una falta grave y ameritará descalificación y si así lo decide el comité de Honor y Justicia, la descalificación del GRAND SLAM CHIHUAHUA.

3.16 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 practica a un animal, se descalificará al la persona o al grupo, del torneo y en caso de reincidencia se descalificará del GRAND SLAM CHIHUAHUA.

El campo se podrá preparar y poner por un número indeterminado de socios pero nunca midiendo distancias bajo cualquier método, pero las estacas de tiro las deberán poner únicamente 2 personas, y solamente podrán verificar la distancia en los pocos tiros que estén cerca de la distancia máxima de tiro.

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

3.17 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.

3.18 DESEMPATES. Para los empates de puntuación en el presente torneo o en las calificaciones finales del circuito del GRAND SLAM CHIHUAHUA el desempate será a muerte súbita, disparando flechas sobre figuras 3"D" a distancias desconocidas.

La inasistencia de uno de los competidores empatados hará ganador al otro competidor.

No se permiten tiradores sustitutos en los desempates.

Ante la imposibilidad de desempates por inasistencia de los arqueros involucrados se resolverá de la siguiente manera:

- a) En las etapas regulares ganará aquel que tenga mayor número de 11s, si persiste el empate ganará aquel que tenga mayor número de 10s, si aun persiste el empate ganará el competidor que en los resultados de los torneos anteriores tenga la sumatoria mas alta.
- b) En el caso de empate en la final anual de grand slam, Ganará el competidor que sumando los mejores torneos evaluados para la final tenga la sumatoria de score mas alto

3.19 TIEMPO TOTAL DEL 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 4: LAS CATEGORIAS

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

OPEN.- Arco compuesto, recurvo o largo sin restricción alguna de miras, estabilizadores o sistema de soltado, no se permite el uso de equipo específicamente señalado en el presente reglamento. Se debe de tirar desde las estacas roja y azul.

MASTERS - Arco compuesto, recurvo o largo sin restricción alguna de miras, estabilizadores o sistema de soltado, no se permite el uso de equipo específicamente señalado en el presente reglamento. Participaran solamente los 10 tiradores con los promedios más altos del año anterior y con una asistencia mínima a dos torneos, o quien tenga promedios o capacidades similares a los masters. Se debe de tirar de las estacas roja y azul.

BHI - Arco compuesto, recurvo o largo, con o sin miras. La mira puede tener cualquier cantidad de pines fijos, retículas o pines circulares, sin lente de aumento, si se usan pines circulares todos deberán tener el mismo diámetro, la

mira puede tener apertura trasera (ej. Peep sight o mira tipo rifle), las miras no pueden ser ajustadas después de entrar al campo de tiro, las flechas deben de tener puntas de tiro enroscables y al menos 3 plumas (naturales o de plástico) con un largo mínimo de 1 ¾", solo se puede utilizar un solo estabilizador no mayor de 12" y no extenderse mas de 12" del punto de enroscado en el raiser, para efectos de esta regla cualquier objeto que aumente el peso o longitud al estabilizador será sujeto a la regla de 12", los reductores de vibración no son considerados como estabilizadores, pero si son puestos en el estabilizador serán considerados parte integral de este y sujetos a la regla de 12", se podrá disparar con soltador. Se debe tirar desde las estacas roja y azul. Esta categoría será dividida en clase "A" y "B", tiran en la clase "A" los tiradores que en el torneo correspondiente al año inmediato anterior hayan obtenido un lugar sujeto a premiación en cualquiera de los eventos realizados, en la clase "B" tiran el resto de los competidores. Una vez que se ha ascendido a la clase "A" no podrán los tiradores participar en la clase "B".

BH - El equipo será igual que el de BHI, excepto que no se debe usar ninguna ayuda mecánica para soltar, se deberá tirar con los dedos haciendo contacto con la cuerda usando guante, tab o los dedos desnudos. No se permite el uso de miras. Se debe de tirar en las estacas verde y amarilla.

CATEGORIA TRADICIONAL - Arco recurvo o largo disparado con los dedos haciendo contacto directo con la cuerda utilizando guante, tab o los dedos desnudos. Se puede usar hasta 2 puntos de localización del nock, pero se debe de usar el mismo punto para poner el nock y el mismo punto de anclaje para cada disparo sin correr la cuerda y el dedo índice debe hacer contacto con la cuerda en el mismo punto para cada disparo. El dedo índice debe de tocar el nock de la flecha, no se puede usar ningún sistema de mira, no puede haber marcas en el arco o en la cuerda (intencional o accidental) que puedan constituirse como marcas para apuntar, no se pueden utilizar mecanismos para determinar el jalón, todas las flechas deberán ser del mismo peso y largo, las flechas de aluminio o carbón deberán tener puntas enroscables de tiro, las flechas de madera deberán tener pegadas las puntas, todas las flechas deberán de tener al menos 3 plumas (naturales o de plástico) con no menos de 4" de largo. No se permite ningún tipo de estabilizador, balancín o contrapeso añadido o fabricado en el arco, las flechas deberán de apoyarse en la mano o en la repisa hecha de piel o material similar, Se debe tirar desde las estacas verde y amarilla.

CATEGORIA FEMENIL - Para mujeres, Arco compuesto, recurvo o largo sin restricción alguna de miras, estabilizadores o sistema de soltado. No se permite el uso de equipo específicamente señalado en el presente reglamento Se debe tirar desde las estacas verde y amarilla.

CATEGORIA JUVENIL - Para jóvenes de 12 a 15 años, Arco compuesto, recurvo o largo sin restricción alguna de miras, estabilizadores o sistema de soltado. No se permite el uso de equipo específicamente señalado en el presente reglamento Se debe tirar desde las estacas verde y amarilla.

CATEGORIA INFANTIL - Para niños menores de 11 años, Arco compuesto, recurvo o largo sin restricción alguna de miras, estabilizadores o sistema de soltado. No se permite el uso de equipo específicamente señalado en el presente reglamento Se debe tirar desde la estaca blanca.

Los competidores podrán cambiar de categoría en las diferentes fechas del torneo, pero sus puntuaciones no serán acumuladas en una sola para efectos de la puntuación final.

CAPÍTULO 5: DE LA PREMIACIÓN

5.1 Cantidad de trofeos

Se premiaran los primeros lo primeros tres lugares de cada categoría.

5.2 El comité organizador del torneo tendrá la libertad de aumentar el número de trofeos pero nunca disminuir los antes mencionados.

5.3 La premiación de los torneos del circuito de GRAND SLAM CHIHUAHUA será igual para todos los clubes, entregandose medallas para la premiación en todas las categorías.

- 1er lugar MEDALLA DE ORO
- 2do lugar MEDALLA DE PLATA
- 3er lugar MEDALLA DE BRONCE
- Para la categoría Infantil será a discreción del comité organizador.

5.4 La calidad de los trofeos para la premiación del acumulado Final del circuito de GRAND SLAM CHIHUAHUA.

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.

5.5 De los trofeos especiales para cada torneo. Cada club queda en libertad de otorgar otros trofeos (tiros de fantasía, mayor cantidad de 11's, premiación por equipos, reconocimientos especiales, etc.).

5.6 Para la premiación de la Gran Final del circuito del GRAND SLAM CHIHUAHUA, se considerara la suma de las puntuaciones obtenidas en las competencias más la puntuación de la Gran Final y deduciéndose la puntuación mas baja.

CAPITULO 6: ORGANIGRAMA

6.1 DIRECTIVA

El órgano supremo del circuito del GRAND SLAM CHIHUAHUA es el CONSEJO DIRECTIVO, su duración será de dos años y estará formado por:

PRESIDENTE
VICE-PRESIDENTE
SECRETARIO
TESORERO
CONSEJEROS
VOCALES

CONSEJEROS: Serán un representante de cada CLUB que forma parte de GRAND SLAM CHIHUAHUA y tendrán derecho a voto.

VOCALES.- Serán un representante por cada CLUB que forma parte de GRAND SLAM CHIHUAHUA, estos no tendrán derecho voto pero si a voz y podrán participar de forma activa en cualquier comité.

Personas que por su trayectoria y capacidad y por el interés propio del GRAND SLAM CHIHUAHUA sean invitadas a participar en el CONSEJO DIRECTIVO. Estas últimas deberán ser aprobadas por la mayoría de los miembros del CONSEJO DIRECTIVO, y tendrán derecho de voz más no de voto.

EL PRESIDENTE será nombrado por los CONSEJEROS y deberá ser miembro de los mismos consejeros.

EL VICE-PRESIDENTE será el presidente en funciones durante el periodo inmediato anterior del GRAND SLAM CHIHUAHUA y tendrá las mismas atribuciones que los consejeros.

EL SECRETARIO y TESORERO, Serán designados por EL PRESIDENTE.

Se tendrá una junta ordinaria anual, juntas extraordinarias en las fechas establecidas y cuando el Presidente o un mínimo de 4 Consejeros convoquen. Los miembros del CONSEJO DIRECTIVO tendrán la obligación de asistir a las juntas o enviar a un representante acreditado.

El Presidente, Vice-Presidente y Consejeros, tendrán 1 voto cada uno, en caso de empate en las votaciones el Presidente tendrá voto de calidad para decidir.

Si un Consejero no puede asistir a una junta podrá enviar un representante con derecho a voto y deberá acreditar su autorización informando antes de la junta al Presidente del GRAND SLAM CHIHUAHUA.

En la junta ordinaria anual el Consejo Directivo aprobará por votación mayoritaria lo siguiente:

- a) Cambios al presente reglamento.
- b) Hará el calendario de torneos del circuito GRAND SLAM CHIHUAHUA para la nueva temporada y lo enviara a todos los clubes de arquería, a la Federación Estatal y Nacional de tiro con arco, al Slam del Centro y del Norte, y a todos los organizadores de torneos de arco del país con la finalidad de que conozcan nuestras fechas de eventos y ellos programen sus eventos de preferencia en otras fechas.
- c) Los Consejeros elegirán al Presidente del Consejo Directivo del GRAND SLAM CHIHUAHUA.

- d) Aprobaran bajas y altas de nuevos clubes al circuito del GRAND SLAM CHIHUAHUA.
- e) Establecer la cuota de inscripción para los torneos del GRAND SLAM CHIHUAHUA.
- f) Establecer la cuota de afiliación al GRAND SLAM CHIHUAHUA, así como, la fecha límite para entregar esta cuota.
- g) Formaran y nombraran los integrantes de los comités de:
 - HONOR Y JUSTICIA
 - PRENSA Y DIFUSION
 - RELACIONES PÚBLICAS
 - LOS DEMÁS QUE CONSIDEREN NECESARIOS PARA SU BUEN FUNCIONAMIENTO.

Se deberá realizar la junta ordinaria del Consejo Directivo al final del año, antes del 15 de diciembre en donde el Presidente nombrara a la directiva que le ayudara durante su periodo, y se revisara cualquier detalle surgido durante el año, una vez iniciados los torneos no se podrá modificar el reglamento para ese año

Las juntas extraordinarias se llevaran a cabo el día previo a las fechas del serial y en la ciudad donde se deba de realizar el torneo, en estas se deberán de informar los resultados obtenidos y revisar el desempeño de los torneos y si existen argumentos de peso, se podrán hacer pequeñas adecuaciones al reglamento siempre y cuando no afecten las posiciones de los tiradores.

En las juntas extraordinarias el Consejo Directivo aprobará por votación mayoritaria lo siguiente:

- a) Ajustes al presente reglamento.
- b) Elegir un Presidente interino en caso de renuncia o separación del cargo del Presidente en funciones.
- c) Resolver problemas que afecten a los tiradores, organizadores o clubes y sancionar las violaciones al presente reglamento.

Son funciones del PRESIDENTE del Consejo Directivo:

- a) Mantener una comunicación entre los clubes afiliados al circuito GRAND SLAM CHIHUAHUA,
- b) Nombrar al Secretario, Tesorero, vocales y a la directiva que le ayudara durante su gestión
- c) Recolectará directamente o a través de sus colaboradores la cuota para la afiliación de cada club.
- d) Buscar patrocinadores y apoyos económicos para el mejor funcionamiento del circuito del GRAND SLAM CHIHUAHUA
- e) Hacer, corregir y actualizar el directorio de arqueros del circuito del GRAND SLAM CHIHUAHUA con la ayuda de los presidentes de los clubes y hacerlo llegar a los clubes.
- f) Citar a juntas ordinarias y extraordinarias, cumpliendo el calendario de juntas o a petición de 4 consejeros.
- g) 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 la gran final del circuito del GRAND SLAM CHIHUAHUA.
- h) Su función durante las juntas ordinarias y extraordinarias será de moderador.
 - i) Informar anualmente o cuando se le solicite el Consejo Directivo de las actividades realizadas por los comités que preside o coordina.
 - j) Presidirá las comisiones de: HONOR Y JUSTICIA, PRENSA Y DIFUSION Y RELACIONES PUBLICAS
 - k) Formará parte y coordinara todas las comisiones y comités del GRAND SLAM CHIHUAHUA.
 - l) Presentar un informe financiero de ingresos y egresos al Consejo Directivo al final del año.

6.2 PARA PERTENECER AL GRAND SLAM CHIHUAHUA LOS CLUBES AFILIADOS DEBERAN DE REALIZAR LAS SIGUIENTES FUNCIONES:

Funciones de los presidentes de clubes afiliados al GRAND SLAM CHIHUAHUA.

- a) Recibir, copiar y difundir el presente reglamento entre los miembros de su club y en su comunidad.
- b) Fomentar la asistencia de los arqueros de su comunidad a los eventos del GRAND SLAM CHIHUAHUA.
- c) Formarán parte del Consejo Directivo del GRAND SLAM CHIHUAHUA.
- d) Asistirán a las juntas ordinarias y extraordinarias que cite el Presidente del Consejo Directivo del GRAND SLAM CHIHUAHUA.
- e) Votarán a las propuestas durante las juntas del Consejo Directivo.
- f) Deberán entregar al Presidente del Consejo Directivo del GRAND SLAM CHIHUAHUA, a la brevedad y en el formato establecido, las puntuaciones del torneo de GRAND SLAM CHIHUAHUA que les corresponda organizar.
- g) Mantener actualizada la base de datos de su club e informar a coordinación de información de GRAND SLAM CHIHUAHUA altas y bajas mínimo 3 días antes de cada torneo ya que las personas que no estén en la base de datos de GRAND SLAM CHIHUAHUA serán considerados tiradores libres y pagaran \$0.00 pesos más.
- h) Formar un Comité Organizador para el torneo que les corresponda efectuar.

Funciones del comité organizador del torneo.

- a) Organizar en forma excelente el torneo que les corresponda apegado a lo estipulado en el presente reglamento.
- b) Invitar a su torneo en forma oportuna y eficiente a los competidores.
- c) Concentrar, organizar las tarjetas de anotaciones y vaciar el contenido a un listado sobre el cual se basará para la premiación del presente torneo.
- d) Este comité es responsable de hacer llegar el mencionado listado de puntuaciones a la coordinación del circuito del GRAND SLAM CHIHUAHUA.
- e) Asignar personal que cuide y oriente a los infantiles en su recorrido.

- f) Nombrar un mínimo de tres jueces de campo para su torneo de GRAND SLAM CHIHUAHUA, quienes podrán o no pertenecer al club organizador

Funciones de los jueces de campo.

- a) Cumplir y hacer cumplir el presente reglamento durante el torneo que les corresponda juzgar.
- b) Podrán amonestar o proponer descalificar tiradores o grupo de tiradores que desacaten este reglamento durante la competencia que juzgan.
- c) Podrán decidir sobre las dudas durante la competencia.
- d) Los jueces de campo podrán ser competidores del mismo torneo que juzgan.

Funciones de Comité de Honor y Justicia

- a) Deberá de decidir sobre la aplicación de sanciones por violaciones al presente reglamento, cuya gravedad implique la expulsión o suspensión de algún club o tirador.
- b) Estará formada por 5 miembros, los cuales podrán ser sustituidos en situaciones que se considere que en un caso específico exista conflicto de intereses. Serán designados por el Consejo Directivo y el Comité será presidido por el Presidente del Consejo Directivo, el cual tendrá derecho a voz únicamente.
- c) Las decisiones serán tomadas por votación directa de sus 5 miembros y mediante mayoría simple.

Funciones del Comité de Prensa y Difusión

- a) Dar a conocer mediante cualquier medio de comunicación masiva las actividades realizadas por el GRAND SLAM CHIHUAHUA.
- b) Promover la participación de la comunidad de arqueros del Estado y el País en los eventos organizados por el GRAND SLAM CHIHUAHUA.
- c) Participar y promover la participación de los Clubes y tiradores del GRAND SLAM CHIHUAHUA en los eventos tales como ferias deportivas, simposios, talleres y demás eventos similares y afines a la arquería.
- d) Promover la participación de los Clubes y tiradores del GRAND SLAM CHIHUAHUA en los eventos nacionales, estatales y municipales de arquería realizados por otras organizaciones.
- e) Recabar y publicar los resultados acumulados y de cada torneo del GRAND SLAM CHIHUAHUA

Sus miembros serán designados por el Consejo Directivo y el Comité será presidido por el Presidente del Consejo Directivo, el cual tendrá derecho a voz y voto

Comisión de Relaciones Públicas

- a) Mantener una relación estrecha y cordial con las diferentes asociaciones civiles de arquería y autoridades deportivas de los 3 niveles de gobierno.
- b) Participar activamente en los distintos comités, organizaciones públicas o privadas y entidades de gobierno que promuevan, organicen o reglamenten el deporte de la arquería.

Sus miembros serán designados por el Consejo Directivo y el Comité será presidido por el Presidente del Consejo Directivo, el cual tendrá derecho a voz y voto

CAPITULO 7: ANEXOS

7.1 Consejo directivo GRAND SLAM CHIHUAHUA 2010-2011

PRESIDENTE:	ERNESTO VILLALOBOS A.
VICE-PRESIDENTE:	WERNHER DITTRICH
SECRETARIO:	CARLOS ELIAS
TESORERO:	ADOLFO DITTRICH
CONSEJEROS:	MIGUEL ACOSTA CARLOS ELIAS T. WERNHER DITTRICH JOSE A. DUARTE O. DARIO SAUCEDA RAFAEL VARGAS V. SERGIO MERAZ
VOCALES:	MARTIN BALCORTA B. HECTOR GRAJEDA OMAR PEREZ M. CARLOS LOPEZ ADOLFO DITTRICH EDUARDO PRIETO JOSE ALFREDO MUÑOZ

7.2 Formación de Comités

El comité de HONOR Y JUSTICIA para el año 2010–2011 estará compuesto por:

- ADOLFO DITTRICH N..
- MARTIN BALCORTA B.
- CARLOS ELIAS T.
- MIGUEL ACOSTA
- SERGIO MERAZ

El comité de PRENSA Y DIFUSION para el año 2010–2011 estará compuesto por:

- PENDIENTES DE NOMBRAR

El comité de RELACIONES PÚBLICAS para el año 2010–2011 estará compuesto por:

- PENDIENTES DE NOMBRAR

7.3 Calendario y cuotas anuales y por torneo

CALENDARIO 2011

6 DE FEBRERO	Club Compadres de Juárez
20 DE MARZO	Club Centauros de Chihuahua
8 DE MAYO	Club Lobina Negra de Delicias
12 DE JUNIO	Club Arqueros Paso del Norte
31 DE JULIO	Club Cinagético de Chihuahua
18 DE SEPTIEMBRE	Club Arqueros de Durango
23 DE OCTUBRE	Club Arqueros de Parral

CUOTAS

CLUBES PARTICIPANTES	\$1,500.00
COMPETIDORES:	
Adultos, Juvenil y Femenil	\$300.00
Infantil	Gratis

Cada club participante tiene la obligación de inscribir a 6 tiradores como mínimo en cada tirada, en caso de no cumplir deberán pagar la diferencia al club organizador.

Los clubes organizadores tendrán la obligación de entregar la cantidad de \$50.00 por cada participante a su evento al tesorero del GRAND SLAM CHIHUAHUA para la creación de un fondo cuya aplicación será decidida por un comité formado para tal efecto.

7.4 Sistema de información GRAND SLAM CHIHUAHUA

El comité de PRENSA Y DIFUSION deberá entregar al Comité organizador previamente a la realización del evento un programa de computación que deberá contener la información de cada tirador:

- NOMBRE
- CATEGORIA
- CLUB AL QUE PERTENECE
- PUNTUACIONES DE EVENTOS ANTERIORES
- POSICION GENERAL

Al final del evento el club organizador deberá de vaciar en este la información relativa al evento realizado y entregar al comité un disco de respaldo de la información.

Con esta información se determinaran lugares, empates y posiciones en el serial.

A la hora de registro se capturaran en la computadora los tiradores inscritos, para al finalizar el torneo capturar las puntuaciones de cada uno y determinar los empates y lugares.

Es obligatorio para todos los socios de los clubes participantes en el circuito de arquería del GRAND SLAM CHIHUAHUA conocer, cumplir y hacer cumplir el presente reglamento durante su período de vigencia.

Lo no estipulado en el presente reglamento se resolverá por decisión del Consejo Directivo del GRAND SLAM CHIHUAHUA basados en experiencias previas de otros eventos y reglamentos de organizaciones similares.

EL ORIGINAL DE ÉSTE REGLAMENTO SE REALIZÓ POR EL CONSEJO DIRECTIVO 2010-2011 DEL CIRCUITO GRAND SLAM DE ARQUERÍA DE CHIHUAHUA, EN JUNTA REALIZADA EL 17 DE OCTUBRE DEL 2009 EN LA CIUDAD DE CHIHUAHUA, CHIH.

PRIMERA MODIFICACION POR EL CONSEJO DIRECTIVO 2010-2011 DEL CIRCUITO GRAND SLAM DE ARQUERÍA DE CHIHUAHUA, EN JUNTA ORDINARIA ANUAL REALIZADA EL 6 DE NOVIEMBRE DEL 2010 EN LA CIUDAD DE DELICIAS, CHIH.