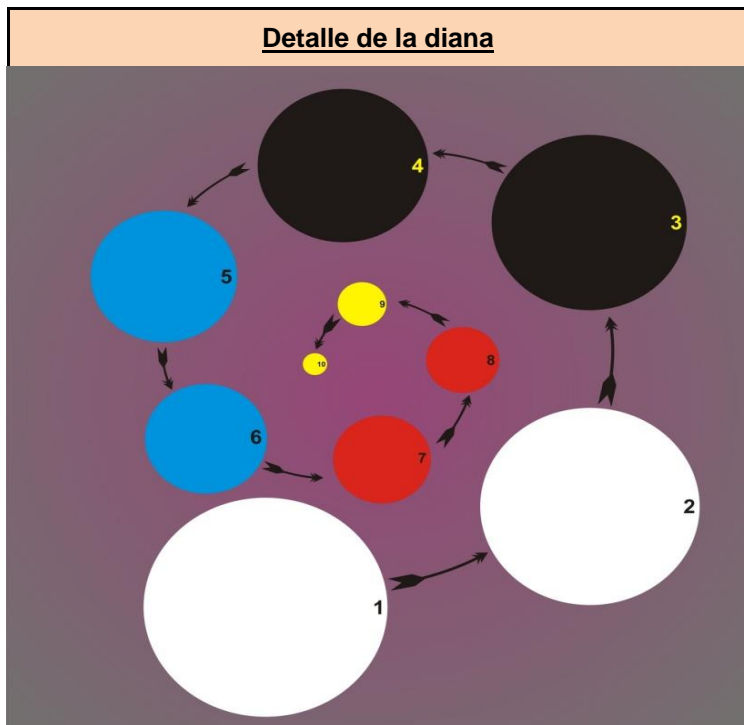


TORNEO "LA ESPIRAL "

DESCRIPCIÓN, DESARROLLO Y REGLAS



Descripción

Se trata de una diana de 122 cm (las de 70 m), en la que hay 10 círculos, cuyos diámetros van desde el mayor de 40 cm al el menor de 4 cm, que se corresponden con el "despiece" de una diana de 40 cm completa. La disposición de los círculos es en espiral hacia el interior, donde se encuentra el círculo más pequeño y de más valor (10 puntos), que se corresponde con el diez de la citada diana. El resto de círculos se corresponden, obviamente, con los respectivos de una diana completa de 40 cm.

Hoja de anotación

Entrada	Valor flechas			Penalización	Parciales	Totales
1	1	2	3		6	6
2	4	5			9	15
3	6	7		2	11	26
4	8	9		12	5	31
5	1	2	3		6	37
6	4	5	6		15	52
7	7	8			15	67
8	9	10		2	17	84
9	1	2	3		6	90
10	4	5	6		15	105
Total round				16		105

Desarrollo y Reglas

Doble round de 10 entradas, a la distancia de 18 m. Cada tirador dispone de 4 flechas en cada entrada, de las únicamente puntúan 3. Si utiliza la 4ª flecha será penalizado con 2 puntos. El tiempo para tirarlas será de 2 mn.

Se comenzará por el círculo más grande de valor (1). Si acierta, pasará al siguiente. No podrá pasar a un círculo de mayor valor, hasta que no haya conseguido los anteriores. Si no hace pleno con las 3 primeras flechas, podrá utilizar una 4ª, pero, en ese caso, se le penalizará restándole 2 puntos, acierte o no. Si antes de que finalice el round, acierta el círculo de mayor valor (10), comenzará de nuevo por el primer círculo (1).

Cuando toque acertar al 10 y **tras un intento fallido** (la flecha extra no cuenta), el tirador podrá saltar dicho círculo y comenzar de nuevo por el primer círculo (1), con una penalización adicional de 10 puntos.

Veamos el ejemplo de la izquierda:

El tirador ha ido acertando, sin problemas y sucesivamente sus 5 primeras flechas. Ha fallado la 6ª en el transcurso de su 2ª entrada.

En su 3ª entrada, ha acertado los círculos 6 y 7, ha fallado la 3ª flecha e incluso ha utilizado la 4ª flecha, por lo que recibe una penalización de 2 puntos.

4ª entrada: Acierta al 8 y al 9, pero falla el 10 y usa su 4ª flecha. Decide saltar por lo que acumula otros 10 puntos de penalización.

5ª entrada: Reinicia la espiral y acierta con las 3 flechas.

6ª entrada: También acierta con las 3 flechas.

7ª entrada: Falla una flecha y no hace uso de la 4ª flecha.

8ª entrada: Acierta 2 círculos, pero, de nuevo, ha utilizado 4 flechas.

9ª entrada: Reinicia la espiral y acierta con las 3 flechas.

Y en la 10ª entrada también acierta con las 3 flechas.

Los empates se resolverán por menor número de puntos de penalización. Caso de persistir el empate, se resolverá a una sola flecha a la puntuación más alta.