

UNIVERSIDAD DE CHILE

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y
URBANISMO

ELECTIVO DEPORTIVO DE ARQUERÍA

MATERIAL DE APOYO N°2

INSTANCIA DE COMPETICIÓN

INSTANCIA DE COMPETICIÓN

POR EL AÑO 1950, SE CREA LA FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE TIRO CON ARCO (FITA), ENCARGADA DE ESTABLECER LAS NORMAS CON QUE SE REGULARAN LAS INSTANCIAS DE COMPETENCIA, YA QUE HASTA EL MOMENTO NO EXISTÍAN CATEGORÍAS NI MEDICIONES DE PUNTAJE ESTÁNDAR. 4

UNA INSTANCIA DE COMPETENCIA REQUIERE DE UN LUGAR FÍSICO, LA CANCHA DE TIRO, DEBE TENER UN LARGO COMO MÍNIMO DE 120 METROS, EL ANCHO DE LA CANCHA ESTARÁ DEFINIDO POR LA CANTIDAD DE PARTICIPANTES, LOS CUALES SE UBICARAN EN LA LÍNEA DE TIRO. LOS PARTICIPANTES DISPARAN SUS FLECHAS HACIA DIANAS O BLANCOS, LOS CUALES SE COLOCAN SOBRE LOS PARAPETOS, ENCARGADOS DE DETENER LA FLECHA. LOS PARAPETOS SE ENCUENTRAN A UNA DISTANCIA DE LA LÍNEA DE TIRO DETERMINADA POR LAS DISTINTAS CATEGORÍAS. AQUELLOS DEPORTISTAS QUE COMIENZAN A COMPETIR, PERTENECEN A LA CATEGORÍA DE CADETES, QUE DISPARAN A UNA DISTANCIA DE 30 METROS. LA SIGUIENTE, ES LA CATEGORÍA AVANZADOS, QUE DISPARAN A 50 Y 30 METROS. LA CATEGORÍA PREOLÍMPICA VARONES CORRESPONDE A LA CATEGORÍA OLÍMPICA DAMAS, QUE DISPARAN A 70, 60, 50 Y 30 METROS. POR ÚLTIMO SE ENCUENTRA LA CATEGORÍA OLÍMPICO VARONES, CUYAS DISTANCIAS DE DISPARO CORRESPONDEN A 90, 70, 50 Y 30 METROS. ESTAS DISTANCIAS DE DISPARO CORRESPONDEN A UNA COMPETENCIA FITA 1440.

ESTA COMPETENCIA SE DIVIDE EN 4 ETAPAS, CADA ETAPA CONSTA DE 6 SERIES DE 6 FLECHAS CADA UNA, ES DECIR, CADA ETAPA CUENTA DE 36 FLECHAS, Y LAS 4 ETAPAS CONSTITUYEN LA COMPETENCIA TOTAL, QUE CONSTA DE 144 DISPAROS, SIN CONTAR CON ALGUNAS SERIES DE PRÁCTICA, ANTES DE COMENZAR LA COMPETENCIA. GENERALMENTE LA COMPETENCIA FITA 1440, SE DESARROLLA EN DOS DÍAS, DOS ETAPAS POR DÍA. EL PUNTAJE OBTENIDO POR LOS DEPORTISTAS LOS SITUARA EN UN RANCKING YA SEA NACIONAL O INTERNACIONAL, DEPENDIENDO DE LA TRASCENDENCIA DEL ENCUENTRO.



EXISTE OTRA INSTANCIA DE COMPETENCIA, LLAMADA RONDA OLÍMPICA, LA CUAL CONSISTE EN QUE DE UNA LISTA DE COMPETIDORES, QUE COMIENZA CON EL COMPETIDOR CON MAYOR PUNTAJE Y TERMINA CON EL DE MENOR PUNTAJE, ESTOS COMPETIDORES SE IRÁN ELIMINANDO POR PAREJA, DE TAL FORMA QUE EL PRIMERO DE LA LISTA SE MEDIRÁ CON EL ULTIMO, EL SEGUNDO DE LA LISTA CON EL PENÚLTIMO Y ASÍ SUCESIVAMENTE. EL DUELO ENTRE COMPETIDORES CONSTA DE 4 SERIES DE 3 DISPAROS (12 FLECHAS EN TOTAL). DE LA DEFINICIÓN DE LOS DUELOS SE CONFECCIONA UNA NUEVA LISTA, QUE DA PASO A OTRA RONDA DE DUELOS, DANDO COMO RESULTADO FINAL UNA DEFINICIÓN ENTRE DOS COMPETIDORES, DE LOS CUALES SALDRÁ UNA MEDALLA DE ORO PARA EL PRIMER LUGAR Y UNA DE PLATA PARA EL SEGUNDO, EL BRONCE O TERCER LUGAR SE DEFINE DE ENTRE LOS PERDEDORES DE LAS SEMIFINALES.

LOS PUNTAJES QUE OBTIENE CADA COMPETIDOR DERIVA DIRECTAMENTE DEL RESULTADO DE LA SUMA DE TODOS LOS DISPAROS REALIZADOS. 5.

LAS INSTANCIAS DE COMPETICIÓN SON UNA “FIESTA DEPORTIVA” Y DE INTERACCIÓN SOCIAL, EN DONDE PREDOMINAN LOS VALORES DE SANA COMPETENCIA, EL COMPAÑERISMO Y EL SANDO ESPARCIMIENTO.



INSTANCIA DE COMPETICIÓN

OTRA INSTANCIA DE COMPETENCIA QUE SE IDEÓ PARA SER REALIZADA EN AQUELLOS MOMENTOS EN QUE POR RAZONES CLIMATOLÓGICAS IMPIDEN REALIZAR UNA COMPETENCIA FITA 1440, ESTA INSTANCIA ES LA COMPETENCIA DE INTERIOR O INDOOR, QUE SE DESARROLLA DENTRO DE UN GIMNASIO O SALA ESPACIOSA. EN LA COMPETENCIA INDOOR TODOS LOS COMPETIDORES DISPARAN A UNA DISTANCIA DE 18 METROS, SEPARADOS POR CATEGORIAS JUVENIL Y ADULTOS, DAMAS O VARONES. DURANTE UNA COMPETENCIA INDOOR, SE DISPARAN 4 ETAPAS DE 6 SERIES DE 3 FLECHAS, LO QUE EQUIVALE A UN TOTAL DE 72 FLECHAS, PARA LUEGO DAR PASO A UNA RONDA DE ELIMINACIÓN QUE FUNCIONA DE LA MISMA MANERA QUE UNA RONDA OLÍMPICA SOLO QUE A 18 METROS.



AL FINALIZAR CADA COMPETENCIA SE TERMINA CON LA PREMIACIÓN, INSTANCIA EN DONDE LOS GANADORES RECIBEN SU MERECEDA MEDALLA Y EL RECONOCIMIENTO DE SUS COLEGAS DEPORTISTAS, ESTE ES UN MOMENTO DE GRAN EMOTIVIDAD, EN DONDE EL ARQUERO VE REFLEJADO EL ESFUERZO Y LA CONSTANCIA QUE HA INVERTIDO, AQUELLOS QUE NO LOGRAN OBTENER UN TITULO FAVORABLE ENCUENTRAN EN ESTA INSTANCIA LA DECISIÓN Y LA MOTIVACIÓN PARA SEGUIR ESFUERZÁNDOSE Y SUPERARSE.

