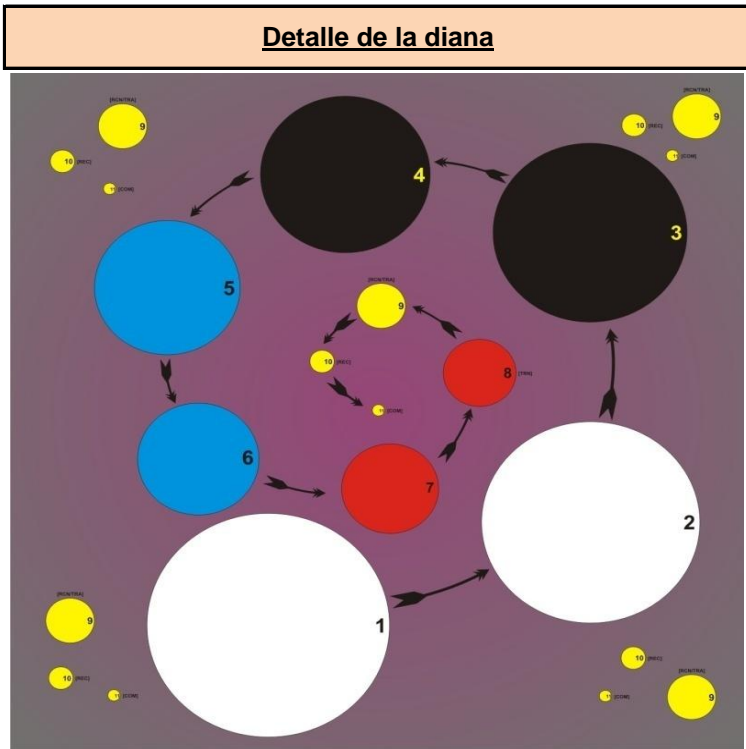


DESCRIPCIÓN, DESARROLLO Y REGLAS



Descripción

Se trata de una diana de 122 cm (las de 70 m), en la que hay 11 círculos, cuyos diámetros van desde el mayor de 40 cm al el menor de 2 cm, que se corresponden con el "despiece" de una diana de 40 cm. La disposición de los círculos es en espiral hasta el centro, donde se encuentra el círculo más pequeño y de más valor (11 puntos), que se corresponde con el diez interior de la citada diana. El resto de círculos se corresponden, obviamente, con los respectivos de una diana completa de 40 cm. La diana cuenta, además, con indicaciones de los círculos de puntuación máxima para cada categoría

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		2	15	41
5				12	-12	29
6	1	2	3		6	35
7	4	5	6		15	50
8	7	8			15	65
9	9	10		2	17	82
10	1	2	3		6	88
Total round				18		88

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, alcanza el círculo de mayor valor (11), comenzará de nuevo por el primer círculo (1).

Excepciones:
Arco recurvado sénior: El círculo máximo será el (10)
Arco tradicional sénior y recurvado novel: El círculo máximo será el (9)
Arco tradicional novel: El círculo máximo será el (8)
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.
 5ª entrada: 3 intentos fallidos, puede saltar el 10; 10 puntos de penalización. Pero también ha usado la 4ª flecha 2 puntos más de penalización.
 6ª entrada reinicia la espiral y acierta con las 3 flechas.
 7ª entrada también ha acertado con las 3 flechas.
 8ª entrada falla una flecha y no hace uso de la 4ª flecha.
 9ª entrada ha acertado 2 círculos, pero, de nuevo, ha utilizado 4 flechas.
 Y en la décima entrada vuelve a reiniciar la espiral y 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 sólo flecha a la puntuación más alta.