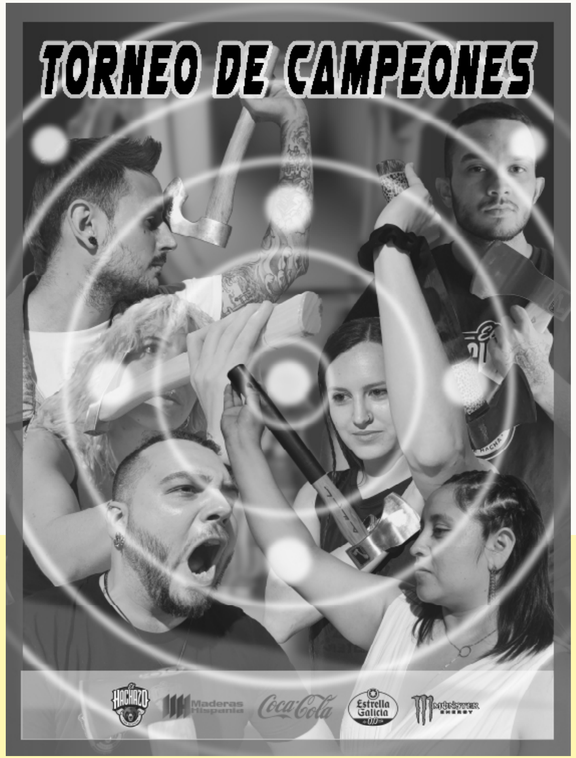
EVENTO DEPORTIVO

TORNEO DE CAMPEONES



Sede: Metro Cuatro Caminos, Hernani 26, Madrid

Fecha evento: 15/12/2024

Horario: 10:00 a.m – 22:00 p.m

Plazas limitadas: 72 lanzadores

Fecha límite: 15/11/2024

Precio: 50 €

Qué incluye:
Participación al torneo
Dorsal de lanzador
Pulsera del evento
Camiseta del evento
Regalos promocionales
Sorteo de un hacha de la WATL
Sorteo de entradas
Música en directo por YANYO DJ

JUST THROW **AXES**

Información del evento | Premios | Reglamento | Grupos | Diana del torneo | Patrocinadores

programa

APERTURA DE PUERTAS
ENTREGA DE DORSALES
09:00

1º FASE DEL TORNEO
10:00 - 15:00

CATERING
12:00

DESCANSO
15:00 - 16:00

2º FASE DEL TORNEO
16:00 - 19:00

SORTEOS
19:30

FINAL
19:45 - 20:15

ENTREGA DE PREMIOS
20:30

DJ YANYO
21:00 - cierre

Organización aproximada, puede haber cambios
en función de las necesidades del evento

PODIUM 1.º 2.º 3.º

Primer premio: trofeo + medalla de oro + cheque de 1000€.

Segundo premio: medalla de plata + cheque de 500€.

Tercer premio: medalla de bronce + cheque de 300€.

OTROS PREMIOS

Cuarto premio: placa + 200 €

Quinto premio: diploma + 50 €

Sexto premio: diploma + 50 €

Séptimo premio: diploma + 50 €

Octavo premio: diploma + 50 €

Información del evento | Premios | Reglamento | Grupos | Diana del torneo | Patrocinadores

Reglamento general

_ Edad mínima para competir: 16 años. (Los menores de 18 años tienen que venir acompañados de un adulto).

_ Distancia mínima del lanzamiento: 3 metros.

_ Se puede lanzar estático y en movimiento siempre y cuando no se sobrepase esta medida mínima y haya un pie en contacto con el suelo en el momento del lanzamiento.

_ El lanzamiento se debe hacer generando una rotación con el filo en dirección a la diana. Se penalizará como nulo todo aquel lanzamiento en el que el jugador toque con cualquier parte de su cuerpo cualquier zona de ambos laterales del carril de lanzamiento o el suelo por delante de la distancia mínima de lanzamiento.

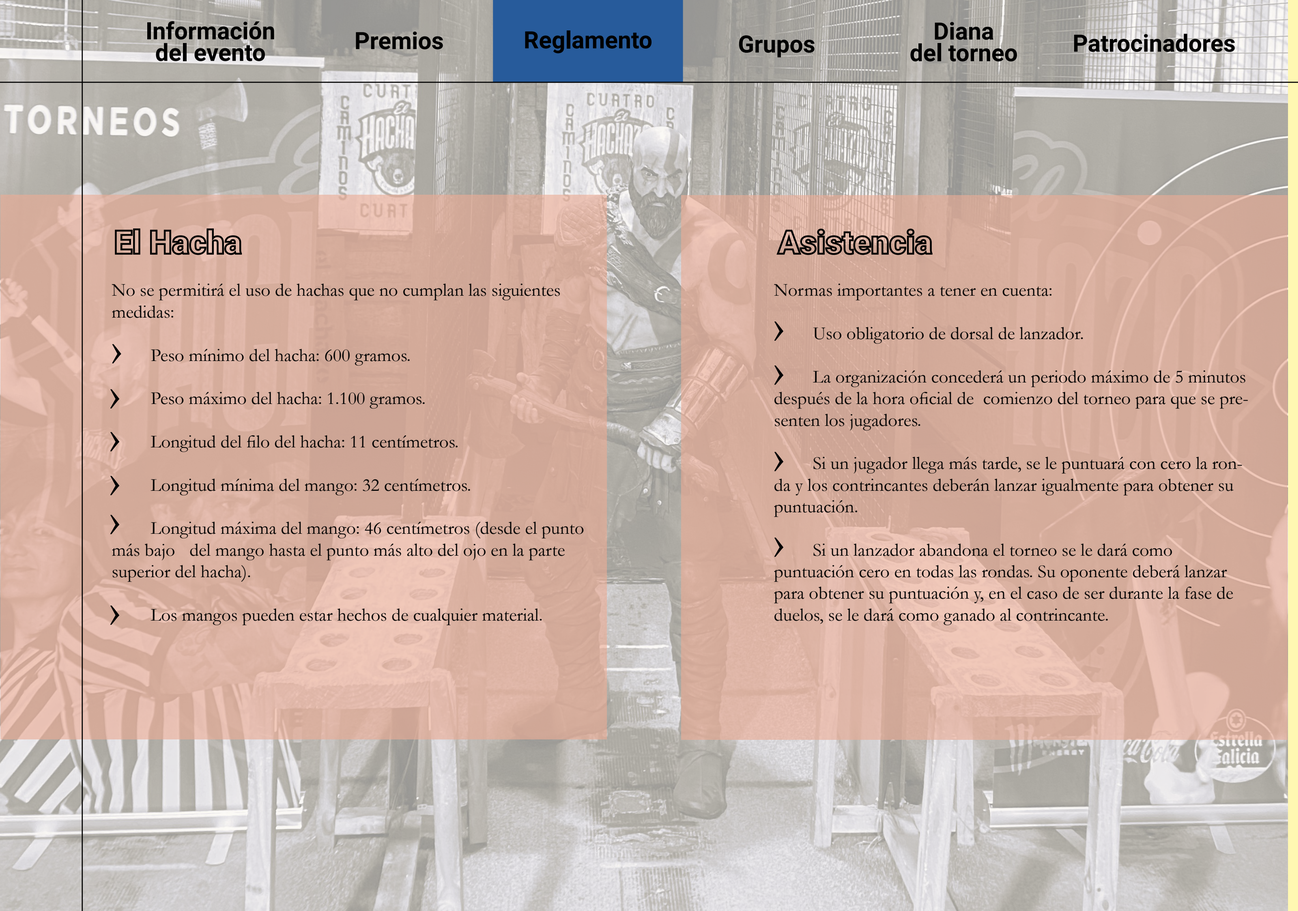
_ Los lanzadores que no se estén enfrentando deberán encontrarse en todo momento fuera de la zona del segundo árbitro.

_ Los jugadores, una vez hayan lanzado, han de esperar dentro del carril de lanzamiento a que el árbitro entre (si es necesario) y cante la puntuación sin retirar el hacha. Después de cantar la puntuación, y antes de retirar el hacha, el lanzador podrá acercarse y pedir una segunda revisión. En caso de desacuerdo entre el primer y segundo árbitro, un tercer árbitro resolverá la puntuación. Solo será válida la puntuación de un hacha cuándo el árbitro la cante.

_ En cualquier momento un jugador puede pedir la revisión de la puntuación de su oponente.

_ No se permitirá el uso de cascos o cualquier dispositivo que haga que un lanzador esté distraído durante los lanzamientos y/o que evite el escuchar las indicaciones del árbitro de pista.

_ El equipo de El Hachazo de Cuatro Caminos estará disponible en cualquier momento del evento si se genera alguna duda.



El Hacha

No se permitirá el uso de hachas que no cumplan las siguientes medidas:

- Peso mínimo del hacha: 600 gramos.
- Peso máximo del hacha: 1.100 gramos.
- Longitud del filo del hacha: 11 centímetros.
- Longitud mínima del mango: 32 centímetros.
- Longitud máxima del mango: 46 centímetros (desde el punto más bajo del mango hasta el punto más alto del ojo en la parte superior del hacha).
- Los mangos pueden estar hechos de cualquier material.

Asistencia

Normas importantes a tener en cuenta:

- Uso obligatorio de dorsal de lanzador.
- La organización concederá un periodo máximo de 5 minutos después de la hora oficial de comienzo del torneo para que se presenten los jugadores.
- Si un jugador llega más tarde, se le puntuará con cero la ronda y los contrincantes deberán lanzar igualmente para obtener su puntuación.
- Si un lanzador abandona el torneo se le dará como puntuación cero en todas las rondas. Su oponente deberá lanzar para obtener su puntuación y, en el caso de ser durante la fase de duelos, se le dará como ganado al contrincante.

Información del evento | Premios | Reglamento | Grupos | Diana del torneo | Patrocinadores

Código de conducta

Puntos que consideramos necesarios para propiciar, en todo momento, un ambiente basado en el respeto y la deportividad. Cualquier lanzador que se inscriba deberá cumplir las siguientes normas:

- Ser respetuoso con la decisión de los jueces así como con los compañeros en todo momento: antes, durante y tras la competición.

- El apoyo entre lanzadores es permitido, pero el jugador se compromete a, en el carril de lanzamiento, no dirigirse a su oponente si este así lo deseara.

-El lanzador se compromete a cuidar en todo momento el material y el espacio que se cede para el torneo.

- No se tolerarán, y será motivo de desclasificación y expulsión inmediata de la instalación, los comportamientos discriminatorios.

- Se recomienda hacia los lanzadores un consumo de bebidas alcohólicas responsable. El incumplimiento de esta norma supondrá la desclasificación del lanzador.

_ En todo momento cualquier lanzador podrá acercarse a cualquiera de los miembros de la organización si desea comunicar la detección: tanto de un fallo por parte de los árbitros, como un incumplimiento de las normas de conducta por parte de algún lanzador. La organización hablará con dicho lanzador para gestionar la situación y valorar si darle un aviso o directamente desclasificación e incluso expulsión del local. Esto dependerá de la gravedad de la situación.

Como conclusión, y deseando que esta comunidad siga creciendo, estamos abiertos en todo momento a propuestas por parte de los lanzadores fomentando de esta manera la comunicación entre individuos y el desarrollo del propio deporte.

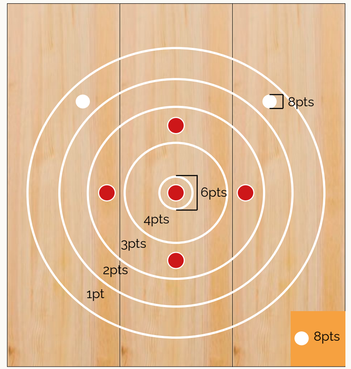
Dinámica del torneo

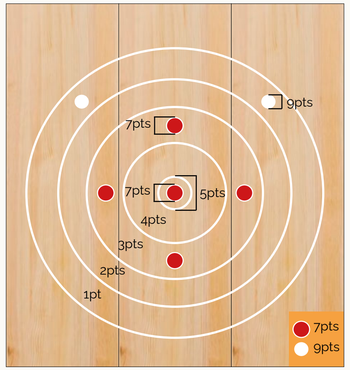
1º Fase:

_ Habrá un total de 6 grupos y cada uno empezará en las dianas asignadas, y la modalidad será: clasificación por mejor puntuación.

_ Se les permitirá a todos los lanzadores durante la 1º fase del torneo 3 lanzamientos de calentamiento antes de empezar.

_ En la 1º fase del torneo se realizarán 24 lanzamientos en total (12 ida en las dianas delanteras y 12 vuelta en las dianas traseras) rotando por las tres dianas en series de 4 lanzamientos. Estos 24 lanzamientos determinaran la clasificación siendo las mejores 32 puntuaciones las que pasarán a la segunda fase del torneo.





2º Fase:

_ Habrá un total de 4 Grupos y cada grupo jugará en las dianas asignadas y la modalidad será: duelos.

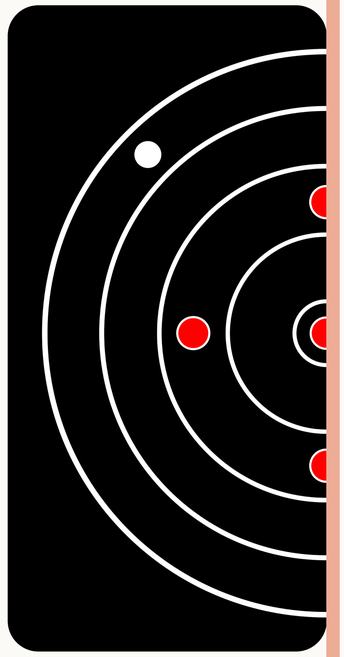
_ Al mejor de 10 lanzamientos (5-5) rotando de diana, hasta las finales de grupo donde se jugará al mejor de tres partidas.

_ Para las dianas utilizadas para esta 2º fase serán activados los bullseyes dentro del anillo 3 y del anillo 5 y su puntuación será de 1-2-3-4-5-7 y killshot (9)

_ Se les permitirá a todos los lanzadores durante la 2º fase del torneo 2 lanzamientos de calentamiento antes de empezar.

Información del evento | Premios | Reglamento | Grupos | Diana del torneo | Patrocinadores

Reglamento del killshot



_ La forma correcta de llamar al killshot es levantar la mano e independientemente de la fase se tendrá que llamar siempre.

_ Dentro de los 24 lanzamientos de cada partida, se podrá optar por la llamada a 2 Killshots por lanzador. La llamada a Killshot obliga al lanzador que lo solicita a lanzar a dicha área. Pero no a sus oponentes. Tanto si el lanzador clava dentro como si clava fuera se habrá consumido dicha llamada al Killshot. Sin embargo, cuando el lanzador que ejerce su llamada al Killshot, falla (caída del hacha al suelo), esa llamada al Killshot sigue vigente para un tercer Killshot, por lo que el lanzador podrá volver a intentarlo si así lo desea. Este derecho de repetición por fallo se pierde en el décimo lanzamiento. Es decir, que si por ejemplo, el lanzador llama al Killshot en el noveno lanzamiento y falla, no podrá intentarlo en el siguiente lanzamiento por ser el último.

_ Cuando se llama al Killshot se puede elegir tanto el derecho como el izquierdo; solo si se clava en el escogido, el jugador tendrá que ir a por el contrario en esa ronda. En el siguiente enfrentamiento esta dinámica se resetea.

_ En el supuesto que para decidir las 32 mejores puntuaciones haya habido empate a puntos, se desempatará por: mayor número de killshot, mayor número de bullseye, y si el empate permaneciese; muerte súbita.

_ En caso de empate en puntuación durante los duelos, se efectuará la muerte súbita (estos puntos no contabilizarán para la clasificación ni los puntos de circuito). La muerte súbita consiste en un lanzamiento al Killshot, si los dos lanzadores aciertan se volverá a lanzar al Killshot opuesto. En el caso de que ninguno consiga Killshot ganará el que más se acerque al mismo dentro del área de puntuación y se medirá, si fuera necesario, con una cinta métrica. En caso de que un hacha esté clavada por fuera del círculo que marca la puntuación del 1, esta hacha contará como fallo y no será posible su medición.

Grupo ranking:

En este grupo estarán todos los jugadores que hayan obtenido puntos en los torneos. Estos jugadores se dividirán en los grupos según el orden de clasificación

Grupo sin ranking:

Este grupo estará compuesto por los participantes sin puntos de circuito, es decir, aquellos que no han participado en ningún torneo. Estos jugadores se dividirán en los grupos según el orden de inscripción. Ejemplo:

1º puesto de ranking grupo A
2º puesto de ranking grupo B
3º puesto de ranking grupo C
4º puesto de ranking grupo D
5º puesto de ranking grupo E
6º puesto de ranking grupo F
...

Y así sucesivamente hasta completar todos los lanzadores con ranking. Si, por ejemplo, el último jugador del ranking es el número 40, significará que el primer apuntado sin ranking será el número 41, el siguiente el 42...

Organización de la 1º Fase:

72 lanzadores:

Los lanzadores comenzarán a lanzar en la 1º fase en el horario y diana en la que esté asignado su grupo. Efectuarán los primeros 12 lanzamientos y realizarán los lanzamientos de la segunda fase en el otro conjunto de dianas y en su horario establecido . Ejemplo con los grupos A y D:

10:00 grupo A dianas 1-2-3 ---------- grupo D dianas 4-5-6
12:30 grupo A dianas 4-5-6 ---------- grupo D dianas 1-2-3

1º FASE	2º FASE	DIANAS	GRUPO	LANZADORES COLOCADOS EN LOS GRUPOS POR ORDEN DE RANKING Y DORSAL											
10:00	12:30	1-2-3	A	1	7	13	19	25	31	37	43	49	55	61	67
10:45	13:15	1-2-3	B	2	8	14	20	26	32	38	44	50	56	62	68
11:30	14:00	1-2-3	C	3	9	15	21	27	33	39	45	51	57	63	69
10:00	12:30	4-5-6	D	4	10	16	22	28	34	40	46	52	58	64	70
10:45	12:30	4-5-6	E	5	11	17	23	29	35	41	47	53	59	65	71
11:30	14:00	4-5-6	F	6	12	18	24	30	36	42	48	54	60	66	72

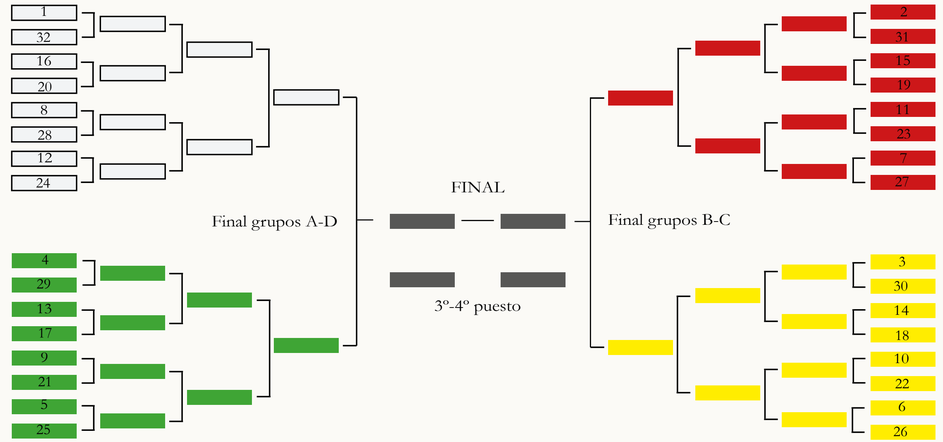
Información del evento | Premios | Reglamento | Grupos | Diana del torneo | Patrocinadores

Las primeras 32 puntuaciones pasarán a los cuatro grupos de la segunda fase siguiendo la dinámica que se muestra a continuación:

Organización de la 2º Fase:

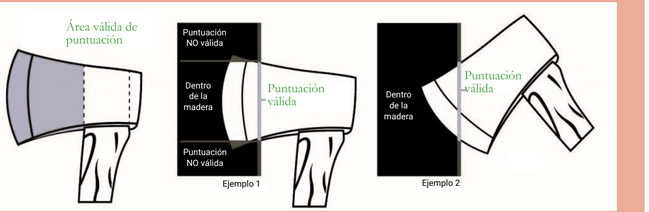
32 lanzadores:

GRUPO A	GRUPO B	GRUPO C	GRUPO D
1	2	3	4
32	31	30	29
9	7	6	5
28	27	26	25
12	11	10	9
24	23	22	21
16	15	14	13
20	19	18	17



Puntuación del hacha:

A la hora de designar las puntuaciones obtenidas en cada tiro, nos regiremos por el siguiente criterio. Se cogerá la puntuación más alta de la parte tangente del hacha con la diana como representa la siguiente imagen:



En el caso de que el hacha esté tocando la línea que delimita dos áreas de puntuación diferente, la puntuación será el mayor de los valores.

Cambio de tablones:

En caso de desgaste excesivo de alguno de los tablones de las maderas, y no ser posible un cambio de dianas, se procederá (según criterio de los árbitros) a reemplazarlo para poder seguir con el torneo que se esté llevando a cabo.

Mojar/manipular/golpear las dianas:

Las tablas se mojarán cada 3-4 rondas. Bajo petición de los jugadores se podría solicitar estas modificaciones en las mismas.

Información del evento | Premios | Reglamento | Grupos | Diana del torneo | Patrocinadores

Presentación y ejemplo de espacios para publicidad en las dianas durante el torneo.

El Hachazo – Tiro de hacha

Maderas Hispania

Valhalla Hidromiel

Estrella Galicia 0,0 alc. 0,0 % Vol

Coca-Cola

Monster Energy

Almodovar Servicios Integrales