

Temporada 2025



JUST

THROW

AXES



C/HERNANI 26,METRO CUATRO CAMINOS.TLF:646619160

ÍNDICE



Objetivos del torneo

"Constancia, esfuerzo y

continuidad como

sinónimo de victoria."

-Anónimo-

Los torneos de El Hachazo 2025 tienen como objetivo la realización y futuro desarrollo de este deporte en nuestro panorama nacional e internacional, así como la configuración de un espacio y comunidad segura de lanzadores que encuentren en esta actividad un ambiente, para el deporte del lanzamiento de hacha, sano y proactivo que impulse el crecimiento del jugador tanto a nivel personal como deportivo.

El año está dividido en dos temporadas con una duración de seis meses cada una.

- _ Temporada de apertura
- _ Temporada de clausura

En cada temporada se realizarán seis torneos y se llevará a cabo la entrega de premios tanto de cada torneo individual, como de los jugadores con mas puntuación de la temporada.

El año finalizará con el evento más importante de todos:

El Torneo de Campeones...

¿Quieres saber más?

Código de conducta

En este nuevo apartado trataremos todos aquellos 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 descalificación 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 descalificación 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 descalificación 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.

"El ejercicio debería ser entendido como atributo al corazón."

Gene Tunney

Normativa

Reglamento general

_ Edad mínima para competir: 15 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 con el pie esta medida mínima y haya un pie en contacto con el suelo en el momento del lanzamiento.

_ Una vez los lanzadores se coloquen en su distancia de lanzamiento el árbitro cantará: "Nos colocamos, hacha" el jugador tendrá un total de 5 segundos (tiempo máximo) para efectuar el tiro. Pasado este tiempo el lanzamiento se penalizará con 0 puntos.

_ 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.

_ Una vez se haya lanzado, se ha de esperar dentro del carril de lanzamiento a que el árbitro entre 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 ese caso el jugador volverá a salir al carril de lanzamiento mientras se procede a dicha 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 cuando el árbitro la cante. El hacha debe aguantar mínimo 4 segundos para que la puntuación sea válida. Retirar un hacha antes de que el árbitro cante la puntuación se penaliza con 0 puntos. En cualquier momento un jugador puede pedir la revisión de la puntuación de su oponente.

_ Los lanzadores que no se estén enfrentando deberán estar fuera de la zona del segundo árbitro.

_ Ningún torneo se realizará al aire libre.

_ No se permitirá el uso de cascos u otro dispositivo que haga que un lanzador esté distraído durante los lanzamientos. Solo será posible su uso bajo prescripción médica



El hacha

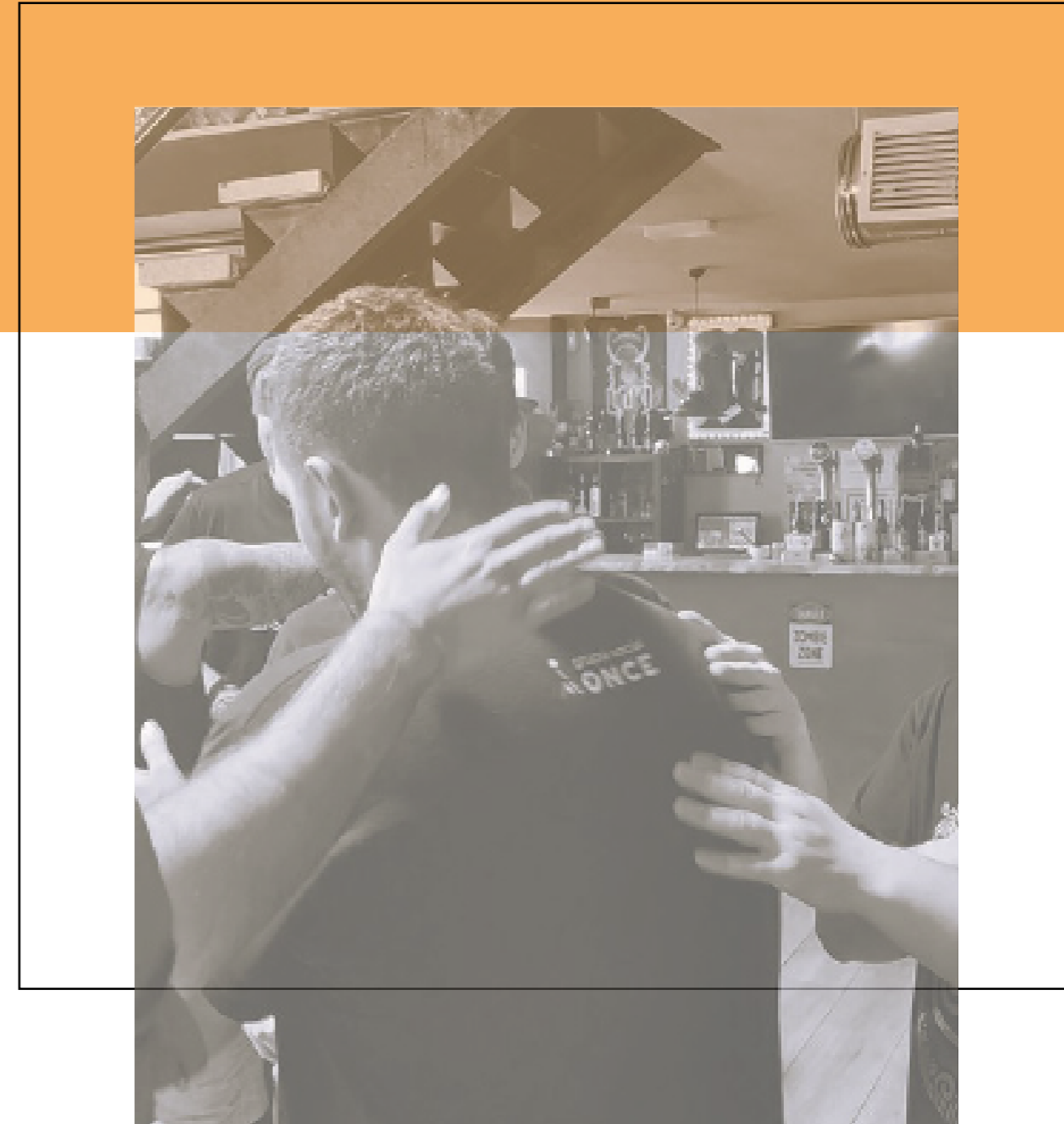
No se permitirá el uso de hachas que no cumplan las siguientes medidas:

- > 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 a los torneos

- > La organización concederá un periodo máximo de 10 minutos de cortesía después de la hora oficial de comienzo del torneo para que lleguen los jugadores.
- > Cada jugador tendrá 3 minutos de tiempo para presentarse en el carril desde su llamada. 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 ganador.



Código específico del Killshot

Fase 1 del torneo:

En los 24 lanzamientos se podrán efectuar tantas llamadas al Killshot como se desee, y NO será obligatorio si se clava (por ejemplo) en el derecho, cambiar al izquierdo.

Fase 2 del torneo:

En los duelos a 10 lanzamientos se podrán efectuar 2 llamadas al Killshot y SI será obligatorio si se clava (por ejemplo) en el derecho, cambiar al izquierdo (independientemente de que haya habido un cambio de diana).

_La llamada a Killshot obliga al lanzador que lo solicita a lanzar a dicha área. Pero no así a sus oponentes si estos no hacen la llamada al Killshot. Tanto si el lanzador clava dentro como si clava fuera se habrá consumido dicha llamada al Killshot, quedando disponible una segunda llamada.

Sin embargo, cuando el lanzador que ejerce su llamada al Killshot, falla (entendiendo por fallo la caída del hacha al suelo), esa llamada al Killshot sigue vigente para un Killshot extra, por lo que el lanzador podrá volver a intentarlo en el siguiente lanzamiento 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 segundo 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 en la fase dos y si se clava en el escogido, el jugador tendrá que ir a por el contrario en ese duelo de 10 lanzamientos. En el siguiente enfrentamiento esta dinámica se resetea.

_ En caso de empate en puntuación durante los duelos, se efectuará la muerte súbita. 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.



Diana de los torneos

La diana para los torneos será proyectada sobre los tablonces de madera.

Tendrá cinco anillos blancos que corresponderán a diferentes puntuaciones como muestra la imagen; dos Killshots y cinco Bullseyes.

_ Killshots: tendrán un diámetro de 4 cm cuyo valor será de 8 o 9 puntos en función de la fase del torneo (1ª fase 8 puntos, 2ª fase 9 puntos).

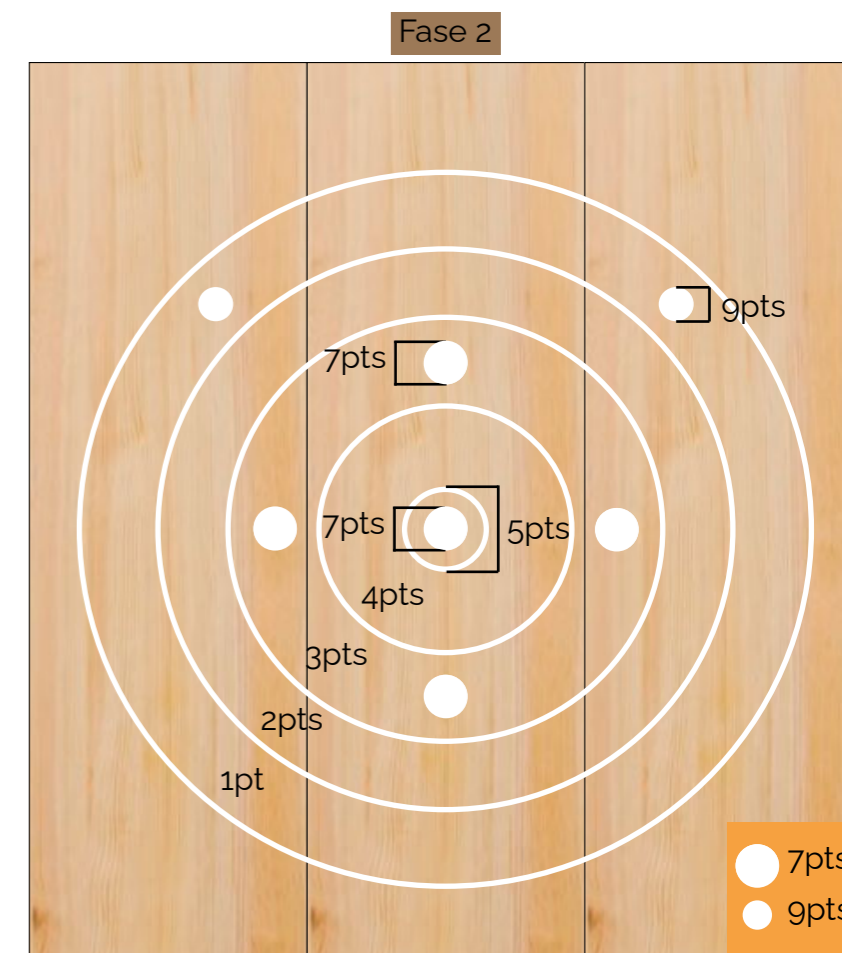
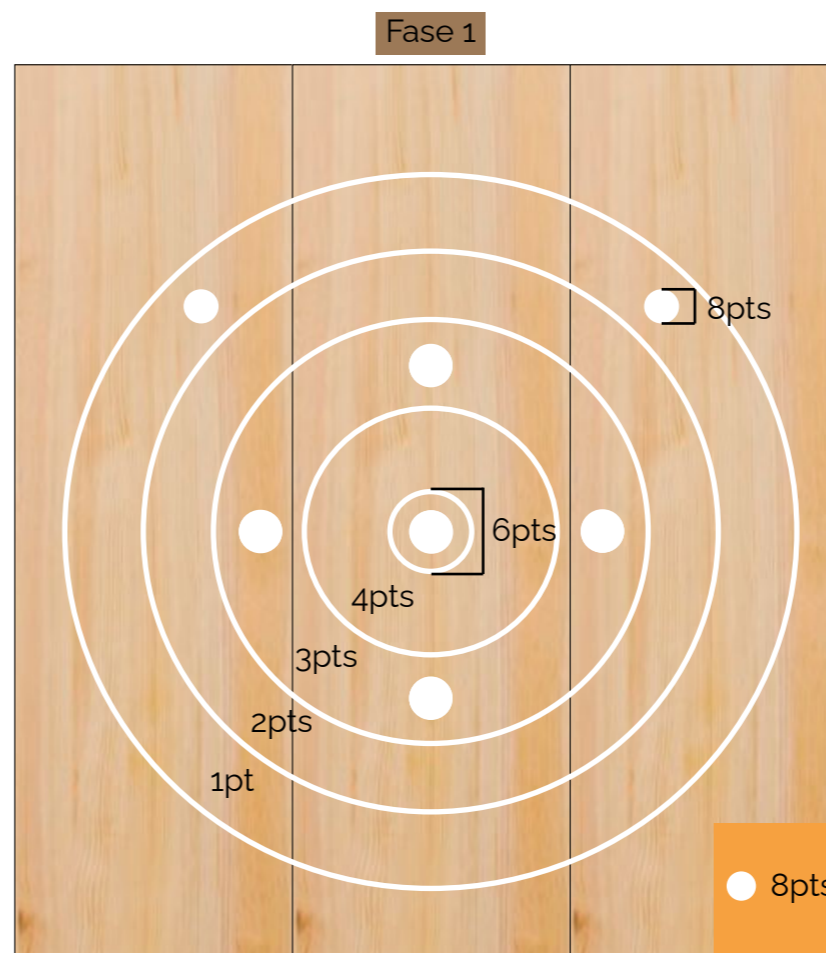
_ Anillo bullseye central: tendrá un diámetro de 10 cm con valor 6 o valor 5 en función de la fase.

_ Bullseyes adicionales: diámetro de 5 cm; valor 7 puntos.

Las puntuaciones de la diana no serán iguales durante las diferentes fases de los torneos.

Durante la **fase 1**, en la que los jugadores acumulan puntos de circuito sólo estarán activas los anillos blancos de la diana de valor: 1,2,3,4 y 6 y los Killshot 8 puntos.

Los Bullseyes adicionales sólo se activarán en la **fase 2**, es decir en los duelos de play-off. Estas áreas tienen una normativa particular que será reseteada con el cambio de diana.



Killshots:

Los Killshots sólo serán puntuables mientras se haya llamado al Killshot, de otra manera el valor será el que corresponda en la diana.

_ Fase 1: el valor será de 8 puntos.

_ Fase 2: el valor será de 9 puntos.

Bullseyes:

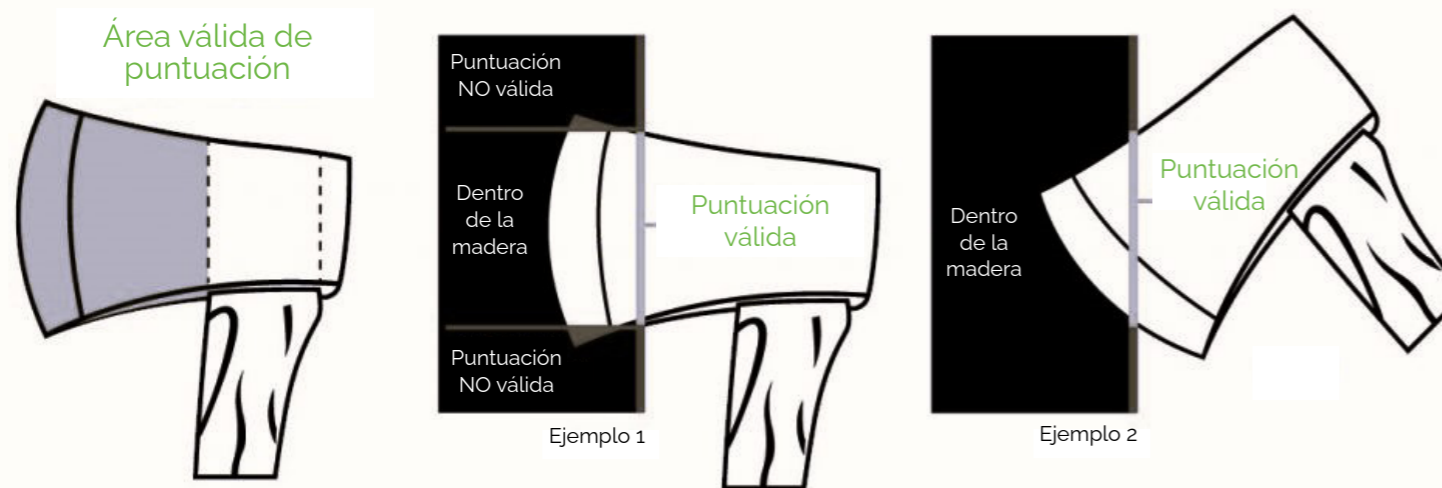
_ Fase 1: A continuación del anillo 4; todo el área central de la diana tendrá un valor de 6 puntos. En esta fase, ningún Bullseye tiene validez.

_ Fase 2: La primera vez que se acierte a cualquiera de los cinco Bullseye adicionales, la puntuación será de 7, teniendo en cuenta que, si se vuelve a clavar en el mismo, la puntuación se igualará a la puntuación del anillo dónde esté contenido; es decir, si se clava el hacha en el bullseye derecho ganará 7 puntos, si vuelve a clavar en ese mismo Bullseye ahora su valor es de 3 puntos. A los 5 lanzamientos (cambio de diana) esta dinámica se resetea.

// TORNEOS

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.

Manipulación de las dianas:

No estará permitido mojar, manipular y/o golpear las dianas por parte de un lanzador. Se podrá solicitar a los árbitros el hacerlo.



Modalidad de los torneos

Torneos de temporada

La organización del torneo permitirá el calentamiento antes del torneo; de 10:15 a 11:15. Estas dianas podrán ser utilizadas por todos los jugadores que previamente hayan abonado su reserva.

Calentamiento

Habrán dos lanzamientos de práctica en cada ronda de la fase 1 y, a partir de la fase 2 solo se podrá realizar un lanzamiento de calentamiento.

Desarrollo del torneo

1a fase (acumulación de puntos): Se jugará en seis dianas y los lanzadores realizarán 24 lanzamientos en total (12 ida y 12 vuelta) rotando por las tres dianas en series de 4-4-4 tiros. La fase 1 sirve para clasificar y obtener los puntos sumatorios para el ranking de la LNLH.

2a fase (duelos): Los enfrentamientos serán dados por sorteo, a partir de ahí, seguirá el formato de play-off. Para definir al tercer y cuarto clasificados se hará un duelo entre los jugadores que hayan perdido en la semifinal.

La dinámica del torneo se adaptará al número de jugadores, siguiendo la tónica habitual, clasificarán los 16 jugadores que realicen mejor puntuación. Este número será definido por el número de participantes en cada torneo clasificándose los participantes necesarios para generar los enfrentamientos (2, 4, 8, 16, 32...).

Situaciones de empate

Mismos puntos de clasificación dentro de los 16/32 clasificados: El orden se efectuará por el valor de la bola del sorteo inicial.

Mismos puntos que afecten a entrar en clasificación (por ejemplo de 16 clasificados los puestos 15/16/17): El orden se decidirá por el mayor número de bullseyes acertados, si continua el empate, será por el mayor número de killshot, si el empate persistiese; se recurrirá a la muerte súbita establecida en el reglamento del Killshot.

En el caso de empate, en podium, en puntos de temporada (6 torneos) y/o ranking anual (9 mejores torneos) el orden se decidirá por el mayor número de bullseyes acertados, si continua el empate, mayor número de killshot, si el empate persistiese; puntuación más alta de las contabilizadas y de ser empate de nuevo, se realizaría duelo al mejor de 3.

_ Sistema de play-off que muestra la imagen inferior (fig. 1). El grupo A, grupo impar, jugará en las dianas delanteras. El grupo B en las dianas traseras. La final se realizará al mejor de 3 partidas.

_ En caso de ser 40 o más jugadores, este sistema se ampliaría a 32 clasificados, metiendo en cada grupo a 16 jugadores en lugar de 8.

_ En caso de ser menos de 40 jugadores, se realizará un torneo de consolación entre los puestos 17 al 25 (9 lanzadores) que se llevará a cabo en las dianas delanteras antes de la final.

Este torneillo consistirá en lanzar cinco veces para acertar a los cinco bullseyes de la diana empezando por el medio y siguiendo las agujas del reloj, cualquier bullseye que sea acertado sin ser el objetivo en ese lanzamiento no se dará por válido. Ganará el torneo de consolación el que mas bullseyes tenga acertados al final de los cinco lanzamientos, en caso de empate entre dos o más lanzadores, deberán lanzar de uno en uno al killshot ganando el que lo acierte o, en caso de no acertar, el que más se aproxime.

GRUPO A	GRUPO B
1°	2°
3°	4°
5°	6°
7°	8°
9°	10°
11°	12°
13°	14°
15°	16°

Tabla 1

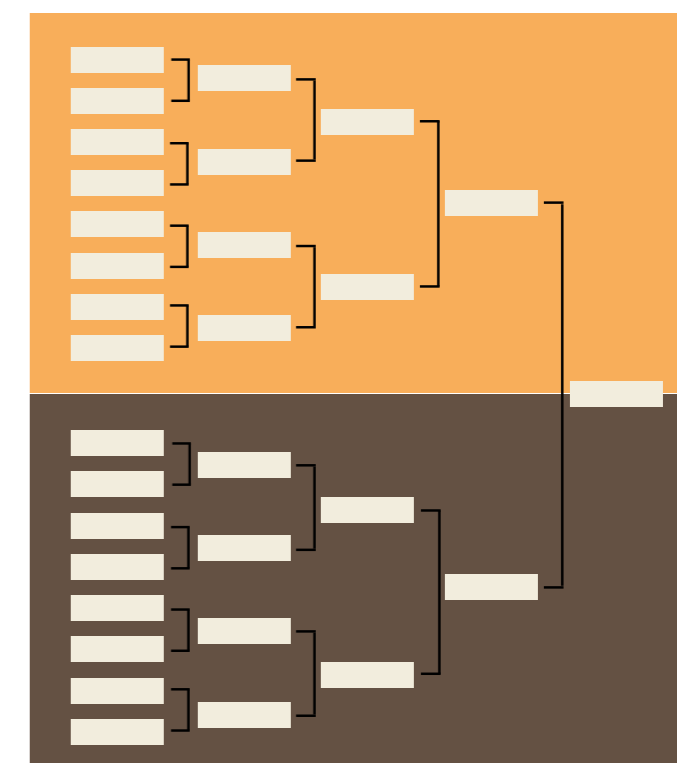


Figura 1

Calendario de los torneos, premios e información relevante

El calendario de los torneos se anunciará al principio de la temporada del año vigente, quedando a disposición de la organización el cambio de fechas del mismo, siendo informados todos los participantes con, al menos, 20 días de antelación.

Los torneos se dividirán en dos temporadas con una duración de 6 meses cada una:

Temporada de apertura — enero, febrero, marzo, abril, mayo y junio,

Temporada de clausura — julio, agosto, septiembre, octubre, noviembre y diciembre.

Torneo de temporada:

1er clasificado: Medalla oro + bono 1h/1pax + 100€ + botella
 2ndo clasificado: Medalla de plata + bono 1h/1pax + 50€ + botella
 3er clasificado: Medalla de bronce + bono 1h/1pax + inscripción al siguiente torneo + botella

Torneo de consolación:

1er clasificado: bono 1h/2pax + botella

Temporada de apertura y clausura: (máx puntuación de la suma de los 6 torneos):

1er clasificado: 250 euros + trofeo
 2ndo clasificado: 150 euros
 3er clasificado: 100 euros

Ranking anual: (suma de las 9 mejores puntuaciones de torneos de las dos temporadas)

1er clasificado: trofeo
 2ndo clasificado: trofeo
 3er clasificado: trofeo

El plazo máximo de inscripción estará abierto hasta la hora misma del comienzo del torneo.

Forma de pago: en el local o a través del teléfono: 646619160

Sede C/ Hernani 26. Madrid

Fecha: Domingos

Horario calentamiento: 10:15h/11:15h

Horario comienzo: 11:30h

Se dispondrá de dianas de calentamiento la hora antes del comienzo del torneo, dichos carriles quedarán a disposición de los jugadores previo pago del alquiler (5€).

Los torneos se podrán ver en directo en los siguientes canales:

Directo: <https://www.twitch.tv/hachazo4k?sr=a>

Diferido: https://www.youtube.com/results?search_query=directos+hachazo+4k

TORNEO	MES	FECHA
TEMPORADA DE APERTURA	Enero	12
	Febrero	2
	Marzo	2
	Abril	6
	Mayo	11
	Junio	1
TEMPORADA DE CLAUSURA	Julio	6
	Agosto	3
	Septiembre	7
	Octubre	5
	Noviembre	9
	"Diciembre"	30 NOV
TORNEO DE CAMPEONES		13 DE DICIEMBRE

Tabla 1: Calendario completo de la temporada 2025.

