



Caraba

II. edición

caraba

Del ár. hisp. qarába, y este del ár. clás. qarābah 'parientes próximos'.

1. f. rur. Áv., Ext., Sal. y Zam. Reunión festiva.

Ser la caraba alguien o algo .

1. loc. verb. coloq. Ser fuera de serie, extraordinario, tanto para bien como para mal.

Preámbulo

El proyecto Caraba nace como una competición interna entre las distintas compañías de SIAH. El objetivo de este documento es dotar a la Caraba, de ciertas normas que permitan a los miembros de las diferentes compañías de la Sociedad Ibérica de Arquería Histórica (en adelante SIAH), disfrutar del tiro con arco tradicional, en su modalidad de arco histórico, de forma segura y responsable.

SIAH no está vinculada a ninguna organización ni club relacionados con el tiro con arco. Pese a ello, sus normas se basan en las redactadas por diversas federaciones y asociaciones de tiro con arco, con el fin de indicar ciertas normas cuyo único fin es el de optimizar la experiencia del tiro con arco histórico en todas sus variantes (ya sean competitivas o sociales) de forma segura. Es responsabilidad de cada arquero disponer de la licencia pertinente que le autorice al uso de su arco en los campos donde se realicen las tiradas de la Caraba.

Cualquier cuestión no reflejada en esta normativa será discutida y sometida a votación entre todos los presidentes de las compañías y su resultado será incluido en versiones posteriores de este documento. Dado que este proceso puede llegar a ser más lento de lo que una situación determinada pueda requerir, ante la duda se aplicará la normativa IFAA o la política interna del club.

Esta segunda edición de Caraba, contiene algunos cambios con respecto a la edición anterior, que mostramos a continuación, marcados en *cursiva*.



Definición de arco histórico

Denominamos arco clásico, histórico o primitivo, a aquel arco cuyo diseño y uso aceptado sea anterior al año 1900. Además del diseño, los materiales del arco deberán estar en consonancia con el tipo de arco en cuestión (p.ej.: egipcio, griego, húngaro, turco, tártaro, mongol, inglés, yumi, etc.).

Por cuestiones de seguridad, se permite y recomienda el uso de adhesivos modernos para el cuerpo y las palas, limitando la utilización de adhesivos naturales a aquellos modelos fabricados de forma profesional y de potencia limitada, que permitan practicar el tiro con arco con seguridad. En caso de dudas o disputa, será tarea del arquero demostrar que el arco es históricamente correcto.

Estilos de arco

Las pruebas de Caraba suelen hacer un guiño a una cultura arquera determinada y por tanto hay arcos que, por su forma o composición, pueden suponer una ventaja sobre otros tipos de arco menos apropiados. Por ese motivo y para facilitar además a los socios la posibilidad de usar diferentes tipos de arco, en esta edición todos los arqueros participarán en una categoría única, siempre y cuando utilicen arcos históricos (ver arriba). Los socios que quieran participar con arcos modernos podrán disfrutar de las pruebas, pero sus puntuaciones no se recogerán en el ranking. Además, se recomienda a los participantes que en la medida de lo posible sean rigurosos con el material y técnicas, que utilizan, para una experiencia más completa.

Flechas

En la medida de lo posible, se recomienda utilizar flechas de madera, emplumadas con plumas naturales, con las mismas plumas (en lo relativo a forma y longitud) y punta, independientemente del color.

Las flechas no podrán tener ninguna señal ni marca que se pueda utilizar como ayuda para apuntar y no deberá existir entre ellas una diferencia de longitud de más de 25 mm al inicio del recorrido.

Los culatines que estén cortados en el cuerpo de la flecha sólo estarán permitidos cuando estén reforzados con los materiales adecuados (por ejemplo, una lámina de hueso, hilo, tendón, etc.).

Cuerdas

Se permite el uso de materiales tanto naturales (cáñamo, lino, etc.) como dacrón por motivo de seguridad, limitando el uso del resto de materiales de alto rendimiento en la medida de lo posible.



Accesorios

Está permitido el uso de accesorios (por ejemplo, indicadores de puntos de nock o anillos de pulgar), siempre que dicho accesorio esté relacionado con la época y el arco correspondiente.

Categorías

Todos los arqueros de Caraba competirán entre sí, sin que se realicen divisiones por tipo de arco, edad o sexo. El objetivo de la Caraba es el encuentro de arqueros y la competición sana entre compañías de SIAH y no tanto la orientación a resultados deportivos concretos. No obstante, en cada convocatoria habrá un sistema de puntuación que deberá ser registrado por cada arquero en su formulario correspondiente.

Ranking

Como indicamos anteriormente, en esta edición desaparecen las categorías en función del tipo y materiales del arco, uniendo a todos los participantes en una única categoría (recordemos que los arqueros que utilicen arcos modernos no contarán en modo alguno para las puntuaciones).

De cara a facilitar la puntuación y unificar criterio (ya que no todas las compañías pueden acceder al mismo tipo de recorridos), en esta edición solamente se tendrá en cuenta la puntuación obtenida en la prueba específica, sin añadirle la puntuación del recorrido 3D (que pasa a ser innecesario para la Caraba pero igualmente divertido e indicado para estrechar lazos con tus compañeros de patrulla).

Esta edición contará además con un ranking por compañías, que será el resultado de sumar el mejor y el peor resultado de cada compañía en cada prueba (sin que se tengan en cuenta los resultados obtenidos con arcos modernos).

El ranking por compañías tiene como propósito fomentar la participación de los socios de SIAH, por el bien de su compañía. Al final de cada edición, la compañía con más puntos tendrá la posibilidad de añadir al escudo que la representa un distintivo que reconozca dicho resultado, en forma de bellota (de ahí el nuevo logo de Caraba que encabeza este documento).

Calendario de pruebas

Se realizarán 4 pruebas en total, con un margen de 2 meses para la realización de cada una

- 1 de septiembre – 31 de octubre: prueba 1 (Clout)
- 1 de noviembre – 31 de diciembre: prueba 2 (Príncipe Juan)
- 1 de enero- 28 de febrero: prueba 3 (Velocidad)
- 1 de marzo- 30 de abril: prueba 4 (Caza)



De esta forma, las pruebas de Caraba quedan fuera del programa del Fonsado 2025, para mayor comodidad de la organización, quedando la entrega de premios y reconocimientos como único acto de Caraba dentro del citado evento.

Breve Descripción de las pruebas (que será apliada en cada jornada)

- **Clout:** se realizará una tirada basándonos en las normas establecidas por la British Long-Bow Society, donde se realizan 2 rondas de 36 flechas sobre un blanco (una bandera de 30x30cm) situada entre 110 y 160m.
- **Príncipe Juan:** juego de arquería basado en la leyenda de Robin Hood (o más bien en todo lo contrario), donde se realizarán 3 rondas de 6 flechas cada una sobre una diana olímpica de 122cm. a una distancia de 20m. con un sistema de puntuación propio.
- **Velocidad:** juego de velocidad donde se tirarán el mayor número de flechas posible en un minuto sobre una diana olímpica de 80cm. a una distancia de 20m.
- **Caza:** recorrido 3D a distancia junior con sistema de puntuación propio.

Para cualquier duda o consulta sobre este documento, visita nuestro Códex (<https://codex.siah.ac/>)