

Caraba ^{v2.0} III. 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 (aunque no exclusiva) 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 interna del club.



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 denock 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).

Calendario de pruebas

Se realizarán 4 pruebas en total, con un margen estimado de 2 meses para la realización de cada una de ellas. A diferencia del año pasado, pese a que se marque dicho calendario, cualquier arquero puede realizar las pruebas de fechas anteriores si, por cualquier motivo no hubiera podido cumplir con los plazos estipulados.

- 1 de enero – 31 de marzo: prueba 1
- 1 de abril – 30 de julio: prueba 2
- 1 de julio- 30 de septiembre: prueba 3
- 1 de octubre- 31 de diciembre: prueba 4



Descripción de las pruebas

Prueba 1: Torba

En la tradición otomana, la *torba* era un saco o bolsa rellena (generalmente de paja, cuero o telas comprimidas) que servía como blanco. Suelen verse en entrenamientos de tiradores a caballo (mounted archery) y en prácticas a corta distancia.

Según diversas escuelas de arqueología tradicional, el arquero dispara a muy corta distancia (1 a 5 metros) hacia una torba. El objetivo no es la puntería fina, sino perfeccionar la suelta, mantener la alineación corporal correcta, trabajar la memoria muscular, corregir vicios técnicos sin preocuparse por la trayectoria larga, etc.

A veces se hace a alta repetición, como ejercicio de calentamiento o técnica base.

Ejercicio:

Pese a que esta prueba se trata más de un ejercicio técnico que de puntería, sería factible pensar que una correcta técnica nos llevaría a tener unos mejores resultados (además de que le añade mucha más diversión, dónde va a parar). Por eso y al tratarse de una prueba a corta distancia, cada arquero realizará tres rondas de seis flechas cada una, a un parapeto colocado a una distancia de 6 a 10 metros, donde se colocará una moneda de 1€. El objetivo es desmotar dicha moneda de un disparo, lo que otorgará al arquero 50 puntos.

Tras las tres rondas, cada arquero deberá subir su puntuación en [este enlace](#)

Prueba 2: Tiro tibetano

El tiro con arco tibetano es una práctica tradicional del Himalaya que combina técnica, enfoque mental y un profundo componente cultural. Uno de sus elementos más característicos es el uso de la diana triangular, un blanco único que diferencia este estilo de otras escuelas asiáticas como la mongola, la turca o la japonesa.

Utilizaremos una diana triangular de 80X80cm. (descargable [aquí](#)). Este objetivo, también llamado en algunas regiones *miru* o *mig-dar*, presenta varias particularidades:

- Su forma estrecha en la parte superior obliga al arquero a controlar con precisión la trayectoria parabólica del tiro.
- Simboliza elementos importantes de la cosmovisión tibetana, como la montaña, la estabilidad y ciertas tríadas espirituales.
- Tradicionalmente se fabrica en madera, cuero endurecido o barro compactado, y suele ir decorada con motivos culturales.



- Esta diana desafía al arquero no solo por su tamaño, sino por su geometría, que exige un ajuste fino en elevación y ritmo del disparo.

Ejercicio:

Cada arquero realizará tres rondas de seis flechas cada una, a una distancia de 30 metros. El resto de los arqueros puede intentar distraer al arquero que realiza el ejercicio, siempre que no toquen al mismo, ni se coloquen entre el arquero y la diana.

En caso de que el arquero consiga hacer un 10, la tradición le permite ir bailando a recoger sus flechas, mientras el resto de arqueros le aplaude/felicita por su logro.

Tras las tres rondas, cada arquero deberá subir su puntuación en [este enlace](#)

Prueba 3: círculo cántabro

Numerosas culturas a lo largo de la historia han realizado ejercicios de tiro en movimiento, adaptados a sus necesidades y estilo: tiros en recorrido, en avance, lateral, en rotación, *Step, Draw, Release*, etc. En este caso, queremos hacer honor al círculo cantabro, una estrategia de la caballería ligera astur y cántabra tan efectiva, que los propios romanos no tardaron en copiar. Consistía en un grupo de jinetes ligeros que giraban en círculo constante, mientras lanzaban proyectiles (jabalinas, flechas o venablos) sin detenerse.

Ejercicio: Se colocan dos balizas, una sobre la línea de tiro y otra a unos 4 metros de distancia. El arquero realiza un recorrido circular pasando por detrás de ambas balizas y disparando a una diana (FITA 80 cm) situada a 20 metros. Debe preparar el disparo sin detenerse en ningún momento y solo puede lanzar la flecha cuando esté sobre la línea de tiro, también sin detenerse. Se llevarán a cabo 3 rondas de 6 flechas, y cada impacto vale 1 punto, sin importar la zona de la diana en la que se acierte. El resto de arqueros controlará si el tirador se detiene; por cada detención se restará 1 punto. Tras las tres rondas, cada arquero deberá subir su puntuación en [este enlace](#)

Prueba 4: tiro parto

El tiro con arco parto fue una de las técnicas militares más distintivas y temidas de la antigüedad. Practicado por los pueblos partos de la meseta irania, combinaba una extraordinaria habilidad ecuestre con una maestría excepcional en el manejo del arco compuesto. Los jinetes partos, famosos por su velocidad y movilidad, podían disparar flechas con gran precisión incluso mientras se retiraban a toda carrera, en la célebre maniobra conocida como el “tiro parto”. Esta táctica permitía hostigar a los enemigos desde la distancia, desgastarlos y mantenerlos siempre a la defensiva. Su efectividad fue tal que se convirtió en un símbolo del arte militar parto y un referente en la historia de la guerra a caballo.



Ejercicio: En este caso, para emular la dificultad que tenían estos arqueros para disparar prácticamente en cualquier ángulo, se marcará en el suelo una cuadrícula numerada de 3X2, como se muestra a continuación:

Diana

Línea de tiro

1	2	3
4	5	6

El arquero comenzará situando los pies en las cuadrículas 2 y 5. Otro arquero será el encargado de determinar al azar —por ejemplo, lanzando un dado— en qué cuadrícula debe colocarse el pie delantero. A partir de la posición resultante, el arquero disparará una flecha hacia una diana (FITA de 80 cm.) situada a 20 metros.

Después de cada disparo, se volverá a lanzar el dado y el arquero deberá desplazar el otro pie a la nueva cuadrícula indicada para realizar el siguiente tiro (es decir, en el caso de un arquero diestro, moverá el pie izquierdo, luego el derecho, izquierdo, derecho, izquierdo y finalmente derecho). Se completarán dos rondas de seis flechas cada una.

Todas las tiradas de dado se considerarán válidas, por lo que es posible que el arquero realice dos disparos consecutivos desde la misma posición, o incluso que ambos pies deban colocarse en la misma cuadrícula.

Tras las tres rondas, cada arquero deberá subir su puntuación en [este enlace](#)

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