

LA PRUEBA DEL PAPEL

La prueba del papel es la más usada en la calibración inicial de un arco compuesto. Consiste en colocar una hoja de papel en algún dispositivo que la sujete adecuadamente.

El arquero debe colocarse inicialmente a 1 1/2 metros de distancia y tirar con su arco empleando una técnica adecuada y repetible cada vez que dispare. Al atravesar el papel, la flecha dejará una marca que permitirá descubrir errores en el vuelo inicial de la flecha.

Esta prueba sólo nos indica que hemos localizado el eje central de tiro, que el anclaje de la flecha en la cuerda está a la altura apropiada y que la vara es de la flexibilidad apropiada para nuestro arco.

Las flechas utilizadas deben estar perfectamente rectas y ser todas del mismo calibre y peso.

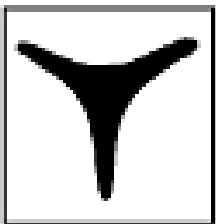
Siempre la lectura del papel se realizará relacionando el sitio de entrada de la punta y de las plumas observando el tipo de rasgadura que realicen. Si se realizan todas las recomendaciones y persiste el problema que encontramos, evalúe su técnica de tiro con algún experto, probablemente requiera correcciones y revise el emplumado de sus flechas.

Compruebe el vuelo de la flecha tirando sobre el papel a distintas distancias. Registre los cambios y datos que puedan servir para una nueva puesta a punto.

Si los defectos son combinados, siempre debe corregirse la desviación vertical primero.

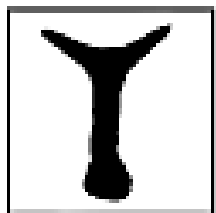
VUELO PERFECTO.

La punta y emplumado dejan un sólo orificio en el papel.



RASGADURA ALTA. Plumas sobre la punta.

Puede señalar que:



El nock está alto, baje el nock.

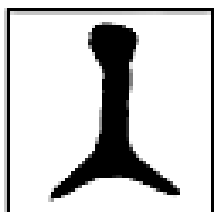
Observe si las plumas tocan en reposaflechas; las patillas son muy rígidas, disminuya la tensión del resorte de las patillas.

Las poleas pueden no estar sincronizadas, revise la sincronización.

La flecha puede ser muy flexible, utilice una flecha más rígida.

El tiller puede ser incorrecto, revíselo.

RASGADURA BAJA. Plumas bajo la punta.



Puede señalar que:

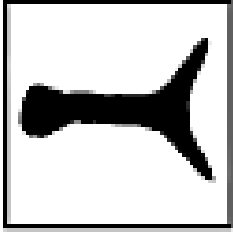
El nock está bajo, suba el nock.

Las poleas pueden no estar sincronizadas, revise la sincronización.

El tiller puede ser incorrecto, revíselo.

RASGADURA DERECHA. Plumas a la derecha de la punta.

Si tira con disparador: (El tirador zurdo debe seguir las instrucciones en revés)



Mueva el reposaflecha a la izquierda.

Si tira con dedos: Aumente la potencia del arco.

Utilice una punta más pesada.

Seleccione una más flecha más liviana.

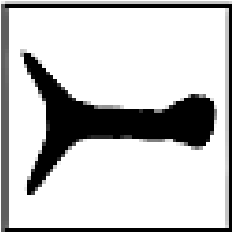
Aligere la tensión del botón de presión o utilice un resorte más blando en el reposaflechas.

Haga los ajustes con movimientos pequeños del reposaflechas hacia el cuerpo del arco.

Con cualquier tipo de suelta:

Puede haber mucha presión en el separacables, modifique la posición hasta que la distancia entre plumas y cable sea la mínima.

RASGADURA IZQUIERDA. Plumas a la izquierda de la punta.



Si tira con disparador: (El tirador zurdo debe seguir las instrucciones en revés)

Mueva el reposaflecha a la derecha.

La flecha es muy rígida, disminuya la potencia del arco o utilice una flecha más flexible.

Si tira con dedos: Reduzca la potencia del arco.

Utilice una punta más liviana.

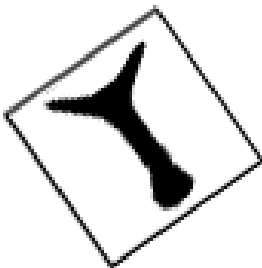
Use una flecha más rígida.

Aumente la tensión del botón de presión o utilice un resorte más duro en el reposaflechas.

Con cualquier tipo de suelta:

La flecha puede estar tocando los cables, revise y posicione el separacables.

RASGADURA MULTIDIRECCIONAL.



Puede señalar que:

Requiere varios ajustes para solucionar el problema.

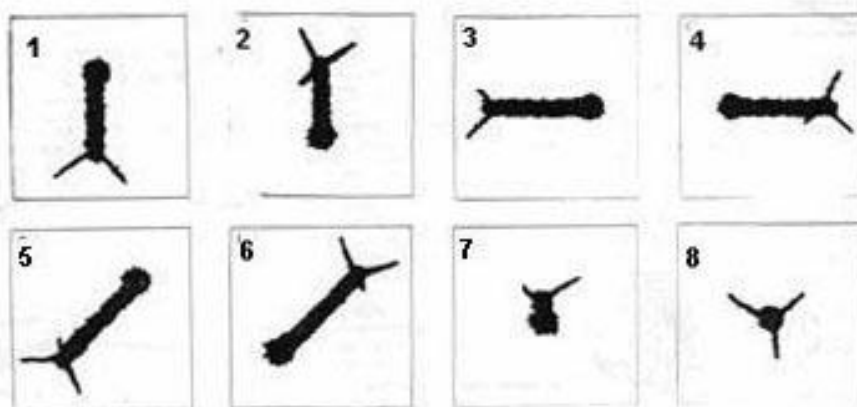
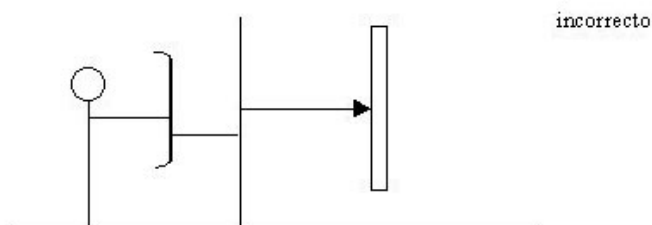
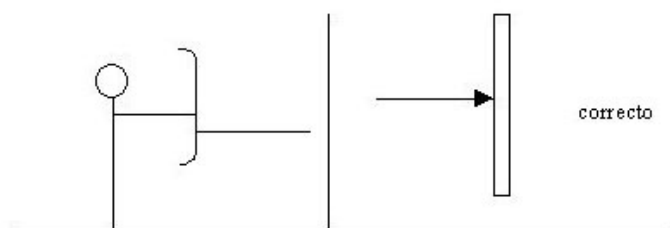
Realice primero el ajuste vertical, moviendo el nock.

Luego realice el ajuste horizontal

Las poleas pueden no estar sincronizadas, revise la sincronización.

La flecha puede ser muy flexible, utilice una flecha más rígida.

El tiller puede ser incorrecto, revíselo.



- 1- Punto de enfleche demasiado bajo. Mirar el tiller
- 2- Punto de enfleche demasiado alto. Mirar el tiller
- 3- Flecha flexible. Mirar fismelle. Revisar colocación de plumas. Dar presión a botón. Corregir reposaflechas a izquierda. Posible problema de clearance (se toca ventana)
- 4- Flecha rígida. Quitar presión a botón. Corregir reposaflechas a derecha. Posible problema de clearance (la flecha toca la ventana)
- 5- Enfleche bajo. Flecha flexible. Problemas de giro en el arco. Posible problema de clearance
- 6- Enfleche alto. Flecha rígida. Problemas de giro en el arco. Posible problema de clearance
- 7- Tirada buena.
- 8- Correcto.