

DICCIONARIO DE TÉRMINOS DE TIRO CON ARCO

A

Agarre:

Posición en la que los dedos de la mano de cuerda se colocan sobre la misma para tensar el arco.

Anclaje:

Lugar, generalmente del rostro, junto al que el arquero sitúa la mano que tracciona la cuerda, y que toma como referencia para realizar el disparo.

Apertura:

Distancia entre la cuerda y la parte interior de la empuñadura tomada con el arco tensado en posición de anclaje. Se mide en pulgadas.

Apuntar:

Acción de dirigir la flecha hacia el blanco sirviéndose de la mira, la flecha u otra referencia antes del momento de la suelta.

Astil:

Véase Tubo.

B

Barril:

Forma abombada que tienen algunos tubos como los ACE o X10 de la casa Eanston, en forma de barril.

Botón de presión:

Consiste en un mecanismo cilíndrico que se coloca en el cuerpo del arco junto con el reposaflechas y que tiene en su interior un resorte que empuja un vástago con mayor o menor presión que termina en una punta reforzada con material plástico o Teflón sobre el que apoya el tubo de la flecha. Su finalidad es la de compensar la torsión que actúa sobre la flecha al ser lanzada para conseguir un vuelo más estable.

C

Cables:

Cables o cuerdas que unen las poleas entre sí o al cuerpo del arco para conseguir la reducción de esfuerzo en el tensado.

Calibre:

Número que indica la proporción existente entre el grosor total de un tubo y el de su pared, es determinante para obtener un Spine determinado.

Carcaj:

Pieza, generalmente adaptada a la cintura o espalda, en la que el arquero coloca las flechas.

Clearance:

Limpieza con la que la flecha abandona la ventana del arco al ser soltada sin tocar ni el reposaflechas ni el cuerpo del mismo.

Clicker:

Elemento característico del arco recurvado consistente en una varilla metálica que se coloca en el interior de la ventana del arco y por encima de la flecha. Al tensar el arco y rebasar la punta de la flecha la lámina, ésta cae contra el cuerpo del arco haciendo un “clic” que indica al arquero el momento de soltar. Su finalidad es la de ser una ayuda para controlar que cada flecha se lanza al llegar a una apertura determinada.

Compuesto:

También conocido como arco de poleas. Consta de un cuerpo donde se alojan el reposaflechas, la mira y los estabilizadores. Las palas tienen en sus extremos una o dos poleas que actúan sobre el esfuerzo de tensado.

Cuerpo:

Parte rígida del arco donde se alojan las palas.

Culatín:

También se le conoce como Nock. Se sitúa en el extremo del astil detrás de las plumas y hace a ésta adaptable para su sujeción en la cuerda del arco.

D**Dacrón:**

Material sintético de bastante elasticidad (un 12%) para la fabricación de cuerdas.

Dactilera:

Protector para los dedos de la mano de cuerda evitando que el roce de la cuerda al ser soltada los dañe.

Deltoides:

Músculo del hombro de forma triangular que va desde la clavícula al omoplato y cubre la articulación de éste con el húmero.

Dinema:

De composición similar al fastflight, pero con un coeficiente de elasticidad de 1% y grosor menor.

Disparador:

Mecanismo del que se vale el arquero de arco compuesto para tensar la cuerda. Puede estar provisto de un botón a forma de gatillo que suelta la cuerda al ser accionado. Los hay de varios tipos: de muñeca, de dedos, de giro ...

Doinker:

Pieza para instalar entre el estabilizador central y el cuerpo del arco, entre los pesos de los estabilizadores y los mismos o delante de los estabilizadores cortos para eliminar las máximas vibraciones. Mejora el comportamiento de los estabilizadores cortos.

Dragonera:

Elemento que se utiliza para evitar que el arco caiga al suelo al emplear técnicas de tiro en las que no se sujeta el mismo. Hay dragoneras de dedos y de muñeca.

E

Empuñadura:

Parte del cuerpo del arco donde se sitúa el agarre del mismo.

Encocar:

Acción de colocar el encoque.

Encoque:

Punto de la cuerda donde se aloja el culatín de la flecha.

Escápula:

Hueso Omoplato. Son los dos huesos anchos y casi planos, situados a uno y otro lado de la espalda, donde se articulan los húmeros y las clavículas de ambos lados.

Estabilizador:

Se colocan en el cuerpo del arco y sirven para compensar las masas del mismo para que al disparar éste se mueva o reaccione de forma correcta, además, absorben las vibraciones generadas en el disparo.

Estanqueo:

Se percibe al tensar sobre todo arcos de gran potencia, que llegados a un punto de máxima apertura, pierden su capacidad de flexión.

F

Fast Flite:

Material de fabricación de cuerdas de grosor menor al dacron y con un coeficiente de elasticidad del 2%

Fistmeler:

Distancia existente entre la cuerda y la parte interior de la empuñadura medida con el arco sin tensar y en dirección perpendicular a la cuerda.

FITA:

Fédération Internationale de Tir à l'Arc (Federación Internacional de Tiro con Arco)

Foam:

Material sintético con el que se confeccionan algunos tipos de esterones.

FOC:

Del inglés Forward Of Center. Relación entre el centro de gravedad de la flecha y su

longitud. La fórmula para calcularlo es:

$FOC = [(B - 1/2F)/F] \times 100$ Donde:

B= Punto de balance de la flecha (distancia desde la ranura del culatín hasta el centro de gravedad de la flecha).

F= Longitud de la flecha (distancia desde la ranura del culatín hasta el final del tubo de la flecha sin contar la punta).

Formula 8125:

Mezcla de fibras de dinema que consiguen un coeficiente de estiramiento casi nulo.

Fundición:

Proceso de fabricación de arcos que consiste en una aleación de magnesio con otros materiales que se funde y se aplica a un molde con la forma del arco y se deja enfriar por diferentes procedimientos.

G

Grain:

Medida anglosajona que equivale a 0,064798 grs. Es una medida antigua que identificaban con un grano de trigo. Actualmente sólo se emplea en balística.

I

Insert o inserto:

Pieza de aluminio que permite adaptar una punta o culatín al tubo de la flecha.

K

Kevlar:

Material de gran resistencia que se usaba para hacer cuerdas, con un coeficiente de estiramiento cercano a cero que dejó de usarse por su poca resistencia al estiramiento ya que partían todas las cuerdas a la altura del encoque

Kisser:

Pieza de plástico de pequeño tamaño situada en la cuerda y que permite, al estirar, que se sitúe a la altura de los labios ofreciendo otro punto de referencia al arquero.

L

let – off:

Tanto por cierto de reducción que ejerce una polea al tensar un arco compuesto una vez se ha alcanzado el valle.

Libras:

Medida anglosajona equivale a 453,6 grs. (0,45 Kgr =~)

Limb savers:

También conocidos como "champiñones o setas", son unos elementos que se incorporan

en las palas para absorber las vibraciones de las mismas al soltar la flecha.

Long-Bow:

Arco largo Inglés, de una pieza, muy utilizado en la Edad Media.

Longitud de la flecha:

Medida que va desde la ranura del culatín hasta el punto en el que acaba el tubo (sin punta), suele medirse en pulgadas.

Loop:

Trozo de cordel que se sitúa en forma de “U” de manera que se atan sus dos cabos a la cuerda del arco de manera que queden un cabo por encima y otro por debajo del culatín y se coge por este cordel con el disparador para tensar el arco. Sólo se usa en arcos compuestos.

M

Mecanizado:

Cuerpo de arco fabricado de una pieza de aluminio de aviación por ordenador mediante un proceso de fresado.

Muro:

Tope que existe en la apertura de un arco compuesto.

N

Nock Point o Nock Stop:

Pieza metálica que se coloca en la cuerda como referencia donde insertar el culatín de la flecha.

Nock stop eliminator:

Pieza de goma cilíndrica, a modo de arandela de aproximadamente 5 mm de grosor, que se coloca en la cuerda del arco compuesto para evitar que el disparador pince la flecha al tensar.

Nodos:

Son los dos puntos por los que flexa una flecha al ser lanzada.

O

Overdraw:

Adaptador para el alojamiento de la flecha que permite utilizar una flecha más corta de lo normal.

P

Palas:

Laminas superior e inferior del arco que flexa para acumular potencia en el lanzamiento de la flecha

Peep:

Componente que se utiliza en el arco compuesto como ayuda para apuntar. Está colocado en el interior de la cuerda, a la altura del ojo al ser tensada y dispone de un agujero para mirar por él y poder alinear mejor la cuerda con el punto de mira. Los agujeros pueden ser de distintos diámetros e incluso venir provistos de lente.

Pin

Es un insert o inserto especial colocado en el tubo de la flecha para alojar en él unos culatines huecos.

Plataforma:

Base de la ventana del arco, que corta a ésta verticalmente y en la que se puede apoyar la flecha en algunos tipos de arco.

Pluma "de gallo" o Timonera:

Facilita la correcta inserción del culatín en la cuerda y la adecuada disposición de las plumas para evitar el roce con el resposaflechas. Es frecuente que sea de distinto color a las otras dos plumas de la flecha, pero no es necesario.

Plumas naturales:

Suelen estar extraídas de las alas del pavo y posteriormente impermeabilizadas y teñidas de color.

Plumas rígidas:

Son de material plástico y de perfil recto, las hay disponibles en muchos colores.

Plumas sping-win:

Pluma de papel milar con disposición curvada para conseguir una rotación mejor en el momento del tiro.

Plumas:

Son los estabilizadores de la flecha. Pueden estar fabricadas en distintos materiales. El emplumado normal de las flechas es con tres plumas.

Poleas:

Mecanismos que actúan sobre el esfuerzo de tensado de un arco compuesto reduciendo éste al llegar al valle.

Pulgada:

Medida anglosajona equivale a 2,54 cms.

Punta:

Parte de metal de la flecha, que facilita a ésta su penetración en la diana.

Puntas Breack-off:

Son puntas preparadas para variar su peso cortando partes de la misma.

Punto de enfleche:

Vease encoque.

R

Recurvado:

También conocido como arco olímpico. Consta de un cuerpo sobre el que se alojan el reposaflechas, la mira, el botón de presión, el clicker y los estabilizadores y de dos palas con perfil recurvado que se ajustan al cuerpo por medio de un cajetín.

Reposaflechas:

Elemento sobre el que se coloca la flecha en el cuerpo del arco para ser lanzada.

S

Scope:

Es la pieza metálica o plástica destinada a alojar la lente de la mira.

Separacables:

Barra metálica que se adosa al cuerpo del arco compuesto para apartar los cables y permitir la salida de la flecha limpiamente.

Serving:

Forrado adicional que se pone en la cuerda para evitar que se dañe al introducir el culatín o al golpear el brazo o protector de brazo al dispara la flecha.

Spine:

Se refiere a la rigidez del tubo de la flecha y es proporcional al material, grosor del tubo y su longitud.

Suelta:

Acción de soltar la cuerda al realizar el disparo.

T

Tiller:

Diferencia entre la distancia entre la pala superior y la cuerda tomada de forma perpendicular a la cuerda y a la altura del cajetín y la misma medida tomada de la pala inferior. El tiller puede ser positivo, negativo o cero.

Tip:

Final modelado de la pala donde se aloja la cuerda.

Tubo:

También llamado Astil. Parte rígida de la flecha que va desde el culatín hasta la punta. Pueden ser de madera, de carbono, de aluminio o de aluminio-carbono y se fabrican en distintos calibres para adaptarlos a las condiciones de cada arco y arquero.

U

Ultracam:

Material para hacer cuerdas únicamente de arco compuesto consiguiendo resultados de velocidad muy altos.

V

Valle:

Recorrido de la polea desde que el let-off entra en acción hasta que se llega al muro.

Ventana:

En el cuerpo del arco, es la zona más abierta de su perfil donde se coloca la flecha.

Ventilado:

Es el sistema que se aplica a algunos arcos que consiste en realizarle agujeros para aligerar su masa.