

Glosario

Algunas palabras de este glosario no se encuentran en el texto de este Manual. Pero por otro lado, algunas palabras que se encuentran en el manual no están reflejadas en este glosario, aunque deberían estarlo. La FITA está abierta a cualquier sugerencia de ampliación de este glosario para una mejor formación de los nuevos técnicos y monitores. Les mantendremos informados de los términos cambiados, añadidos o eliminados.

Gracias anticipadas por su colaboración.

(NT: En este glosario hemos mantenido entre paréntesis el término en Inglés ya que en determinados países de habla hispana se usa preferentemente la terminología Inglesa)



Acortador (*Over draw*): Dispositivo provisto de un reposaflechas que sobresale hacia atrás de la parte trasera del arco y sirve para utilizar flechas más cortas de lo necesario. Habitualmente usado en los arcos de poleas para dar mas velocidad a la flecha. (*Sipur*) También usado en tiros de larga distancia.

Agarre a lo largo de la cuerda o “caminando en la cuerda” (*String walking*): Estilo de tiro instintivo en el que el arquero mueve la posición de los dedos a lo largo de la cuerda para ajustar el desplazamiento vertical del culatín de la flecha. Cuando se utiliza este método de apuntar, no se permite el uso de visor.

Agarre o Tiro “de pulgar” (*Draw Thumb*): Uso del dedo pulgar, únicamente, para tensar el arco, colocado por debajo del culatín de la flecha. El dedo pulgar se coloca alrededor de la cuerda, agarrando su punta con el dedo índice de la misma mano. Con esta forma de tiro, la flecha debe quedar al mismo lado del arco que la mano con la que se tensa la cuerda.

Agarre y tiro Flamenco (*Draw Flemish*): Uso exclusivo de los dedos índice y corazón para tensar arco. El dedo índice se coloca por encima del culatín de la flecha y el dedo medio por debajo.

Agarre y tiro Mediterráneo (*Draw Mediterranean*): Uso de los dedos índice, corazón y anular para tensar el arco. El dedo índice se coloca por encima del culatín de la flecha y los otros dos dedos por debajo.

Agrupación (*Group*): Distribución de las flechas de una tanda de un arquero en la diana.

Ajuste de la deriva (*Windage*): Corrección horizontal del punto de mira de un visor ajustable con el fin de compensar la deriva del vuelo de la flecha debida al viento.

Ajuste del arco (*Tuning*): Ajuste realizado en cualquier parte del arco, sus accesorios o la flecha con el fin de conseguir el mejor vuelo posible de ésta y/o las mejores agrupaciones posibles.

Alineación de la cuerda (*String alignment*): Posición relativa de la cuerda y el punto de mira (o ventana del arco) en apertura completa.

Alineación del cuerpo (*Body alignment*): Postura relativa de las piernas, caderas, tronco y hombros del arquero dentro de un mismo plano.

Amarillo (*Gold*): Primer color de la zona puntuable de la diana (centro de la diana). Incluye los anillos del 9, 10 y el superdiez o “X”.

Anillo de enflechamiento (*Nock locator*): Anillo colocado en la cuerda del arco que sirve de tope al culatín de la flecha.

Anillos de identificación (*Cresting*): Anillos pintados en el tubo de la flecha delante de las plumas, como decoración o identificación.

Anillo de pulgar (*Thumb ring*): Anillo que se pone en el dedo pulgar, con un reborde para fijar la cuerda durante la apertura. Normalmente usado en los países de Extremo Oriente en el tiro con arco tradicional.

Apertura completa (*Full draw*): Posición del arquero en la que la cuerda, cuando se tensa, llega al punto de anclaje (o referencia facial), justo antes de la suelta.

Apertura o Tensado (*Draw*): Acto de tirar hacia atrás de la cuerda del arco para tensarlo y, por tanto, almacenar energía en él.

Apertura real (*Actual Draw Length*): Longitud de la flecha que necesita un arquero. En la posición técnicamente correcta de apertura total del arquero, se mide desde el interior del surco del culatín al borde exterior de la ventana del arco.

Apuntado (*Holding*): Mantener el arco estable, en apertura completa, para afinar la puntería.

Arquero (*Archer*): Persona que tira flechas con arco.

Arco (*Bow*): Objeto arqueado con una cuerda enganchada en cada uno de sus extremos que permite tensarlo y mantenerlo arqueado con el objetivo de lanzar una flecha a una distancia determinada.

Arco compuesto (*Composite bow*): Arco fabricado de diversos materiales o que se puede desmontar en diversas partes.

Arco desmontable (*Take down bow*): Arco que consta en piezas separadas de un cuerpo y unas palas y que deben encajarse entre sí para completar un arco.

Arco desnudo (*Bare-bow*): Una de las divisiones de tiro con arco, en la que el arco tiene una sola cuerda, se sostiene con una mano y se abre tirando de la cuerda con la otra. No se permite el uso de marcas o estabilizadores que sobresalgan del arco.

Arco de iniciación (*Practice bow*): Arco básico y de escasa potencia, usado habitualmente para enseñar a los principiantes.

Arco de poleas (*Compound bow*): Arco que tiene la cuerda fijada a unas poleas, o ruedas, excéntricas con el fin de incrementar la energía cinética del disparo con un menor esfuerzo para mantenerlo tensado en su apertura máxima.

Arco diestro (*Right hand bow*): Arco con la ventana recortada en el lado izquierdo del cuerpo cuando se mira desde la cuerda y usado por arqueros diestros.

Arco estándar (*FITA standard bow*): Modalidad de tiro que se realiza con un arco básico de una sola pieza o desmontable, cuyas palas son de madera o de fibra de vidrio. Puede llevar un visor simple y un reposaflechas no ajustable. La dactilera o protector de dedos no puede tener ningún tipo de refuerzo o plataforma de localización del anclaje. El arco completo con todos los accesorios y sin cuerda, debe poder pasar a través de un agujero de 12,2 cm de diámetro.

Arco en bruto (*Stave*): Trozo de madera en bruto con la que se fabrica un arco.

Arco zurdo (*Left hand bow*): Arco con la ventana recortada en su lado derecho del cuerpo cuando se mira desde la cuerda. Utilizado por los arqueros zurdos.

Arco laminado (*Laminate*): Arco hecho de material en láminas. Consiste en la yuxtaposición de varias capas de madera o material similar.

Arco látigo (*Whip-ended*): Descripción de un arco cuyas palas tiene sus extremos demasiado débiles.

Arco montado (*Braced*): Arco que tiene colocada la cuerda y está listo para disparar flechas.

Arco reflex (*Reflexed*): Cuerpo de arco construido con una ligera curva hacia dentro en la parte más alejada del arquero, o palas que se curvan hacia la parte externa del arco.

Arco sobre-encordado (*Over braced*): Arco montado con un fístmole mayor que el recomendada por el fabricante, o bien arco montado con una cuerda demasiado corta para sus características.

Arquero con arco infradimensionado (*Under-bowed*): Arquero que tira con un arco demasiado débil para sus posibilidades o que no ejecuta la técnica con la dedicación debida.

Arquero con arco sobredimensionado (*Over bowed*): Arquero que utiliza un arco demasiado fuerte para su condición física.

Arquero diestro (*Right hand archer*): Arquero que empuña el arco con la mano derecha y tensa la cuerda con la izquierda.

Arco infra-encordado (*Under-strung*): Arco montado con un fístmole menor que el recomendada por el fabricante, o bien arco montado con una cuerda demasiado larga para sus características.

Arquero “mirón” o “curioso” (*Peaking*): Defecto de la técnica del arquero que consiste en mover la cabeza, en el momento de la suelta, con el fin de observar el vuelo de la flecha y/o su impacto en la diana.

Arquero zurdo (*Left hand archer*): Arquero que empuña el arco con la mano derecha y tensa la cuerda con la izquierda.

Astil desnudo o “flecha desnuda” (*Bare shaft*): Flecha o tubo de flecha sin las plumas.

Astil o “tubo de flecha” (*Shaft*): Cuerpo de la flecha o la flecha sin plumas.

Azul (*Blue*): El tercer color de la zona puntuable de la diana. Incluye los anillos de 5 y 6 puntos.



Ballesta (*Crossbow o Arbalest*): Arco montado sobre una culata y que se dispara como un rifle.

Ballestero (*Arbalist*): Persona que tira con ballesta.

Bajar el arco (*Let down*): Retornar a la posición de preapertura, sin soltar la cuerda, desde cualquier posición durante la apertura.

Bastidor para cuerdas (*String jig*): Artilugio utilizado para fabricar las cuerdas de los arcos.

Blanco (*White*): El quinto color de la zona de puntuación de una diana. Incluye los anillos que puntúan 1 y 2 puntos.

Bloque del visor (*Sight block*): Parte móvil del visor del arco que contiene el punto de mira.

Bloqueo del arquero (*Freeze*): Defecto en la técnica del arquero, que aparece cuando éste se encuentra apuntando a un sitio diferente del centro de la diana, consistente en sentirse incapaz de realizar el movimiento correspondiente para centrar el visor en el amarillo. También se da este nombre al defecto consistente en la incapacidad del arquero para soltar una flecha.

Bordes o “faldillas” de la diana (*Petticoat*): Parte externa de la diana, fuera de la zona de puntuación, que permite la colocación de los clavos para fijar el papel de diana al parapeto.

Botón de boca-nariz (*Kisser button*): Disco pequeño, o similar, que se monta en la cuerda del arco y que sirve como referencia en la apertura total, cuando toca la boca, la nariz o cualquier otra referencia facial del arquero.

Botón de presión o “Botón Berger” (*pressure button*): Dispositivo ajustable que se coloca en el arco, sobresale justo por encima del reposaflechas, y que sirve de ayuda, mediante ajustes, para conseguir un correcto vuelo de la flecha.

Bracera o “protector de brazo” (*Bracer*): Pieza para proteger el brazo de arco de los posibles golpes de la cuerda, generalmente hecha de cuero o plástico y que se coloca en la parte interior del antebrazo de arco.

Brazo de arco (*Bow arm*): El brazo del arquero con el que sostiene el arco durante la acción del disparo.



Calibre de la flecha (*Shaft size*): Código de identificación del astil dado en función de la rigidez, del tamaño y de las propiedades de la flecha y que permite una fácil selección de la misma.

Capacidad de propulsión (*Cast*): Capacidad del arco para propulsar una flecha y el grado de eficiencia con la que se realiza esta acción.

Capitán de campo (*field captain*): Persona que controla el tiro, en parte o en la totalidad de la línea de tiro, y que depende del juez.

Capitán de diana (*Target Captain*): Persona designada en cada diana, encargada de puntuar o registrar el valor de las flechas.

Carcaj (*Quiver*): Contenedor para las flechas que puede estar colgado del arquero o ser colocado en el suelo. También puede montarse en el arco, en particular en la caza con arco.

Carcaj de suelo (*Ground quiver*): Contenedor de las flechas que se clava o se coloca en el suelo; también puede servir para apoyar el arco.

Cera (*Wax*): Cera de abeja, habitualmente usada para encerar la cuerda del arco a fin de evitar que adquiera demasiada suciedad por el uso y conseguir que las fibras de la cuerda se mantengan unidas. También evita que la cuerda tome humedad y por ello cambie su peso.

Centro de la diana (*Bull's-eye*): El área de la diana correspondiente a la puntuación más alta, y con una cruz en el mismo medio.

Centro de puntería (*Point of aim*): Lugar u objeto sobre el que el arquero centra su puntería, colocando la punta de la flecha o la mira sobre la línea imaginaria que une ésta con su ojo. Este punto puede estar por encima o por debajo del centro de la diana dependiendo de la distancia de tiro y la capacidad de propulsión del arco.

Clíquer (*Clicker = draw length check*): Dispositivo metálico colocado en el arco y que proporciona una señal auditiva indicativa de que la apertura ha llegado al nivel deseado.

Coleteo o Coleo “de delfín” (*Porpoising*): Movimiento de arriba y abajo del extremo posterior de la flecha durante su vuelo. Habitualmente debido a una deficiente posición del punto de enflechamiento.

Coleteo o Coleo “de pez” (*Fishtailing*): Movimiento horizontal, a un lado y otro, de la trasera de la flecha durante su vuelo hacia la diana.

Constructor o fabricante de arcos (*Bowyer*): Persona que fabrica y/o repara los arcos.

Cruz o “Mosca” (*Pin-hole*): Centro exacto de la zona amarilla de puntuación de las dianas usadas en competición.

Cuerda (*String*): Suma de hilos que unen ambas palas del arco y que sirven para tensar un arco. Normalmente fabricada de materiales sintéticos.

Cuerpo del arco (*Handle or Riser*): Parte central del arco en donde se fijan o se inician las palas.

Cuerpo de arco Deflex (*Deflexed riser*): Cuerpo de arco construido con una ligera curva hacia fuera en la parte más alejada del arquero, para darle más estabilidad.

Culata (*Stock*): Parte principal de una ballesta en la que se aloja el mecanismo de disparo y en la que se encaja el arco.

Culatín (*Nock*): Dispositivo que se fija en el extremo trasero de la flecha, provisto de una acanaladura y que permite encajarse en la cuerda del arco. En inglés este término sirve también para designar las muescas de

las puntas de las palas, donde se enganchan las gazas de la cuerda.

Culebreo (*Minnowing*): Movimientos similares a los del coleteo de un pez, pero de amplitud menor y más rápidos de la flecha durante el vuelo o trayectoria a la diana (visto desde atrás en su vuelo)

Curva de tensado (*Draw-force curve*): Curva dibujada en un gráfico de dos dimensiones, en el que la fuerza necesaria para conseguir una apertura (tomada sobre un eje, normalmente el vertical) se representa en función de ésta (longitud de apertura tomada en el otro eje perpendicular al primero, normalmente el horizontal).



Dactilera o “protector de dedos” (*Tab or Fingertap*): Pieza de piel o material resistente y flexible para situar en la mano de arco. Usada para proteger los dedos y proporcionar una salida suave de la cuerda en la acción de la suelta.

Dedos de cuerda (*String fingers*): Dedos con los que se agarra la cuerda para tensar y disparar un arco.

Deriva (*Drift*): Movimiento causado por una leve brisa, consistente en el ligero desvío a derecha o izquierda de la trayectoria de la flecha en su trayectoria a la diana.

Desmultiplicación (*Let-off*): Reducción de la potencia pico de un arco de poleas respecto de la potencia necesaria para mantenerlo en apertura completa.

Dinamómetro (*Bow scale*): Dispositivo para medir la fuerza necesaria a una apertura concreta de un arco.

Director de tiro (*Director of shooting*): Juez responsable máximo de una competición durante el desarrollo de ésta. Es el responsable de la mesa de control de tiempo del tiro.

Disparador (*Release aid*): Dispositivo mecánico para la mano que se coloca rodeando la cuerda del arco. Usado para tensar y soltar la cuerda, minimizando la trayectoria ondulada de ésta después de la suelta.

Distancia de tiro (*Range*): La distancia entre el arquero y la diana.

Dragona de arco (*Bow sling or Sling*): Correa atada al arco a través de la cual el arquero pasa la mano de arco con el fin de evitar la caída de éste después de la suelta.

Dragona de dedos (*Finger sling*): Pieza de cuero, plástico o tela con un lazo en cada uno de sus extremos por los que el arquero introduce los dedos pulgar e índice y hace la misma función que la dragona de arco.

Dragona de muñeca (*Wrist sling*): Correa atada al arco o a la muñeca a través de la cual el arquero pasa la mano de arco con el fin de evitar la caída de éste después de la suelta.



Eficacia del arco (*Bow efficiency*): Razón entre la energía cinética de la flecha al salir del arco y la almacenada por éste durante la apertura, justo antes del disparo.

Emplumadora (*Fletching jig*): Artilugio para colocar y pegar las plumas en una flecha de forma regular y firme.

Empuñado bajo del arco (*Heeling the bow*): Término usado cuando el arquero, en la situación de apertura completa, ejerce la mayor parte de la presión en la parte baja de la empuñadura del arco (con la parte inferior de la palma de la mano).

Encogimiento (*Flinch*): Movimiento del arco o del brazo de cuerda justo antes de la suelta, normalmente causado por la anticipación del paso del clicher o el temor a herirse el brazo de arco.

Enderezador de flechas (*Arrow straightener*): Dispositivo mecánico usado para detectar y eliminar las torceduras en el tubo de las flechas de aluminio.

Equipamiento del arquero (*Tackle*): Equipo necesario para la práctica del tiro con arco.

Estabilizador largo (*Stabiliser*): Conjunto de barra y

peso montado en la parte frontal del cuerpo del arco para eliminar el giro de éste alrededor de su eje en el momento de producirse la suelta (NT: este giro se produce en el plano de tiro).

Estilo libre (*Freestyle*): Modalidad de tiro en la que el arco, con una única cuerda, se empuña con una mano, mientras se tensa la cuerda y se suelta con los dedos de la otra mano de cualquier estilo.

Estrella FITA (*FITA Star*): Competición especial de tiro con arco, reglamentada por la FITA, en la que un arquero puede obtener una recompensa llamada "Estrella FITA", cuando consigue, por vez primera, una puntuación total con arreglo al siguiente baremo: 1000 puntos : estrella; 1100 puntos: estrella sobre fondo blanco; 1200 puntos: estrella sobre fondo azul; 1300 puntos: estrella sobre fondo rojo; 1350 puntos: estrella sobre fondo oro; 1400 puntos: estrella sobre fondo púrpura.

Extensión del visor (*Sight extension*): Barra que permite alejar del arco el bloque del visor acercándolo a la diana.

Extremo de la pala (*Tip*): Extremo de la parte final de las palas de un arco, habitualmente más estrecha que cualquier otra parte la pala.



Faldillas o "bordes del papel de diana" (*Skirt*): Parte externa del papel de diana, fuera de la zona de puntuación, y que permite la colocación de los clavos o pinchos para clavarla en el parapeto.

Fiebre del amarillo (*Target panic*): Incapacidad del arquero para mantener fija o estable la puntería sobre el centro de la diana (amarillo) antes de soltar. Incluso teniendo problemas para soltar la flecha.

Finalización del tiro (*Follow Through*): Movimiento hacia atrás en continuación del movimiento de tensado del arco y que realiza la mano de cuerda después de ejecutar la suelta.

Fisura (*Shake*): Rotura a lo largo de una veta de la madera o fibra del material laminado con el que está fabricado el arco.

Fistmele (*String height or Bracing height*): Distancia entre la cuerda y el punto de presión en la empuñadura (o la zona indicada por el fabricante) cuando el arco está encordado.

FITA (*FITA*): Federación Internacional de Tiro con Arco. Organismo internacional que reglamenta el tiro con arco internacionalmente.

Flecha (*Arrow*): Proyecto disparado con un arco.

Flecha colgante (*Hanger*): Flecha que no penetra en el parapeto y que se queda clavada, pero colgando de la diana.

Flecha en forma de “barril” (*Barrelled arrow*): Flecha que tiene una sección transversal en la parte central del astil mayor que en sus extremos.

Flecha estándar FITA (*FITA standard arrow*): Flecha que se ajusta a las especificaciones de la aleación XX75 o equivalentes.

Flechas de prueba (*Sighters arrows*): Flechas que puede disparar el arquero antes del comienzo de una competición, con el fin de probar el equipo y tomar la medida de la mira.

Flecha en forma de Huso (*Bobtail arrow*): Flecha cuyo astil tiene una sección transversal mayor en la parte frontal que en la parte trasera.

Flecha mazo o “punta gruesa” (*Blunt*): Punta especial - Flecha con la punta muy gruesa, como la usada en el “Tiro al papagayo” y en la caza menor.

Flecha pasante (*Pass through*): Flecha que impacta en la diana y atraviesa completamente el parapeto.

Flecha punzante (*Bodkin*): Flecha especial usada en la antigüedad para poder atravesar las armaduras.

Flecha centrada o “Centrado del arco” (*Centre Shot*): Posición muy centrada que se consigue regulando una flecha situada en la cuerda de un arco respecto de las palas.

Flexibilidad del tubo de flecha (*Spine*): Medida de la flexión del tubo de una flecha, determinada por la separación del centro del astil de la horizontal cuando se le cuelga, en ese punto, un peso estipulado, mientras está apoyada por sus extremos.

Forrado central (*Centre serving*): Forro del área central de la cuerda del arco y que protege a la misma de los posibles golpes o roces contra la ropa del arquero y/o el protector de brazo.

Forrador (*Serving tool*): Artificio para bobinar el hilo de forrado alrededor de la cuerda del arco.

Forro (*Serving*): Hilo bobinado alrededor de la cuerda del arco, en su parte central o en las gazas, que sirve para proteger la cuerda de los daños ocasionados por el uso.

Frontal del arco (*Back of bow*): Parte del arco más alejada del arquero.

Fuerza de apertura del arco (*Draw weight*): Fuerza requerida para tensar el arco, hasta una apertura dada, medida en libras.



Gaza (*Loop or String Loop*): Lazo forrado o hecho en forma de cordel en los extremos de la cuerda, para permitir el enganche de ésta en las muescas existentes en las puntas de las palas cuando se monta el arco.

Gazas “Flamencas” (*Flemish twist*): Método para fabricar las gazas de la cuerda del arco, consistente en retorcer el material de forma parecida a la utilizada para hacer cordeles -trenzado. Ello elimina la necesidad de forrar las gazas.

Grano (*Grain*): Unidad pequeña de peso, usada para evaluar el peso de la punta de la flecha, los insertos y cualquier elemento de la flecha. Una onza consta de 437 granos. Un grano equivale a 0,065 gramos.

Guiñada (*Yaw*): Movimiento errático del vuelo de la flecha.

Guante de arquero (*Shooting glove*): Guante parcial que cubre sólo tres dedos de la mano de cuerda, para protegerlos y asegurar una suelta suave de la cuerda. Uso a modo de la dactilera.

Infra-apertura (*Under-draw*): Apertura realizada por un arquero inferior a la correspondiente a sus posibilidades.

Juez (*Judge*): Persona con la responsabilidad de aplicar adecuadamente las normas de tiro durante una competición.

Kyudo (*Kyudo*): Arte tradicional japonés dentro del Zen practicando el tiro con arco.

Lanzadera (*Launcher*): Reposaflechas en el que la flecha descansa sobre la punta de una lamina, colocada justo debajo de la flecha y alineada con ella. Puede ser flexible, al estar provisto de un muelle, o de inercia. Usado en el arco de poleas con uso del disparador.

Línea de espectadores (*Spectator line*): Línea claramente marcada para los espectadores en una competición y que estos no deben sobrepasar.

Línea de espera (*Waiting line*): Línea paralela a la línea de tiro, detrás de la cual los arqueros deben per-

manecer hasta que se da la señal para poderse colocar en la línea de tiro.

Línea de fuerzas (*DFL = draw force line*): Línea imaginaria que une el punto de presión de la mano sobre el arco, los dedos de cuerda y el codo de cuerda.

Línea de tiro (*Shooting line*): Línea paralela a la línea de dianas, marcada en el suelo desde la que disparan los arqueros.

Línea de tiro “arqueros” (*Prep-line*): Conjunto de arqueros colocados con prioridad para levantar, tensar el arco y tirar.

Longbow (*Longbow*): Arco popular y tradicional en la Inglaterra de la Edad Media, normalmente de 6 pies, o más, de longitud, fabricado en madera de tejo o similar.

Mano de arco (*Bow hand*): La mano del arquero con la que sostiene el arco durante la acción de disparo.

Mano de cuerda (*String hand*): La mano con que se tensa la cuerda de un arco.

Marca (*Mark*): Lugar preciso en el que el arquero fija la puntería para disparar.

Marcas para los pies (*Foot markers*): Pequeños objetos que se sitúan en el suelo para marcar la colocación de cada pie en la línea de tiro. Sirven como ayuda para conseguir una posición lo más regular posible durante la tirada.

Mira en cruceta (*Cross hair*): Punto de mira formado por dos finas líneas en ángulo recto. La intersección de ambas líneas se usa como punto de mira.

Mira o “clarificador” de la cuerda (*Peep-sight*): Dispositivo de plástico o metal colocado en la cuerda del arco, provisto de un pequeño agujero a través del cual mira el arquero, permitiéndole una mejor alineación del punto de mira con la diana. También se utiliza para conseguir una mayor luminosidad y precisión cuando se usan visores con lupa.

Monitor o Entrenador (*Coach*): Tutor o profesor de actividades deportivas.

Monopieza “arco” o “flecha” (*Self*): Arco o flecha fabricados en una sola pieza de madera.

Monofilamento (*Monofilament*): Material de un solo hilo que se usa para forrar la parte central de la cuerda del arco.

Montador de arco (*Bow stringer*): Dispositivo que sirve para ayudar al arquero a montar o encordar el arco.

Muñeca baja (*Low wrist*): Posición de la mano de arco en la que ésta apoya plana sobre la empuñadura del arco y la presión, durante la apertura, se transmite directamente desde los huesos del antebrazo.

Muro de arco recurvo (*Stacking*): Incremento rápido y desproporcionado de la fuerza necesaria para tensar el arco en las últimas pulgadas de su apertura (normalmente se produce en arcos recurvos muy usados).



Negro (*Black*): El cuarto color de la zona puntuable de la diana. Incluye los anillos de 3 y 4 puntos.

Nivel (*Level*): Dispositivo colocado en el visor que sirve de ayuda al arquero para mantener el arco en posición vertical durante el tensado y disparo. Es muy común en los arcos de poleas y está prohibido en los arcos recurvos.

Nudo de longbow (*Timber hitch*): Nudo que tradicionalmente se utiliza para el segundo lazo de una cuerda construida con una única gaza, como ocurre en los longbow.



Ojo dominante (*Dominant eye*): Ojo del arquero con el que le es más fácil apuntar cuando mantiene los dos ojos abiertos.

Oscilación de la flecha (*Wobble*): Cualquier movimiento errático el vuelo de la flecha.



Palas (*Limbs*): Partes del arco que se flexan cuando se tensa la cuerda para proporcionar la fuerza de propulsión a la flecha.

Pánico a la diana (*Target panic*): Incapacidad del arquero para mantener fija o estable la puntería sobre el centro de la diana (amarillo) antes de soltar. Incluso teniendo problemas para soltar la flecha.

Paradoja del arquero (*Archer paradox*): Instantes iniciales del vuelo de la flecha en los que el tubo se flexiona para salir sin tocar o rozarse con el arco.

Papel de diana o “diana” (*Target face*): Tela, cartón o papel con zonas de puntuación dibujadas que se clava en los parapetos.

Parapeto (*Mat or Butt*): Elemento sobre el que se coloca el papel de diana y que frena la flecha para que ésta quede clavada en él, de forma que se pueda anotar su puntuación.

Parapeto de paja (*Bast or Boss*): Anillo de paja enrollada y prensada en el que se clava el papel de diana e impactan las flechas.

Peso (*Mass weight*): Masa de cualquier pieza del equipo del arquero medida con un peso. Normalmente hace referencia al arco.

Peto o “protector de pecho” (*Chest guard*): Pieza que cubre el pecho del lado del arco y que sirve para que la cuerda, en su salida, no roce con la ropa del arquero.

Pinzando (*Pinching*): Acción de presionar con los dedos el culatín de la flecha cuando el arquero se encuentra tensando o en apertura completa.

Placa (*Arrow plate*): Placa colocada en el lateral del arco para proporcionar un único punto de contacto a la flecha y conseguir que la salida de ésta sea limpia.

Pleno (*Perfect end*): Tanda en la que todas las flechas

disparadas por un arquero han clavado en la zona de mayor puntuación de la diana.

Pleno de seis (*Six gold end*): Seis flechas del mismo arquero y de la misma tanda que impactan en la zona de puntuación 10 (el centro de la diana).

Pluma (*Vane*): Pieza en forma de lámina que se coloca en la parte trasera de una flecha para dotarla de mayor estabilidad en su vuelo. Vane se aplica a la pluma de plástico o imitación de la natural.

Pluma natural (*Federn*): Pluma de animal, o imitación a las plumas de pájaro, usadas para estabilizar la flecha.

Plumas (*Fletchings*): Plumas naturales o láminas de material plástico, imitando las anteriores, que se colocan en una flecha.

Plumas “accesorias” (*Hen fletchings or Shaft fletchings*): Plumas que no son la timón o guía. También se denominan plumas del tubo.

Pluma guía o timón (*Cock fletching*): La pluma que se coloca sobre la flecha formando ángulo recto respecto de la ranura del culatín. En las flechas que se compran ya montadas en el comercio, esta pluma suele ser de diferente color que las otras.

Póquer (*Poker*): Nombre coloquial del estabilizador largo.

Polea (*Cam*): Dispositivo en forma ovalada o circular, montado en los extremos de las palas de los arcos de poleas, usado con el fin de disminuir la fuerza necesaria para mantener abierto el arco en la posición de apertura completa. (Reducción de la fuerza).

Polea excéntrica (*Eccentric pulley or wheel*): Polea en forma de rueda montada en el extremo de la pala de un arco de poleas con un eje excéntrico, usada para conseguir una disminución de la fuerza al abrir y mantener el arco en apertura completa.

Polvera (*Powder pouch*): Saquito para polvos de talco o similares, habitualmente usado para mantener secas las manos del arquero o para untar la dactilera a fin de conseguir una suelta más suave.

Posición abierta (*Open Stance*): Posición de tiro del arquero en la que la línea de sus hombros forma un cierto ángulo hacia la derecha (para arqueros diestros)

respecto de la línea de disparo, es decir, la línea que va desde la posición de tiro a la diana.

Posición cerrada (*Closed stance*): Posición de tiro del arquero en la que la línea de sus hombros es mayor a los 180 grados respecto de la línea de disparo, es decir, la línea que va desde la posición de tiro a la diana.

Posterior del arco (*Belly of bow*): La parte del arco enfrentada al arquero durante el tiro

Postura o posición de tiro (*Stance*): Alineación física del cuerpo del arquero en relación a la diana, adquirida por aquél en la preparación del tiro.

Potencia de apertura (*Draw weight*): Fuerza requerida para tensar el arco, hasta una apertura dada, medida en libras.

Potencia de pico (*Peak weight*): Fuerza máxima necesaria para tensar completamente un arco de poleas.

Potencia del arco (*Weight*): Fuerza requerida para tensar un arco hasta una apertura definida, medida en libras.

Potencia real (*Actual draw weight*): Fuerza necesaria para abrir el arco hasta su apertura real (medida en libras)

Proporción de puntería (*Unit aiming*): Proporción entre la línea de hombros del arquero y sus caderas o cintura que ha de ser mantenida por el arquero cuando eleva o gira éstas.

Protector de brazo (*Arm guard*): Pieza de material resistente que protege el brazo de arco frente a los golpes de la cuerda; normalmente fabricado en piel y colocado en la parte interior del antebrazo.

Punta (*Point or Pyle*): Vástago de metal colocado en el extremo anterior del astil de la flecha.

Punta de caza (*Broadhead*): Punta de flecha, provista de varias láminas o cuchillas muy afiladas, usada para cazar, especialmente la caza mayor.

Punta para tiro de campo (*Field point*): Punta de flecha, normalmente más pesada que la punta para tiro de precisión cuya parte más externa tiene una sección menor que la correspondiente al tubo de la flecha.

Punto de anclaje (*Anchor point*): Localización de la referencia facial del arquero, donde ha de llegar la mano de arco en apertura completa para conseguir precisión y regularidad en el tiro.

Punto de enflechamiento o “punto de encoque” (*Nocking point*): Marca en la cuerda del arco que determina el punto en el que se encaja el culatín de la flecha, antes de tensar y disparar el arco.

Punto de inflexión o “zona de inflexión” (*Fadeout*): Punto o estrecha zona donde la parte de la pala que no flexiona -y que permanece encajada en el cuerpo del arco- se une a la parte que sí flexiona.

Punto de presión (*Pressure point*): Zona de la empuñadura del arco en la que el arquero ejerce la presión con la mano de arco, en la situación de máxima apertura.

Punto de mira (*Sight pin*): Parte del visor que se superpone visualmente con el centro de la diana durante la acción de apuntar.



Rebote (*Rebound*): Vease “flecha rebotada”.

En arcos recurvados: Arco con las puntas de las palas curvadas hacia delante.

Rebote o “flecha rebotada” (*Bouncer*): Flecha que, tras impactar en la diana, vuelve hacia atrás en lugar de permanecer clavada en ella.

Recorrido (*Course*): Nombre que recibe el campo en el que se realizan las tiradas en la modalidad de Recorrido de Campo, Bosque o 3D.

Referencia facial o “Punto de anclaje” (*Reference point*): Zona de la cara, mandíbula o cuello del arquero en la que éste coloca su mano de cuerda, en apertura completa, para conseguir regularidad en los disparos.

Refuerzo (*Footing*): Sección de madera dura que se coloca en la parte frontal del astil de una flecha de madera para proporcionarle dureza y mayor durabilidad.

Regla Fistmele (*Bow square*): Dispositivo que se engancha en la cuerda y descansa en el reposaflechas y que sirve para medir la distancia fistmele o la altura del punto de enflechamiento en la cuerda.

Regleta del visor (*Sight bar*): Parte del visor del arco por la que desliza el sistema de puntería o bloque del visor.

Rehuse (*Creep*): Dejar que la mano de cuerda vaya hacia delante antes de soltar. O abandonar un tiro cuando ya se ha comenzado, sin lanzar la flecha.

Repisa del arco (*Arrow self*): Proyección horizontal en la parte inferior de la ventana del arco y que evita que la flecha se caiga del arco en ausencia de reposaflechas.

Reposaflechas (*Arrow rest*): Dispositivo del arco para ofrecer un punto de apoyo a la flecha.

Reposaflechas de inercia o de “caída” (*Drop away rest*): Reposaflechas o lanzadera que abandona inmediatamente, en el momento de realizar la suelta, la posición adquirida cuando el arco está en apertura, desapareciendo de la trayectoria de la flecha. (Usado principalmente en arcos de poleas).

Reposaflechas de muelle (*Springy rest*): Pequeño muelle con una extensión que sirve de reposaflechas y que se coloca en lugar del botón de presión.

Rojo (*Red*): Segundo color de la zona de puntuación de la diana. Incluye los anillos de puntuación de 7 y 8 puntos.



Sacar las flechas (*Pull arrows*). Acción de retirar las flechas de la diana.

Sobre-apertura (*Overdrawing*): Tensado de la cuerda a mayor distancia de la óptima en apertura completa.

Soporte o “trípode” de parapeto (*Target Stand*): Estructura prefabricada usada para colocar los parapetos a la distancia requerida.

Suelta hacia fuera (*Plucking*): Defecto de la técnica del arquero consistente en llevar la mano de cuerda hacia fuera de la cara (a la derecha en arqueros diestros) en el momento de la suelta.

Suelta o “dejada” (*Loose o Release*): Acción en relajación de la mano de cuerda para soltar ésta, abandonando los dedos y produciéndose el disparo.



Tanda (*End*): Número de flechas disparadas por un arquero antes de ir a la diana a recogerlas y/o puntuar.

Técnica básica (*Basic technique*): Técnica fundamental del tiro con arco. Habitualmente, es la técnica que se utiliza para enseñar a los que se inician en este deporte.

Tensado (*Draw*): Acción de almacenar energía en un arco tirando de su cuerda. Acción de tensar o abrir el arco.

Tiller (*Tiller*): Diferencia de distancia entre la cuerda y un punto dado de la pala superior con respecto a la simétrica en la pala inferior. La mayoría de los arcos modernos disponen de encajes ajustables para las palas, por lo que se puede modificar el Tiller.

Tirada (*Round*): Número de disparos a distancias y tamaños de diana designados previamente para obtener una puntuación total.

Tiro a dianas (2 D) (*Target archery*): Competición de tiro con arco a distancias fijas en un campo al aire libre o en sala disparando a dianas planas.

Tiro a larga distancia (*Flight archery*): Modalidad de tiro consistente en conseguir alcanzar la máxima distancia con una flecha, dependiendo del tipo y de la potencia del arco utilizado.

Tiro al papagayo (*Popinjay*): Modalidad de tiro con arco en la que la diana (pájaros de madera) se coloca en lo alto de un mástil. Los arqueros se colocan bajo

el mástil y disparan flechas hacia arriba para golpear a los pájaros que se encuentran en las perchas correspondientes. Muy popular en Bélgica.

Tiro de Campo (*Field Archery*): Modalidad de tiro con arco al aire libre practicado sobre un terreno accidentado, con dianas de diversos tamaños, colocadas a distancias variables predeterminadas. Los arqueros deben caminar de una a otra diana para realizar sus disparos.

Tiro inclinado (*Cant*): Mantener el arco algo inclinado respecto a la vertical mientras se tira.

Tiro instintivo (*Instinctive*): Modalidad de tiro con arco en la que no se utiliza método alguno para apuntar. El arquero simplemente mira a la diana y dispara la flecha de manera “instintiva”.

Tiro itinerante (*Roving*): Modalidad de tiro con arco, en campo abierto, donde el arquero, que debe disparar una flecha para que impacte lo más cerca posible de una marca, designará la siguiente marca a la que se deberá apuntar, como por ejemplo, un copete de hierba, el tocón de un árbol, una zona de tierra desnuda, etcétera.

Tiro rápido (*Snap shooting*): Modo de tirar que consiste en no hacer ninguna pausa para afinar la puntería.

Torque (*TFC= Torque Flight Compensator* = compensador del vuelo por torsión): Pieza ajustable y flexible colocada entre la barra del estabilizador y el cuerpo del arco y que sirve para absorber y/o amortiguar las vibraciones del arco.

Torsión del arco (*Torque*): Rotación del arco alrededor de su eje que se produce en el momento de soltar la cuerda.

Toxofilia (*Toxophily*): Deporte del tiro con arco.

Toxófilo (*Toxophilite*): Practicante del deporte del tiro con arco.

Toxophilus (*Toxophilus*): Título del primer libro dedicado a la enseñanza del tiro con arco, escrito en 1544 por Roger Ascham, entrenador de arqueros de la reina Isabel I de Inglaterra.

Trayectoria (*Trajectory*): Camino parabólico trazado por la flecha en su vuelo hacia la diana.

Tubo de flecha o Astil (*Shaft*): Cuerpo de la flecha o la flecha sin plumas.



Zen (*Zen*): Religión o mística japonesa expresada mediante la práctica de habilidades manuales o artes marciales tradicionales.

Última flecha (*Upshot*): Último disparo realizado por un arquero en una competición



Valle (*Valley*): Fuerza mínima necesaria para mantener en apertura completa un arco de poleas.

Vara (*Wand*): Palo de madera de 6 pies de longitud y dos pulgadas de anchura que se clava verticalmente en el suelo y sirve de marca de puntería. Antigua modalidad tradicional de tiro con arco consistente en "partir la vara".

Ventana del arco (*Bow window or Sight window*): Sección recortada en el lateral del arco para permitir que la flecha salga lo más cerca posible del plano central del arco y situada por encima de la empuñadura.

Virote (*Bolt*): Proyectoil parecido a una flecha corta disparado por las ballestas.

Visor (*Bow sight*): Dispositivo colocado en el arco para facilitar la puntería del arquero.

Visor o Mira (*Sight*): Cualquier dispositivo que montado sobre el arco permita al arquero apuntar directamente a una diana o marca.

