



## V Liga ACN de recorrido de bosque (Bases)

### Regulación

Los materiales y técnicas a emplear en cada una de las modalidades, así como las reglas generales de la competición serán las establecidas en el Reglamento de Recorrido de Bosque de la RFETA siendo las siguientes bases complementarias y particulares del régimen interno de **ArcoClubNavalmoral**.

### Participación

Puede participar cualquier persona con licencia federativa en vigor y socio de un club de tiro con arco federado.

Se establecen las siguientes cuotas por jornada:

Socios menores de 14 años: -

Socios con 14 años o más: **5 €**

No socios menores de 14 años: **10 €**

No socios con 14 años o más: **15 €**

En el caso de familias -ascendientes, descendientes y cónyuge- con 3 o 4 miembros, no pagan a partir del 3er. miembro (los de menos cuota).

### Calendario

Constará de 6 jornadas con las siguientes fechas:

1ª	2ª	3ª	4ª	5ª	6ª
24 enero	28 febrero	28 marzo	23 mayo	13 junio	27 junio

La alteración de fechas o la suspensión de alguna jornada por causas de fuerza mayor, se dará a conocer en la página web del club y en el tablón de anuncios de la Casa del Deporte, lo antes posible.

La recepción de arqueros será a las **9:00 horas**, en el campo de la **Dehesa Boyal de Navalmoral de la Mata**, para empezar el recorrido sobre las 10:00 horas.

### Recorridos

Cada jornada consistirá en un recorrido, a una sola vuelta, de 20 puestos de tiro (alguno de los cuales puede ser doble). Si se diese el caso de que una jornada sirviera, además, para algún otro torneo a doble vuelta, la puntuación válida para la Liga ACN será la conseguida en la primera vuelta.

La organización de ACN conformará las patrullas de cada jornada que constarán de 3 a 5 arqueros de igual o distinta modalidad.

Se seguirá el sistema de anotación en una (1) planilla.

En los puestos dobles, se seguirá el orden de tiro indicado en el lugar (tablillas con los números 1 y 2). En el caso de no existir indicación, se lanzará la primera flecha al blanco situado a la izquierda de la piqueta de tiro, o al más alejado, si las dianas están en línea.

### Clasificación

Dentro de cada categoría y modalidad, se establece la clasificación por puntos conseguidos en cada jornada, seguido de los plenos (18) y de las flechas falladas (0).

### Premios

Se establecen trofeos por categoría y modalidad, con las siguientes premisas:

- Para entrar en la clasificación de la liga es necesario haber competido en, al menos, el 50% de las jornadas de la liga.
- Para la clasificación final computan los puntos de **todas las jornadas menos 1** (la de menor puntuación).
- En caso de empate, se atenderá, en primer lugar, al mayor número de plenos obtenidos en las jornadas computadas y después, si persiste el empate, al menor número de flechas falladas en las mismas jornadas.
- El número de trofeos, para cada categoría y modalidad, se fijará de acuerdo con el número de arqueros clasificados (50% de participación) al final de la liga; de la siguiente forma:
  - Hasta **3**: Trofeo para 1º
  - De **4 a 6**: Trofeo para 1º y 2º
  - Más de **6**: Trofeo para 1º, 2º y 3º
  - Infantil : Siempre para 1º, 2º y 3º

### Premio especial de Metas Volantes

- Al acabar la jornada se sortearán los números de los 2 puestos que servirán de **Metas Volantes**.
- Se establecen los grupos de **Tradicional** y **Asistido** con la siguiente agrupación (ARC+ARE+ACL+ISV) y (ALI+AME+ARV-ICV) sin distinción de edad ni sexo.
- Para cada grupo se determinarán los 2 arqueros finalistas, que serán los presentes que sumen menos puntos en los 2 puestos de **Metas Volantes**. En caso de empate se atenderá al menor tanteo en el recorrido completo y/o más flechas falladas.
- El ganador se decidirá en el puesto más cercano en un encuentro 1-contra-1 a 2 flechas (cada arquero desde su piqueta)
- Los premios se entregarán seguidamente.
- Cada jornada de liga tendrá un ganador por grupo.
- Un arquero no podrá acceder a más de 1 premio de **Metas Volantes** por grupo y liga.

## PARTICULARIDADES DE LA LIGA ACN:

Consideramos la modalidad 'no oficial' de arco estándar, al que denominamos '**arco recurvo con visor**' (ARV) que competirá de forma independiente, tirando desde la piqueta roja. Según el reglamento de la RFETA entraría dentro de la modalidad **ALI**.

Además, dentro de la **categoría infantil** (menores de 14 años) diferenciamos entre '**sin visor**' (ISV), para arcos sin sistema de puntería y '**con visor**' (ICV), para los arcos que sí lo lleven; ambos tirarán desde la piqueta blanca.

**RECOMENDAMOS** a los arqueros senior noveles (1er. año de licencia) que tiren desde la piqueta blanca hasta que cojan confianza. En caso de hacerlo, las puntuaciones obtenidas no computarán para la clasificación de la liga.

## ArcoClubNavalmoral, 2010

Teléfonos de contacto:  
636.260.688 (Ricardo)  
627.190.279 (Paco)

web: [www.arcoclubnavalmoral.com](http://www.arcoclubnavalmoral.com)

correo: [arcoclub@arcoclubnavalmoral.com](mailto:arcoclub@arcoclubnavalmoral.com)

## V Liga ACN de recorrido de bosque (Recordatorio de algunas normas básicas)

Lleva contigo tu licencia federativa, sin ella no debes tirar.

No uses prendas de camuflaje. Es muy aconsejable usar ropa de colores vivos y lisos; se te verá mejor.

Sigue el camino señalado con cintas indicadoras. Por tu seguridad: nunca inviertas el sentido de marcha ni salgas de él. Si llevas algún acompañante inexperto, no dejes que se separe de ti.

Nuestros recorridos de bosque constan de 20 puestos de tiro, alguno de ellos dobles (dos dianas 3D). En cada puesto encontrarás 4 piquetas:

- Piqueta (de hierro) amarilla: Muestra el número de orden del puesto y presenta una foto del animal correspondiente, con el detalle de sus zonas vitales.
- Piqueta roja: Es el punto de tiro de las dos flechas para las modalidades de Arco Libre y Arco Recurvo con Visor.
- Piqueta azul: Es el punto de tiro de las dos flechas para las modalidades de Arco REcto, ReCurvado, CLásico y MEcánico.
- Piqueta blanca: Es el punto de tiro de las dos flechas para las categorías infantil y novel, en todas las modalidades (max. 25m.)

Está permitido el uso de prismáticos, sin zoom ni retícula.

Marca tus flechas: La que lanzas en primer lugar, con un anillo de un centímetro y la segunda, con dos anillos a un centímetro, aproximadamente, del plumaje. Es recomendable que les pongas tus iniciales.

Las patrullas usarán las piquetas amarillas (foto) como lugar de espera antes y después del turno de tiro.

Rogamos que respetéis el turno de tiro de vuestros compañeros de patrulla, bajando la voz o, mejor aún, en silencio.

Una diana 3D es única y exclusivamente la representación de un animal y, por tanto, todo el contorno de dicho animal es puntuable. Queda claro que cualquier otro adorno y/o decoración que no sea la figura propia del animal objeto de la diana, tales como troncos, rocas, huecos pintados y otros animales adicionales, etc, no son considerados como diana y no son puntuables.

Valor de la puntuación en una diana 3D:

	1ª Flecha	2ª Flecha
Círculo interno zona vital	10	8
Zona vital	8	6
Zona de tocado	5	3

Solo puntuarán las flechas si están clavadas en la diana, es decir, que al menos alguna parte de la punta haya entrado en la misma.

Si el tubo de la flecha toca la línea divisoria entre dos zonas, puntúa la más alta.

Si se tiran las flechas con el orden invertido, es decir, primero la de dos anillos y luego la de uno, se anula el valor de las dos.

Si en una diana hay 2 flechas marcadas con el mismo número de anillos, solo puntúa la de menor valor.

Para no ralentizar la competición ni formar tapones, se procurará seguir la norma de interrumpir la búsqueda de flechas cuando la patrulla siguiente llegue a la piqueta amarilla de espera.

Las flechas con punta de caza están totalmente prohibidas.

Cuida el bosque y las dianas, son para disfrute de todos.