



### III 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 (nov. 2004) siendo las siguientes bases complementarias y particulares del régimen interno del 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: **5 €**

Socios con 14 años o más: **10 €**

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 5 jornadas con las siguientes fechas:

1ª	2ª	3ª	4ª	5ª
13-ene	10-feb	23-mar	25-may	29-jun

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 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.

Las patrullas constarán de 3 a 5 arqueros de igual o distinta división, excepto para ALI, en cuyo caso se procurará que vayan juntos con un máximo de 3 arqueros.

Se llevará el sistema de anotación sencilla en 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 más alejado de la piqueta de tiro y la segunda, al blanco más cercano.

#### Clasificación

Dentro de cada clase y división, se establece la clasificación por puntos conseguidos en cada jornada, seguido del número de plenos.

#### Premios

Se establecen trofeos para clase y división, con las siguientes premisas:

- Para entrar en la clasificación final 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 una (la de menor puntuación).
- En caso de empate, se tendrá en cuenta el número total de plenos obtenidos en las jornadas computadas.
- El número de trofeos para cada clase y división se fijará de acuerdo al número de arqueros clasificados al final de la liga, de la siguiente forma:
  - Hasta 3 – Trofeo para 1º
  - De 4 a 5 – Trofeo para 1º y 2º
  - 6 o más – Trofeo para 1º, 2º y 3º

#### Premio especial de Metas Volantes

- Se establecen los grupos de **Tradicional** (ARC+ARE+ACL) y **Asistido** (ALI+AME) sin distinción de edad ni sexo.
- Se establecen 2 puestos de tiro como **Metas Volantes** válidos para este premio. Los números de los puestos se elegirán por sorteo, una vez acabada la jornada.
- Cada jornada de liga tendrá un ganador por grupo.
- El ganador será el arquero que sume más puntos en los 2 puestos de **Meta Volante**. Si el arquero ganador está ausente en el momento de su proclamación, mantendrá su premio siempre que no se produzca un empate con otro arquero.
- En caso de empate se recurrirá a un sistema de *muerte súbita* entre los arqueros implicados, consistente en elegir un puesto cercano y lanzar dos flechas (cada arquero desde su piqueta)
- Los premios se entregarán al final de cada jornada.
- Cada arquero solo podrá conseguir un premio por liga.

**NOVEDAD:** A partir de esta liga, ACN dará un tentempié en cada recorrido, al final de la jornada, para reponer fuerzas mientras se dilucidan los ganadores del premio de *Metas Volantes*.



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

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

No uses ropas de camuflaje. Si usas colores vivos y chillones, mucho 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 la división de Arco **LI**bre.
- Piqueta azul: Es el punto de tiro de las dos flechas para las divisiones de Arco **RE**cto, **Re**Curvado, **CL**ásico y **ME**cánico.
- Piqueta blanca: Es el punto de tiro de las dos flechas para las categorías novel e infantil, en todas las modalidades (max. 25m.)

Está permitido el uso de prismáticos, sin zoom ni retícula, desde la piqueta de tiro.

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.

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 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.

Las flechas con punta de caza están totalmente prohibidas.

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

**ArcoClubNavalmoral, 2008**  
web: [www.arcoclubnavalmoral.com](http://www.arcoclubnavalmoral.com)  
correo: [arcoclub@arcoclubnavalmoral.com](mailto:arcoclub@arcoclubnavalmoral.com)