

Liga de recorrido de bosque ACN 2007 (Bases)

Regulación

La competición se regirá por lo estipulado en el Reglamento de Recorrido de Bosque de la RFETA (nov. 2004) siendo complementarias las siguientes bases 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 16 años: **No pagan**

Socios adultos: **5 €**

No socios menores de 16 años: **5€**

No socios adultos: **10 €**

Calendario

Constará de cinco jornadas correspondientes a las siguientes fechas:

1ª	2ª (a)	3ª (b)	4ª	5ª
18/2	25/3	29/4	20/5	24/6

(a) y (b) pueden cambiar al coincidir con jornadas de la Liga de Extremadura

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.

Los recorridos darán comienzo a las 9:30 horas en el campo de la Dehesa Boyal de Navalmoral de la Mata, salvo indicación expresa en otro sentido, que se comunicaría oportunamente.

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 de doble vuelta, la puntuación válida para la Liga ACN será la conseguida en la primera vuelta.

Las patrullas se compondrán de 3 a 5 arqueros de igual o distinta categoría, aunque se procurará que los arqueros ALI vayan juntos y que salgan al final, para evitar tapones.

Se llevará el sistema de anotación sencilla en planilla.

En los puestos dobles se seguirá el orden de tiro indicado en el lugar, si lo hubiese, y en el caso de no existir indicación, se lanzará la primera flecha al blanco más alejado (desde el punto de vista del tirador) y la segunda, al blando más cercano.

Clasificación

Dentro de cada modalidad y categoría, se establece la clasificación por puntos de Scratch, en base a los tantos conseguidos en un recorrido, del siguiente modo:

Pos.	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º
Puntos	20	15	11	8	6	5	4	3	2	1

Además, cada participante recibirá 1 punto por el hecho de competir (asistencia).

En resumen, y como ejemplo: El 1er. clasificado de una modalidad recibirá $20+1=21$ puntos; el 2º, $15+1=16$ puntos; el 10º, $1+1=2$ puntos y el 11º (y siguientes), $0+1=1$ punto.

Premios

Se establecen trofeos para el 1º, 2º y 3º clasificado de cada modalidad y clase, con las siguientes premisas:

- Para la clasificación final computan las cuatro mejores puntuaciones de Scratch más los puntos de asistencia de esas jornadas.
- En caso de empate, se atenderá a la suma de tantos (de tiro) de las mismas jornadas computadas y si el empate persiste, se tendrá en cuenta el número de plenos obtenidos.
- Para entrar en la clasificación es necesario haber participado en, al menos, 3 jornadas.
- Antes de la celebración de la última jornada de liga se recontarán los participantes de cada modalidad y aquellas que tengan menos de 3 personas clasificadas, se agruparán atendiendo a la clase (hombres + mujeres, dentro de la misma modalidad) en primer lugar y a la modalidad (Recto y/o Clásico con Recurvo, y Mecánico con Libre) en segundo lugar. La nueva agrupación se publicará, con antelación suficiente, en la página web del club y en el tablón de anuncios de la Casa del Deporte, quedando determinado el número de trofeos necesarios y así se disputará la jornada restante.

La entrega de premios se realizará a la finalización de la última jornada de la liga (preferentemente tras un opíparo y fraternal banquete entre todos los participantes)

Liga de recorrido de bosque ACN 2007 (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 animales). 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 modalidad de Arco Libre.
- 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 la categoría 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.

¿Adivinas por qué los arcos no llevan cenicero? Exacto.

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



ArcoClubNavalmoral, 2007

web: www.arcoclubnavalmoral.com

correo: arcoclub@arcoclubnavalmoral.com