

Este reglamento ha sido consensuado y adaptado por todos los clubs que integran esta Liga Regional, para la temporada 2016.

EL reglamento para la temporada 2016 será el [LIBRO 4 DEL REGLAMENTO WA](#), con las siguientes particularidades:

PARTICULARIDADES ANEXO AL REGLAMENTO OFICIAL.

1- Existe una figura denominada COMITÉ DE LA LIGA, formado por un representante de cada Club organizador de la Liga. Este representante será nombrado por los propios Clubs, y será el mismo durante toda la Liga, salvo que por causa mayor tenga que ser substituido. El Comité de la Liga será el encargado de tomar todas las decisiones que puedan afectar a la marcha de la Liga, y de hacer cumplir el régimen interno de la misma. La Federación Asturiana de Tiro con Arco aportará un juez a los recorridos y este supervisará la colocación de las dianas, revisión de material y el cumplimiento del reglamento. La Liga Regional de Recorridos de Bosque 3D Asturiana es una competición Oficial de La Federación Asturiana de Tiro con Arco.

[\[descargar EL MANIFIESTO DE ADHESIÓN SEGÚN ACTA DEL 30 DE ABRIL DE 2014 \]](#) click en el enlace para ver

COMITE 2016:

José Antonio Amor Cepeda Club LAVIANA
Leonardo Fernández Acebo Club SAN MARTIN
Agustín Suarez Heres Club ARLUTEVA
Pilar González Menéndez CLUB CORVERA
Javier Bermúdez Cuetos Club ARCONALON
Alberto Rodríguez Anguis Club XABALIN
Valentín Marcos Alonso Murias Club TEXU
Emilio Álvarez Prendes Club XITIA

COORDINADOR DE LA LIGA 2016:

Alberto Rodríguez Anguis Club XABALIN

2- Los Arqueros no podrán usar ropa de camuflaje. **Además con carácter excepcional queda permitidos durante la temporada 2016 los arcos con decoración de camuflaje.** Se recuerda la obligación de los acompañantes que permanezcan en la estaca de espera y no vayan provistos de elementos de medición y por supuesto con prendas igualmente visibles. Para no molestar a los arqueros en el momento del tiro, los acompañantes no accederán en ningún caso hasta las estacas de tiro, procurando mantenerse a cierta distancia de la misma. Si esta estaca esta fuera del camino, se abstendrán de salirse del mismo y solo el tirador podrá hacerlo. Tanto los acompañantes como los propios arqueros se abstendrán de realizar comentarios mientras se esté tirando a una diana, como por ejemplo señalar "esa flecha fue alta", "esa flecha está en el diez", etc, etc.

3- En principio cada Club organizará un recorrido, salvo Arco Nalón, que ya realiza el campeonato para las categorías inferiores. Es obligatorio obsequiar con un pincheo en mayor o menor medida a los arqueros tiradores al final de cada recorrido. Este pincheo corre a cargo del Club organizador. Para este año también se unifican los trofeos a entregar en cada recorrido, y serán un diploma y un Pin (diseñados al efecto para todos los recorridos).

4- Cada Club dispondrá de sus propias piquetas señalizadoras para los recorridos, de los hierros para sujetar a las dianas 3D, y de las fotos de dichas dianas.

5- La categorías admitidas para este año son:

Todas las descritas en el Libro 4 Tiro de Campo y 3D, siempre y cuando existan al menos 3 inscritos en dicha categoría.

Si no hay más de tres arqueros en cada categoría masculina o femenina en la primera competición de la temporada se pasa automáticamente a categoría única.

Los arqueros SUB-14 son aquellos que cumplan los 14 años en el año en que se celebre la competición o menores.

Los SUB-14 no tendrán la piqueta más lejos de 18 m. No habrá pin o diploma en cada tirada sino hay tres o más arqueros por categoría. Tiraran siempre desde la piqueta Blanca.

Los arqueros que compitan en la categoría de arco adaptado deberán de ir acompañados por una persona ajena a la competición.

La potencia máxima admitida para cualquier arco será de 60 libras, y **en arco libre el visor solo podrá disponer de un pin.** (Reglamento de la española y Norma WA)

El juez o jueces podrán pasar revisión del material en cualquier momento, antes, durante o después del recorrido.

Los Clubs inscribirán a los arqueros en la Liga con una de estas categorías; el arquero no podrá participar en la clasificación de la Liga con otra categoría distinta de la que fué inscrito.

El Arquero una vez inscrito en una categoría en la Liga, podrá participar en cualquier recorrido de la Liga con otra categoría, la que quiera y con opción a premio en ese recorrido, pero sin que la puntuación de ese recorrido sea tenido en cuenta para la clasificación de la Liga.

Se admite una categoría que no se reflejará en la clasificación final de la Liga; se trata de una categoría que denominamos "Fuera de concurso". Cualquier arquero se puede inscribir a un recorrido en esa categoría especial que atenderá en todo momento al Reglamento de Recorridos de Bosque y a este en particular salvo que tiene las siguientes excepciones:

- No puntua a efectos de clasificación en el recorrido ni en la Liga
- El arquero decide con que arco tira en el recorrido
- El arquero puede tirar en cada diana desde la estaca que prefiera

6- Estacas de señalización.

1ª la informativa con nº de diana y foto del animal (esta hace las labores de la amarilla de espera que queda anulada en principio)

2ª La estaca roja

3ª La estaca azul

4ª La estaca blanca (La distancia máxima nunca podrá superar los 18m)

7- Formación de las patrullas.

Por acuerdo del comité no se atenderan las peticiones de formación de patrullas "a la carta" a no ser en el caso de acompañamiento de menores.

Las patrullas por categorías, procurando que en cada una de ellas este un arquero con conocimientos del reglamento en la medida que sea posible (aunque todo el mundo se debe de saber el reglamento).

Las patrullas en las 2 últimas tiradas se harán por aquellos arqueros que tengan opción a pódium en sus distintas categorías, siempre y cuando no excedan los componentes de un mismo club más del 50% de la patrulla.

El jefe de patrulla debe de hacer constar en la cartulina cualquier incidencia, de indisciplina y anotar en que diana comienzan a tirar (por motivos de posible anulación de la misma) en caso que fuese necesario. No será crítico el tiempo del minuto (pero si debe de ajustarse lo más posible, de lo contrario el jefe de patrulla puede amonestarle, y en caso de reincidente anotar la incidencia)

El jefe de patrulla anotará obligatoriamente en la cartulina u hoja de puntuación, el estado en que se encuentra la Diana 3D o animal de foam que tiene que recoger su patrulla; esta anotación será firmada por todos los componentes de la patrulla. La falta o falseamiento de esta anotación será penalizada con el 50% de los puntos que cada arquero de dicha patrulla haya conseguido en esa tirada.

SISTEMA DE PUNTUACIÓN.

En cada recorrido se repartirán puntos de la forma siguiente para cada categoría:

- -1º Clasificado 25 puntos
- -2º Clasificado 23 puntos
- -3º Clasificado 21 puntos
- -4º Clasificado 20 puntos
- -5º Clasificado 19 puntos
- -y así hasta el 22º clasificado con 2 puntos, y todos los demás asistentes 1 punto

En caso de empate entre dos arqueros, se resolverá mediante las puntuaciones parciales, 10-8-6-5-3-0. Por ello, los arqueros deberán sumar en las cartulinas al final del tanteo, al menos los 10 y 8. A efectos de la Final, si el empate persiste se resolverá lanzando una flecha a una diana colocada al efecto a una distancia entre 20 y 30 metros, y resultará vencedor aquel que coloque la flecha más cerca del centro de la zona vital de la diana.

De las siete pruebas contempladas para este año, puntuarán las cinco mejores de cada Arquero.

PREMIOS FINALES.

En la Final de la Liga se entregarán a todos los participantes que hayan participado al menos en 3 recorridos un regalo o detalle de la Liga.

Se entregarán junto con los premios un DIPLOMA de calidad, para los puestos 1º, 2º y 3º de cada categoría.

Para tener derecho a Trofeo final en una categoría, el arquero deberá acreditar haber completado como mínimo 4 recorridos de la Liga, y que en esa categoría hayan concurrido al menos tres arqueros más con otros 4 recorridos cada uno.

INSCRIPCIONES.

En la Liga se puede inscribir cualquier Arquero con Licencia Federativa. Si un arquero es de uno de los Clubs que componen la Liga y se encuentra en posesión de una Licencia del Principado de Asturias, es un arquero perteneciente a la Liga; los demás arqueros con Licencia Asturiana se consideran **Foráneos Asturianos** y el resto de arqueros Foráneos.

Los arqueros Foráneos Asturianos que se inscriban en uno de los recorridos puntuarán a todos los efectos en esa tirada y en la Liga.

Los arqueros Foráneos solo puntuarán en el recorrido en el que se inscriban y nunca en la Liga.

Las CUOTAS para este año son:

- Adultos 12 euros
- Foráneos y Foráneos Asturianos adultos 15 euros
- Cuota por familiar 7 euros
- Cuota por familiar foráneos 7 euros
- Sub-14 7 euros
- Sub-14 foráneos 9 euros
- Acompañantes para asistir al pincheo 4 euros

Las inscripciones se cierran a las 24h del jueves antes de la cita del recorrido. Si un club inscribe a un arquero y este no acude, el club abonará igualmente la CUOTAS DE inscripción de dicho arquero.

Si el día del recorrido acude algún arquero que no se había inscrito, podrá participar en el recorrido abonando la CUOTA DE inscripción correspondiente, pero no puntuará a efectos de la liga.

OTRAS.

Al final de la Liga, los animales quedarán en custodia por todos los clubs, sorteandose entre los mismos quien custodia a cada Diana 3D, repartiendose de esa manera, y procurando que cada Club repare en la medida de lo posible si fuese necesario los que les toque en suerte. Se llevará a cabo un Registro de Dianas 3D con la situación y estado de cada una.

Si algún Club desea organizar algún recorrido de Bosque fuera de la Liga, se le cederán las dianas 3D que solicite al precio de 15 euros por diana.

PRINCIPALES PUNTOS SEGÚN NORMA WA

26.1. De acuerdo con las inscripciones en cada división, los números de atleta y la asignación a las diferentes patrullas y dianas se realizará por sorteo. **Salvo el caso particular de final de liga.**

Cada patrulla estará formada por entre tres y seis atletas (las patrullas deberán estar compuestas, siempre que sea posible, por un número par de competidores) con no más de dos atletas de la misma Asociación Miembro en los Rounds de Clasificación y Eliminación.

26.3. Si entre los competidores de la patrulla no hubiera otro acuerdo, el atleta con número de atleta más bajo (número de licencia) será el líder de la misma y será responsable de la conducta de dicha patrulla.

26.3.1. Cuando la diana esté libre, el primer (o los dos primeros atletas) de la patrulla que espera en la piqueta con la foto del animal, deben ir lo antes posible a la piqueta de tiro. Los otros miembros de la patrulla permanecerán detrás a una distancia adecuada.

26.3.2. No se permite al atleta dirigirse hacia la piqueta de tiro y pararse a una corta distancia detrás de esta para estimar la distancia, antes de tirar.

26.3.3. Cada atleta o pareja de atletas de una patrulla tirarán (juntos por parejas) rotando de la siguiente forma:

- En cada patrulla los atletas con el número de atleta más bajo comenzarán tirando en la primera diana, seguidos por los atletas con el dorsal siguiente más alto, etc.
- El último atleta o atletas en tirar en una diana, comenzarán tirando en la siguiente, seguidos por los atletas que tiraron primero en la diana anterior.
- Los atletas irán rotando el tiro en cada una de las siguientes dianas de la competición.

26.4.1.1. Tiempo permitido en los Rounds de Calificación: Un minuto y medio es el tiempo permitido a los atletas de todas las divisiones para tirar dos flechas. Tan pronto como la patrulla de delante haya despejado la piqueta de tiro, la siguiente patrulla se adelantará hasta la zona de espera, zona de la piqueta con la foto del animal que va a ser tirado. Cuando el grupo de delante ha despejado la diana y se advierte que hay suficiente distancia

de seguridad, la patrulla se adelantará desde la zona de espera hacia la piqueta de tiro (ver Artículo 23.2.) y el primer atleta en la patrulla comenzará a tirar. Debido a razones de seguridad y al límite de tiempo, la flecha sólo se podrá poner en el arco desde la piqueta de tiro.

Tanteo

27.1. El tanteo tendrá lugar después de que todos los atletas de la patrulla hayan tirado sus flechas.

27.2. Una flecha será tanteada de acuerdo con la posición del tubo en la diana. Si este toca dos zonas o alguna línea divisoria entre zonas de puntuación, la flecha será tanteada con el mayor valor de las zonas afectadas.

27.2.1. Ninguna de las flechas, la diana, parapeto o diana 3D, podrán ser tocada hasta que el valor de todas las flechas de esa diana hayan sido anotados y los tanteos comprobados.

27.2.2. Si un fragmento de una diana se ha perdido, incluido una línea divisoria (o donde los colores se juntan), o si la línea divisoria esta desplazada por una flecha, entonces una línea imaginaria se usará para decidir el valor de cualquier flecha que haya impactado en dicha parte.

27.2.3. Las flechas embutidas totalmente en el parapeto, que no se vean en la superficie de la diana, solo podrán ser tanteadas por un Juez.

27.2.4. En caso de rebote o traspaso, el tanteo será como sigue:

Si todos los atletas de la patrulla están de acuerdo en que ha habido un rebote o un traspaso, pueden también ponerse de acuerdo en el valor de esa flecha.

En tiro de campo si no alcanzan un acuerdo en el valor de la flecha, al atleta le será asignado el valor más bajo del agujero sin marcar de la zona puntuable.

En recorridos de 3D si no se ponen de acuerdo con el valor de la flecha, esta será tanteada como un nulo (M).

27.2.5. Una flecha que impacte en:

27.2.5.1. Otra flecha en el culatín y permanezca empotrada en ella, tanteará de acuerdo con el valor de la flecha golpeada.

27.2.5.2. Otra flecha y tras desviarse se clave en la diana, tanteará según su situación en la diana.

27.2.5.3. Otra flecha y rebote, tanteará según el valor de la flecha golpeada, siempre que la flecha dañada pueda identificarse.

27.2.5.4. Una diana que no corresponde al atleta que la ha disparado, se considerará como parte de esa tanda, y tanteará un cero.

27.2.5.5. Fuera de la zona puntuable de la diana, o de la zona tanteable de la diana 3D, tanteará como "cero" (M).

27.2.5.6. Un nulo será registrado en la hoja de puntuación como "M".

9.2.2. Zonas de puntuación.

Una diana de animal está dividida en cuatro zonas de puntuación (11, 10, 8 y 5).

Una flecha que toque una línea divisoria entre dos zonas de puntuación o el borde de la zona de puntuación, tanteará con el valor más alto.

11 puntos, el pequeño círculo en el centro de anillo del 10 (aproximadamente un 25% del anillo del 10).

10 puntos, el círculo más grande dentro de la zona vital.

8 puntos, la zona vital fuera del anillo del 10.

5 puntos, la zona coloreada restante del animal.

Un impacto en los cuernos o las pezuñas, que no toquen la zona marcada del cuerpo del animal, un rebote o cualquier otro fallo contará como un nulo (M).

23.4. Uso de los prismáticos en los recorridos de 3D.

23.4.1. Los atletas/equipos pueden usar los prismáticos para examinar la diana previamente al tiro, y desde la piqueta de tiro antes de tirar la flecha. El uso de los prismáticos no está permitido después de haber terminado de tirar la flecha.

23.5. Ningún atleta se aproximará a la diana hasta que todos los atletas de la patrulla hayan terminado de tirar, a menos que tenga permiso de un Juez.

Jefe de patrulla y tanteadores: En caso de no ponerse de acuerdo entre la patrulla de quien es jefe de patrulla y tanteadores, estos serán nombrados de la siguiente forma:

-El atleta con número de dorsal más bajo será el jefe de patrulla y los arqueros con 2º y 3º dorsal más bajo serán los tanteadores y el 4º dorsal será el que saque las flechas.

-El orden de tiro: Cada atleta o pareja de atleta de una patrulla tirarán juntos rotando de la siguiente forma:

-En cada patrulla los atletas con el número de dorsal más bajo comenzarán tirando en la primera diana, seguidos por los atletas con el dorsal siguiente más alto, etcétera

-El último atleta o atletas en tirar en una diana, comenzarán tirando en la siguiente, seguidos por los atletas que tiraron primero en la diana anterior.

-Los atletas irán rotando el tiro en cada una de las siguientes dianas de la competición.

En las anotaciones, en la columna de los 11, sólo se anotan los 11 conseguidos, y en la columna de 10, sólo se anotan los 10 conseguidos, no los 11+10.

Los cuernos, uñas y pezuñas de los animales no cuentan, se puntuará como M=0. 4- En caso de que tengan un rebote decide la patrulla (cuando una flecha se lleva una parte del animal y no está clavada en el mismo, se puntuará M=0) Excepto traspaso del animal

por defecto de éste, que puntuará donde ha atravesado. Siempre que se pongan de acuerdo los componentes de la patrulla.

En la patrulla para resolver el valor de una flecha se votará y tendrá validez lo que diga la mayoría, en caso de empate, el tanteo siempre será a favor del arquero, el valor más alto.

El tiro a la diana se efectuará de 2 en 2, en caso de no ser posible se hará de uno en uno y se indicará en la piqueta de espera con un UNO (en letra). **ES OBLIGATORIO TIRAR DE DOS EN DOS.**

En caso de un puesto de tiro con dos dianas diferentes o distinta distancia, estará señalada como UNO y se tirará una flecha a cada una de las dianas.

Se pueden utilizar los prismáticos antes de tirar las flechas y entre la primera y la segunda, nunca después de tirar la última flecha.