



VI Liga ACN de recorrido de bosque 2011

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:

1 ^a	2 ^a	3 ^a	4 ^a	5 ^a	6 ^a
16	13	20	24	29	26
enero	febrero	marzo	abril	mayo	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 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 división.

Se seguirá el **sistema de tiro desde dos (2) piquetas** y anotación en una (1) planilla.

En los puestos dobles, se respetará 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, 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, con las siguientes premisas:

- Para que un arquero se considere clasificado es necesario haber participado, al menos, en **cuatro** 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 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, se fijará de acuerdo con el número de arqueros clasificados 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 (ARI+ARE+DES+ISV) y (ALI+AME+ARV-ICV) sin distinción de edad ni sexo.
- Para cada grupo se determinarán los dos arqueros 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.

DIVISIONES PARTICULARES DE LA LIGA ACN:

Consideramos la división 'no oficial' de arco estándar, al que denominamos 'arco recurvo con visor' (ARV) que competirá de forma independiente, tirando desde las piquetas azul y blanca.

Además, dentro de la categoría infantil (menores de 14 años) contemplamos '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 metálica.

ArcoClubNavalmoral, 2011

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

web: www.arcoclubnavalmoral.com
correo: arcoclub@arcoclubnavalmoral.com

VI Liga ACN de recorrido de bosque (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.

En esta edición ponemos en práctica un sistema de tiro desde dos piquetas con los siguientes criterios:

- Arco Libre y Arco Recurvo con Visor: Lanzas la 1ª flecha desde la piqueta roja y la 2ª flecha desde la piqueta azul
- Arco REcto, Instintivo, Desnudo y MEcánico: Lanzas la 1ª flecha desde la piqueta azul y la 2ª flecha desde la piqueta blanca de madera.
- Todas las categorías infantiles: Lanzas las dos flechas desde la piqueta blanca metálica.

Está permitido el uso de prismáticos sin retícula.

Es recomendable que pongas tus iniciales en tus flechas.

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 las flechas clavadas en la diana 3D según la zona impactada:

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

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, por error, se lanzan las dos flechas desde la misma piqueta, sólo se tanteará la flecha de menor valor clavada en la diana.

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.