



REGLAMENTO DE LA LIGA RBOSQUE 3D

Rbosque.com

12/12/2011

REGLAMENTO DE LA LIGA RBOSQUE 3D

1. DEFINICIÓN

En vista de la demanda por parte de muchos arqueros y clubes españoles, cuya modalidad principal es el recorrido de bosque 3D, y por las ganas de éstos de recuperar una competición seria y de calidad a nivel nacional, se ha creado la LIGA RBOSQUE 3D

2. ORGANIZACIÓN

- 2.1. La regulación del funcionamiento, adjudicación de tiradas, supervisión y control de puntuaciones de la Liga Rbosque 3D, será ejercida por una Comisión Rbosque 3D creada a tal efecto. La dirección de dicha comisión será ejercida por el administrador de Rbosque.com que será el que nombre al resto de los miembros.

Esta comisión propondrá a Rbosque.com las modificaciones sobre el presente reglamento, las fechas y lugares de las competiciones clasificatorias y el nombramiento de los primeros clasificados de la Liga.

- 2.2. Cada competición clasificatoria o tirada de la Liga, se desarrollará el mismo día y en la misma localidad con el fin de que las condiciones y dificultad del mismo, sean igualitarias para todos y cada uno de los participantes. Dicha competición se celebrará sobre dos circuitos, por el que deberán tirar todos los participantes.
- 2.3. El número de tiradas y el calendario de las mismas será publicado por Rbosque.com al inicio de cada temporada.
- 2.4. La organización de cada una de las competiciones clasificatorias de la Liga, deberá ser solicitada a la Comisión Rbosque 3D por cualquier club de tiro con arco cuyo modalidad principal sea el recorrido de bosque 3D antes de que de comienzo la temporada.

Las solicitudes presentadas se admitirán a trámite siempre y cuando a juicio de la Comisión Rbosque 3D, garanticen la buena organización de cada tirada. La concesión de organización de cada competición clasificatoria estará supeditada en todo momento, a la firma del Protocolo de la Liga Rbosque 3D y el seguimiento de las cláusulas del mismo por parte del organizador de la competición clasificatoria.

El titular o titulares de la solicitud de organización de una competición clasificatoria aceptada, se convierten a todos los efectos en organizadores responsables de la misma.

- 2.5. Los recorridos montados para las tiradas clasificatorias deberán cumplir todas las normas pertinentes para asegurar la seguridad de los participantes y/o el público asistente.

3. PARTICIPACIÓN

- 3.1. Podrá participar en cada tirada cualquier deportista con licencia o tarjeta deportiva que habilite la tenencia y uso del arco tal y como viene reflejado en el Reglamento de Armas en vigor del Ministerio del Interior, y que satisfaga la cuota que, en su caso, sea fijada en la Circular Informativa de convocatoria.
- 3.2. Es obligatorio presentar la licencia o tarjeta deportivas al inicio de la competición y portarla durante la misma, impidiéndose la participación en la tirada a todo deportista que incumpla esta norma de obligado cumplimiento.
- 3.3. Se podrá participar en cualquiera de las divisiones y clases definidas en este Reglamento. La clase en la que se inscriba un deportista se mantendrá durante el transcurso de cada temporada, por lo que un deportista no podrá cambiar de clase durante una misma temporada.

4. DISPOSICIÓN DEL CAMPO DE TIRO

- 4.1. Cada tirada de la Liga Rbosque 3D, deberá estar formada por dos recorridos de, al menos, 20 puestos de tiro puntuables.
- 4.2. Se establecen cuatro grupos de dianas atendiendo al tamaño de la zona vital. Cada grupo tendrá una distancia máxima desde cada piqueta según cuadro anexo. La forma de medir la zona vital será trazando una línea imaginaria en perpendicular al suelo cogiendo la zona vital mayor (pulmón), y pasando por el eje de la zona vital pequeña (corazón) según la imagen siguiente.



GRUPO	Ø ZONA VITAL	DISTANCIA PIQUETA BLANCA	DISTANCIA PIQUETA AZUL	DISTANCIA PIQUETA ROJA	Nº DE DIANAS
1	+25 cm.	Hasta 25 m.	Hasta 35 m.	Hasta 45 m.	3
2	20 a 25 cm.	Hasta 20 m.	Hasta 25 m.	Hasta 36 m.	7
3	15 a 20 cm.	Hasta 15 m.	Hasta 20 m.	Hasta 27 m.	7
4	-15 cm.	Hasta 10 m.	Hasta 15 m.	Hasta 18 m.	3

- 4.3. En caso de que en un puesto de tiro haya dos dianas, deberá marcarse con un número 1, tanto en la diana como en la foto, la que corresponda, según la organización, a la primera flecha. Si no estuviera marcada se tirará primero a la diana que esté situada más a la izquierda. En el caso del recorrido con dos piquetas por tiro, se tirará una flecha a cada diana.
- 4.4. Para la revisión de los circuitos, se usará un cuadro donde los montadores pondrán el número de diana, la descripción de cada una de ellas, el grupo al que pertenecen y que será entregado al Juez Principal de cada competición quien deberá dar el visto bueno.

5. CLASES Y DIVISIONES

5.1. Las Clases admitidas serán:

- Sénior, Junior e Infantil.
- Clase Sénior que englobará a todos los arqueros desde los 18 años, sin límite de edad. Esta clase se dividirá en Hombres y Mujeres. En siglas a efectos de representación **SH** y **SM**
- Clase Junior que englobará a todos los arqueros con edades comprendidas entre los 14 y los 17 años inclusive y sin distinción de sexos. Esta división tirará desde las piquetas de la clase Sénior. En siglas a efectos de representación **JUN**
- Clase Infantil que englobará a todos los arqueros con edades hasta los 13 años inclusive y sin distinción de sexos. En siglas a efecto de representación **INF**

5.2. Las Divisiones admitidas para la clase Sénior serán las siguientes:

- ARCO RECTO **ARE**
- ARCO INSTINTIVO **ARI**
- ARCO DESNUDO **ADE**
- ARCO MECANICO **AME**
- ARCO LIBRE **ALI**

5.3. Las Divisiones admitidas para la clase Infantil y Junior serán:

- ARCO SIN AYUDAS que engloba las divisiones de ARE, ARI, ADE y AME. En siglas a efectos de representación **ASA**
- ARCO CON AYUDAS que engloba las divisiones de ALI. En siglas a efectos de representación **ACA**.

6. EQUIPOS DE LOS ARQUEROS

6.1. CLASES DE ARCOS

6.1.1. ARCO RECTO

Entran dentro de esta modalidad todo arco de una sola cuerda que:

- corresponda a la forma tradicional del longbow, es decir, que cuando se coloca la cuerda, ésta no puede tocar el arco, excepto en la ranura del tip para colocar la misma.
- Puede estar fabricado de cualquier tipo de material o combinación de materiales. El diseño de la empuñadura o las palas no está restringido.
- No tendrá menos de 64" de longitud
- Se usarán flechas de madera sin limitación de peso.
- Se utilizarán como técnicas de tiro los estilos Mediterráneo y Americano: agarrando la cuerda con el dedo índice por encima del culatín y el resto de los utilizados en el anclaje agarrando la cuerda por debajo del mismo, realizándose siempre con el dedo índice (Mediterráneo) o el dedo corazón (Americano) en la comisura de los labios.
- La flecha debe descansar sobre la plataforma de la ventana del arco, en los arcos que la tengan, sea esta radiada o recta, admitiéndose para la regulación del arco, refuerzos de piel o sintéticos que no sobrepasen los 0,5 centímetros de altura en la plataforma, ya que pasando de estas medidas estos refuerzos se entenderán como reposaflechas.
- Se pueden utilizar como protector de dedos: guantes o dactilera.

6.1.2. ARCO INSTINTIVO

- Entran dentro de esta modalidad los arcos de una sola cuerda desmontables o monobloques que no estén dotados de elementos de puntería, reposaflechas, y/o botón de presión.
- Sin limitación de longitud.
- Sin limitación de potencia.
- Sus palas pueden estar confeccionadas en cualquier material.
- Se usarán flechas de cualquier material, sin limitación de peso.
- Se utilizarán como técnicas de tiro los estilos Mediterráneo y Americano: agarrando la cuerda con el dedo índice por encima del culatín y el resto de los utilizados en el anclaje agarrando la cuerda por debajo del mismo realizándose siempre con el dedo índice (Mediterráneo) o el dedo corazón (Americano) en la comisura de los labios.
- La flecha debe descansar sobre la plataforma de la ventana del arco, en los arcos que la tengan, sea esta radiada o recta, admitiéndose para la regulación del arco, refuerzos de piel o sintéticos que no sobrepasen los 0,5 centímetros de altura en la plataforma, ya que pasando de estas medidas estos refuerzos se entenderán como reposaflechas.
- Se pueden utilizar como protector de dedos: guantes o dactilera.

6.1.3. ARCO DESNUDO

Dentro de este grupo se integran los arcos de una sola cuerda desmontables o monobloques, que carezcan de elementos de puntería.

- Sin limitación de potencia.
- Sin limitación de longitud.
- Sus palas pueden estar confeccionadas en cualquier material.

- Reposaflechas mecánico o magnético.
- Botón de presión de cualquier tipo.
- Estabilizador con una longitud máxima de 30 centímetros.
- Las flechas pueden ser de cualquier material y sin limitación de peso.
- Protectores de dedos tales como guantes y dactileras.
- En esta modalidad puede utilizarse cualquier técnica de tiro.

6.1.4. ARCO MECÁNICO

Dentro de esta modalidad se integran todos los arcos de poleas o compuestos que carezcan de elementos de puntería.

- Sin limitación de potencia.
- Sin limitación de longitud.
- Cuerda, o cuerda y cables confeccionados en cualquier material.
- Botón de presión de cualquier tipo.
- Reposaflechas magnético o mecánico.
- Estabilizador con una longitud máxima de 30 centímetros.
- Puede utilizar flechas de cualquier material, con excepción de madera.
- Como protectores de dedos los guantes y las dactileras.
- En esta modalidad puede utilizarse cualquier técnica de tiro.

6.1.5. ARCO LIBRE.

En esta modalidad se integran todos los arcos que no se pueden englobar en las anteriores y que cuenten con las siguientes características:

- Potencia máxima 60#.
- Palas confeccionadas en cualquier material.
- Cuerda, o cuerda y cables confeccionados en cualquier material.
- Botón de presión de cualquier tipo,
- Reposaflechas mecánico o magnético.
- Estabilizador de cualquier longitud y número de elementos.
- Visor sin limitaciones en el número de pines o utilizar visor con lente.
- Puede utilizar flechas de cualquier material, con excepción de madera

6.2. Las palas y el cuerpo del arco no podrán llevar marcas que puedan servir de elemento de puntería. No serán tenidas en cuenta como marcas para facilitar la puntería las propias de la madera y aquellas nomenclaturas y/o dibujos de referencia realizados por el fabricante como anuncio de su trabajo o marca comercial.

6.3. La cuerda puede ser de cualquier número de hilos. Lineal o trenzada. De uno o varios colores. La parte superior del refuerzo central, con la cuerda tensada al máximo y en posición de anclaje, no debe quedar a la altura del ojo, en las categorías en las que no está permitido llevar elementos de puntería, ni llevar ningún tipo de marca.

6.4. Las flechas: Una flecha consiste en un astil con punta, culatín, emplumado y si se desea, decoración. Las flechas que se utilicen en una diana, serán de la misma longitud, tendrán el mismo dibujo y color en el plumaje, el culatín y las identificaciones si las lleva, y estarán marcadas en el tubo con el nombre o las iniciales del arquero. Todas las flechas que se usen estarán marcadas con anillos de idéntico color, de un centímetro de grueso, recomendándose a un centímetro del plumaje aproximadamente y con una separación también de un centímetro entre ellos. La flecha que se lance en primer lugar tendrá un anillo y dos la segunda.

Las puntas que se pueden utilizar son las de tipo ojival o combo. Están prohibidas las puntas de caza y todas aquellas que sobresalgan MÁS DE DOS (2) MM EN DIÁMETRO DEL TUBO.

- 6.5. Accesorios tales como petos, brazaleras, dragoneras de arco o de dedos, etc. están autorizados.
- 6.6. La indumentaria será de libre elección de cada uno de los participantes, No permitiéndose prendas superiores de camuflaje o mimetizadas, recomendándose la utilización de colores vivos en estas prendas.
- 6.7. Las gafas graduadas o las gafas de sol se pueden usar, siempre que no lleven lentes o cristales con retícula, ni estén marcadas de manera que ayuden a apuntar en las modalidades en las que no se permitan elementos de puntería.
- 6.8. Prismáticos, sin zoom y sin retícula se pueden usar en cualquier momento durante el minuto de tiempo que el participante tiene para tirar las dos flechas y sólo desde la piqueta de tiro. Una vez tirada la segunda flecha no está permitido su uso.

7. EL TIRO

- 7.1. Cada tirada de la Liga Rbosque 3D estará compuesta por dos circuitos de, al menos 20 puestos de tiro puntuables. En uno de los dos circuitos, todas las modalidades tirarán dos flechas desde una piqueta. En el otro circuito, todas las modalidades tirarán dos flechas desde dos piquetas, una flecha en cada piqueta y no estará permitido el uso de prismáticos.
- 7.2. Las distancias de tiro son las siguientes:
 - Hasta 45 m. para Arco Libre Senior. Piqueta Roja
 - Hasta 35 m. para el resto de divisiones Senior y todas las de Junior. Piqueta Azul
 - Hasta 25 para la clase infantil y junior. Piqueta Blanca
 - Para uno de los dos circuitos, se habilitará una piqueta más de color morado que servirá para el segundo tiro de ALI y el primero de ARE, ARI, ADE y AME. La piqueta azul servirá para el primer tiro de la clase Junior.
- 7.3. No está permitido a ningún arquero abandonar la piqueta de espera mientras otro esté realizando el tiro.
- 7.4. En caso de duda en la puntuación de una flecha y si no hay acuerdo total entre los miembros de cada patrulla, se avisará al Juez para que sea éste quien dirima la cuestión teniendo la última palabra al respecto.
- 7.5. Si un Juez observa que un competidor se excede del tiempo límite de 1 minuto, le amonestará verbalmente y confirmará este hecho mediante una nota en su hoja de puntuaciones, indicando el momento de la amonestación. La segunda amonestación será causa de la pérdida de puntos de ese puesto de tiro. A la tercera amonestación el arquero será expulsado de la competición.

8. SISTEMA DE PUNTUACIÓN, FORMACIÓN DEL RANKING Y PROCLAMACIÓN DE CAMPEONES.

- 8.1. Las puntuaciones de cada patrulla serán dobles. Dos arqueros serán designados anotadores, no pudiendo ser de la misma Federación Autonómica o Club. Las hojas de puntuación serán confeccionadas a partir del modelo homologado por Rbosque.com

- 8.2. Ni las flechas, ni las dianas, ni el soporte de las dianas se tocarán hasta que se hayan anotado todas las flechas de aquella diana y se hayan comprobado las puntuaciones. Para proceder a la anotación de los puntos obtenidos, cada arquero anunciará su puntuación siguiendo el orden de la primera y segunda flecha. El resto de los arqueros tiene la obligación de comprobar que la puntuación anunciada y la anotada sean la misma e idéntica a la de la diana. Los anotadores han de comparar sus puntuaciones antes de retirar las flechas. Es obligatorio llevar las sumas totales y parciales después de cada diana.
- 8.3. 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 una flecha toca una línea divisoria entre zonas de puntuación diferente, puntuará el valor más alto de las dos posibles. Una flecha que impacte en otra y quede clavada en ella, puntuará según el valor de la que está clavada en la diana.
- 8.4. Si se tiran las flechas con el orden invertido, es decir, primero la de dos anillos, y segundo la de un anillo, se anulará el valor de las dos flechas. Lo mismo ocurrirá si esto sucede en un puesto de tiro con diana doble. Si en una diana se hallan clavadas dos flechas con el mismo número de anillos, sólo puntuará la que haya obtenido menor resultado.
- 8.5. Una flecha que, en una diana tridimensional, la punta sobresalga por otra parte de la figura, puntuará según el valor de la zona de entrada de la flecha.
- 8.6. El valor de los puntos obtenidos se establece de la manera siguiente:

Para el circuito con una piqueta

PRIMERA FLECHA	SEGUNDA FLECHA
Circulo interno de la zona vital 10 puntos	Circulo interno de la zona vital 8 puntos
Zona vital 8 puntos	Zona vital 6 puntos
Zona de tocado 5 puntos	Zona de tocado 3 puntos

Para el circuito con dos piquetas

PRIMERA FLECHA	SEGUNDA FLECHA
Circulo interno de la zona vital 10 puntos	Circulo interno de la zona vital 10 puntos
Zona vital 8 puntos	Zona vital 8 puntos
Zona de tocado 5 puntos	Zona de tocado 5 puntos

- 8.7. Con independencia de los primeros clasificados en cada tirada de Liga, se elaborará un ranking correspondiente a cada temporada de Liga. Para aparecer en dicho ranking es necesario puntuar en, al menos, cuatro (4) tiradas clasificatorias de la Liga Rbosque 3D.
- 8.8. **Sistema de Clasificación individual en la Liga Rbosque 3D.** El ranking se elaborará sumando las puntuaciones totales de cada tirada. Para el ranking final se descontará las dos tiradas con la puntuación más baja o con puntuación cero de las realizadas cada temporada
- 8.9. **Requisitos para nombramiento de Campeones de la Liga Rbosque 3D** Para que sea nombrado un campeón de la Liga Rbosque 3D en una clase y división, se fijan los

siguientes mínimos de participación para una misma temporada:

- Cinco (5) arqueros de clase caballero y misma división
- Tres (3) arqueros de clase dama y misma división
- Tres (3) arqueros de clase junior
- Tres (3) arqueros de clase infantil
- Puntuar en al menos cuatro (4) competiciones o tiradas clasificatorias de la LIGA RBOSQUE 3D.

8.10. Proclamación de Campeones: Se proclamará Campeón/a de la Liga Rbosque 3D para cada clase, división y categoría atendiendo a los siguientes términos:

- El arquero/a que logre mayor puntuación según el ranking final elaborado por la Comisión 3D
- En caso de empate se tendrá en cuenta el número de plenos. Si persiste el empate se proclamará igualdad en la clasificación.

Los campeones, subcampeones y terceros clasificados de cada clase y división, serán proclamados y entregados sus correspondientes trofeos a la finalización de la última tirada de la Liga.

9. JUECES

- 9.1. Cada tirada clasificatoria de la Liga Rbosque 3D deberá estar dirigida por jueces con licencia en vigor, en número de un juez por cada 40 arqueros o grupo de arqueros participantes, o en su caso el que determine la Comisión Rbosque 3D. En caso de actuar un sólo un juez, éste no podrá pertenecer al club que organice esa tirada.
- 9.2. Los jueces serán nombrados por la Comisión Rbosque 3D a propuesta de los clubes organizadores.
- 9.3. El Juez principal deberá revisar el circuito y certificar que cumple las medidas de seguridad necesarias, haciéndose responsable junto con el Club Organizador. Para ello se utilizará el cuadro nombrado como ANEXO 1
- 9.4. Los gastos ocasionados por la actuación de los jueces, serán por cuenta del club organizador, estando definidos por el prontuario de gastos aprobados por la federación autonómica a la que correspondan para cada temporada.

10. ORGANIZACIÓN Y DESARROLLO DE LAS TIRADAS OFICIALES.

- 10.1. Para cada tirada, Rbosque.com emitirá una circular informativa en la que se especificará la fecha límite para la realización de la inscripción y el coste de la cuota de la misma. Transcurrido este plazo, se publicará en la página Web la lista de admitidos y siempre que sea posible el sorteo de patrullas.
- 10.2. El desarrollo de las tiradas se ajustará en todo momento a la Normativa 3D de la RFETA, salvo lo dispuesto en contrario en su caso en este Reglamento.

10.3. El número máximo de admitidos para cada tirada será de 160 arqueros, dando preferencia a aquellos arqueros que hayan puntuado en alguna tirada clasificatoria de la Liga Rbosque 3D y por riguroso orden de inscripción. Para la primera Tirada de cada temporada, sólo se tendrá en cuenta el orden de inscripción.

10.4. La formación de patrullas se realizará en atención a los siguientes términos:

- Se formaran según Divisiones, con un mínimo de tres y un máximo de cinco arqueros. En la primera tirada, se realizarán por sorteo y en las siguientes tiradas se hará según el Ranking de la clasificación de la liga.
- Las patrullas de la clase Infantil deberán ir acompañadas de un arquero Sénior, participante o no, quien en ningún momento podrá ser uno de los cuatro primeros clasificados en el ranking de la liga, o bien de un mayor de edad responsable de la patrulla.
- Cualquier reclamación sobre la formación de patrullas o lista de admitidos debe ser realizada antes de empezar la tirada.

10.5. El club organizador deberá exponer EN LUGAR VISIBLE los siguientes documentos:

- Listado de patrullas.
- Listado de clasificación de la liga
- Reglamento de la Liga Rbosque 3D
- Componentes del Comité de apelación.

10.6. El club organizador facilitará a los participantes, al menos bebida y bocadillo durante la celebración de la prueba, así como agua para el recorrido.

11. DOCUMENTACIÓN

Una vez finalizada la prueba; resueltas las posibles reclamaciones y en la mayor brevedad posible; se facilitarán las clasificaciones provisionales de las tiradas a Rbosque.com para proceder a su publicación en la web. Aún cuando el club organizador publique las clasificaciones obtenidas, la única clasificación oficial será la publicada en la página web de Rbosque.com

La documentación a enviar a Rbosque.com deberá ser remitida, vía correo, Fax o escaneado y enviada por correo electrónico a la misma, en un plazo no superior a cuatro días desde la celebración de la tirada clasificatoria, por parte del coorganizador.

Documentación de obligado envío:

- **Acta de competición.** Debidamente cumplimentada por los responsables de la misma.
- **Clasificaciones.** Debidamente cumplimentada por los responsables de la misma con el modelo facilitado por Rbosque.com.
- **Custodia de la documentación.** Con el fin de que existan comprobantes de las puntuaciones de los arqueros, todos los Clubes Organizadores tendrán que guardar inexcusablemente y por plazo mínimo de tres meses desde que finalice la última tirada clasificatoria de la Liga correspondiente a una temporada, las tablillas originales de puntuación de los arqueros y las copias de las Actas de Competición, hoja de resultados y sorteo de patrullas de cada recorrido.

- Será responsabilidad del Club organizador y del juez o jueces actuantes el ordenado y total cumplimiento de la formalización y custodia, en cada caso, de la documentación a presentar a la Comisión Rbosque 3D

12. DISPOSICIONES ADICIONALES

- 12.1. **Trofeos.** Por parte de la Comisión Rbosque 3D se entregarán durante la ceremonia de entrega de trofeos de la última tirada clasificatoria de la Liga Rbosque 3D, los trofeos a los tres primeros clasificados de la liga en cada una de las modalidades y categorías especificadas anteriormente que hubieran cumplido los requisitos para clasificarse en la liga. Dichos trofeos serán costeados por todos los clubes organizadores de las tiradas de cada temporada.
- 12.2. **Inscripciones.** serán gestionadas y cobradas por el Club organizador de cada competición clasificatoria, enviando a Rbosque.com el listado de inscritos y en su caso de los no admitidos con la pertinente explicación de la causa de la no admisión.
- 12.3. **Patrocinadores.** La Liga Rbosque 3D cuenta con patrocinadores que ceden artículos de sus comercios para sortear entre todos los participantes de cada tirada. La lista de artículos y de los cedentes, será anunciada en la convocatoria de cada tirada.

DISPOSICIÓN ADICIONAL FINAL

Debe quedar bien entendido para el adjudicatario que todos los gastos producidos en cada tirada serán atendidos por él, quedando exento Rbosque.com de atender a estos. Caso contrario el Administrador de Rbosque.com se personará como demandante en cuantos litigios abiertos o no, se deriven de una conducta en contrario con lo dispuesto en el presente Reglamento.

Guadalajara Diciembre de 2011



Fernando Gállego