

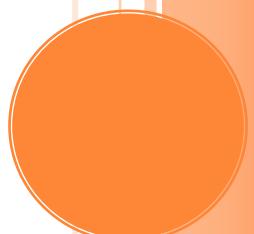
CAMPEONATO RBOSQUE 3D

# REGLAMENTO RBOSQUE 3D

Rbosque.com

29/04/2013

Revisión Junio 2014



# REGLAMENTO RBOSQUE 3D

## 1. DEFINICIÓN

Rbosque ha creado el Campeonato Rbosque 3D que se celebrará una vez al año. Este Campeonato se celebrará en dos días consecutivos.

## 2. ORGANIZACIÓN

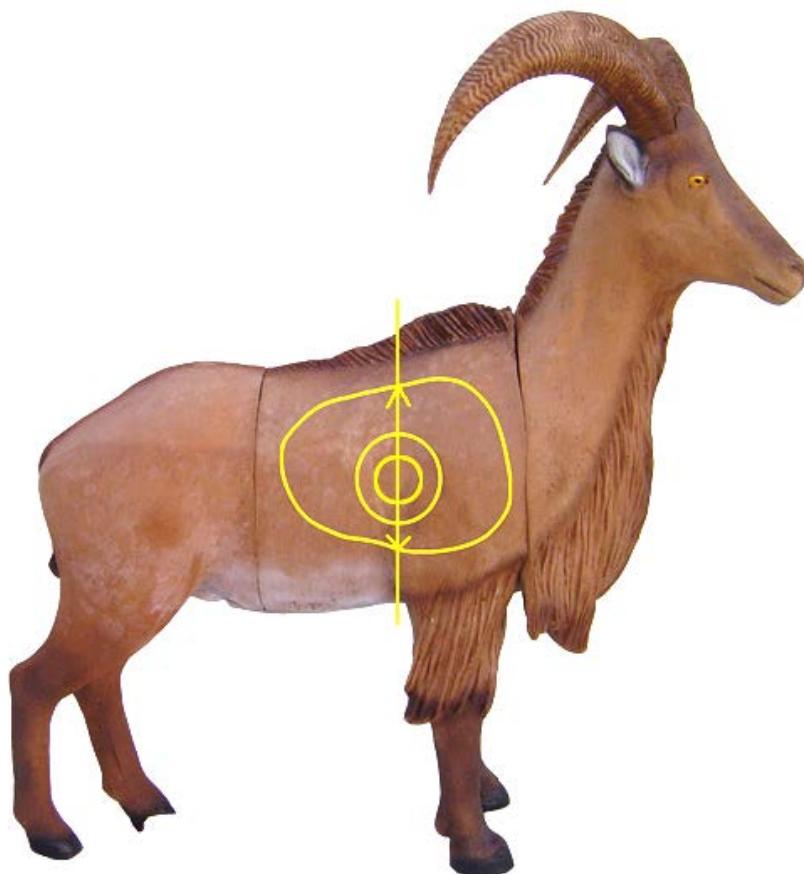
- 2.1. Los recorridos montados para el Campeonato Rbosque 3D deberán cumplir todas las normas pertinentes para asegurar la seguridad de los participantes y/o el público asistente.

## 3. PARTICIPACIÓN

- 3.1. Podrá participar en el Campeonato Rbosque 3D 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.

## 4. DISPOSICIÓN DEL CAMPO DE TIRO

- 4.1. El Campeonato Rbosque 3D, deberá estar formado por los recorridos que se establezcan en cada convocatoria.
- 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 30 m.	Hasta 38 m.	7
3	15 a 20 cm.	Hasta 15 m.	Hasta 20 m.	Hasta 28 m.	7
4	-15 cm.	Hasta 10 m.	Hasta 15 m.	Hasta 20 m.	3

4.3. En caso de que en un puesto de tiro haya dos dianas, se tirará primero a la diana que esté situada más a la izquierda.

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      | <b>ARE</b> |
| • ARCO INSTINTIVO | <b>ARI</b> |
| • ARCO DESNUDO    | <b>ADE</b> |
| • ARCO MECANICO   | <b>AME</b> |
| • ARCO LIBRE      | <b>ALI</b> |

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 utilizaran 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, brazaderas, 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. Los prismáticos sólo son permitidos en el circuito de una piqueta.

## 7. EL TIRO

7.1. En el Campeonato Rbosque 3D se tirará sobre cuatro circuitos de, al menos 15 puestos de tiro puntuables. Se realizará en dos días, tirando dos circuitos el primer día y otros dos el segundo. En dos de los circuitos, todas las modalidades tirarán dos flechas desde una piqueta. En los otros dos circuitos, 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 y Azul
- Hasta 35 m. para el resto de divisiones Senior y todas las de Junior. Piqueta Azul y Amarilla
- Hasta 25 para la clase infantil y junior. Piqueta Blanca

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 serán los miembros de cada patrulla los que deberán ponerse de acuerdo en la puntuación de la misma.

## 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. 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.

8.5. El valor de los puntos obtenidos se establece de la manera siguiente:

PRIMERA FLECHA	SEGUNDA FLECHA
Círculo pequeño interno de la zona vital 11 puntos	Círculo pequeño interno de la zona vital 11 puntos
Círculo interno de la zona vital 10 puntos	Círculo 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

8.6. **Sistema de Clasificación individual del Campeonato Rbosque 3D.** El ranking se elaborará sumando las puntuaciones totales de los tres circuitos.

8.7. **Requisitos para nombramiento de Campeones** Para que sea nombrado un campeón Rbosque 3D en una clase y división, se fijan los siguientes mínimos de participación:

- 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

## 9. ORGANIZACIÓN Y DESARROLLO DE LAS TIRADAS OFICIALES.

9.1. Para cada Campeonato, 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.

9.2. 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.

9.3. El número máximo de admitidos para cada tirada será de 160 arqueros, por riguroso orden de inscripción.

9.4. 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. El primer día de competición, se realizarán por sorteo y el segundo día con el ranking existente.
- Los arqueros de la clase Infantil deberán ir en la patrulla de uno de sus padres o de la persona designada por ellos, haciéndose responsable del arquero en todo momento.
- Cualquier reclamación sobre la formación de patrullas o lista de admitidos debe ser realizada antes de empezar la tirada.

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

## 10. DOCUMENTACIÓN

Una vez finalizada la prueba; resueltas las posibles reclamaciones y en la mayor brevedad posible; se facilitaran 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 inexcusadamente y por plazo mínimo de tres meses, 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 Rbosque

## 11. DISPOSICIONES ADICIONALES

- 11.1. **Trofeos.** Por parte del club organizador se entregarán los trofeos a los tres primeros clasificados del Campeonato en cada una de las modalidades y categorías especificadas anteriormente que hubieran cumplido los requisitos para clasificarse. Dichos trofeos serán costeados por el club organizador de cada temporada.
- 11.2. **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.
- 11.3. **Patrocinadores.** El Campeonato Rbosque 3D cuenta con patrocinadores que ceden artículos de sus comercios para sortear entre todos los participantes. 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.

Madrid Abril de 2013

Revision Junio 2014



Fernando Gállego