

REGLAMENTO PARA LIGA DE BOSQUE 2011

Lugar: El Barraco.

Horario: a las 09:00 en la plaza de El Barraco.

Por regla general, las tiradas serán gratuitas para los socios del Club, independientemente del bote (opcional) que se ponga para tomar café (2€) y/o cañas (3€).

No obstante, en algunas tiradas que determine la Junta Directiva, podrá cobrarse cuota de inscripción.

Los arqueros de otros clubes que quieran participar en las tiradas de Liga de Bosque o en tiradas de entrenamiento, tendrán que abonar 10 euros de ayuda al Club para adquisición de material 3D.

Todos los que participen en las tiradas tendrán obligación de colaborar en el proceso de sacar los bichos del almacén, montar el recorrido, recoger el recorrido al término de la tirada y guardar los bichos de nuevo en el almacén. Es conveniente preveer que puede ser necesario espacio en el coches para trasladar los animales del almacén al campo, especialmente los días que no bajen compañeros con furgonetas o carros.

Para las tiradas de liga se podrán usar las dianas “buenas” que están almacenadas en el matadero.

Categorías: Senior masculino, senior femenino e infantil.

Modalidad:

1.- **Tradicional** (recurvo y longbow), se puede usar flecha de carbono, **obligatorio la suelta mediterránea.**

2.- **Asistido**, aquí se incluyen todos los que no cumplan las normas del Tradicional.

Montaje del recorrido.

Se procurará, en la medida de lo posible, colocar 20 dianas, con las correspondientes piquetas de color. Se podrán hacer excepciones atendiendo a determinadas circunstancias de sentido común. Por ejemplo, no será necesario colocar la piqueta blanca si no hay niños, o roja si no hay poleas, etc. Tampoco será necesario completar el recorrido con 20 puestos de tiro, en el caso de que la participación sea inferior a 10

arqueros. Pudiendo en este caso poner 10, 11 ó 12 puesto de tiro dependiendo del número de arqueros y dando dos vueltas. En el caso de un recorrido con 11 ó 12 puestos de tiro se acordará de antemano cuales se repiten, para que todos los arqueros repitan los mismo puestos.

Las puntuaciones serán por ránking, se sumaran las siete mejores. Para optar a trofeo, habrá que asistir como mínimo a seis tiradas. Para recompensa, a once entre precisión y bosque.

Estas normas pueden ser modificadas por la Junta Directiva cuando concurren circunstancias excepcionales o en aras de la mejora de la competición.

Recordatorio de algunas normas de recorrido de bosque según la RFETA

1.1.6 Las dianas 3D de animales serán colocadas de tal manera que presenten toda la superficie de la diana a todos los arqueros.

1.1.16 No habrá ningún obstáculo que pueda provocar un rebote a menos de 5 metros de la piqueta de tiro.

Para disparar las flechas se utilizará la suelta “Mediterránea” (suelta con tres dedos, uno por encima de la flecha y dos por debajo de la misma) con un punto fijo de anclaje (boca o comisura de labios). No se permite el movimiento de la mano a través de la cara o de la cuerda, en ningún caso, sobrepasará la flecha la parte inferior de la nariz.

4.4.1.1 El tiempo límite permitido a un atleta para tirar dos flechas es de un (1) minuto.

4.4.1.2 El tiempo de tiro de un minuto para cada atleta comienza cuando éste llegue a la piqueta de tiro.

4.5.1 Los atletas/equipos pueden observar la diana con sus prismáticos desde la zona de espera o desde la piqueta de tiro. No se permitirá esta acción una vez que hayan disparado sus flechas.

6.1.7 En un puesto con diana doble se tirará primero a la diana 3D situada a la izquierda.

6.1.9 Si en una diana se hallan clavadas dos flechas con el mismo número de anillos, solo puntuará la de menor valor.

6.2.2 Si se ha perdido un trozo de la diana, incluyendo una línea divisoria o de separación entre dos zonas, o si la línea divisoria está desplazada por alguna flecha, se utilizará una línea imaginaria para juzgar el valor de la flecha que haya impactado en dicha parte.

6.2.4 Solo se tantearán las flechas clavadas en la diana.

6.2.5 Una flecha que impacte en:

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

6.2.5.2 Otra flecha y tras desviarse se clave en la diana 3D, tanteará según su situación en la misma.

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

6.3.1 Para empates ocurridos en todas las Series:

Para individuales y Equipos:

- Mayor número plenos

- Después de esto, los competidores que sigan empatados serán declarados iguales.

8.2.2 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. A la tercera y siguientes amonestaciones durante esa fase de la competición, será anulada la puntuación de la flecha de más alto del competidor en esa diana.