FEDERACIÓN EXTREMEÑA DE TIRO CON ARCO

LIGA EXTREMEÑA 3D TEMPORADA 2021

CIRCULAR Nº: 05-2020-2021 **Fecha: 21/02/2021**

La Federación Extremeña de Tiro con Arco y los clubes Arqueros de la Vera, Club Arco Plasencia y Club Ibn Marwan organizan la "Liga Extremeña 3D 2021" con arreglo a las siguientes bases.

La liga constará de tres jornadas organizadas por lo clubes anteriormente citados y cada una en un emplazamiento distinto.

- 14 de marzo organizada por el Club Arco Plasencia (Plasencia)
- 18 de abril organizada por el Club Arqueros La Vera (Villanueva de la Vera)
- 23 de mayo organizado por el Club Ibn Marwan (Badajoz)

Todas las jornadas de la liga se efectuarán sobre un recorrido con 24 propuestas de tiro a doble vuelta.

La competición se ajustará a la normativa de 3D de la FEXTA existente en el momento de la publicación de la convocatoria. La doble tablilla en competición será obligatoria y estarán previamente rellenas con los datos de los deportistas. **Nota: la tablilla se entregará totalmente cumplimentada, de no ser así la puntuación final del deportista será "0".**

Podrán participar todos los arqueros que posean licencia federativa de tiro con arco en vigor, pero sólo optarán a los títulos de campeones de liga y trofeos aquellos que tengan licencia emitida por la FEXTA.

El número máximo de participantes será de 144 arqueros, (siempre que el aforo debido a la pandemia lo permita, o en su defecto se ajustará al aforo sugerido por las autoridades sanitarias) en la actualidad se permite el 40% de aforo y tendrán prioridad los arqueros con licencia emitida por la federación extremeña y la reserva de plazas se hará por riguroso orden de llegada de las inscripciones al correo del club organizador en cada tirada, teniendo preferencia los arqueros federados en la Federación Extremeña de Tiro con Arco.

A partir de la segunda Jornada de la liga tendrán preferencia los arqueros que hayan participado en las anteriores jornadas.

Se considerarán las clases permitidas en la Normativa FEXTA. Se adjunta enlace donde poder consultarla: **https://www.fexta.es/normativas-y-reglamentos/fexta/**

Los arqueros/as de las clases junior, cadete, novel y Menores de 14 años podrán si quieren, inscribirse en la categoría senior.

Equipos permitidos:

El equipo permitido en cada una de las clases y divisiones será el establecido en el reglamento W.A existente en el momento de la publicación de la convocatoria.

- Se permite la utilización de arcos y flechas de camuflaje, pero no así la indumentaria del arquero de camuflaje.
- Los cuerpos metálicos se tratarán como arco desnudo, a excepción de los arcos recurvos.
- Todas las categorías quedan limitadas a un máximo 60 libras.
- El arco recurvo será regulado por el punto 11.1 del reglamento de la WA (libro3).
- Queda prohibido utilizar dispositivos electrónicos tipo linternas o culatines trazadores. El arco compuesto 3D no podrá utilizar un scope con aumentos, si estando permitido un máximo de 3 pines.
- Los estabilizadores quedarán limitados a uno solo central y con una longitud máxima de 12".

Cuotas de inscripción:

El importe de la inscripción:

. Menores de 14 años: 15€

. Adultos 20 €

La inscripción se abre a la publicación de estas bases y se cerrará el miércoles anterior a la competición. La liga se publicará en Ianseo, para ello se pide la colaboración de los clubes y que cada uno haga de forma conjunta la inscripción de todos sus participantes para agilizar y facilitar la gestión al club organizador.

Se enviará copia del justificante de pago de las inscripciones al club organizado

Desarrollo de la competición:

Horario:

- 7:30 h. Reunión de arqueros en el punto acordado
- 8:00 h. Calentamiento y reparto de patrullas
- 9:00 h. Primer recorrido
- 11:30 h. Descanso y tentempié
- 12:00 h. Segundo recorrido

Este horario es provisional y podrá variarse en función del desarrollo de la competición, no adelantándose en ningún caso.

Se ruega puntualidad a los asistentes evitando la demora en la competición y así respetar la hora de salida.

Durante el desarrollo de la competición está prohibido el consumo de bebidas alcohólicas y sólo se permite fumar en las zonas señalizadas para ello.

Es obligatorio el cumplimiento de Protocolo COVID establecido en la FEXTA.

Clasificación:

Las Tres Jornadas de liga serán puntuables para poder proclamarse Campeón o Campeona de Liga.

El sistema de puntos asignado es SCRATCH, una puntuación a cada arquero según la posición de cada jornada.

La puntuación será la siguiente:

POSICION	PUNTOS	POSICION	PUNTOS	POSICION	PUNTOS
1	25	7	9	13	3
2	20	8	8	14	2
3	16	9	7	15	1
4	13	10	6	16	1
5	11	11	5	17	1
6	10	12	4	18	1

Patrullas:

En la primera y segunda jornada de liga las patrullas se organizarán por sorteo.

La última jornada de liga será por ranking de las dos jornadas anteriores.

Premios liga 3D:

1. **Premios FEXTA:**

En la jornada final de la liga, la FEXTA entregará premios a los tres primeros clasificados de cada categoría, independientemente del número de participantes, aunque para proclamarse oficialmente campeón de la Liga de Extremadura 3D, se requerirá un mínimo de 3 participantes en las categorías de hombres y 3 en mujeres.

2. **Premios clubes organizadores:**

Los clubes organizadores también darán premios según el siguiente criterio:

• Haber participado en 3 jornadas de liga.

• El número de trofeos, por categoría y división se determinara según el número de arqueros clasificados:

Categoría: Cadete, Junior, Senior y Veterano:

- De 1 a 2 arqueros clasificados: Premio para el 1º
- De 1 a 3 arqueros clasificados: Premio para el 1º y 2º
- De 4 a 6 arqueros clasificados: Premio para el 1º,2º y 3º
- De 6 a 12 arqueros clasificados: Premio para el 1º, 2º, 3º, 4º y 5º

Categoría: Menores de 14 años:

- Sin número mínimo de participantes.

RESUMEN DE LA REGLAMENTACION APLICABLE A LOS RECORRIDOS DE BOSQUE DE LA LIGA EXTREMEÑA

1.-CAMPO DE TIRO

1.1.- Se colocarán **24 puestos de tiro** que podrán ser dianas de animales en 3-D o de las llamadas planas, bien siendo todas tridimensionales, planas o un combinado de ambas. Cada diana deberá tener un número de orden que estará colocado próximo a la piqueta de tiro.

1.2.- Para los animales pequeños, los organizadores podrán colocar dos dianas iguales o dos distintas. En el caso de ser dos dianas iguales, el arquero colocado a la izquierda de la piqueta tirará sus dos flechas a la diana de la izquierda y el arquero colocado a la derecha de la piqueta, tirará sus dos flechas a la diana de la derecha. En el caso de ser las dos dianas distintas, ambos arqueros tirarán sus flechas una a cada animal.

1.3.- Zona de puntuación de las dianas. Una diana de animal (plana o 3-D) estará dividida en cuatro zonas de puntuación, correspondiendo con el 11, 10,8 y 5. Si una flecha toca una línea divisoria entre dos zonas de puntuación o el borde de la zona de puntuación, esa flecha tanteará con el valor más alto. En las dianas planas, si una flecha toca la parte dorsal, lateral o el interior de los bajos de la diana, esa flecha será válida. Si una flecha está clavada en los cuernos o en las pezuñas, que no toque la zona marcada del cuerpo del animal, tanteará con “0”. Si una flecha está clavada en los soportes o refuerzos de una diana plana, tanteará con “0”. Si una flecha está clavada en la llamada “peana” o en algún decorado de la diana (hierba, matorral, tronco, ramas, etc.) tanteará como “0”.

1.4.- Piquetas de tiro. Cada posición de tiro tendrá una piqueta de tiro o marca en el suelo que no pueda modificarse durante el transcurso de la competición, para acomodar al menos a dos arqueros. El arquero con dorsales A y C, tiraran desde la izquierda de la piqueta y los arqueros con dorsales B y D, a la derecha de la piqueta. Si solamente hay un arquero, este tirará a la izquierda de la piqueta, todo ello durante todo el recorrido.

2.-PATRULLAS

2.1.- Número de arqueros: Cada patrulla estará formada por un mínimo de dos (no está permitido del mismo club) y un máximo de seis arqueros, a ser posible siendo todos de la misma división (arcos).

El tiro se realizará por pareja rotando de la siguiente forma: los dos arqueros con el número de dorsal más bajo comenzarán tirando en la primera diana, seguidos por los arqueros con el dorsal siguiente más alto. Él/Los arquero/s último/s en tirar en una diana, comenzarán tirando en la siguiente, seguidos por los arqueros que tiraron primero en la diana anterior.

2.2.- Jefe de Patrulla. Sin acuerdo previo, el jefe de patrulla será el arquero A, los anotadores serán los arqueros B y C y el arquero responsable de desinfectar el parapeto y diana el D.

Si entre los arqueros de una patrulla no hubiere otro acuerdo, el arquero con el número de dorsal más bajo será el Jefe de Patrulla siendo el responsable de la conducta de dicha patrulla.

2.3.- Anotadores. Si entre los arqueros de una patrulla no hubiere otro acuerdo, los dos arqueros con el segundo y tercer número de dorsal más bajo serán los anotadores.

3.- TANTEO

3.1.- Una flecha será tanteada de acuerdo con la posición del tubo en la diana, siguiendo el criterio del párrafo 1.3 anterior.

3.2.- Ninguna de las flechas clavada en la diana, podrá ser tocada por el arquero hasta que el valor de todas las flechas de esa diana haya sido anotado y los tanteos comprobados. El arquero que infrinja esta norma será amonestado la primera vez, la segunda vez que lo haga se le anulará el valor más alto de la flecha en esa segunda diana.

3.3.- Rebote o traspaso. Se considerará un rebote cuando la flecha haya impactado en la diana y salga retrocedida hacía atrás, quedando finalmente entre el arquero y la diana. En caso de rebote o traspaso de una flecha, el tanteo será como sigue: si todos los arqueros 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. Si los componentes de la patrulla no se ponen de acuerdo con el valor de la flecha, ésta será tanteada como un "5".

3.4.- Una flecha que impacte en otra flecha y tras desviarse se clave en la diana, tanteará según su situación en la diana.

3.5.- Una flecha que impacte en otra flecha (culatín) y permanezca empotrada en ella (el llamado Robín), tanteará de acuerdo con el valor de la flecha golpeada.

3.6.- Una flecha que impacte en otra flecha y rebote, tanteará según el valor de la flecha golpeada, siempre que la flecha dañada pueda identificarse.

4.- DIVISIONES (ARCOS)

4.1.- Las divisiones permitidas son: Arco Compuesto, Arco Desnudo, Arco Instintivo, Arco Longbow, Arco Recurvo y Arco Compuesto 3D.

4.2.- Un arco compuesto puede participar solamente como ACO.

4.3.- Un arco Instintivo puede participar como ARI y como ADE.

4.4.- Un arco Longbow puede participar como ARE (lógicamente con flechas de madera) como ARI y como ADE pudiendo utilizar flechas de aluminio o carbono.

CRITERIOS DE CLASIFICACIÓN PARA CAMPEONATO DE ESPAÑA DE 3D SELECCIÓN EXTREMEÑA

Las pruebas clasificatorias valederas para conseguir la plaza serán:

- Las 2 mejores pruebas de la Liga Extremeña 3D durante el año 2021
- Campeonato de Extremadura cuya asistencia será de carácter obligatorio para obtener la plaza

Para ser seleccionado se tendrán en cuenta la Liga y el Campeonato de Extremadura.

La liga tendrá un peso del 60% sobre el 40% del campeonato. Una vez finalizada la liga se tendrán en cuenta los puntos de las dos mejores jornadas de la misma aplicándose el 60% al resultado de la suma.

A su vez, una vez finalizado el campeonato de Extremadura, se le aplicará el 40% a la suma de los recorridos clasificatorios. Esto se hará con todas las personas que se inscriban para ser seleccionados. Se seleccionará al mejor de cada modalidad, categoría y un suplente, para que en el caso de que el deportista seleccionado no pudiera asistir al Campeonato de España por algún motivo, no se perjudique el equipo.

Es imprescindible el envío de un correo al Delegado de 3D y Campo (3d.campo@fexta.es) comunicando la intención de formar parte del equipo extremeño de bosque., indicándose:

- Nombre y apellidos
- Número de licencia
- Modalidad de tiro

El plazo de comunicación comienza el día de la publicación de esta convocatoria hasta el 10 de marzo de 2021.

DESEMPATES

En el caso de que uno o más deportistas empaten, el desempate se resolverá en base a los siguientes puntos:

1. Deportista con el primer puesto.
2. Deportista con mayor número de puntos obtenidos en la suma de las pruebas puntuables.
3. Deportista con mayor puntuación del mejor recorrido de las pruebas puntuables.

FORMACIÓN DEL EQUIPO:

El equipo extremeño está compuesto por cinco arqueros, una por modalidad (longbow, instintivo, desnudo y compuesto) y un capitán de equipo. La selección de las cuatro arqueros que formarán equipo se hará según el ranking explicado anteriormente. En el caso de que ninguna mujer quede primera de su modalidad y puesto que es obligatoria la participación de una de ellas en el equipo, formará parte la mujer con el promedio de puntos más cercano al promedio mínimo de referencia que exige la RFETA para la selección nacional. Serán puntuables las dos mejores pruebas de liga extremeña más el Campeonato de Extremadura, la que más se acerque con su promedio al promedio nacional de su categoría será clasificada para el equipo.

La selección del capitán del equipo se hará atendiendo a los siguientes criterios:

1. El entrenador que nombre la FEXTA será el capitán del equipo.
2. En el caso de que el entrenador sea seleccionado, el capitán será el hombre que quedaría desplazado en el caso de que una mujer ocupara su plaza por el motivo comentado anteriormente.
3. En el caso de que la mujer no desplace a ningún hombre, el capitán será la persona que queda como quinto clasificado.