



Federación Extremeña de Tiro con Arco

## LIGA MIXTA 3D EXTREMADURA 2021/2022

CNTD Ciudad Deportiva de Cáceres

Av. El Brocense s/n .□ Cáceres .□ CP. 10002

Correo electrónico: info@fexta.es .□ ww.fexta.es

CIRCULAR Nº: 2

Fecha: 02-11-21

Página 5

# LIGA MIXTA 3D EXTREMEÑA TEMPORADA 2021/2022

La Federación Extremeña de Tiro con Arco y los clubes

Arqueros de la Vera

Club Arco Plasencia

Club Ibn Marwan

Club tiro con arco Villar del Rey

Club Arqueros Halcón Blanco

Organizan la "Liga Mixta 3D Extremadura 2021-2022" con arreglo a lo siguiente:

### **BASES DE LA ORGANIZACIÓN:**

La liga constará de cinco jornadas organizadas por los clubes anteriormente citados y cada una en un emplazamiento:

- 28 noviembre de 2021. Organiza Club Arco Plasencia (Plasencia) (Indoor 3D)
- 16 de enero de 2022 . Organiza Club tiro con arco Villar del Rey (Indoor3D)
- 13 de febrero 2022 . Organiza Club Arqueros de la Vera (La Vera)
- 13 de marzo 2022 . Organiza Club Arqueros Halcón blanco (Don Benito)
- 3 de abril 2022 . Organiza Club Ibn Marwan (Badajoz)

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 96 arqueros y la reserva de plazas se hará por riguroso orden de llegada de las inscripciones al correo del club organizador en cada tirada, teniendo prioridad y preferencia los arqueros con licencia emitida por la FEXTA.

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

Se considerarán las clases y divisiones permitidas en la Normativa FEXTA

- **Clases:** Hombres SH, Mujeres SM, Junior JH/JM Cadete CH/CM, Veterano e Infantil (menores de 14 años).  
Los arqueros/as de las clases junior, cadete, novel y menores de 14 años podrán participar en categoría senior
- **Divisiones:** Arco Longbow (ALD), Arco Instintivo (ARI), Arco Desnudo (ADE), Arco Compuesto (ACD), Compuesto 3D, Recurvo Olímpico ( RO), INF

### **Cuotas de inscripción:**

- . Cuota General: 20 €
- . Menores de 14 años: 15 €

Los clubes participantes harán de forma conjunta la inscripción de todos sus participantes para facilitar la gestión al club organizador.

**Imprescindible enviar copia del justificante de pago de las inscripciones al club organizador**



### 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 convocatoria.

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

### 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**
- **15:00h. Recepción tablillas en la organización**

(Horario es provisional, puede variar en función del desarrollo de la competición, no adelantándose en ningún caso)

Se ruega puntualidad a los asistentes

**Durante el desarrollo de la competición está prohibido el consumo de bebidas alcohólicas y sólo se podrá fumar en las zonas habilitadas para ello, que estarán debidamente señalizadas.**

### Clasificación:

Serán necesarias cuatro jornadas para proclamarse campeón o campeona de la liga, de las cinco jornadas realizadas, desechando la de menor puntuación.

El sistema de puntos será por scratch de forma que se asignará una puntuación a cada arquero dependiendo de la posición en la que quede en cada jornada, así eliminamos el factor de la dificultad de cada recorrido, es decir, en un recorrido más asequible se presupone que se hacen más puntos. Si en vez de contar los puntos obtenidos lo hacemos con el sistema de scratch conseguimos eliminar éste factor y así no se perjudica o favorece al arquero que asiste a una tirada o a otra.



### **Sistema de puntuación:**

Asignación de puntos

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:**

Las patrullas se organizarán por sorteo, siendo la última jornada de liga por ranking de las cuatro jornadas anteriores.

Las mujeres que así lo deseen pueden solicitar competir en igualdad de condiciones con los hombres. Es decir, no habrá distinción entre hombre y mujer en una división. Esto sólo se aplicará en aquellos casos que se solicite por correo electrónico al delegado de 3D y Campo: [3d.campo@fexta.es](mailto:3d.campo@fexta.es)

### **Premios:**

En la jornada final de la liga, la FEXTA entregará premios a los tres primeros clasificados de cada categoría clase y división, 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 masculinas y 3 en mujeres femeninas.

Para recoger el premio se tendrá que participar en la última jornada de liga en la que se entregarán los mismos. Los clubes Organizadores también darán premios (productos ibéricos) según el siguiente criterio:

- Haber participado en 4 jornadas de liga, siendo la última obligatoria.
- El número de trofeos, por clase y división, se determina según el número de arqueros clasificados

Para las Clases Cadete, Junior, Senior y Veterano:

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

Menores de 14 años:

- Se entregarán premios independientemente del número de participantes. Cada club organizador también podrá entregar los premios o regalos que estime oportunos en su tirada.



## RESUMEN DE LA REGLAMENTACION APLICABLE A LOS RECORRIDOS DE BOSQUE DE LA LIGA EXTREMEÑA I.-CAMPO DE TIRO

1.1.-Se colocarán 20 puestos de tiro, dianas 3D. Tanto en las jornadas indoor como al aire libre.

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 3D estará dividida en cuatro zonas de puntuación, correspondiendo con el 11, 10, 8 y 5. Las dianas deberán tener las zonas de puntuación en perfecto estado, sin roturas. 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. Si dos arqueros están tirando al mismo tiempo, el arquero con el dorsal más bajo deberá tirar en la izquierda de la piqueta, y el arquero con el dorsal más alto deberá tirar en la derecha de la piqueta. Si solamente hay un arquero, este tirará a la izquierda de la piqueta, todo ello durante el transcurso del recorrido.

### **2.-PATRULLAS.**

2.1.-Cada patrulla estará formada por un mínimo de tres arqueros (que estos no sean del mismo club) y un máximo de seis, a ser posible siendo todos de la misma división (arcos). Se tirará por pareja, rotando de la siguiente forma:

Dorsal AB-CD-CD-AB

2.2.-Jefe de Patrulla será el arquero con el dorsal A, el arquero responsable de la conducta de dicha patrulla.

2.3.-Anotadores. Arqueros con el dorsal B y C.

### **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 hayan sido anotados 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 hacia 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 desacuerdo en el valor de esa flecha. Si los componentes de la patrulla no se ponen de acuerdo con el valor de la flecha, esta 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, en el 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 ALD (lógicamente con flechas de madera) como ARI y como ADE pudiendo utilizar flechas de aluminio o carbono.

#### LOS CLUBES ORGANIZADORES DE TIRADAS DE LA LIGA 3D.

- En los recorridos de 3D, deberán darse botellas a nivel individual, para que los competidores pueden llevarlas durante el recorrido y reponerlas cuando lo necesiten en al menos uno o dos puntos situados estratégicamente en dichos recorridos.
- Zonas habilitadas con servicios higiénicos, especial atenciones destinadas para las mujeres.
- En todas las competiciones de la Liga de 3D y Campeonatos la gestión de los jueces correrá a cargo de la FEXTA
- En estos recorridos, se tendrá especial cuidado en la seguridad, teniendo en cuenta las zonas de flecha perdida para que no se crucen. Así como una buena señalización del recorrido para que los arqueros no se despisten al ir de una diana a otra. La recuperación de flechas falladas para retrasar a la patrulla y agilizar la competición.

El Campo de Tiro se revisará de antes de la competición por el juez.

- Con el fin de no perjudicar a los deportistas y el propósito de mantener una coherencia entre unos recorridos y otros en cuanto a dificultad se refiere, se tendrá en cuenta la siguiente tabla:

PIQUETA	GRUPO 1	GRUPO 2	GRUPO 3	GRUPO 4
<b>ROJA</b>	30/45 MTS	20/36 MTS	15/27 MTS	10/18 MTS
<b>AZUL</b>	20/30 MTS	15/25 MTS	10/20 MTS	5/12 MTS
<b>BLANCA</b>	15/25 MTS	10/20 MTS	8/15 MYS	5/10 MTS

- En caso de necesitar dianas 3D, pueden solicitar su utilización con tiempo suficiente a ([3d.campo@fexta.es](mailto:3d.campo@fexta.es)) y deberán recogerse y devolverse en el almacén de la FEXTA.

Los gastos derivados del transporte de material de la FEXTA necesario para el desarrollo de las competiciones, será por cuenta de los Clubes organizadores, debiendo estos y estando obligados así mismo, a devolver dicho material a su lugar de almacenamiento en perfecto estado, salvo por el normal deterioro por su correcta utilización en la competición. En caso contrario, se harán cargo de reparar los desperfectos que presenten.

- La organización de las jornadas implica la aceptación de estas normas.