



REGLAMENTO LIGA VALENCIANA DE BOSQUE 3D

La Liga Valenciana de Bosque 3D, se regirá por los siguientes artículos:

1. Para todo lo no reglamentado en este documento, la Liga Valenciana de Recorrido de Bosque 3D se regirá por la normativa WA/RFETA.
2. La Liga Valenciana de bosque 3D, constara de un recorrido de 24 dianas, tirándose dos flechas por diana y arquero, con un total de 48 flechas.
3. Las pruebas se realizarán en el periodo comprendido de octubre a julio, comprendiendo también el Campeonato Autonómico de la Comunidad Valenciana de 3D.
4. El calendario de 3D se confeccionará de la misma forma que se viene haciendo con el resto de las disciplinas, en la reunión de representantes de clubes que se realizar al principio de cada temporada deportiva de aire libre.
5. Si no se presentasen bastantes solicitudes para realizar todas las tiradas de la liga en la reunión de clubes, se decidirá quienes realizaran las no solicitadas mediante sorteo de los clubes presentes.
6. La adjudicación del Campeonato 3D de la Comunidad Valenciana se realizará mediante sorteo, entre los clubes solicitantes y el club que salga designado como organizador del Campeonato 3D de la Comunidad Valenciana no podrá volver a presentarse en los próximos seis sorteos.
7. En dicho sorteo se extraerá un segundo club designado como reserva, que se encargará de realizar el campeonato si el club adjudicado no pudiese realizar el campeonato. Ninguno de los dos clubes podrá presentarse a los próximos seis sorteos, salvo que la comisión 3D tras evaluar los motivos por los que el club adjudicado no pudo realizar la competición, y decidiese que no se le puede atribuir la responsabilidad de poder realizar la misma, quedando exonerado de guardar seis sorteos.
8. Se acuerda que los clubes que no tienen campo puedan solicitar y entrar en el sorteo con las mismas condiciones que los demás.
9. Se establece que los sorteos y puntuaciones de las tiradas 3D estarán realizadas e implementadas con el programa informático de competiciones Ianseo.
10. Una vez adjudicada una prueba de la Liga, el Club organizador deberá remitir a la Federación el documento de Aceptación / Renuncia, firmado por el Presidente del Club; el plazo máximo de presentación de dicho documento será de 15 días naturales a contar desde el día de remisión. Transcurrido ese plazo, si no se hubiera dado respuesta al presente requerimiento, se entenderá que el Club renuncia a la celebración de la prueba asignada.
11. Si un club por causas justificadas, y avisando con suficiente antelación, no pudiera realizar su tirada de liga en la fecha convocada, se contemplaría la permuta de la misma con otro club.



12. La inscripción se realizará en dos modalidades, a la totalidad de la liga, o a tiradas sueltas.

La fecha de inscripción se iniciará en la circular emitida a tal efecto.

Todos los deportistas que quieran inscribirse a la totalidad de la Liga podrán realizarlo en el enlace establecido en la convocatoria publicada a tal efecto.

IMPORTANTE: una vez realizada la inscripción a la totalidad de la Liga, **cada deportista deberá confirmar su asistencia a cada una de las pruebas de la Liga en las que quiera participar, a través del evento correspondiente**, sin necesidad de realizar ningún pago adicional.

De no confirmar su participación en alguna de las tiradas, aunque esté apuntado a la totalidad de la liga, no podrá participar en la misma.

En caso de que algún arquero NO quiera participar en alguna de las pruebas, no será necesario realizar ningún trámite, tan solo no deberá confirmar su inscripción en ella. No tendrá derecho a devolución de dinero alguno.

Para inscribirse a la totalidad de la Liga, los deportistas participantes deberán, realizar un único pago de **NOVENTA EUROS (90€)** los menores de 14 años **CUARETA Y CINCO EUROS (45€)**, que les dará derecho a participar en las seis tiradas clasificatorias de la Liga. **Una vez cerrada la inscripción a la totalidad de la liga no se devolverá en dinero bajo ningún concepto.**

Todos aquellos deportistas que no quieran participar en la totalidad de la liga y que prefieran participar de manera individual en alguna de las tiradas clasificatorias podrán apuntarse a cada una de esas competiciones por separado, cuando se publique la circular correspondiente, teniendo en cuenta que el precio de las inscripciones por separado en cada una de las pruebas será de 20€, los menores de 14 años 10€.

Solo se devolverán las inscripciones individuales si se comunica antes de cerrar las inscripciones y se descontarán los gastos de tramitación, **una vez cerradas las inscripciones no se aceptarán más inscripciones ni se devolverán el importe de esta bajo ningún concepto.**

El tercer miembro de la misma unidad familiar que tenga menos de 14 años, la inscripción será gratis.

13. La Liga constará de 6 tiradas, si no pudieran celebrarse todas las tiradas, las necesarias para proclamarse Campeón serían:

- a. con 6 tiradas: las 4 de más alto resultado
- b. con 5 tiradas: las 4 de más alto resultado
- c. con 4 tiradas: las 3 de más alto resultado

En cualquier otro caso, no podrán ser menos de 3 tiradas las valederas para proclamarse Campeón.



14. El horario de la competición será el siguiente:

- a. A las 8:00 horas: reunión de arqueros y calentamiento, entrega del avituallamiento (el club organizador dispondrá del agua necesaria para repartir a los competidores, el bocadillo no es obligatorio aportarlo en las competiciones, salvo que el club organizador decida aportarlo, sin ningún coste adicional en la inscripción, se deberá informar de este hecho en la convocatoria). Se podrá avituallar a los arqueros antes de la finalización del primer recorrido.
- b. A las 8:30 horas: revisión material y traslado a diana.
- c. A las 9:30 horas: comienzo de la competición.
- d. Finalizado el recorrido: reunión de arqueros, entrega de tablillas de puntuación.
- e. La suma de las puntuaciones se hará en el recorrido durante las esperas en cada propuesta.

15. En todas las pruebas de la Liga Valenciana de Recorrido 3D, habrá como mínimo un juez, al que se le deberá entregar el certificado de seguridad de la instalación antes de empezar la tirada. Terminada la prueba, el Juez redactará el Acta de la competición, enviándola a la Federación junto con los resultados y resto de documentación de la prueba.

16. Las divisiones participantes en la Liga Valenciana de Recorrido 3D serán las siguiente:

- Arco Compuesto (ACO).
- Arco Desnudo (ADE).
- Arco Recurvo Instintivo (ARI).
- Arco Longbow (ALO).
- Arco Olímpico (ARO).

Con respecto a la normativa propia aplicable a cada división se atenderá a lo establecido en la normativa WA/RFETA.

17. Categorías participantes:

- a. Alevín, clase mixta, hasta los 11 años y compuesta por Ardillas, Benjamines y Alevines.
- b. Infantil, clase mixta, de 12 a 13 años, subdividida en arcos con visor y sin visor.
- c. Júnior, clase mixta. que englobará las categorías (Cadete, Júnior), de 14 a 19 años, con todas las modalidades de arcos.
- d. Novel, clase mixta para arqueros en el primer año de licencia. En esta categoría solo podrá permanecer un año, desde la primera tirada hasta el final de la temporada y podrá cambiar de categoría siempre que lo desee dentro de la temporada.
- e. Senior. Resto de Atletas desde los 20 años.

El arquero/a, podrá mantener durante toda la temporada, la categoría con la que empiece la Liga.



18. Clases:

aco sh	ade sh	ari sh	alo sh	aro sh
aco sm	ade sm	ari sm	alo sm	aro sm
aco alevín	ade alevín	ari alevín	alo alevín	aro alevín
aco infantil	ade infantil	ari infantil	alo infantil	aro infantil
aco junior	ade junior	ari junior	alo junior	aro junior
aco novel	ade novel	ari novel	alo novel	aro novel

19. Las patrullas serán mixtas y se ordenarán por ranking y/o puntuación según la clase, en caso de que en una patrulla coincidan todos los arqueros/as del mismo club la organización decidirá como rehacer la patrulla.
20. Los arqueros de la patrulla tiran de dos en dos, salvo en casos excepcionales en los que no sea posible. De este modo, se colocarán las piquetas de tal manera que permitan a dos atletas tirar con suficiente espacio, aplicando la normativa que recoge WA/RFETA.
21. Se tirarán dos flechas por participante y diana. En el caso de haber dos dianas cada arquero tirará sus dos flechas a la de su lado.
22. Las dianas deberán estar dispuestas teniendo en cuenta que sólo existen distancias desconocidas, de manera que permitan la máxima variedad y el mejor uso del terreno, con un equilibrio justo entre la distancia y el tamaño de la zona de puntuación.
23. Con el fin de favorecer la participación femenina, estas, voluntariamente, podrán inscribirse en la categoría masculina, la decisión de participar en esta categoría se tomará en la primera tirada de la liga y no se podrá cambiar hasta finalizar la misma.
24. Para las dianas pequeñas los organizadores deberán colocar dos dianas 3d iguales en la misma posición.
25. Las dianas 3D se colocarán de tal forma que presenten completa la zona de puntuación a todos los atletas.
26. Piquetas:
- Número de diana: (blanca o amarilla), foto diana, zona de espera patrullas, inicio cuenta de tiempo.
 - Roja: lugar de tiro Arco Compuesto (ACO), lugar de tiro Arco Olimpico (ARO)
 - Azul: lugar de tiro Arco Desnudo (ADE), Arco Recurvo Instintivo (ARI) y Arco Longbow (ALO).
 - Blanca: menores de 14 años de todas las divisiones y noveles.



27. Distancias de tiro:

Siempre serán distancias desconocidas.

- Piqueta Roja: distancia máxima 45 metros, distancia mínima 5 metros
- Piqueta Azul: Distancia máxima 30 metros, distancia mínima 5 metros.
- Piqueta Blanca: Distancia máxima 25 metros, distancia mínima 5 metros.

28. Variedad de dianas:

Las dianas de 3D tienen una gran gama de tamaños. El recorrido debe incorporar una variedad de dianas de diferente tamaño situadas a distancias apropiadas a cada tamaño.

29. Zonas de puntuación:

La diana está dividida en cuatro zonas de puntuación (11, 10, 8 y 5).

- 11 puntos el pequeño círculo en el centro del anillo del 10.
- 10 puntos, el círculo más grande dentro de la zona vital)
- 8 puntos, la zona vital fuera del anillo del 10.
- 5 puntos, la zona restante, de color del cuerpo.
- un impacto en los cuernos o las pezuñas, u otra zona no puntuable, que no toque la zona de color del cuerpo del animal, un rebote o cualquier otro fallo contará como nulo (M). Una flecha que impacte en la cola o en las alas de una diana de ave es tanteable. Una flecha que traspase un cuerno o una pezuña, u otra zona no tanteable, pero que toque una zona tanteable, tanteará el valor de la zona tanteable donde toque. Una flecha que traspase un cuerno o una pezuña, u otra zona no tanteable, pero que no toque una zona tanteable, tanteará como cero (M)

30. Rebotes:

En caso de Rebote o traspaso, o flecha embebida en la diana que no asome por el exterior, el tanteo será como sigue:

- si todos los atletas de la patrulla están de acuerdo en que ha habido un rebote o un traspaso y pueden ver que hay una flecha embebida, pueden también ponerse de acuerdo en el valor de esa flecha.
 - Si no se ponen de acuerdo en el valor de la flecha, esta será tanteada como un cinco (5).
 - Una flecha que tras rozar el contorno de la diana desvía ligeramente su trayectoria y sale fuera de la misma, tanteará como cero (M)
- No se permite fumar en los recorridos, el campo de prácticas o la zona de calentamiento. Únicamente se podrá fumar en las zonas habilitadas para ello por la organización. Incumplir esta norma, se sancionará al infractor con la expulsión de la competición.

31. Vestuario:

Se atenderá a lo estipulado en la normativa de la FTACV, WA/RFETA.

32. El Scrach o Ranking será el siguiente:

En cada división y categoría los puntos de Scrach decrecerán de uno en uno: 1º= 25, 2º=24, 3º=23, así sucesivamente hasta el puesto 25 que obtendrá 1 punto.

En caso de empate por Scrach, la clasificación final se establecerá por los puntos obtenidos en las tiradas.



33. Las Hojas de puntuación para 3D, serán dobles para anotar los dos recorridos, indicando la suma total de ambos y se entregarán al finalizar los dos recorridos. Deberán estar confeccionadas en papel rígido o cartulina
34. Los premios de Liga se entregarán al finalizar la misma, durante el Campeonato 3D de la Comunidad Valenciana, a los clasificados en 1º, 2º, 3º puesto, siempre que alcancen los mínimos de competiciones necesarias y con el siguiente criterio:
 - a. Primero, segundo y tercero clasificado, con un mínimo de 4 arqueros por modalidad.
 - b. Primero y segundo clasificado, con un mínimo de 3 arqueros por modalidad.
 - c. Primero clasificado, con 2 arqueros por modalidad.
35. Se proclamarán Campeones de la Liga Valenciana, siempre que al menos compitan 5 arqueros en la categoría correspondiente.
36. El Club organizador deberá enviar las puntuaciones a la Federación a la mayor brevedad posible en los formatos que facilite la Federación, quien los publicará en la Web y los reenviará al resto de Clubes. El organizador deberá conservar en depósito las hojas de puntuación durante un año desde la celebración del evento.
37. Será imprescindible, para poder participar en la Liga Valenciana de Bosque 3D, estar en posesión la Licencia Federativa tramitada por la FTACV.
38. Podrán participar en la Liga arqueros y arqueras de otras comunidades, siempre que estén en posesión de Licencia Nacional en vigor y lo soliciten a la FTACV; sin embargo, en ningún caso tendrán derecho a recibir premio o puntuación de Scrach, la organización puede prever un obsequio o reconocimiento.
39. Disposición Derogatoria: Quedan derogados los Reglamentos, Normativas, Circulares y otras disposiciones de la FTACV de igual o menor rango anteriormente aprobados, en especial los que entren en contradicción con el presente Reglamento.

Última modificación según acuerdos reunión de clubes del 06-09-2025

EL PRESIDENTE DE LA FTACV