1. CONDICIONES GENERALES.

La LIGA CANTABRA 3D correspondiente a la temporada 2025-2026 queda regulada por la presente circular.

El desarrollo de las pruebas se llevará a cabo por el Club de Arqueros Asturceltas, entidad a la que la FCTA ha encomendado su desarrollo.

En lo no establecido por esta circular, se estará a lo establecido en las respectivas convocatorias, la normativa 1401 de la RFETA y lo establecido en los libros 2 y 4 del reglamento de la WA.

Las tiradas de las que consta la liga son las incluidas en el calendario aprobado por la Asamblea General de la FCTA y publicado en la página web de la FCTA:

- 05 de Octubre de 2025
- 02 de Noviembre de 2025
- 22 de Febrero de 2026
- 14 de Junio de 2026
- 19 de Julio de 2026

*** No obstante, estas fechas pueden ser modificadas previo aviso, en función de las necesidades o incompatibilidad con otras competiciones.**

2. COMITÉ DE LA LIGA.

Se constituirá un comité formado el Presidente de la FCTA, **dos** representantes de la FCTA y **dos** representantes del Club de Arqueros Asturceltas, que se serán nombrados por las respectivas entidades para toda la liga y que podrán ser sustituidos por otras personas en caso necesario.

El comité de la liga será el órgano competente para la resolución y consideración de todas aquellas situaciones, cuestiones o reclamaciones que puedan afectar al desarrollo de la liga.

3. LAS DIVISIONES ADMITIDAS SON LAS SIGUIENTES:

- **Longbow**
- **Instintivo**
- **Recurvo con visor/ Recurvo sin visor**
- **Desnudo**
- **Compuesto**

4. LAS CLASES ADMITIDAS SERÁN LAS SIGUIENTES:

- Senior Hombre
- Senior Mujer
- U15 sin distinción de sexo

5. CATEGORÍAS.

Cada categoría competirá desde la piqueta que le corresponda.

- La piqueta roja estará colocada máximo 45 metros: Arco compuesto senior.
- La piqueta azul estará colocada máximo 30 metros: tradicional, longbow, desnudo y recurvo senior, y U15 mixto compuesto.
- La piqueta blanca estará colocada máximo 25 metros: U15 mixto visor y sin visor.
- La piqueta de espera se colocará entre 5 y 10 metros antes de la estaca de tiro y se colocará la foto de la diana en ella.

6. DESARROLLO DE LA LIGA.

6.1. Inscripciones.

Las categorías estarán divididas en hombre y mujer (salvo en menores). En el caso de que en la tercera competición no hayan participado al menos 3 deportistas por clase y división se unificará la categoría a mixta.

Los deportistas se inscribirán a la Liga en una de las categorías. Una vez inscrito un deportista en una categoría no podrá cambiar de categoría.

El arquero una vez inscrito en una categoría en la Liga, podrá participar en cualquier recorrido de la Liga con otra categoría con opción a premio en ese recorrido, pero la puntuación de ese recorrido NO será tenido en cuenta para la clasificación de la Liga.

Se admite una categoría que no se reflejará en la clasificación final de la Liga, se trata de una categoría que se denomina "**Fuera de concurso**". Cualquier arquero se puede inscribir a un recorrido en esa categoría que atenderá en todo momento al Reglamento de la Liga Cántabra de 3D con las siguientes excepciones:

- No puntúa a efectos de clasificación en el recorrido ni en la Liga.
- El arquero decide con que arco tira en el recorrido.
- El arquero puede tirar en cada diana desde la estaca que prefiera.

Se crea la categoría llamada "**Categoría especial**". En esta categoría se inscribirá a los arqueros que lo soliciten a través de sus técnicos y será estudiado y aprobado por el comité de la liga.

6.2. Patrullas.

Las patrullas serán de mínimo 3 arqueros y máximo 6.

Se harán siempre por sorteo. No se admitirán peticiones de patrullas a la carta excepto para los Sub15.

Los deportistas de las categorías sub15 deberán ir siempre acompañados ya bien sea de un arquero de su club, de un técnico o de un tanteador. La persona que haga las funciones de **tanteador** no podrá realizar las funciones de técnico ni manipular el equipo del arquero. En ningún caso no se podrá hacer comentarios que ayuden a estimar distancias.

Los arqueros de categoría especial deberán llevar siempre la figura del **tanteador** y se intentará incluirlo en una patrulla con arqueros de su club.

Los tanteadores y los técnicos serán parte de la competición y respetarán las normas de la misma. Los técnicos y tanteadores serán incluidos en la patrulla.

En el caso de que algún arquero desee llevar acompañante este deberá ser autorizado por la organización, el acompañante no podrá entorpecer la competición, no podrá adelantarse de la piqueta de espera, no podrá utilizar elementos de medición, no podrá hacer comentarios que ayuden a estimar distancias. Deberá respetar las mismas normas que los arqueros.

Las patrullas serán en la medida de lo posible por categorías y en las dos últimas jornadas serán además por ranking.

6.3. Jefe de Patrulla.

Si no se decide lo contrario el arquero con dorsal más bajo (A) será el Jefe de Patrulla y los arqueros siguientes (B y C) serán tanteadores.

6.4. Organización.

La organización establecerá la colocación de las piquetas de señalización, así como de las fotos de las dianas.

Cada competición constará de zona de calentamiento con suficientes dianas para acomodar a los arqueros bajo ningún concepto se usarán las dianas de la liga para tal fin.

7. SISTEMA DE PUNTUACIÓN.

7.1. Puntuaciones.

En cada recorrido se repartirán puntos de la forma siguiente para cada categoría:

1º Clasificado: 25 puntos
2º Clasificado: 23 puntos
3º Clasificado: 21 puntos
4º Clasificado: 20 puntos
5º Clasificado 19 puntos

Así hasta el 22º clasificado con 2 puntos, y todos los demás asistentes 1 punto En caso de empate entre dos arqueros, se resolverá mediante las puntuaciones parciales, 11-10-8-5-0. Por ello, los arqueros deberán sumar en las cartulinas al final del tanteo los 11 y 10.

A efectos de la Final, si el empate persiste se resolverá de la siguiente forma:

1. El número de victorias obtenidas en la liga, es decir número de 25, 23, 21, etc. de las pruebas puntuables
2. Mejor promedio de las tiradas que puntúen
3. Mejor puntuación obtenida de dichas pruebas.
4. De persistir el empate el puesto se declarará ex aequo.

De las **cinco** pruebas contempladas para este año, puntuaron las **tres** mejores de cada Arquero.

Los deportistas con licencia emitida por la FCTA que se inscriban en uno de los recorridos puntuarán a todos los efectos en esa tirada y en la liga.

Los deportistas con licencia de otras CCAA solo puntuaran en el recorrido en el que se inscriban y nunca en la Liga.

7.2. Premios.

En cada jornada de liga se entregará a los ganadores (1°,2°,3°) de cada categoría premios en especie a determinar.

Todos los U15 y los de categoría especial llevarán además una bolsa de chuches.

Premios finales.

Para tener derecho a Trofeo final en una categoría, el arquero deberá acreditar haber completado como mínimo 3 recorridos de la Liga, y que en esa categoría hayan concurrido al menos tres arqueros más con otros 3 recorridos cada uno.

Todos los arqueros que hayan participado en al menos 3 recorridos de la temporada, al finalizar la liga se les entregará un detalle.

8. INSCRIPCIONES.

En la liga se puede inscribir cualquier arquero con Licencia RFETA y que no haya sido suspendido por algún comité de disciplina u órgano disciplinario nacional o regional.

Las CUOTAS de inscripción para esta temporada son las siguientes:

- Deportistas senior de Cantabria 20€ / Toda la Liga 90€
- Deportistas senior de fuera de Cantabria 25€ / Toda la Liga 100€
- Deportistas Sub15 10€ / Toda la Liga 45€
- Tanteador/Técnico/Acompañante 7€
- Tanteador/Técnico/Acompañante Comida Final de Liga 25€

Las inscripciones individuales se cierran a las 12h del **miércoles** antes de la cita del recorrido y las de toda la liga el 30 de septiembre de 2025.

Si un arquero se inscribe a una prueba y no acude, no se devolverá la cuota de inscripción, salvo que se acredite fuerza mayor. En ningún otro caso se devolverá importe de la inscripción.

Si el día del recorrido acude algún arquero que no se había inscrito, podrá participar en el recorrido abonando la cuota de inscripción correspondiente, pero no puntuará a efectos de la liga.

La inscripción incluye bolsa de avituallamiento (bocadillo, fruta, agua y dulce) para cada prueba individual y comida de hermandad al finalizar la prueba posteriormente a la entrega de premios.

9. RECLAMACIONES.

El Comité de la Liga será el competente para conocer y resolver las reclamaciones e incidencias que se presenten sobre las puntuaciones o cuestiones de la jornada hasta el momento de abrir la inscripción de la siguiente jornada de liga. En la última jornada se podrán presentar reclamaciones hasta 15 minutos después de la publicación de las puntuaciones.

10. ACEPTACIÓN.

El comité de la liga podrá en cualquier momento incorporar aclaraciones o modificaciones de esta circular. La participación en la liga implica la aceptación incondicional de esta circular, así como de los acuerdos alcanzados por el comité de la liga.

ANEXO I
PRINCIPALES NORMAS WA

LIBRO 4

25.2. Una flecha será tanteada de acuerdo con la posición del astil en la diana. Si este toca dos zonas o alguna línea divisoria entre zonas de puntuación, la flecha será tanteada con el mayor valor de las zonas afectadas.

25.2.1. Ninguna de las flechas, la diana, parapeto o diana 3D, podrán ser tocada hasta que el valor de todas las flechas de esa diana hayan sido anotados y los tanteos comprobados.

25.2.2. 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.
- En tiro de campo si no alcanzan un acuerdo en el valor de la flecha, al atleta le será asignado el valor más bajo del agujero sin marcar de la zona puntuable.
- En recorridos de 3D si no se ponen de acuerdo con el valor de la flecha, esta será tanteada como un cinco (5)
- En 3D, una flecha que tras rozar el contorno de la diana desvía ligeramente su dirección y sale fuera de la misma, tanteará como cero (M)

  - Cuernos y pezuñas tantearan como M.

24.4 En 3D cuando se colocan dos dianas, los atletas de la izquierda tirarán a la diana de la Izquierda, los atletas de la derecha tirarán a la diana de la derecha

23.1.2. En Tiro de Campo y en recorridos de 3D el atleta puede estar de pie o de rodillas hasta

aproximadamente un (1) metro en cualquier dirección hacia los lados o cuando el atleta esté tirando solo en la piqueta y no se comprometa la seguridad, detrás de la piqueta de tiro, teniendo en consideración las condiciones del terreno.

31.1 La ropa y el equipamiento no deben ser de camuflaje. No se permiten pantalones sobre medida y/o de tipo "baggy" (de tiro bajo).

23.1.3. En tiro de Campo y en recorridos de 3D, cada posición de tiro tendrá una piqueta de tiro, o marca, para acomodar al menos a dos atletas. Si dos atletas están tirando juntos, al mismo tiempo, deben tirar al mismo tiempo siempre que sea posible. Los atletas A y C tirarán desde la izquierda, y los atletas B y D desde la derecha, a menos que los atletas acuerden cambiar.

23.2. Los atletas de una patrulla que esperan su turno para tirar, se situarán detrás de los que se encuentran en la posición de tiro.

23.2.1. Los atletas esperarán bien detrás de los compañeros de patrulla que se encuentran en la posición de tiro a menos que estén ayudando a estos a localizar los impactos de las flechas o proporcionándoles sombra. Proporcionar sombra, sin embargo, no está permitido en las finales a menos que se considere necesario por el juez

LIBRO 2

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

9.1.1.8. Todas las dianas serán numeradas en orden sucesivo del 1 al 24. Los números deberán ser claramente visibles por los arqueros, y deberán identificar claramente el número de la diana. Estarán situados entre 5 y 10 metros antes de llegar a las piquetas de tiro de esa diana.

9.1.1.8.1. Los números de diana servirán también como área de espera para los atletas de las patrullas que estén esperando el turno para tirar.

Los otros miembros de la patrulla pueden adelantarse de ese punto para asistir con sombra o localización si fuese necesario. Desde la zona de espera debería ser posible ver si hay alguien en la piqueta de tiro.