

## 11.10 REGLAS 3 - D

### 11.10.1 DISPOSICION DEL CAMPO DE TIRO

El recorrido será dispuesto de tal forma que los puestos de tiro y las dianas puedan ser alcanzados sin demasiada dificultad, riesgo o pérdidas de tiempo. Los Recorridos de 3D deberían ser lo más condensados posible.

11.10.1.1 La distancia a caminar desde la zona central (de reunión) hasta la diana más lejana, no debería ser mayor de 1 Km, o 15 minutos de camino a paso normal (cuando salen las patrullas, o llevar equipo de repuesto).

11.10.1.2 Los diseñadores del recorrido deberán preparar caminos seguros para Jueces, personal médico, y para permitir el transporte de equipo a lo largo de los recorridos cuando se está tirando.

10.10.1.3 Los recorridos deberían estar situados a una altitud que no supere los 1800 metros de altitud sobre el nivel del mar, y la máxima diferencia de altura entre el punto más alto y el más bajo del recorrido debería ser menor de 100 metros.

11.10.1.4 Las dianas, como se describen en los artº 11.10.14.1.1/3/3, 11.10.12.14.1.2 serán dispuestas en tal orden que permitan el máximo de variedad y el mejor uso del terreno, con un adecuado equilibrio entre distancias y dimensiones del sitio.

11.10.1.5 Los competidores deberán tirar en rotación, como se describe en el artículo 11.10.5.13. Los arqueros/as tirarán de uno en uno en todas las dianas

11.10.1.6 Las piquetas de tiro tendrán diferentes colores, correspondientes a cada División, como sigue:

- Azul, para la División de Arco Desnudo, Long Bow y la División de Arco Instintivo con una máxima distancia de 30 metros (33 yardas)( artículo 10.12.1.1).
- Rojo, para la División de Arco Compuesto con una máxima distancia de 45 metros (50 yardas) ( artículo 11.1.4.1).

11.10.1.7 Todas las dianas serán numeradas en orden sucesivo. Los números deben ser no menores de 20 cm de altura y de color negro sobre fondo amarillo, o amarillo sobre negro, serán situados entre 5 y 10 metros antes de llegar a las piquetas de tiro de esa diana.

11.10.1.8 Los números de diana servirán también como señal de zona de parada para aquellos competidores de la patrulla(s) que están esperando el turno para tirar. Desde la zona de espera debería ser posible ver si hay alguien en la piqueta de tiro.

11.10.1.9 Deben de colocarse indicadores de dirección claramente visibles, indicando la ruta entre dianas, a intervalos adecuados para garantizar la seguridad y el fácil desplazamiento a lo largo del recorrido.

*11.10.1.10 Deben de situarse barreras adecuadas alrededor del recorrido donde sea necesario, para mantener los espectadores a una distancia segura, aún procurando darles el mejor punto de vista de la competición. Solamente a las personas que tengan la acreditación adecuada se les permitirá permanecer en el recorrido, dentro de las barreras.( No se permiten capitanes de equipo ni responsables de los mismos)*

*11.10.1.11 La zona de reunión tendrá:*

- Un sistema de comunicación que permita el contacto entre el Presidente de la Comisión de Jueces y la base de operaciones de los Organizadores.*
- Resguardos adecuados para los Oficiales de Equipo.*
- Resguardos separados para el Jurado de Apelación y el Presidente de la Comisión de Jueces.*
- Resguardo vigilado para el equipo de repuesto y las herramientas de los competidores.*
- En los días de competición, algunas dianas para calentamiento deben situarse cerca del punto de reunión de los competidores.*
- Disponibilidades de refrescos.*
- Servicios higiénicos.*

*11.10.1.12 El(los) Recorrido(s) Oficial(es) de 3D debe(n) estar completo(s) y listo(s) para inspección no más tarde de dieciséis horas antes de que comience el tiro. En Campeonatos FITA deben estar listos no más tarde de la mañana de dos días antes de que el tiro comience, excepto para modificación de recorridos.*

### **11.10.1.2 Reglas antidopaje. Alcohol, tabaco o sustancias tóxicas**

11.10.1.2.1 No se permite llevar o consumir bebidas alcohólicas en el campo de competición o área de calentamiento, durante la competición u horario de prácticas. Si en opinión de un Juez o cualquier otro oficial, un arquero/a está bajo la influencia del alcohol o cualquier sustancia tóxica, la Comisión de Jueces del Torneo puede denegar la participación de dicho arquero/a en esa competición 3D.  
Además se aplicarán las Reglas Antidopaje(ver apéndice 5 del libro 1)

11.10.1.2.2 No se permite fumar ni en el área de prácticas ni en el recorrido de competición.

### **11.10.1.3 Desarrollo del recorrido**

Una vez que un arquero/a comienza un recorrido, debe acabarlo con su propia patrulla, o como indique un Juez, excepto lo descrito en la regla 11.10.5.1.5. Cualquier arquero/a o patrulla que abandone el campo de tiro sin la autorización de un Juez, será descalificado.

**11.10.1.4 Discusiones sobre las distancias.**

11.10.1.4.1 No habrá discusión (comentarios) sobre las distancias hasta que la diana haya sido tanteada. La discusión se debe limitar a los arqueros que ya hayan tirado en dicha diana. (artículo 11.10.4.5.)

La discusión sobre las distancias con arqueros que no hayan tirado en esa diana esta considerada como conducta antideportiva. (ver artículo 11.10.1.6).

En las competiciones por equipos, se permiten los comentarios entre los tres miembros del equipo y con su entrenador. Siempre que no perturben a los otros equipos competidores.

**11.10.1.5 Protestas**

11.10.1.5.1 FITA o el Delegado Técnico junto con el Comité Organizador, nombrarán un Comité de Apelación de tres (3) miembros, antes de que comience el torneo, con el fin de resolver las posibles protestas. No son elegibles para el Comité reapelación, los miembros del Comité Organizador ni las personas que participan en la competición  
Ver también el Libro 1, Capítulo 3, artículo 3.13  
Apéndice 13: Formulario FITA de Protesta.

**11.10.1.6 Conducta antideportiva**

11.10.1.6.1 No se tolerarán conductas antideportivas. Cualquier conducta de este tipo observada en un arquero/a o alguien que le ayude, tendrá como resultado la descalificación del atleta y/o de la persona que le ha ayudado y la suspensión para futuras competiciones, por un periodo decidido por el equipo de gobierno del torneo.

Ver también el Libro 1, Apéndice FITA Código ético de conducta y dignidad 1.5

**11.10.2 CAMPEONATOS DEL MUNDO – PROGRAMA – INSCRIPCIONES - TÍTULOS****11.10.2.1 Programa de los Campeonatos Mundiales:**

1º día Entrenamientos oficiales, revisión de equipo. Reunión de Capitanes de Equipo y Ceremonia de Apertura.

2º día 2 tiradas de clasificación

- 3º día Eliminatorias individuales y por equipos
- 4º día Tiradas de semifinales y finales individuales y por equipos, entrega de medallas, ceremonia de clausura y cena/banquete.
- ( ver artículo 11.10.7 sobre las reglas de los campeonatos Mundiales).

**11.10.2.2 Invitaciones**

Las invitaciones a cada Asociación Miembro serán enviadas, al menos seis ( 6 ) meses antes del primer día de competición.

**11.10.2.3 Inscripción de los Equipos**

11.10.2.3.1 Las Asociaciones Miembro que deseen inscribir arqueros/as en el campeonato de Mundo 3D, deben devolver a los organizadores las hojas de inscripción con los siguientes plazos:

- Al menos noventa (90) días antes del día de comienzo de la competición las inscripciones preliminares.
- Al menos veinte (20) días antes de día de comienzo de la competición las inscripciones finales.

11.10.2.3.2 Número de participantes por Federación Miembro  
Cada Federación Miembro puede inscribir tres ( arqueros/as) por cada categoría ( clase y división). Esto significa:

- 3 Damas en arco Instintivo
- 3 Damas en arco Compuesto
- 3 Damas en Longbow
- 3 Damas en arco Desnudo
- 3 Caballeros en arco Instintivo
- 3 Caballeros en arco Compuesto
- 3 Caballeros en arco Longbow
- 3 Caballeros en arco Desnudo

11.10.2.3.3 Competición por Equipos

**11.10.2.3.3.1 Número de equipos**

Cada Federación Miembro puede inscribir un equipo femenino y un equipo masculino

**11.10.2.3.3.2 Formación del Equipo Nacional**

El Equipo nacional estará formado por un arquero/ra de División Compuesto, un arquero/ra de División Longbow y un arquero/ra de la División Arco Desnudo o Instintivo. Total 3 arqueros o arqueras. Estos 3 atletas tirarán juntos como un equipo.

El Capitán de Equipo elegirá los tres miembros del equipo Nacional, según se especifica en el artículo 11.10.14.1.4.1. No tiene porqué elegir al mejor arquero/a de cada clase en las tiradas clasificatorias.

#### 11.10.2.3.3.3 Clasificación para la Competición por Equipos

Se suman las puntuaciones de las dos series clasificatorias, del mejor arquero/ra, de cada Federación Miembro en las divisiones:

- a) Compuesto
- b) Longbow
- c) Arco Instintivo o Desnudo ( si ambas divisiones están presentes se elige la mayor puntuación de ambas divisiones)

#### **11.10.2.4** **Títulos obtenidos en Campeonato Mundial**

- Campeona del Mundo 3D, damas arco Instintivo
- Campeona del Mundo 3D, damas arco Compuesto
- Campeona del Mundo 3D, damas arco Longbow
- Campeona del Mundo 3D, damas arco Desnudo
- Campeón del Mundo 3D, caballeros arco Instintivo
- Campeón del Mundo 3D, caballeros arco Compuesto
- Campeón del Mundo 3D, caballeros arco compuesto
- Campeón del Mundo 3D, caballeros arco Longbow
- Campeón del Mundo 3D, caballeros arco Desnudo
- Equipo Damas Campeón del Mundo 3D. ( 1 Compuesto/ 1 Longbow / 1 Instintivo o Desnudo)
- Equipo Caballeros Campeón del Mundo 3D. ( 1 Compuesto/ 1 Longbow / 1 Instintivo o Desnudo)

Aunque no está explícitamente mencionado en las Reglas 3D, también aplican las normas descritas en el Libro 1 de Constitución y Reglamentos FITA, capítulos 2,3,4,5,6, Apéndices 2,3 y 4.

#### **11.10.3** **EQUIPO DE LOS ATLETAS**

Este Artículo establece el tipo de equipo que se permite a los arqueros/as para su uso en competiciones 3D. Es responsabilidad del arquero/a utilizar equipo que esté de acuerdo con las reglas. Si está en duda, el arquero/a debe enseñar su equipo a un Juez(ces) antes de utilizarlo en competición.

Durante el Campeonato de Mundo, se realizará una inspección de material el día de los entrenamientos oficiales.

Cualquier arquero/a al que se encuentre utilizando equipo que contravenga las reglas 3D, puede tener sus otras puntuaciones descalificadas.

En primer lugar se indican las normas generales que aplican a cada División, seguidas por las reglas que se aplican a todas las divisiones.

- 11.10.3.1 División Arco Desnudo
- 11.10.3.2 División Arco Instintivo
- 11.10.3.3 División Arco Compuesto
- 11.10.3.4 División Arco Longbow

**11.10.3.1** Para la División de **Arco Desnudo** se permite lo siguiente:

11.10.3.1.1 Un Arco de cualquier tipo, siempre que se ajuste al principio aceptado y al significado de la palabra “Arco”, como se utiliza en Tiro con Arco sobre Diana, es decir, un instrumento consistente en una empuñadura, un cuerpo central (no se permiten los arcos de tiro a través de una ventana central en el cuerpo) y dos palas flexibles, cada una terminando en una hendidura con una localización para la cuerda. El arco se montará utilizando una cuerda simple fijada directamente entre las dos hendiduras de los extremos solamente, y para su uso se mantiene con una mano por la empuñadura, mientras los dedos de la otra mano sujetan, tiran hacia atrás y sueltan la cuerda.

*11.10.3.1.1.1 Están permitidos los cuerpos multicoloreados y las marcas de fabricante colocadas en la parte interior de la pala superior e inferior.*

El arco como se describe arriba, debe estar desnudo, excepto el apoyaflechas, y libre de protuberancias, marcas de apuntar, marcas, defectos o partes laminadas ( en la zona de la ventana del arco) que puedan ser utilizadas para apuntar. El arco completo con todos los accesorios permitidos, y sin montar la cuerda, debe ser capaz de pasar a través de un agujero o anillo de 12,2 cm de diámetro interior +/- 0,5 mm.

11.10.3.1.2 Una **cuerda** puede estar fabricada de cualquier número de hilos. Los hilos de la cuerda pueden ser de diferentes colores, y del material elegido para este propósito. La cuerda puede tener un entorchado central para acomodar los dedos que tiran, un punto de enfleche al que se le pueden añadir entorchados para fijar el culatín de la flecha si es necesario, y para localizar este único punto de fijación del culatín se pueden utilizar uno o dos localizadores de culatín, ( cuando se utilicen dos localizadores la distancia entre los mismos debe ser justo la necesaria para que quepa el culatín) y en cada uno de los extremos de la cuerda habrá una gaza para colocar la cuerda en las ranuras del arco cuando se monte.

*11.10.3.1.2.1 El entorchado de la cuerda no debe terminar dentro del campo de visión del arquero estando el arco en apertura total. La cuerda de arco no debe ofrecer en ninguna manera ayuda para apuntar a través de una mirilla, marca o cualquier otro medio. No se permiten marcas de boca o nariz.*

Se permite el uso de **dos** localizadores de culatín en la cuerda.

- 11.10.3.1.3 Podrán utilizar en el arco un **reposaflechas**, que puede ser ajustable, cualquier Botón de Presión móvil, Punto de Presión o placa, siempre que no sean electrónicos o eléctricos y que no ofrezcan ayuda adicional en apuntar.  
El botón de presión no puede estar situado a más de 2 cms ( lado interior) del punto de apoyo de la mano en la empuñadura ( garganta o “pivotpoint”)
- 11.10.3.1.4 No se permite el uso de un **avisador de apertura ( “clicker”)**
- 11.10.3.1.5 No se permiten **visores** ni marcas en el arco que puedan servir de ayuda para apuntar  
Se permite el cambio de posición de la mano ( de cuerda) en la cara y a lo largo de la cuerda.
- 11.10.3.1.6 No se permiten **estabilizadores**  
Se permite el uso de compensadores de vuelo (“torque”) siempre que formen parte del arco y no lleven estabilizadores  
Se pueden añadir pesos en la parte baja del cuerpo del arco. Todos los pesos, independiente de la forma, deben montarse directamente al cuerpo, sin extensiones, piezas de acople, conexiones en ángulo o amortiguadores.
- 11.10.3.1.7 Se utilizarán **flechas** de cualquier tipo, siempre que ellas correspondan al significado y principio aceptados de la palabra “Flecha” tal como se usa en Tiro con Arco sobre Diana, y que dichas flechas no causen daño indebido a las dianas 3D.
- 11.10.3.1.7.1 Una flecha consiste en un astil con punta, culatín, emplumado y si se desea, decoración El máximo diámetro del astil de las flechas no excederá de 9,3 mm. Las puntas (cabezas) de estas flechas pueden tener un máximo diámetro de 9,4 mm.. Las flechas de cada arquero/a serán marcadas en el astil con su nombre o iniciales.  
Todas las flechas utilizadas en una entrada llevarán la misma clase y color(es) de emplumado, culatín y decoración si la hubiera.  
Todas las flechas deben ser idénticas en longitud, peso y color excepto por cuestiones de uso*
- 11.10.3.1.8 Se permite un **protector de dedos**, en forma de dactileras, dediles, guantes, cinta adhesiva (esparadrapo) para sujetar, tirar hacia atrás y soltar la cuerda.
- 11.10.3.1.8.1 Se permite el siguiente equipo:*
- *Un separador entre los dedos para evitar el pinzado de la flecha.*

- *En la mano de arco se puede utilizar un guante ordinario, mitón o similar; pero no puede ser fijado a la empuñadura.*
- *Se permite una plataforma de anclaje o dispositivo similar sujeto a la protección de dedos con el propósito de anclar*  
*Aplica la siguiente restricción*
- *El protector de dedos no puede incorporar un dispositivo para aguantar, tensar y soltar la cuerda.*

**11.10.3.2** Para la **División de Arco Instintivo** se permite lo siguiente:

11.10.3.2.1 Un Arco de cualquier tipo, siempre que se ajuste al principio aceptado y al significado de la palabra “Arco”, como se utiliza en Tiro con Arco sobre Diana, es decir, un instrumento consistente en una empuñadura, un cuerpo central (no se permiten los arcos de tiro a través de una ventana central en el cuerpo) y dos palas flexibles, cada una terminando en una hendidura con una localización para la cuerda. El arco se montará utilizando una cuerda simple fijada directamente entre las dos hendiduras de los extremos solamente, y para su uso se mantiene con una mano por la empuñadura, mientras los dedos de la otra mano sujetan, tiran hacia atrás y sueltan la cuerda.

*11.10.3.2.1.1 Están permitidos los cuerpos multicoloreados y las marcas de fabricante colocadas en la parte interior de la pala superior e inferior.*

El arco como se describe arriba, debe estar desnudo, excepto el reposaflechas de tipo adhesivo, y libre de protuberancias, marcas de apuntar, marcas, defectos o partes laminadas ( en la zona de la ventana del arco) que puedan ser utilizadas para apuntar. Se acepta un pequeño estabilizador de menos de 13 cms de longitud ( ver artículo 11.3.2.5). La máxima potencia del arco, tanto para damas como para caballeros, será de 60 libras

11.10.3.2.2 Una **cuerda** puede estar fabricada de cualquier número de hilos. Los hilos de la cuerda pueden ser de diferentes colores, y del material elegido para este propósito. La cuerda puede tener un entorchado central para acomodar los dedos que tiran, un punto de enfleche al que se le pueden añadir entorchados para fijar el culatín de la flecha si es necesario, y para localizar este único punto de fijación del culatín se pueden utilizar uno o dos localizadores de culatín, ( cuando se utilicen dos localizadores la distancia entre los mismos debe ser justo la necesaria para que quepa el culatín) y en cada uno de los extremos de la cuerda habrá una gaza para colocar la cuerda en las ranuras del arco cuando se monte.

*11.10.3.2.2.1 El entorchado de la cuerda no debe terminar dentro del campo de visión del arquero*

*estando el arco en apertura total. La cuerda de arco no debe ofrecer en ninguna manera ayuda para apuntar a través de una mirilla, marca o cualquier otro medio. No se permiten marcas de boca o nariz.*

*11.10.3.2.2.2 Se puede no usar **reposaflechas** o utilizar uno simple adhesivo, sin botón de presión ni ampliación de plataforma de apoyo (“overdraw”).*

11.10.3.2.3 No se permite el uso de **indicador de apertura** (“clicker”).

11.10.3.2.4 No se permite el uso de **visor** ni marcas en el arco que puedan ayudar a apuntar  
Solo se permite un punto de anclaje

11.10.3.2.5 Se permite solo un pequeño estabilizador de menos de 13 cms, sin acoples ni extensiones, montaje angular o amortiguadores.

11.10.3.2.6 Se permite cualquier tipo de flecha siempre que:

Sea de tipo estandar de punta roscada con un peso mínimo de

- 125 Grains USA para caballeros y
- 100 Grains USA para damas.

*11.10.3.2.6.1 Una flecha consiste en un astil con punta, culatín, emplumado y si se desea, decoración El máximo diámetro del astil de las flechas no excederá de 9,3 mm. Las puntas (cabezas) de estas flechas pueden tener un máximo diámetro de 9,4 mm.. Las flechas de cada atleta serán marcadas en el astil con el nombre del atleta o sus iniciales.*

*Todas las flechas utilizadas en una entrada llevarán la misma clase y color(es) de emplumado, culatín y decoración si la hubiera.*

*Todas las flechas deben ser idénticas en longitud, peso y color excepto por cuestiones de uso.*

11.10.3.2.7 Se permite un **protector de dedos**, en forma de dactileras, dediles, guantes, cinta adhesiva (esparadrapo) para sujetar, tirar hacia atrás y soltar la cuerda.

*11.10.3.2.7.1 Se permite el siguiente equipo:*

- *Un separador entre los dedos para evitar el pinzado de la flecha.*
- *En la mano de arco se puede utilizar un guante ordinario, mitón o similar, pero no puede ser fijado a la empuñadura.*

*Aplican las siguientes restricciones.*

- *El protector de dedos no puede incorporar un dispositivo para aguantar, tensar y soltar la cuerda.*
- *No se permite una plataforma de anclaje o dispositivo similar sujeto a la protección de dedos con el propósito de anclar*  
*Cuando se esté en posición de disparo, **un dedo**, al menos debe tocar el culatín de la flecha.*

**11.10.3.3** A continuación se describe el equipo permitido en la **División de Arco Compuesto**. Se permite todo tipo de accesorios adicionales siempre y cuando no sean eléctricos o electrónicos.

11.10.3.3.1 Un Arco **Compuesto**, que puede ser del tipo de tiro a través de una ventana central en el cuerpo, cuya tensión se varía mecánicamente por un sistema de poleas y/o levas. El arco se monta para su uso mediante una(s) cuerda(s) directamente sujeta(s) entre las ranuras de las palas, las poleas excéntricas, o sujeta(s) a los cables del arco, según sea aplicable por el diseño particular.

*11.10.3.3.1.1 El esfuerzo máximo (pico) de tensión no excederá de 60 libras.*

*11.10.3.3.1.2 Una vez que un arquero comienza el recorrido, los tornillos de las palas no serán ajustados hasta después de que el equipo haya sido comprobado de nuevo por un Juez.*

*11.10.3.3.1.3 Las protecciones de cable están permitidas.*

*11.10.3.3.1.4 Se permite un separador de cables, siempre que no toquen continuamente la mano, muñeca y/o el brazo del arquero/a*

11.10.3.3.2 Una **cuerda** puede estar fabricada de cualquier número de hilos.

*11.10.3.3.1.1 Los hilos de la cuerda pueden ser de diferentes colores, y del material elegido para este propósito. La cuerda puede tener un entorchado central para acomodar los dedos o un elemento de ayuda en la suelta, un punto de enfleche al que se le pueden añadir entorchados para fijar el culatín de la flecha si es necesario, y para localizar este punto de fijación del culatín se pueden utilizar uno o dos localizadores de culatín. Se permiten en la cuerda dispositivos que sirvan como referencia para la nariz, para los labios, una mirilla, una mirilla de tipo “hold-in-line” insertada en la cuerda, un lazo de cuerda para tirar, etc.*

*No hay limitaciones en el entorchado central de esta división.*

- 11.10.3.3.3 Un **reposaflechas** que puede ser ajustable
- 11.10.3.3.3.1 *Se podrán utilizar en el arco un reposaflechas, que puede ser ajustable, cualquier Botón de Presión móvil, Punto de Presión o placa, siempre que no sean electrónicos o eléctricos. El botón de presión no puede estar situado a más de 6 cms ( lado interior) del punto de apoyo de la mano en la empuñadura ( garganta o “pivotpoint”)*
- 11.10.3.3.4 Puede utilizarse un **indicador de tensión** audible y/o visual, siempre que no sea un mecanismo eléctrico o electrónico.
- 11.10.3.3.5 Un **visor** adosado al arco
- 11.10.3.3.5.1 *El cual puede llevar un ajuste de deriva y de elevación, y que podrá también incorporar un dispositivo de nivel y/o lentes de aumento y/o prismas., El punto de mira puede ser del tipo de fibra óptica. No están permitidos equipos eléctricos ni electrónicos.*
- 11.10.3.3.5.2 *Se permite una extensión del visor. El punto de mira puede ser del tipo fibra óptica y/o barritas químicas de luz. Las barritas químicas deben estar revestidas para que no estorben a los otros atletas y para que proporcionen solo un punto de mira.*
- 11.10.3.3.5.3 *No están permitidos los visores de índices múltiples.*
- 11.10.3.3.6 Están permitidos en el arco **estabilizadores** y torques compensadores de vuelo.
- 11.10.3.3.6.1 *Siempre que los mismos no:*
- *Sirvan como guía de la cuerda.*
  - *Toquen otra cosa sino el arco.*
  - *Representen cualquier peligro u obstrucción a otros atletas en la línea de tiro.*
- 11.10.3.3.7 Se utilizarán **flechas** de cualquier tipo, siempre que ellas correspondan al significado y principio aceptados de la palabra “Flecha” tal como se usa en Tiro con Arco sobre Diana, y que dichas flechas no causen daño indebido a las dianas 3D.
- 11.10.3.3.7.1 *Una flecha consiste en un astil con punta, culatín, emplumado y si se desea, decoración El máximo diámetro del astil de las flechas no excederá de 9,3 mm. Las puntas (cabezas) de estas flechas pueden tener un máximo diámetro de 9,4 mm.. Las flechas de cada atleta*

*serán marcadas en el astil con el nombre del atleta o sus iniciales.*

*Todas las flechas utilizadas en una entrada llevarán la misma clase y color(es) de emplumado, culatín y decoración si la hubiera.*

*Todas las flechas deben ser idénticas en longitud, peso y color excepto por cuestiones de uso.*

11.10.3.3.8 Están permitidas las protecciones de dedos, en forma de dactileras, dediles, guantes, cinta adhesiva (esparadrapo) para sujetar, tirar hacia atrás y soltar la cuerda.

*11.10.3.3.8.1 Se puede usar el siguiente equipo:*

- *una ayuda para soltar la cuerda, siempre que no esté fija al arco de ninguna manera, ni incorpore dispositivos eléctricos o electrónicos.*
- *Se puede utilizar un separador entre los dedos para evitar el pinzado de la flecha.*
- *Se puede utilizar una plataforma de anclaje o dispositivo similar sujeto a la protección de dedos con el propósito de anclar.*
- *En la mano del arco se puede utilizar un guante ordinario, mitón o similar, pero no puede ser fijado a la empuñadura del arco.*

**11.10.3.4** Para la **división de Longbow** se permite lo siguiente:

*11.10.3.4.1* El arco corresponderá a la forma tradicional del longbow. ( no recurvado del todo), lo cual significa que cuando se coloca la cuerda, ésta no puede tocar otra parte del arco, excepto las ranuras de colocar la cuerda.

El arco puede estar fabricado de cualquier material o combinación de materiales. El diseño de la empuñadura y de las palas no está restringido. Se permite tiro central

Para damas, el arco no puede ser menor de 150 cms. de longitud,; para caballeros el arco no será menor de 160 cms. de longitud. La longitud se medirá entre los puntos de anclaje de la cuerda con arco montado, medido por la cara externa de las palas.

*11.10.3.4.2* Una **cuerda** puede estar fabricada de cualquier número de hilos. Los hilos de la cuerda pueden ser de diferentes colores, y del material elegido para este propósito. La cuerda puede tener un entorchado central para acomodar los dedos que tiran, un punto de enfleche al que se le pueden añadir entorchados para fijar el culatín de la flecha si es necesario, y para

localizar este punto de fijación del culatín se pueden utilizar uno o dos localizadores de culatín, ( cuando se utilicen dos localizadores la distancia entre los mismos debe ser justo la necesaria para que quepa el culatín) y en cada uno de los extremos de la cuerda habrá una gaza para colocar la cuerda en las ranuras del arco cuando se monte.

*11.10.3.4.2.1 El entorchado de la cuerda no debe terminar dentro del campo de visión del arquero estando el arco en apertura total. La cuerda de arco no debe ofrecer en ninguna manera ayuda para apuntar a través de una mirilla, marca o cualquier otro medio. No se permiten marcas de boca o nariz.*

11.10.3.4.3 **Reposaflechas.** *Si el arco tiene una plataforma para la flecha, esta plataforma puede ser utilizada como reposaflechas, y puede ser cubierta con cualquier tipo de material blando.*

No están permitidos otros tipos de apoyaflechas

11.10.3.4.4 No se permiten **dispositivos de aviso de apertura** ( “clicker”)

11.10.3.4.5 No se permiten **visores** ni marcas para apuntar

11.10.3.4.5 No se permiten pesos, **estabilizadores** ni amortiguadores compensadores de vuelo (TFC).

Los carcaj no pueden estar adosados al arco

11.10.3.4.7 Solo se pueden utilizar flechas de madera con las siguientes especificaciones:

Las puntas serán de tipo tiro de campo para flechas de madera, Solo se pueden utilizar plumas naturales

*11.10.3.4.7.1 Una flecha consiste en un astil con punta, culatín, emplumado y si se desea, decoración El máximo diámetro del astil de las flechas no excederá de 9,3 mm. Las puntas (cabezas) de estas flechas pueden tener un máximo diámetro de 9,4 mm.. Las flechas de cada atleta serán marcadas en el astil con el nombre del atleta o sus iniciales.*

*Todas las flechas utilizadas en una entrada llevarán la misma clase y color(es) de emplumado, culatín y decoración si la hubiera.*

*Todas las flechas deben ser idénticas en longitud, peso y color excepto por cuestiones de uso.*

11.10.3.4.8 Están permitidas las protecciones de dedos, en forma de dactileras, dediles, guantes, cinta adhesiva (esparadrapo) para sujetar, tirar hacia atrás y soltar la cuerda.

11.10.3.4.8.1 *Se permite el siguiente equipo:*

- *Un separador entre los dedos para evitar el pinzado de la flecha.*
- *En la mano de arco se puede utilizar un guante ordinario, mitón o similar, pero no puede ser fijado a la empuñadura.*

*Aplican las siguientes restricciones.*

- *El protector de dedos no puede incorporar un dispositivo para aguantar, tensar y soltar la cuerda.*
- *No se permite una plataforma de anclaje o dispositivo similar sujeto a la protección de dedos con el propósito de anclar*
- *Al tirar **un dedo** debe tocar el culatín de la flecha.*

### **11.10.3.5 Telescopios, gafas, binoculares**

#### **11.10.3.5.1 Para todas las divisiones**

Pueden utilizarse prismáticos, telescopios y otras ayudas visuales para localizar las flechas. Siempre que no representen cualquier obstrucción a otros arqueros/as cercanos en la piqueta de tiro.

Pueden usarse las gafas por prescripción facultativa, o gafas de tiro, y gafas de sol. No pueden llevar lentes con microagujeros o dispositivos similares, ni estarán marcadas de forma que puedan ayudar en apuntar. El cristal de gafas del ojo que no apunta puede estar totalmente cubierto, o se puede utilizar un parche de ojo.

En los recorridos de 3D, ningún aparato de los anteriores tendrá ninguna clase de dispositivos o equipo de medir distancias, incorporados o adjuntos.

#### **11.10.3.6 Accesorios**

##### **11.10.3.6.1.1 Se permiten los siguientes accesorios a todas las divisiones:**

Protectores de brazo, petos, dragonas, carcaj de cintura o de suelo, borlas para limpiar las flechas. También se permiten salva-palas.

##### **11.10.3.6.1.2 Para la división de arco compuesto**

Están permitidos todo tipo de dispositivos adicionales, a menos que estén prohibidos en el artículo 11.10.3.3 Equipo de los Arqueros/as y siempre que no sean eléctricos o electrónicos.

##### **11.10.3.7 Para los competidores de todas las Divisiones, el siguiente equipo no está permitido :**

- 11.10.3.7.1 Cualquier dispositivo de comunicación, ó auriculares (incluidos los teléfonos móviles), por delante de la línea de espera del campo de entrenamiento, y en cualquier momento, dentro de los recorridos.
- 11.10.3.7.2 Ningún tipo de medidor de campo u otro medio de estimar distancias o ángulos, que no estén cubiertos por las reglas actuales referentes al equipo de competidores
- 11.10.3.7.3 Cualquier parte del equipo de un competidor que haya sido añadida o modificada para que sirva para estimar distancias o ángulos, ni cualquier pieza normal del equipo puede ser utilizada explícitamente para este propósito.
- 11.10.3.7.4 Ningún apunte escrito ó medio electrónico de almacenar datos que pueda ser utilizado para calcular distancias y ángulos, aparte de las notas concernientes a las marcas normales de visor del competidor o de las anotaciones de los tanteos actuales personales, o cualquier parte del reglamento FITA.

#### **11.10.4 TIRO**

- 11.10.4.1 Cada competidor estará de pié o arrodillado en el puesto de tiro, sin comprometer la seguridad.  
*Cuando tira, el arquero/a deberá tocar la piqueta con una parte cualquiera de su cuerpo( puede ser en cualquier lado de la piqueta.*  
*11.10.4.4.1 Los organizadores asignarán la diana en la que empezará cada patrulla el tiro.*
- 11.10.4.2 Los competidores de una patrulla que esperarán su turno para esperarán suficientemente retrasados detrás de los que se encuentran en la posición de tiro.
- 11.10.4.3 Ningún competidor se aproximará a la diana hasta que todos los competidores de la patrulla hayan terminado de tirar, a menos que tenga permiso de un Juez.
- 11.10.4.4 Bajo ninguna circunstancia se podrá volver a tirar una flecha.  
*Una flecha se podrá considerar como no tirada si :*  
*11.10.4.4.1.1 El competidor puede tocarla con su arco sin mover sus pies de su posición en relación a la línea de tiro, y siempre que la flecha no haya rebotado.*  
*11.10.4.4.1.2 La diana o el parapeto se caen encima (a pesar de haber sido fijada y sujeta a satisfacción de los Jueces). Los Jueces tomarán las medidas que consideren necesarias y compensarán el tiempo adecuado para tirar el número de flechas correspondientes. Si el parapeto solo se desliza hacia abajo, se deja a los Jueces decidir la acción a tomar, si procede*
- 11.10.4.5 Ningún competidor puede indicar a nadie las distancias de las dianas en el recorrido, excepto lo indicado en el punto 11.10.1.4

---

**11.10.5 ORDEN DE TIRO Y CONTROL DE TIEMPO**

11.10.5.1 Los competidores tirarán formando **patrullas** de no mas de seis, pero nunca de menos de tres. Las patrullas deben ser de números pares siempre que sea posible.

*11.10.5.1.1 Si el número de competidores excede la capacidad normal del recorrido, se formarán patrullas adicionales y se situarán en el recorrido de forma conveniente. Estos grupos adicionales asignados a una diana, esperarán a tirar a que lo haya hecho y tanteado la patrulla primaria.*

*11.10.5.1.2 Los competidores llevarán números de registro en la espalda completamente visibles, y les serán asignadas dianas y posiciones de tiro de acuerdo con su orden de sorteo y posterior emplazamiento de arriba abajo en la lista de salida.*

*11.10.5.1.3 Los miembros de la patrulla tirarán uno a uno, rotando como sigue:*

- *En una patrulla el competidor con el número de registro más bajo, empezará tirando en la primera diana, seguido por los demás en orden ascendente de número de registro*
- *El último arquero/a que ha tirado, en esa diana, comenzará el tiro en la diana siguiente.*
- *Los arqueros/as irán rotando el tiro en cada una de las siguientes dianas de la competición.*

*11.10.5.1.4 Las patrullas serán distribuidas para comenzar simultáneamente el tiro desde los diversos puestos y terminarán la Serie en el puesto anterior al que comenzaron. En las Series Finales, todas las patrullas comenzarán el tiro en sucesión a partir de la misma diana.*

*11.10.5.1.5 En caso de fallo del equipo, el orden de tiro puede ser cambiado temporalmente. En cualquier caso, se permitirán no más de treinta (30) minutos para reparar cualquier fallo de equipo. Los otros competidores de la patrulla tirarán y tantearán sus flechas antes de permitir a otros grupos pasar por delante de ellos. Si la reparación se completa dentro del tiempo límite, el competidor en cuestión puede recuperar las flechas que le falten por tirar en esa diana. Si la reparación se termina más tarde, el competidor se puede incorporar a su patrulla, pero perderá las flechas que su patrulla haya tirado mientras tanto.*

*11.10.5.1.6 En el caso de que un competidor no pueda continuar tirando a causa de un problema médico inesperado que ocurra después del inicio de la competición, se permitirán hasta 30 minutos para que el*

*personal médico determine el problema y decida si el competidor puede o no continuar compitiendo sin asistencia. El procedimiento es el mismo que para un fallo de equipo. Si un arquero/a, habiendo completado el primer recorrido clasificatorio, fuese incapaz de iniciar el segundo, por un problema médico, no se le permitirá participar en la primera serie eliminatoria ( primeros 16 arqueros/as, procedentes de las series clasificatorias, mediante la suma de ambas puntuaciones).*

*11.10.5.1.7 En las Series Finales no se permite tiempo extra por fallos en el equipo, o por el tratamiento de un problema médico inesperado. En la prueba de Equipos, otros miembros del Equipo pueden tirar mientras tanto.*

*11.10.5.1.8 Un arco roto puede ser reemplazado por otro de repuesto, o por un arco prestado.*

*11.10.5.1.9 Los competidores en una patrulla pueden permitir que otros grupos los sobrepasen, siempre que se notifique de ello a los Organizadores y/o a los Jueces.*

*11.10.5.1.10 Cuando un competidor o una patrulla de competidores estén causando retrasos indebidos para esa u otras patrullas durante las Series de Calificación y Eliminación de una competición, el Juez que observe esto advertirá al competidor o a la patrulla verbalmente, después de lo cual él y/u otro Juez puede cronometrar al competidor o a la patrulla durante el resto de esa serie de la competición.*

- *En este caso, se permitirá un tiempo límite de un (1) minuto por diana, a partir del momento en que el competidor toma su posición en el puesto de tiro, lo que hará en cuanto el puesto de tiro esté disponible.*
- *Si un Juez observa que un competidor se excede de este tiempo límite, siguiendo el anterior procedimiento, le apercibirá verbalmente y confirmará el apercibimiento mediante una nota en su hoja de puntuaciones, indicando el momento y el día del aviso verbal.*
- *En el segundo, y subsecuentes avisos durante esa etapa de la competición, será anulada la flecha del competidor en esa diana.*

*11.10.5.1.11 Los avisos de tiempo no se conservarán de una etapa de la competición a la siguiente.*

*11.10.5.1.12 En las Series Finales FITA 3D, cuando un Juez acompaña a la patrulla, el Juez arrancará y parará el tiempo verbalmente (anunciando el comienzo y final del minuto para tirar).*

- *No se permitirá ningún tiro después de que haya pasado el minuto y el Juez ha parado el tiro.*

- *Si un competidor tira una flecha después de que el Juez ha parado el tiro, la flecha de mayor valor del competidor o de su equipo en esa diana será anulada.*

*11.10.5.1.13 En los encuentros de Equipos, el Juez arrancará el cronómetro cuando el primer competidor del equipo abandone la posición de espera (en el número de diana)*

*11.10.5.1.14 Si por cualquier razón se para el tiro en los encuentros de equipos, el Juez parará el cronómetro para el equipo y volverá a arrancarlo con el tiempo restante tan pronto se reanude el tiro.*

## **11.10.6 PUNTUACION**

- 11.10.6.1 El **tanteo** tendrá lugar después de que todos los competidores de la patrulla hayan tirado sus flechas

*11.10.6.1.1 A menos que se acuerde otra cosa en la patrulla, el competidor con el número de registro más bajo será el líder de la patrulla y será responsable de la conducta de la patrulla. Los dos competidores con el segundo y tercer número más bajo de registro serán los tanteadores*

*11.10.6.1.2 Los tanteadores anotarán en las hojas de puntuación, al lado del correcto número de diana, y en orden descendente, el **valor de cada flecha**, tal como los declare el competidor a quien pertenecen. Los otros competidores de la patrulla comprobarán el valor declarado de cada flecha. Se puede corregir un error descubierto en la hoja de puntuaciones antes de que las flechas hayan sido retiradas de la diana. .*

*11.10.6.1.3 Los tanteadores compararán sus tanteos antes de retirar las flechas de las dianas.*

*11.10.6.1.4 En la Serie Final de Campeonatos FITA, un Juez acompañará a cada patrulla para controlar el tanteo.*

*11.10.6.1.5 En la Serie Final, un tanteador para cada patrulla llevará un tablero de puntuaciones portátil que indique los últimos tanteos de los competidores de dicha patrulla.*

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

*11.10.6.2.1 No se pueden tocar ni las flechas ni la diana hasta que todas las flechas de la diana hayan sido anotadas y los tanteos comprobados.*

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

*11.10.6.2.3 Las flechas embutidas totalmente en el animal/parapeto, que no se vean en la superficie del mismo, pueden ser solamente tanteadas por un Juez.*

*11.10.6.2.4 En caso de rebote o traspaso, el tanteo será como sigue:*

- *Si todos los competidores de la patrulla están de acuerdo en que ha habido un rebote o un pase a través, pueden también ponerse de acuerdo en el valor de esa flecha.*
- *En caso contrario se tanteará un cero (miss)*
- *Un traspaso se define como una flecha que pasando totalmente a través de l diana, deja un agujero de entrada y salida que pueden usarse para tantear.*

*11.10.6.2.5 Una flecha que impacte en:*

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

*11.10.6.2.5.2 Otra flecha y tras desviarse se clave en la diana animal, tanteará según su situación en la misma.*

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

*11.10.6.2.5.4 Fuera de la zona puntuable de la diana 3D, tanteará como cero.*

**11.10.6.3** En el caso de un empate en puntuación, el resultado será determinado como sigue:

**11.10.6.3.1** Para empates ocurridos en todas las Series, excepto los que se indican abajo, en 11.10.6.3.2:

- **Para individuales y Equipos:**
  - Mayor número de dieces ( incluyendo dieces interiores)
  - Mayor número de X (dieces interiores)
  - Después de esto, los competidores que sigan empatados serán declarados iguales. Pero a efectos de clasificación, por ejemplo, para decidir la posición en el cuadro de encuentros de la Series Finales, un sorteo de moneda o disco definirá la posición de aquellos declarados iguales..

11.10.6.3.2 Para empates relativos a la admisión a Series de Eliminación, progreso de una etapa a otra de la Competición o para decidir las plazas de Medallas después de unas Series Finales, habrán desempates de “muerte súbita” para romper los empates (sin considerar el número de dieces y Xs).

*11.10.6.3.2.1 Individuales:*

- *Encuentros de "muerte súbita" de una flecha, por tanteo. (máximo de tres encuentros de muerte súbita)*
- *Si permanece el empate en el tercer encuentro, la flecha más cercana al centro de la diana resolverá el empate.*
- *Sucesivos encuentros de "muerte súbita" de una flecha, con tanteo de flecha más cercana al centro, hasta que se resuelva el empate.*
- *El tiempo límite para un desempate será de un (1) minuto.*

*11.10.6.3.2.2 Equipos:*

- *Encuentros de “muerte súbita” de una tanda de tres (3) flechas (una tirada por cada competidor), para tanteo. (Máximo de tres encuentros de “muerte súbita”)*
- *Si el tanteo permanece en empate en el tercer encuentro, el equipo con la flecha más cercana al centro ganará.*
- *Si se mantiene el empate, la segunda (o tercera) flecha más cercana al centro determinará el ganador.*
- *Si es necesario, habrán sucesivos encuentros de "muerte súbita" de una tanda de tres (3) flechas (una flecha tirada por cada competidor), resueltos por tanteos en principio, y por flecha más cercana al centro posteriormente si es necesario, hasta que se resuelva el empate.*
- *El Tiempo Límite para un desempate de Equipos será de dos (2) minutos.*

*11.10.6.3.2.3 Los encuentros de desempate por "muerte súbita" se realizarán en una diana independiente. Las dianas se situarán cerca del área central.*

*11.10.6.3.2.4 Los encuentros de desempate tendrán lugar tan pronto como sea posible tras registrar todas las hojas de puntuaciones de la División donde ha ocurrido el empate. Cualquier competidor que no pueda estar presente para el desempate hasta 30 minutos después de que él o su Capitán de Equipo hayan sido avisados, quedará declarado como perdedor. Si el competidor y su Capitán de Equipo han abandonado el campo, a pesar de que los resultados no han sido verificados oficialmente, y no puede ser avisado para el desempate, el arquero será declarado perdedor.*

*11.10.6.3.2.5 En el caso de empate en las Semifinales, el desempate se realizará en la última diana tirada. En el caso de un empate en las Finales de Medalla, el*

*desempate se realizará en una diana independiente. Las dianas serán situadas cerca del área central.*

11.10.6.4 Las hojas de puntuaciones han de ser firmadas por el tanteador y por el competidor, denotando que el competidor está conforme con el valor de cada flecha, la suma total, (idéntica en ambas hojas de puntuación) el número de 10, y el número de X. La hoja de puntuaciones del tanteador será firmada por otro competidor de la misma patrulla, pero de una Asociación Miembro distinta. Si se encuentran discrepancias en la suma total, la suma total de los valores más bajos de puntuación será definitiva.

Los organizadores no están obligados a aceptar o registrar hojas de puntuaciones que son entregadas sin firmas, totales, número de 10 y número de X.

11.10.6.5 Al final del Torneo, el Comité Organizador debe suministrar una lista completa de resultados a todos los participantes: Competidores, Capitanes de Equipo, Jueces y Miembros del Consejo que estén presentes.

## **11.10.7 CONTROL DE TIRO Y SEGURIDAD**

11.10.7.1 El Presidente de la Comisión de Jueces del Torneo tendrá el control del Torneo 3D.

11.10.7.2 El Presidente/a de la Comisión de Jueces del Torneo dará el visto bueno a las precauciones de seguridad que han sido tomadas en la disposición de los recorridos y acordará con los Organizadores cualquier medida de seguridad adicional que considere necesaria, antes de comenzar el tiro.

*11.10.7.2.1 Él o ella, comentará con los competidores y oficiales, las medidas de seguridad y cualquier otro tema que considere necesario concerniente al desarrollo del tiro.*

*11.10.7.2.2 Si es necesario abandonar la competición 3 D a causa de mal tiempo, pérdida de luz del día, o por razones que comprometan las condiciones de seguridad de los recorridos, tal decisión será tomada colectivamente entre el Presidente del Comité Organizador, el Presidente de Jueces y el Delegado Técnico.*

*11.10.7.2.3 Se dará una señal acústica, audible en todo el recorrido, marcará el comienzo de la competición cada día y cuando sea detenida.*

*11.10.7.2.4 Si la competición tuviera que ser abandonada antes de completar la(s) Serie(s) de Calificación, se utilizará la puntuación total de las mismas dianas tiradas por todos los competidores de una División para determinar los campeones en cada División.*

*11.10.7.2.5 Si la competición tuviera que abandonarse en una etapa posterior, la última Serie completa tirada determinaría el/los ganador/es.*

*11.10.7.2.6 En caso de luz del sol deslumbrante, los otros miembros de la patrulla pueden proporcionar al competidor una sombra de protección de un tamaño máximo de DIN-A4 (tamaño de carta legal de aprox. 20 x 30 cm.), o será proporcionada por la Organización. No se permite sombra en las Series Eliminatorias.*

- 11.10.7.3 Ningún competidor puede tocar el equipo de otro competidor sin el consentimiento de éste.
- 11.10.7.4 No se permite fumar en el recorrido de 3D.
- 11.10.7.5 Un competidor no puede tensar el arco utilizando una técnica, que en la opinión de los Jueces, pueda permitir a la flecha, si se produce accidentalmente la suelta, volar fuera de una zona de seguridad o de los dispositivos de seguridad (áreas más allá de la zona de tiro, setos, vallas, etc.). Si un competidor persiste en utilizar dicha técnica, en interés de la seguridad, el Presidente de la Comisión de Jueces le comunicará que deje de tirar inmediatamente y que abandone el campo.

## **11.10.8 CONSECUENCIAS DE ROMPER LAS REGLAS**

Sigue un resumen de las penalizaciones y/o sanciones aplicadas a los competidores cuando se rompen las reglas o no se cumplen las condiciones requeridas. Junto con las consecuencias de tales acciones sobre los competidores y oficiales.

### **11.10.8.1 Elegibilidad, descalificación.**

- 11.10.8.1.1 Los competidores no son elegibles para competir en pruebas FITA, si no reúnen los requerimientos indicados en el capítulo 2 de la Constitución y Reglamentos FITA.
- 11.10.8.1.2 Un competidor encontrado culpable de romper cualquiera de las reglas anteriores puede ser eliminado de la competición y perderá cualquier posición que haya ganado.
- 11.10.8.1.3 Un/una competidor no es elegible para competir en Campeonatos FITA si su Asociación Miembro no reúne las condiciones indicadas en el artículo 3.7.2 ( Libro 1 , capítulo 3)
- 11.10.8.1.4 Un competidor que se encuentre compitiendo en una clase como se establece en el capítulo 11.10.3 y no cumpla totalmente con los requerimientos que se indican, será eliminado de la competición y perderá cualquier posición que haya ganado.
- 11.10.8.1.5 Un competidor encontrado culpable de dopaje, de acuerdo con las reglas establecidas en el libro 1, Apéndice 5 de la Constitución y Reglamentos FITA, le serán aplicadas las siguientes sanciones: (ver también Libro 1, apéndice 5, artículo 10):
- Independientemente de la sanción que le sea impuesta por la Asociación Miembro correspondiente, la FITA anulará los resultados alcanzados en la competición y cualesquiera premios o medallas ganados deben ser retornados a la oficina FITA.

- Si un miembro de un equipo ha cometido violación de las reglas antidopaje durante una competición, el equipo será descalificado.
- Además, se aplican las penalizaciones de los artículos 9, 10 y 11 del Apéndice 5.
- Un competidor suspendido debido a dopaje, no puede participar en cualquier prueba FITA organizada por la FITA o por cualquier miembro de la FITA, hasta el final de su suspensión (Apartado 5, artículo 10.3).

11.10.8.1.6 Cualquier competidor que se encuentre utilizando equipo que contravenga las reglas FITA puede tener sus tanteos descalificados

11.10.8.1.7 Un competidor o equipo encontrado repetidamente tirando mas flechas por tanda que las permitidas, puede tener sus tanteos descalificados

11.10.8.1.8 Un competidor a quien se le haya probado que ha transgredido cualquier regla o regulación a sabiendas, puede ser calificado como no apto para participar en la competición. El competidor será eliminado, y perderá cualquier posición que pueda haber ganado.

#### 11.10.8.2 **Pérdida del tanteo de flechas.**

*11.10.8.2.1 Un/una competidor que no pueda reparar su equipo, en caso de fallo del mismo, dentro de 30 minutos, perderá el número de flechas que le queden por tirar en esa diana, y aquellas flechas que su patrulla haya tirado hasta el momento en que se reincopore a la patrulla. (11.10.5.1.5/6, en caso de un problema médico imprevisto).*

*11.10.8.2.2 Si un Juez observa que un competidor se excede del tiempo límite de 1 minuto, le apereibirá verbalmente y confirmará este aviso mediante una nota en su hoja de puntuaciones, indicando el momento del aviso. En el segundo, y subsecuentes avisos durante esa etapa de la competición, será anulada la flecha del competidor en esa diana. (11.10.5.1.10)*

*11.10.8.2.3 En las Series Finales de la Serie FITA 3D, si un competidor tira una flecha después de que el Juez ha parado el tiro, la flecha de mayor valor del competidor o de su equipo, en esa diana será anulada.*

*11.10.8.2.4 Si se encuentran en la diana o en el suelo de la calle de tiro más de una flecha pertenecientes a un mismo competidor no habrá tanteo ( 11.10.8.1.7)*

*11.10.8.2.5 Una flecha que no impacte (11.10.6.2.5.4).*

#### 11.10.8.3 **Avisos**

Los competidores que hayan sido avisados repetidamente y que continúen infringiendo las siguientes reglas FITA, o que no sigan las decisiones y directivas (que pueden ser apeladas) de los Jueces asignados, serán tratados de acuerdo con el art. 11.10.7.4

*11.10.8.3.1 No se permite fumar en el recorrido 3D.*

*11.10.8.3.2 Ningún competidor puede tocar el equipo de otro, sin su consentimiento (11.10.7.3)*

*11.10.8.3.3 Aquellos competidores pertenecientes a una patrulla que espera su turno de tirar, permanecerán en la zona de espera hasta que los competidores que están tirando se hayan ido y la posición de tiro quede libre*

*11.10.8.3.4 Mientras el tiro se está desarrollando, solo los competidores que tienen el turno de tiro pueden aproximarse al puesto desde donde se dispara.*

*11.10.8.3.5 Ningún competidor se aproximará a la diana hasta que todos los competidores de la patrulla hayan terminado de tirar.*

*11.10.8.3.6 No se pueden tocar ni las flechas ni las dianas hasta que todas las flechas de la diana han sido anotadas (11.10.6.2.1)*

*11.10.8.3.7 Cuando tense la cuerda de su arco, un competidor no puede utilizar una técnica que, en opinión de los Jueces, pueda permitir a la flecha, si se suelta accidentalmente, volar más allá de una zona de seguridad o de los dispositivos de seguridad (zona más allá de los parapetos, red, valla, etc.) (11.10.7.5).*

## **11.10.9 JUECES**

**11.10.9.1** Los deberes de los Jueces son para asegurar que el torneo se desarrolla de acuerdo con la Constitución y Reglas FITA, y en igualdad para todos los competidores.

*11.10.9.1.1 Serán designados al menos un Juez por cada cuatro dianas en 3D. Sus deberes serán:*

- *Comprobarán todas las distancias y la correcta disposición de los recorridos.*
- *Comprobar todo el equipamiento necesario del campo.*
- *Comprobar todo el material de tiro de los competidores antes del torneo (el momento será establecido en el programa del torneo) y en cualquier momento después, durante el torneo.*
- *Controlar el desarrollo del tiro.*
- *Controlar el desarrollo de los tanteos.*
- *Verificar los tanteos en las Series Finales.*
- *Consultar con el Presidente de Jueces sobre cuestiones que pudieran surgir durante el desarrollo del tiro.*

- *Resolver cualquier conflicto o apelación que pudiera surgir, y donde sea procedente, pasarlas al Jurado de Apelación.*
- *En coordinación con el Presidente de la Comisión de Jueces del Torneo y del Presidente del Comité Organizador, interrumpir el tiro si fuera necesario a causa de malas condiciones del tiempo, un accidente serio, o cualquier otra causa, pero asegurando siempre que sea posible que el programa de cada día se complete.*
- *Considerar quejas relevantes o reclamaciones de los Capitanes de Equipo y, donde proceda, tomar la acción pertinente. Las decisiones colectivas serán tomadas por mayoría simple de votos. En caso de empate, el Presidente tiene voto de calidad.*
- *Ocuparse de las reclamaciones concernientes al desarrollo del tiro, o a la conducta de un competidor. Estas reclamaciones deben ser presentadas a los Jueces sin dilación indebida, y en cualquier caso deben ser sometidas antes de la entrega de premios.*
- *La decisión de los Jueces, o del Jurado de Apelación, según sea aplicable, será definitiva.*
- *Controlar que los Competidores y Oficiales sean conformes con los Reglamentos y Constitución de la FITA, así como con las decisiones y directivas que los Jueces estimen necesario hacer.*

### **11.10.10 RECLAMACIONES Y DISPUTAS**

11.10.10.1 En la disciplina de Tiro de Campo, cualquier competidor en la diana puede plantear cualquier reclamación acerca del **valor de una flecha** en la diana, antes de que ninguna flecha haya sido retirada, a:

- Durante las series clasificatorias a los competidores en la patrulla.  
La opinión de la mayoría del grupo decidirá el valor de la flecha. En caso de empate (50/50) se dará el valor mas alto a la flecha. Cuya decisión es definitiva.
- Un juez, durante la series de eliminación y finales, si el competidor no está de acuerdo con el valor de una flecha, decidirá el valor de la flecha.

*11.10.10.1.1 El veredicto del Juez será definitivo.*

*11.10.10.1.2 Se puede corregir un error descubierto en la hoja de puntuaciones, por escrito, antes de retirar las flechas de la diana, siempre que todos los competidores de la patrulla estén de acuerdo con la corrección. La corrección deberá ser testificada y visada por todos los*

*competidores de la diana. Cualquier otro desacuerdo concerniente a los apuntes en las hojas de puntuaciones será consultado a un Juez.*

*11.10.10.1.3 Si se descubriera :*

- *Que la posición de un puesto de tiro ha sido movida después de que ya han tirado competidores sobre dicha diana.*
- *Que una diana hubiera quedado inhábil para tirar sobre ella para ciertos arqueros, a causa de ramas colgando, etc.*
- *Esta diana será eliminada como parte de los tanteos para todos los competidores de la división involucrada, si surgiera una apelación. Si se descalifican una o más dianas, el restante número de dianas será considerado como una Serie completa.*

*11.10.10.1.4 Si el equipo de campo es defectuoso, o una diana queda excesiva-mente desgastada o desfigurada, un competidor o Capitán de Equipo pueden apelar a los Jueces para que el elemento defectuoso sea reparado o reemplazado.*

11.10.10.2 Las reclamaciones referidas al desarrollo del tiro o a la conducta de un competidor serán sometidas a los Jueces antes del comienzo de la siguiente fase de la competición.

*11.10.10.2.1 Las reclamaciones referidas a los resultados que se publiquen diariamente serán sometidas a los Jueces sin dilación y en cualquier caso, deben ser presentadas con tiempo suficiente para permitir correcciones antes de la entrega de premios.*

**11.10.11 APELACIONES**

11.10.11.1 En el caso de que un competidor no esté satisfecho con una decisión dada por los Jueces podrá, excepto lo que se indica en el artº 11.10.10.1 de arriba, apelar al Jurado de Apelación, de acuerdo con el artículo 3.13. Los trofeos o premios que están afectados por una reclamación, no serán entregados hasta que no se resuelva la cuestión por el Jurado de Apelación.

**11.10.12 DISTANCIAS DE TIRO / TIEMPO PERMITIDO / MIRAR CON PRISMÁTICOS LA DIANA / NÚMERO DE FLECHAS.****11.10.12.1 Distancias de tiro:**

**11.10.12.1.1** Piqueta roja: Caballeros y Damas arco compuesto  
Distancia máxima 45 metros ( 50 yardas).

11.10.12.1.2 Piqueta azul: Caballeros y Damas arco desnudo  
Caballeros y Damas longbow  
Caballeros y Damas arco instintivo.  
Distancia máxima 30 metros ( 33 yardas).

*Las variaciones de distancia a lo largo del recorrido debería estar equilibrada, con respecto a los tamaños de los animales/diana de 3D*

11.10.12.1.3 El organizador está obligado a colocar un dibujo del animal de esa diana en la piqueta de tiro, mostrando las zonas de puntuación.

11.10.12.1.4 En la competición por equipos, las divisiones con la piqueta más alejada de la diana deberán tirar primero, a menos que indique otra cosa un juez.

**11.10.12.2 Tiempo de tiro permitido**

11.10.12.2.1 Competiciones individuales:

El tiempo de tiro por arquero/a es de un (1) minuto.

*11.10.12.2.1.1 El tiempo límite de un minuto, comenzará, para el primer participante de la patrulla, cuando la patrulla anterior haya abandonado la diana y se*

*encuentre a una distancia de seguridad suficiente de la misma.*

*11.10.12.2.1.2 El minuto para el arquero/ siguiente, comienza cuando el arquero/a anterior de la patrulla ha disparado su flecha y vuelve a la línea de espera desde la piqueta de tiro.*

#### 11.10.12.2.2 Competición por equipos:

El tiempo límite para el equipo (3 flechas) es de dos (2) minutos.

*11.10.12.2.2.1 El tiempo límite de 2 minutos, comienza cuando el equipo precedente haya abandonado la diana y se encuentre a una distancia de seguridad suficiente de la misma.*

#### **11.10.12.2.3 Número de flechas a tirar**

##### 11.10.12.2.3.1 En las competiciones individuales:

*11.10.12.3.1.1 En los Campeonatos Mundiales solo se permite el tiro de una flecha por cada diana/animal en todas las series.*

*11.10.12.3.1.1.1 En Competiciones Nacionales, en las tiradas clasificatorias, y de acuerdo con las normas locales, se puede tirar una segunda flecha cuando el arquero/a no está seguro si la primera flecha a puntuado; sin embargo en las series eliminatorias y finales solo se permitirá el tiro de una flecha.*

*Si la primera flecha ha puntuado, en las series de clasificación, puede no tirarse la segunda flecha.*

*11.10.12.3.1.2 En cada patrulla el orden de tiro cambiará en cada diana; el arquero/a que ha tirado el último, será el primero en la diana siguiente.*

*11.10.12.3.1.3 Cada arquero/a , en la patrulla tirará por si mismo*

*11.10.12.3.1.4 Los arqueros/as que ya han tirado o que están esperando a tirar, deberán estar por detrás de las piquetas de tiro.*

##### 11.10.12.3.2 Equipos

*11.10.12.3.2.1 En las competiciones por equipos, se tirarán un total de tres (3) flechas por equipo en cada diana en todos los recorridos. Una flecha (1) por división dentro del equipo.*

*11.10.12.3.2.1.2 Cada patrulla cambiará la secuencia de tiro en cada diana, el último equipo que ha tirado, empezará el tiro en la siguiente.*

**11.10.12.4 Mirar con prismáticos la diana**

Los arqueros/as y equipos, pueden mirar la diana antes de tirar desde la línea de espera y desde el puesto de tiro antes de tirar su 1ª flecha ( 2ª flecha en Competiciones Nacionales). Pero tienen que recordar que hay un tiempo límite de un minuto para tirar la flecha.( En competiciones Nacionales 2 flechas en las series 1ª y 2ª de clasificación)

No se permite mirar los impactos después de haber tirado la flecha ( dos en la competiciones Nacionales).

**11.10.13 FORMACIÓN DE PATRULLAS, HOJAS DE PUNTUACIÓN****11.10.13.1 Patrullas, hojas de puntuación y tanteo.**

11.10.13.1.1 Todas las inscripciones se agruparán en patrullas, por división ( damas y caballeros por separado), con un mínimo de tres participantes y un máximo de seis. Si fuera posible no debe haber más de dos miembros de la patrulla del mismo equipo nacional, en las series de clasificación y eliminación. Cualquier situación especial será resuelta por el Director de Tiro y el Delegado Técnico.

11.10.13.1.2 Se requiere el uso de doble tablilla.

Cualquiera que altere sin autorización, o falsifique un tanteo, o conozca que un tanteo ha sido alterado o falsificado, será descalificado.

11.10.13.1.3 Los arqueros/as son responsables de su propia hoja de puntuaciones.

No serán emitidas duplicados de las hojas de puntuación por pérdida, olvido o daño de las mismas.

11.10.13.1.4 Todas las zonas tanteables podrán ser utilizadas a menos que se indique otra cosa en la piqueta de tiro.

11.10.13.1.5 Ambos tanteadores anotarán los tanteos antes de retirar las flechas.

11.10.13.1.6 Una flecha retirada de la diana antes de tantearla, tanea como cero.

11.10.13.1.7 En caso de reincidencia, el arquero puede ser descalificado.

11.10.13.1.8 Para Campeonatos Mundiales, el tanteo será como sigue, donde la flecha toque al menos el círculo

El pequeño círculo central dentro del anillo del diez ( ocupa aproximadamente el 25% de la zona del diez), se reflejará en la hoja de puntuaciones como una **X**  
y tanteará como un **10**

El círculo interior de la zona vital ( la flecha debe al menos tocar el círculo) **10**

Área vital que no sea el círculo del diez ( la flecha debe tocar por lo

---

menos la línea de la zona vital)	<b>8</b>
Resto de la zona coloreada del cuerpo ( la flecha debe tocar por lo menos la línea de ese área).	<b>5</b>
Un impacto en el cuerno o en las patas, que no toque zona coloreada del cuerpo, cualquier otro cero o rebote:	<b>M</b>

- En las competiciones Nacionales, en las series 1ª y 2ª de clasificación, donde se pueden tirar dos flechas, se tantea el primer impacto como se ha descrito anteriormente y no se puede tirar la segunda. Cuando se obtiene un “M” con la primera flecha se puede tirar una segunda, la cual será tanteada según se describe anteriormente (11.10.5.1.11.), menos tres (3) puntos.
- Para las competiciones Nacionales las flechas deben estar marcadas con anillos ( uno o dos) y deben tirarse en orden ascendentes en las dos series clasificatorias.
- En competiciones Nacionales, si se encontrasen dos flechas del mismo arquero/a en la diana, tanteará la de valor más bajo.
- En competiciones Nacionales, en las series 1ª y 2ª de clasificación, donde se pueden tirar las dos flechas marcadas (p.ej. 1 ó 2 anillos), deben tirarse en sentido ascendente. Las flechas deberán estar marcadas claramente con uno o dos anillos. Estos anillos deben marcarse delante justo de las plumas.  
Si las flechas tienen alguna personalización o decoración, ésta no puede dar lugar a confusión con los anillos.

11.10.13.1.9 En las semifinales y finales individuales y por equipos, los arqueros/as están acompañados por un juez.

#### 11.10.14 **COMPETICIONES DEL CAMPEONATO DEL MUNDO**

11.10.14.1 El Organizador debe planificar 3 o 4 recorridos (dependiendo del número de participantes) de 20 dianas.

Se debe considerar una buena mezcla de tamaños de animal-diana en relación con la máxima distancia posible.

Después de cada recorrido, las divisiones cambiarán a otro.

11.10.14.2 Cada patrulla estará formada por un mínimo de 3 y un máximo de 6 arqueros/as, de la misma categoría; damas y caballeros en grupos separados, con no más de dos participantes, si es posible, del mismo Equipo Nacional ( ver también el artículo 11.10.5.1.).

El Campeonato FITA 3D consiste en:

11.10.14.1.3 Competición individual

11.10.14.1.3.1 Dos (2) recorridos de clasificación de 20 dianas cada uno.

*11.10.14.1.3.2 Dos (2) recorridos eliminatorios para individuales.*

*11.10.14.3.2.1 El primer recorrido eliminatorio en el que los dieciséis (16) arqueros, mejor clasificados en cada clase y división, tirarán sobre doce (12) dianas*

*11.10.14.3.2.2 El segundo recorrido en el cual los ocho (8) arqueros/as mejor clasificados en cada clase y división, tirarán sobre doce (12) dianas*

Si hubiesen menos de 17 o 9 arqueros/as, todos ellos serán admitidos a sus respectivos recorridos eliminatorios.

En los recorridos individuales de clasificación y eliminación, todas las patrullas comenzarán simultáneamente en la diana asignada.

11.10.14.1.3.3 Los recorridos finales individuales, en los cuales tomarán parte los cuatro (4) arqueros/as mejor clasificados en cada clase y división. Tirarán dos encuentros ( las semifinales y las finales para medallas) de cuatro (4) dianas cada uno.

11.10.14.1.3.3.1 En el primer encuentro el arquero/a clasificado en primer lugar tira contra el clasificado el cuarto lugar y el clasificado en segundo lugar contra el clasificado en tercer lugar. Los perdedores pasarán a disputar el encuentro para Medalla de Bronce y los ganadores disputarán el encuentro para Medalla de Oro y Plata.

Los cuatro arqueros/as que están tirando las finales, formarán una sola patrulla e irán acompañados por un Juez.

En las semifinales, la pareja formada por los arqueros/as clasificados en segundo y tercer lugar tirarán primero y la pareja formada por los clasificados en primer y cuarto lugar dispararán en segundo lugar a todas las dianas.

En las finales para medalla, los participantes que tiran para la obtención de la medalla de Bronce, tirarán primero en todas las dianas seguidos por los que disputan la medalla de Oro.

11.10.14.1.4 Competición por equipos

11.10.14.1.4.1 Recorrido eliminatorio por equipos ( cuartos de final)

Formado por los ocho (8) mejores equipos en cada clase, formados por tres arqueros/as. (Ver artículo 11.10.2.3.3.2).

*11.10.14.1.4.1.1 Se ordenan por la suma de los tanteos obtenidos ( los tres mejores, ver artículo 11.10.2.3.3.3) en las 2 series clasificatorias.*

11.10.14.1.4.1.2 La composición del equipo estará definida por el Capitán del mismo.

11.10.14.1.4.1.3 Tiran cuatro (4) encuentros de ocho (8) dianas.

Cada arquero/a tira una flecha por diana desde la piqueta de su división ( ver tabla de enfrentamientos).

Los ganadores de esta fase pasarán a las Finales por equipos.

11.10.14.1.4.2 Los recorridos para Finales por equipos se celebran entre los mejores cuatro equipos( semifinales).

11.10.14.1.4.2.1 Consisten en dos (2) enfrentamientos de cuatro (4) dianas cada uno.

Cada arquero/a del equipo tira una (1) flecha por diana desde la piqueta de su división.

Los equipos perdedores tirarán por la medalla de Bronce y los ganadores por la medalla de Oro y Plata. (final para medalla).

Ambos encuentros para medalla se tiran sobre cuatro (4) dianas adicionales. (ver procedimiento para finales individuales para la forma de tiro).

**Ver el Apéndice 1 del Libro 4 para las hojas de enfrentamiento:**

**Semifinales y Finales individuales**

**Cuartos de final, Semifinales y Finales por equipos**