



11.10 SERIES 3D

Las Competiciones 3D están sujetas a las Reglas Antidopaje de FITA, tal y como se establecen en el Libro 1, Apéndice 5; y a las Reglas de Conducta establecidas en el Libro 1, Apéndice 2.

11.10.1 DISPOSICION DEL CAMPO DE TIRO

11.10.1.1 Los recorridos estarán dispuestos 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.

11.10.1.1.1 *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 para llevar equipo de repuesto).*

11.10.1.1.2 *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.*

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

11.10.1.1.4 *Las dianas, tal y como se describen en el art. 11.10.2.1, estarán dispuestas en tal orden que permitan el máximo de variedad y el mejor uso del terreno, con un adecuado y justo equilibrio entre distancias y dimensiones del blanco.*

11.10.1.1.5 *Para animales 3D pequeños, el Organizador deberá colocar dos de estas dianas próximas entre si.*

11.10.1.1.6 *Las dianas 3D de animales serán colocadas de tal manera que presenten toda la superficie de la diana a todos los arqueros.*

11.10.1.1.7 *Distancias de tiro – solamente distancias desconocidas:*

11.10.1.1.7.1 *Piquetas rojas:*

- *Damas y Caballeros Arco Compuesto.*
- *Distancia máxima: 45m*

11.10.1.1.7.2 *Piquetas azules:*

- *Damas y Caballeros Arco Desnudo*
- *Damas y Caballeros Longbow*
- *Damas y Caballeros Arco Instintivo*
- *Distancia máxima: 30m*

La variación de las distancias de tiro en el recorrido deberá guardar relación con el tamaño de las dianas de animales en 3D.

11.10.1.1.8 *Los organizadores colocarán fotos de los animales sobre los que se ha de tirar, mostrando las zonas de puntuación, en un*



lugar apropiado de la zona de espera, a una distancia de 5-10 metros de la piqueta de tiro.

11.10.1.1.9 *Todas las dianas serán numeradas en orden sucesivo. Los números deben ser no menores de 20cm de altura y de color negro sobre fondo amarillo, o amarillo sobre negro, y serán colocados entre 5 y 10 metros antes de la piqueta con la foto del animal correspondiente a esa diana .*

11.10.1.1.9.1 *Los números de diana servirán también como primera zona de espera para aquellas patrullas que están esperando el turno para tirar. Desde esta zona de espera deberá ser posible ver si hay alguien en la piqueta de tiro.*

11.10.1.1.10 *Cuando la piqueta de tiro quede libre, la siguiente patrulla podrá adelantarse hasta el lugar con la foto de la diana, considerándose éste lugar como segunda zona de espera hasta que la diana quede completamente libre.*

11.10.1.1.11 *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.*

11.10.1.1.12 *Se colocarán a lo largo del recorrido las barreras que se consideren necesarias para mantener a los espectadores a una distancia segura, proporcionándoles al mismo tiempo la mejor visión posible de la competición. Solamente aquellas personas con la acreditación correspondiente serán autorizadas a estar en la zona delimitada por dichas barreras. (No se permitirá la estancia de los Capitanes de Equipo en los recorridos)*

11.10.1.1.13 *La zona de reunión tendrá:*

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

11.10.1.1.14 *El(los) Recorrido(s) Oficial(es) de 3D debe(n) estar completo(s) y listo(s) para su 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 recorridos modificados.*



11.10.2 EL EQUIPAMIENTO DE LOS RECORRIDOS

11.10.2.1 Las Dianas de Animales en 3D

Los recorridos constarán exclusivamente de distancias desconocidas. Se utilizarán dianas que representen animales en 3D. Las dianas serán tridimensionales y se utilizará una variada gama de animales con variación de tallas de los mismos. No están definidos ni el número de dianas de animales en 3D a utilizar, ni su talla, ni las dimensiones de las zonas de puntuación. Las líneas que delimitan las zonas de puntuación estarán integradas en la zona de más alta puntuación de las dos zonas que dividan.

El color del cuerpo de los animales se ajustará y variará de acuerdo con los animales elegidos.

11.10.2.2 Zonas de puntuación

Un diana de animal en 3D está dividida en 4 zonas de puntuación (11; 10; 8 y 5).

Una flecha que toque una línea que divida dos zonas de puntuación o el borde exterior de la diana tanteará con el valor más alto de ambos.

- 11 puntos: será el pequeño círculo en el centro de la zona de puntuación 10 (aproximadamente el 25% del área de esta zona).
- 10 puntos: será el círculo grande dentro de la zona vital.
- 8 puntos: zona vital exterior a la zona puntuable 10.
- 5 puntos: será la zona coloreada correspondiente al resto del cuerpo.
- Un impacto en cuernos, cascos o pezuñas, que no toque una parte del cuerpo coloreado, rebote o traspaso o cualquier otro tiro fallado tantearán como cero (M).

11.10.2.3 Fotos de los animales

A unos 5 a 10 metros por detrás de la piqueta de tiro habrá una zona en la que se colocará una foto del animal en 3D que corresponda a la citada diana. En esa foto se distinguirán claramente las líneas y posición de cada una de las zonas de puntuación.

11.10.3 EL EQUIPO DE LOS ATLETAS

Este Artículo establece el tipo de equipo que se permite a los arqueros/as para su uso en competiciones FITA de 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 antes de utilizarlo en competición.

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

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



- 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”, tal y 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.
El arco, como se describe arriba, debe estar desnudo, excepto por el reposaflechas, 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 12,2cm de diámetro interior +/- 0,5mm.
11.10.3.1.1.1 Están permitidos los cuerpos multicoloreados y las marcas del fabricante colocadas en la parte interior de las palas superior e inferior.
- 11.10.3.1.2 Una **cuerda** que 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 forrado central para acomodar los dedos que tiran, un punto de enfleche al que se le pueden añadir forrados 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, 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 forrado central 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 de ninguna manera ayuda para apuntar a través de una mirilla, marca o cualquier otro medio. No se permiten marcas o localizadores que puedan servir de referencia a la boca o nariz.
- 11.10.3.1.3 Podrán utilizarse en el arco un **reposaflechas**, que puede ser ajustable, cualquier Botón de Presión móvil, Punto de Presión o placa, siempre que no sean eléctricos o electrónicos, y que no ofrezcan ayuda adicional para apuntar.
El botón de presión no puede estar situado a más de 2cm (lado interior) del punto de apoyo de la mano en la empuñadura (garganta o punto de pivote del arco)
- 11.10.3.1.4 No se permite el uso de un indicador de tensión (“**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 movimiento de la mano 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 (“torques”) siempre que estén integrados en el arco y no lleven estabilizadores.
Se pueden añadir pesos en la parte inferior del cuerpo del arco. Todos los pesos, independientemente de su 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 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 las flechas pueden tener un diámetro máximo de 9,4mm. Todas las flechas de cada arquero/a serán marcadas en el astil con su nombre o iniciales. Todas las flechas utilizadas serán idénticas en peso y colores, excepto por el desgaste normal de las mismas, y llevarán la misma clase y color(es) de emplumado, culatín y decoración si la hubiera.
- 11.10.3.1.8 Se permite un **protector de dedos**, en forma de dactileras, dediles, guantes o 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. Los cosidos de la dactilera en esta división serán todos del mismo color. Las marcas o líneas serán del mismo tamaño, forma y color. (Notas o marcas adicionales no serán permitidas)*
 - *En la mano de arco se puede utilizar un guante ordinario, mitón o similar; pero no puede estar fijado a la empuñadura.*
 - *Se permite una plataforma de anclaje o dispositivo similar sujeto a la protección de dedos (dactilera) con el propósito de anclar.*
- Se aplicará la siguiente restricción:
El protector de dedos no puede incorporar un dispositivo para aguantar, tensar y soltar la cuerda.*
- 11.10.3.1.9 Se permite el uso de brazaleras, petos, dragonera, carcaj de cinturón, espalda o suelo, así como salvapalas. Los carcajs no pueden estar sujetos o incorporados al arco.



- 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”, tal y 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.
El arco, tal y como se describe arriba, debe estar desnudo, excepto por un reposaflechas simple de plástico de tipo adhesivo (ver artículo 11.10.3.2.3), 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.
La máxima potencia del arco, tanto para damas como para caballeros, será de 60 libras, medidas a la apertura del arquero.
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.
- 11.10.3.2.2 Una **cuerda**, que 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 forrado central para acomodar los dedos que tiran, un punto de enfleche al que se le pueden añadir forrados 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, 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 forrado central 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 de ninguna manera ayuda para apuntar a través de una mirilla, marca o cualquier otro medio. No se permiten marcas o localizadores que puedan servir de referencia a la boca o nariz.
- 11.10.3.2.3 Se puede utilizar un reposaflechas simple de plástico pegado al cuerpo, o bien el atleta podrá utilizar la plataforma de la ventana, en cuyo caso puede tapar la misma con un material blando de cualquier tipo. No se permitirá el uso de ningún otro tipo de reposaflechas.
- 11.10.3.2.4 No se permite el uso de **un indicador de tensión** (“clicker”).
- 11.10.3.2.5 No se permite el uso de un **visor**, ni marcas en el arco que puedan ayudar a apuntar.



Solo se permitirá un punto consistente de anclaje

- 11.10.3.2.6 Se permite solo un pequeño estabilizador de menos de 13cm, sin acoples ni extensiones, ni montaje angular o con amortiguadores de vibraciones.
- 11.10.3.2.7 Se permite cualquier tipo de flecha, siempre que 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.
- 11.10.3.2.7.1 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 9,4mm. Las flechas de cada atleta serán marcadas en el astil con su nombre o sus iniciales.*
- Todas las flechas utilizadas en cualquier entrada llevarán la misma clase y color(es) de emplumado, culatín y decoración si la hubiera.*
- 11.10.3.2.8 Se permite un **protector de dedos**, en forma de dactileras, dediles, guantes o cinta adhesiva (esparadrapo) para sujetar, tirar hacia atrás y soltar la cuerda.
- 11.10.3.2.8.1 Se permite el siguiente equipo:*
- *En la mano de arco se puede utilizar un guante ordinario, mitón o similar, pero no puede estar fijado a la empuñadura. Se 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 (dactilera) con el propósito de anclar.*
 - *Para disparar las flechas se utilizará la suelta “Mediterránea” (suelta con tres dedos, uno por encima de la flecha y dos por debajo de la misma) con un punto fijo de anclaje. No se permite el movimiento de la mano a través de la cara o de la cuerda.*
- 11.10.3.2.9 Se permite el uso de brazaleras, petos, dragonera, carcaj de cinturón, espalda o suelo así como salvapalas. Los carcajs no pueden estar sujetos o incorporados al arco.
- 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 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 toque consistentemente la mano, muñeca y/o el brazo del arquero/a.*
- 11.10.3.3.2 Una **cuerda**, que puede estar fabricada de cualquier número de hilos.
- 11.10.3.3.2.1 Los hilos de la cuerda pueden ser de diferentes colores, y del material elegido para este propósito. La cuerda puede tener un forrado central para acomodar los dedos o un elemento de ayuda en la suelta (disparador), un punto de enfleche al que se le pueden añadir forrados 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. 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 forrado central de la cuerda en 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 eléctricos o electrónicos.*
- El botón de presión no puede estar situado a más de 6 cm (lado interior) del punto de apoyo de la mano en la empuñadura (garganta o “punto de pivote”)*
- 11.10.3.3.4 Pueden utilizarse **indicadores 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. No estará permitido que el visor lleve algún elemento adicional que ayude a calcular distancias.

11.10.3.3.5.2 *Se permite una extensión del visor. El punto de mira puede ser del tipo de 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 puntos de mira múltiples.*

11.10.3.3.5.4 *Se podrá colocar alrededor de de la lente del visor una protección contra los reflejos del sol, pero su tamaño estará adaptado al diámetro de la lente.*

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.*

11.10.3.3.7 Se utilizarán **flechas** de cualquier tipo, siempre que 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 (cabeza) de estas flechas pueden tener un máximo diámetro de 9,4mm. Las flechas de cada atleta serán marcadas en el astil con su nombre 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.

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 (disparador), 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 estar fijado a la empuñadura del arco.*

11.10.3.3.9 Se permite el uso de brazaleras, petos, dragonera, carcaj de cinturón, espalda o suelo, así como salvapalas. Los carcajs pueden estar sujetos o incorporados al 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, 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 150cm de longitud; para caballeros el arco no será menor de 160cm de longitud. La longitud se medirá entre los puntos de anclaje de la cuerda con el arco montado, por la cara externa de las palas.

11.10.3.4.2 Una **cuerda, que** 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 forrado central para acomodar los dedos que tiran, un punto de enfleche al que se le pueden añadir forrados 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, 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 forrado 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 de ninguna manera ayuda para apuntar a través de una mirilla, marca o cualquier otro medio. No se permiten marcas o localizadores que sirvan de referencia para la boca o nariz.*

11.10.3.4.2.2 *Se permitirán, asimismo, los silenciadores de cuerda, siempre que estén colocados a más de 30cm del punto de enfleche.*

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 reposaflechas.

11.10.3.4.4 No se permiten **indicadores de tensión** (“clicker”).

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



- 11.10.3.4.6 No se permiten pesos, **estabilizadores** ni amortiguadores compensadores de vuelo (TFC).
- 11.10.3.4.7 Solo se pueden utilizar flechas de madera, con las siguientes especificaciones:
- Las puntas serán de tipo de tiro de campo o tipo bala, cónicas o de forma cónica, para astiles 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 9,4mm. 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.
- 11.10.3.4.8 Están permitidas las protecciones de dedos en forma de dactileras, dediles, guantes o cinta adhesiva (esparadrapo) para sujetar, tirar hacia atrás y soltar la cuerda.
- 11.10.3.4.8.1 *Se permite el siguiente equipo:*
- *En la mano de arco se puede utilizar un guante ordinario, mitón o similar, pero no puede estar fijado a la empuñadura. Se 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 (dactilera) con el propósito de anclar.*
 - *Para disparar las flechas se utilizará la suelta "Mediterránea" (suelta con tres dedos, uno por encima de la flecha y dos por debajo de la misma), con un punto fijo de anclaje. No se permite el movimiento de la mano a través de la cara o de la cuerda.*
- 11.10.3.4.9 Se permite el uso de brazaleras, petos, dragonera, carcaj de cinturón, espalda o suelo, así como salvapalas. Los carcajs no pueden estar sujetos o incorporados al arco.
- 11.10.3.5 Accesorios para todas las divisiones**
- 11.10.3.5.1 Telescopios, gafas, prismáticos/binoculares**



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

Pueden usarse las gafas por prescripción facultativa, o gafas de tiro, y gafas de sol. No se 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 elemento de los anteriores tendrá incorporados ninguna clase de dispositivos que puedan utilizarse para medir distancias.

11.10.3.6 Equipamiento prohibido para todas las divisiones:

11.10.3.6.1 Cualquier dispositivo de comunicación, auriculares (incluidos los teléfonos móviles) o elementos reductores de ruido por delante de la línea de espera del campo de entrenamiento, y en cualquier momento, dentro de los recorridos.

11.10.3.6.2 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 los competidores.

11.10.3.6.3 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.

11.10.3.6.4 Ningún apunte escrito o 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 EL TIRO

11.10.4.1 En la piqueta de tiro cada atleta tirará por separado, en posición de pie o arrodillado, sin comprometer la seguridad. Cuando tire, el atleta debe tocar la piqueta de tiro con alguna parte de su cuerpo (podrá hacerlo desde cualquier situación respecto de la piqueta)

11.10.4.4.1 Los organizadores asignarán la diana en la que empezará el tiro cada patrulla.

11.10.4.2 Los competidores de una patrulla que esperan su turno para tirar, o que ya han tirado pueden dar sombra (no en las series finales) a un arquero en la piqueta, si son solicitados para ello. Si no fuera así, deberán esperar situados detrás a una distancia prudencial del arquero que está en la piqueta de tiro.



- 11.10.4.3 Número de flechas a tirar:
- 11.10.4.3.1 *Competición individual:*
- Se permite una única flecha por diana 3D (animal) en todas las Series.
 - Cada atleta de la patrulla tirará por separado.
- 11.10.4.3.2 *Equipos:*
- *Cada Equipo tirará tres (3) flechas en cada diana en todas las Series.*
 - *Cada integrante del equipo tirará una (1) flecha. La secuencia de tiro en cada patrulla cambiará en cada diana: el último equipo en tirar en una diana tirará primero en la siguiente.*
- 11.10.4.4 Tiempos de tiro permitidos
- 11.10.4.4.1 *Competición individual:*
- 11.10.4.4.1.1 El tiempo límite permitido a un atleta para tirar una flecha es de un (1) minuto.
- Tan pronto como el grupo anterior haya dejado libre la piqueta de tiro, el siguiente grupo se adelantará desde la zona de espera hasta la zona con la foto de la diana 3D que se vaya de tirar. Cuando el grupo anterior haya dejado libre la diana y se considera que se encuentra a una distancia de seguridad razonable, el grupo se adelantará hasta la piqueta de tiro (11.10.4.2) y el primer atleta de este grupo iniciará el tiro.
- 11.10.4.4.1.2 El tiempo de tiro de un minuto para cada atleta comienza cuando éste llegue a la piqueta de tiro.
- 11.10.4.4.2 *Competición por equipos:*
- 11.10.4.4.2.1 El tiempo límite permitido a un equipo para tirar tres (3) flechas, una por arquero, es de dos (2) minutos.
- 11.10.4.4.2.2 El tiempo de tiro de dos (2) minutos en la Serie de Encuentros de Equipos comienza para el primer equipo en la piqueta de tiro. Antes de esto, el juez habrá verificado que el equipo estaba listo y le ha dado el permiso para adelantarse hasta la piqueta de tiro. Cuando el primer equipo abandone la piqueta y retorne a la zona de espera (lugar con la foto de la diana 3D) se aplicará el mismo procedimiento con el otro equipo.
- 11.10.4.5 Observar las dianas (utilizando prismáticos):
- 11.10.4.5.1 *Los atletas/equipos pueden observar la diana con sus prismáticos desde la zona de espera o desde la piqueta de*



tiro. No se permitirá esta acción una vez que hayan disparado su flecha.

11.10.4.6 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.

11.10.4.7 Bajo ninguna circunstancia se podrá volver a tirar una flecha.

Una flecha se podrá considerar como no tirada si :

11.10.4.7.1 *El competidor puede tocarla con su arco sin mover sus pies de su posición en relación con la piqueta de tiro, y siempre que la flecha no haya rebotado.*

11.10.4.7.2 *La diana se cae (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 una flecha. Si el parapeto solo se desliza hacia abajo, se deja a los Jueces decidir la acción a tomar, si procede.*

11.10.4.8 Discusiones sobre distancias

11.10.4.8.1 *No puede haber, dentro de las patrullas, ninguna discusión ni conversación sobre la distancia de una diana hasta que la misma haya sido tanteada. La discusión se circunscribirá a los atletas que ya hayan tirado la mencionada diana.*

Una conversación sobre distancias con atletas que todavía no hayan tirado esa diana se considerará como conducta antideportiva (ver art. 11.10.8.1)

Lo mismo se aplicará de haber más de una patrulla esperando en la zona de espera. El grupo que llega deberá permanecer apartado a una distancia prudencial de la patrulla que se encuentra en la zona del número de diana.

En la prueba de equipos se permitirá que los 3 integrantes del mismo y su entrenador discutan entre ellos, siempre que no disturben a otros equipos. Ningún Oficial de Equipo puede comunicar distancia alguna.

11.10.5 ORDEN DE TIRO Y CONTROL DE TIEMPO

11.10.5.1 De acuerdo con las inscripciones en cada división, la asignación de los atletas a las diferentes patrullas se realizará por sorteo, separadamente para damas y caballeros.

Los competidores tirarán formando **patrullas** de tres a seis (siempre que sea posible, las patrullas deberán estar compuestas por un número par de



atletas), con un máximo, en las Series de Calificación y Eliminación, de dos atletas de la misma Asociación Miembro por patrulla.

La Comisión de Jueces del Campeonato y el Delegado Técnico decidirán en casos especiales.

- 11.10.5.2 Si hubiera competición por equipos, cada uno de ellos estaría formado por un atleta de la División Arco Compuesto, un atleta de la División Longbow, y un atleta a elegir entre las Divisiones Arco Instintivo o Arco Desnudo.
- 11.10.5.3 Si entre los componentes de la patrulla no hubiera otro acuerdo, el atleta con el menor número de registro será el líder de la misma y será responsable de la conducta de dicha patrulla.
- 11.10.5.3.1 *Si el número de competidores excediera la capacidad normal del recorrido, se formarán patrullas adicionales, que serán situadas en el recorrido de forma conveniente. Estos grupos adicionales asignados a una diana esperarán para tirar hasta que lo haya hecho y tanteado la patrulla primaria asignada a la misma.*
- 11.10.5.3.2 *Los competidores llevarán, completamente visibles en el muslo o en el carcaj, los números de registro, 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.*
- 11.10.5.3.3 *Cuando la diana esté libre, el primer atleta de la patrulla situada en la zona en que está la fotografía de la diana 3D debe ir a la piqueta de tiro tan pronto como sea posible. El resto de atletas de dicha patrulla se situará detrás a una distancia apropiada.*
- 11.10.5.3.4 *El atleta que tenga el turno de tiro, no podrá, cuando se dirija a la piqueta para tirar, detenerse poco antes de llegar a ésta y calcular distancias.*
- 11.10.5.3.5 *Los miembros de la patrulla tirarán de uno en 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, etc.*
 - *El último arquero/a que ha tirado en esa diana, comenzará el tiro en la siguiente, seguido por el arquero que tiró primero en la anterior.*
 - *Los arqueros/as irán rotando el tiro en cada una de las siguientes dianas de la competición.*
- 11.10.5.3.6 *Las patrullas serán distribuidas para comenzar el tiro simultáneamente durante las Series de Calificación y*



Eliminación desde los diversos puestos de tiro, 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 primera diana.

11.10.5.3.7 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 la flecha que le falte 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 la misma haya tirado mientras tanto.

11.10.5.3.8 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 de Eliminación (primeros 16 arqueros/as, procedentes de las series clasificatorias, basados en la suma de ambas puntuaciones).

A un arquero/a, que habiendo comenzado el 2º recorrido clasificatorio fuese incapaz de completar dicho recorrido por un problema médico, no se le permitirá participar en la primera Serie de Eliminación (primeros 16 arqueros/as, procedentes de las series clasificatorias, basados en la suma de ambas puntuaciones).

11.10.5.3.9 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.

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

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

11.10.5.3.12 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 amonestará al competidor o a la patrulla y anotará esta amonestación, firmándola, en la hoja de puntuaciones, después de lo cual él y/u otro Juez podrá 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 mismo esté disponible.*
- *Si un Juez observa que un competidor vuelve a excederse de este tiempo límite a pesar del anterior procedimiento, le volverá a amonestar, y confirmará está 2ª amonestación mediante una nueva nota en su hoja de puntuaciones, indicando el momento y el día de la amonestación.*
- *En la tercera, y siguientes amonestaciones durante esa etapa de la competición, será anulada la puntuación de la flecha del competidor en esa diana.*

11.10.5.3.13 Los avisos de tiempo no se conservarán de una fase de la competición a la siguiente.

11.10.5.3.14 En las Series Finales, 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 haya 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.

11.10.5.3.15 En los encuentros de Equipos, el Juez arrancará el cronómetro cuando el primer competidor del equipo llegue a la piqueta de tiro. El resto del equipo puede acompañarle y colocarse detrás de él mientras tira. Los componentes del equipo pueden hablarse entre ellos.

Un entrenador puede acompañar al equipo y adelantarse con ellos hasta la piqueta de tiro. Puede ejercer de entrenador, pero no podrá acompañar a los arqueros a la diana a tantear. Los entrenadores no podrán realizar ninguna indicación respecto de las distancias.

En el caso de que fuera necesaria más de una persona por equipo para llevar los arcos de repuesto, éstas deberán quedarse detrás de la zona en la que se encuentra la foto de la diana 3D y no podrán realizar labores de entrenador.



Un equipo y su(s) entrenadores deberá permanecer junto: un entrenador del equipo de damas no podrá retroceder hacia el equipo de caballeros, y viceversa.

No podrá haber ningún tipo de comunicación entre los entrenadores de los equipos de damas y caballeros de la misma Asociación Miembro durante las finales.

11.10.5.3.16 Si por cualquier razón se para el tiro en los encuentros de equipos, el Juez parará el cronómetro para el equipo que esté tirando, y volverá a arrancarlo con el tiempo restante tan pronto como se pueda reanudar el tiro.

11.10.5.3.17 Completar el recorrido con la misma patrulla.

Una vez que un atleta ha comenzado a tirar, debe terminar el recorrido con la misma patrulla, o como haya sido reasignado por un Juez, excepto en el caso previsto por el art. 11.10.5.3.7. Cualquier atleta o patrulla que abandonen el recorrido sin la autorización de un juez serán descalificados.

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, los dos competidores con el segundo y tercer número más bajo de registro serán los tanteadores (siempre habrá dos tanteadores en cada patrulla).*

11.10.6.1.2 *Los tanteadores (que pueden ser atletas) anotarán en las hojas de puntuación, al lado del número correcto de diana el valor de la flecha, tal como sea declarada por el competidor a quien pertenece. Los otros competidores de la patrulla comprobarán el valor declarado de la 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 *Se requiere llevar doble puntuación.*

11.10.6.1.3.1 *Cada tanteador anotará y sumará los tanteos por separado (no deberán copiarse), y compararán los totales de las hojas de puntuación antes de retirar las flechas de la diana.*

11.10.6.1.3.2 *Cualquiera que altere sin autorización o falsifique los tanteos, o tiene un tanteo alterado o falsificado y lo conoce, será descalificado.*

11.10.6.1.4 *Los atletas serán responsables de sus propias hojas de puntuación. No se podrán emitir duplicados por pérdida, deterioro o robo de las mismas.*



11.10.6.1.5 *Ambos anotadores tantearán las dianas antes de que las flechas sean retiradas.*

11.10.6.1.5.1 *Se utilizarán todas las zonas de puntuación, excepto si hay una notificación en contrario en la piqueta de tiro.*

11.10.6.1.6 *Las flechas que se retiren antes de ser tanteadas serán anotadas como falladas (M), y la repetición de esta infracción causará la descalificación del atleta. (11.10.8)*

11.10.6.1.7 *En las Series Finales un Juez acompañará a cada patrulla y controlará los tanteos; o un Juez esperará a cada patrulla en cada diana.*

El Juez verificará en cada diana el tanteo de los atletas.

La Organización será responsable de encontrar una persona para cada patrulla, que lleve un marcador portátil, en el que se vayan anotando los totales arrastrados de los atletas de esa patrulla.

En los encuentros de medalla habrá dos marcadores, uno para el encuentro por la medalla de oro y otro para el encuentro por la medalla de bronce.

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 más alto de las zonas afectadas.

11.10.6.2.1 *No se pueden tocar ni las flechas ni la diana 3D 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 zonas, o si la línea divisoria está desplazada por alguna flecha, se utilizará una línea imaginaria para juzgar el valor de la flecha que haya impactado en dicha parte.*

11.10.6.2.3 *Las flechas embudidas 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 la 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 (miss).

11.10.6.2.6 Si se encontrasen en la diana o en el suelo, en la calle de tiro, más de una flecha del mismo atleta, solo se tantearía la flecha de más bajo valor (las 3 de más bajo valor en equipos). Si un atleta o equipo infringiese esta regla repetidamente, podrían ser descalificados.

11.10.6.3 En el caso de un empate en puntuación, el resultado de la clasificación 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 11's
 - Mayor número de 10's
 - 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 las 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 en las Series Finales, habrán desempates de "muerte súbita" para romper los empates (sin considerar el número de 11's y 10's).

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 por cada competidor) por 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 por competidor), resueltos en principio por tanteos, 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 En Las Series de Calificación y Eliminación, los encuentros de desempate por "muerte súbita" se realizarán en una diana independiente. Estas 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 esté presente para el desempate hasta 30 minutos después de que él o su Capitán de Equipo hayan sido avisados, será 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 una 5ª diana añadida al recorrido, con el fin de no tener a todas las patrullas que han comenzado en la diana 1 esperando a que termine el desempate. En el caso de un empate en las Finales de Medalla, el desempate se realizará en una diana independiente, colocada cerca de la cuarta diana del recorrido de las Finales.

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's y el número de 11's. 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 sean entregadas sin firmas, totales, número de 10's y número de 11's.

Al final del Torneo, el Comité Organizador debe suministrar una lista completa de resultados a todos los equipos participantes.

11.10.7 CONTROL DE TIRO Y SEGURIDAD

11.10.7.1 El Presidente de la Comisión de Jueces del Torneo tendrá el control de la parte técnica de un 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 una competición 3D a causa del mal tiempo, pérdida de luz del día, o por razones que comprometan las condiciones de seguridad de los recorridos, tal decisión será tomada colectivamente por 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, que marcará el comienzo de la competición cada día y cuando ésta haya de ser 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 cada División para determinar la clasificación en las mismas, y en caso de que no fuera posible reanudar la competición en ninguna fase posterior, determinaría el campeón de cada División.

11.10.7.2.5 Si la competición tuviera que abandonarse en una fase posterior, se modificará el programa del torneo teniendo en cuenta el tiempo restante y las condiciones de los recorridos, para determinar los ganadores.

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 Finales.*

- 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, ni en las zonas de prácticas o de calentamiento.
- 11.10.7.5 No se podrán llevar o consumir en los recorridos de competición, ni en las zonas de prácticas o de calentamiento sustancias intoxicantes (alcohol y drogas).
- 11.10.7.6 Un competidor no puede tensar su arco utilizando una técnica, que en opinión de los Jueces, pueda permitir a la flecha, si se produce accidentalmente la suelta, volar fuera de la 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 recorrido.

11.10.8 CONSECUENCIAS DE ROMPER LAS REGLAS

Sigue a continuación un resumen de las penalizaciones y/o sanciones aplicadas a los competidores cuando estos rompen las reglas o no cumplen las condiciones requeridas, junto con las consecuencias de tales acciones para 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 Libro 1, Capítulo 2.*
- 11.10.8.1.2 Un competidor encontrado culpable de infringir 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/a no es elegible para competir en Campeonatos FITA si su Asociación Miembro no reúne las condiciones indicadas en el artículo 3.7.2.*
- 11.10.8.1.4 Un competidor que se encuentre compitiendo en una división 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 será sancionado de acuerdo con lo establecido en el Libro 1, Apéndice 5.*



- 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 encontrados repetidamente tirando más flechas por tanda de las permitidas, o engañando durante el tanteo pueden tener sus puntuaciones descalificadas*
- 11.10.8.1.8 *Un competidor a quien se le haya probado que ha infringido 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 pudiera haber ganado.*
- 11.10.8.1.9 *Si en opinión de un juez, un atleta se encuentra bajo la influencia del alcohol o cualquier sustancia intoxicante, la Comisión de Jueces del Torneo puede denegarle la participación en el mismo a dicho arquero. (ver Reglas Anti-Dopaje en el Libro 1, Apéndice 5).*
- 11.10.8.1.10 *No se tolerará la conducta antideportiva. Este tipo de conducta por parte de un atleta o una persona que esté ayudando a un atleta acarreará la descalificación de dicho atleta o persona, y podrá derivarse en una suspensión de su participación en futuros eventos. (ver también Libro 1, Apéndice 2).*
- 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 los siguientes 30 minutos, perderá el tanteo de la flecha correspondiente a esa diana y aquellas flechas que su patrulla haya tirado hasta el momento en que se reincorpore a la misma. (11.10.5.3.7 y 11.10.5.3.8, 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 amonestará verbalmente y confirmará este hecho mediante una nota en su hoja de puntuaciones, indicando el momento de la amonestación. A la tercera y siguientes amonestaciones durante esa fase de la competición, será anulada la puntuación de la flecha del competidor en esa diana. (11.10.5.3.12)*
- 11.10.8.2.3 *En las Series Finales, si un competidor tira una flecha después de que el Juez ha parado el tiro, se anulará la flecha de mayor valor del competidor o de su equipo en esa diana.*
- 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, será anulada la flecha de mayor valor de ese competidor en esa diana. (11.10.8.1.7)*



11.10.8.3

Amonestaciones

Los competidores que hayan sido amonestados 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. 11.10.8.1.8.

11.10.8.3.1 *No se permite fumar en el recorrido 3D, ni en las zonas de prácticas o de calentamiento.*

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 para tirar permanecerán en la zona de espera hasta que los competidores que están tirando se hayan ido y la posición de tiro quede libre. No podrá haber comunicación alguna sobre distancias entre las diferentes patrullas.*

11.10.8.3.4 *Mientras el tiro se está desarrollando, solo el competidor que tiene el turno de tiro puede aproximarse a la piqueta de tiro. El resto de atletas de la patrulla se mantendrá a una distancia prudencial detrás de la piqueta de tiro.*

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 han sido anotadas. (11.10.6.2.1)*

11.10.8.3.6.1 *No se deben de sacar las flechas de las dianas antes de haber sido tanteadas (11.10.6.1.6).*

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 la zona de seguridad o de los dispositivos de seguridad (zona más allá de los parapetos, red, valla, etc.) (11.10.7.6).*

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 un número suficiente de jueces. Sus deberes serán:*

- *Comprobar la correcta disposición de los recorridos.*
- *Comprobar todo el equipamiento necesario del campo.*



- *Comprobar todo el material de tiro de los atletas 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, del Presidente del Comité Organizador y del Delegado Técnico, interrumpir el tiro si fuera necesario a causa de malas condiciones meteorológicas, un accidente serio, o cualquier otra causa, pero asegurando siempre que sea posible que el programa de cada día se complete.*
- *Considerar las 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 de la Comisión de Jueces del Torneo 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 cumplan los Reglamentos y Constitución de la FITA, así como las decisiones y directivas que los Jueces estimen necesario hacer.*

11.10.10 RECLAMACIONES Y DISPUTAS

- 11.10.10.1 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 de la patrulla. La opinión mayoritaria del grupo decidirá el valor de la flecha. En caso de empate (50/50) se dará el valor más alto a la flecha. La decisión de los atletas es definitiva.
- Un juez durante la Series de Eliminación y Finales. Si los atletas no llegan a un acuerdo sobre el valor de una flecha, el juez decidirá el valor de la misma.

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 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 patrulla. Cualquier otro desacuerdo concerniente a las anotaciones 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 eliminan 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 excesivamente desgastada o desfigurada, un competidor o su 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 FITA, o el comité de Organización junto con el Delegado Técnico, designará un Jurado de Apelación compuesto por tres personas antes



del comienzo de la competición. Los Miembros del Comité de Organización o personas participantes en la competición no pueden ser designados para formar parte del Jurado de Apelación. Ver también Libro 1, Artículo 3.13 y Apéndice 13.

- 11.10.11.2 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 artículo 11.10.10.1 de arriba, apelar al Jurado de Apelación, de acuerdo con el artículo 3.13. Los trofeos o premios que estén afectados por una reclamación no serán entregados hasta que no se resuelva la cuestión por el Jurado de Apelación.



APENDICE 1

1. CAMPEONATOS DEL MUNDO 3D

1.1 LA SERIE 3D PARA CAMPEONATOS

La Serie 3D para Campeonatos consiste en una Serie de Calificación, compuesta por dos Recorridos, seguida por 2 Series de Eliminación y las Series Finales; y las Series de Eliminación y Finales por Equipos.

- 1.1.1 El Organizador debe planificar 3 o 4 recorridos (dependiendo del número de participantes) de 20 dianas cada uno. Después del primer Recorrido de Calificación, las Divisiones cambiarán a otro recorrido que no haya sido tirado por esas divisiones.
- 1.1.2 El Organizador deberá preparar 3 recorridos de 12 dianas cada uno para las dos Series de Eliminación. Para la 2ª Serie de Eliminación, las divisiones cambiarán a otro recorrido que haya no sido tirado por esas divisiones.
- 1.1.3 Para las Series Finales se preparará un recorrido con un total de 8 dianas (cada diana compuesta por dos animales 3D), con buen acceso para el público. Los finalistas, no obstante, no podrán tener la posibilidad de comprobar las distancias de este recorrido desde el área del público antes del comienzo de las finales.
El Organizador podrá planear el programa de semifinales y finales como una Serie única o dos Series separadas, en las que todos los participantes (individual y equipos) comenzarán en la diana 1.
- 1.1.4 La competición individual consiste en:
- 1.1.4.1 *Dos (2) Recorridos de Calificación (Serie de Calificación).*
- 1.1.4.2 *Dos (2) Series de Eliminación para individuales:*
- *La 1ª Serie de Eliminación, en la que los dieciséis (16) arqueros mejor clasificados en cada categoría, en la Serie de Calificación, tirarán sobre doce (12) dianas;*
 - *La 2ª Serie de Eliminación, en la cual los ocho (8) arqueros/as mejor clasificados en la 1ª Serie de Eliminación en cada categoría, tirarán sobre doce (12) dianas;*
 - *Si hubiesen menos de 17 o 9 arqueros/as, todos ellos serán admitidos a sus respectivas Series de Eliminación.*
- 1.1.4.3 *Las Series Finales individuales, en las cuales tomarán parte los cuatro (4) arqueros/as clasificados en la 2ª Serie de Eliminación en cada categoría. Tirarán dos encuentros (las semifinales y las finales para medallas) de cuatro (4) dianas cada uno.*



En la primera diana, el arquero mejor clasificado decidirá quien tira primero; las otras dianas se tirarán siguiendo la rotación.

- *En el primer encuentro (semifinales), el arquero clasificado en el primer puesto tirará contra el arquero clasificado 4º; y el 2º tirará contra el 3º. Los ganadores disputarán la Medalla de Oro y los perdedores la de Bronce.*
- *En las semifinales, la pareja formada por los atletas #2 y #3 tirará primero, y la pareja formada por los atletas #1 y #4 tirará después, en todas las dianas de las semifinales.*
- *Los atletas de cada encuentro rotarán en cada diana para comenzar el tiro tanto en semifinales como en las finales por medalla.*
- *En el segundo encuentro (finales de medalla), los atletas que tiran para la Medalla de Bronce tirarán primero en todas las dianas, seguidos del encuentro por la Medalla de Oro.*
- *Los atletas de las diferentes categorías empezarán sus encuentros en las Series Finales de acuerdo con el siguiente orden:*
 - *Longbow damas – Longbow caballeros*
 - *Instintivo damas – Instintivo caballeros*
 - *Arco Desnudo damas – Arco Desnudo caballeros*
 - *Compuesto damas – Compuesto caballeros**O, todos los encuentros de damas se tirarán primero, seguidos de todos los encuentros de caballeros.*

1.1.5

La competición por equipos

Cada integrante del equipo tirará una flecha por diana desde la piqueta de tiro de su división.

1.1.5.1 La Serie de Eliminación (cuartos de final) estará formada por los 8 mejores equipos, clasificados después de los dos recorridos de la Serie de Calificación. Tirarán 8 dianas cada uno.

- *Cada equipo estará compuesto por un atleta de Arco Compuesto, un atleta de Longbow, y un atleta a elegir de las divisiones de Arco Instintivo o Arco Desnudo. La clasificación de cada equipo se determinará por el resultado del mejor atleta de cada división al término del segundo recorrido de la Serie de Calificación. (Si hay atletas compitiendo en las divisiones de Instintivo y Desnudo, se tendrá en cuenta el mejor de ambos resultados). El Capitán de Equipo no tiene porque elegir a los atletas que puntúen en la Serie de Calificación para competir en la prueba de equipos.*



- Los equipos serán colocados en un cuadro de enfrentamientos de acuerdo a las posiciones que hayan alcanzado en base a las puntuaciones después del 2º recorrido de Calificación (ver 1.1.4.1).
- El equipo mejor clasificado en cada encuentro elegirá quien tira primero en la primera diana. El resto de dianas se tirará en rotación.
- Tirarán 4 encuentros de 8 dianas cada uno. El ganador de cada encuentro pasará a disputar Las Series Finales por Equipos.
- Orden de tiro:
 - a) Con todos los equipos saliendo de la diana 1:
Comienza la pareja 4:5; seguida por 3:6; 2:7; 1:8
Los equipos con clasificación más baja empezarán tirando, y los equipos rotarán en cada diana.
Los equipos de damas tirarán antes que los de caballeros.
 - b) Con todos los encuentros tirándose simultáneamente, los equipos empezarán en las dianas que les hayan sido asignadas. Los equipos, tanto damas como caballeros tirarán en el orden mencionado anteriormente.
- Los ganadores de cada encuentro pasarán a la Serie de Finales de Equipos.

1.1.5.2

La Serie de Finales de Equipos estará formada por los 4 equipos ganadores en la Serie de Eliminación de Equipos. Tirarán dos encuentros de cuatro dianas cada uno (semifinales y finales).

- 1er. Encuentro: Semifinales:
La primera pareja en comenzar las semifinales en la diana 1 será la formada por el 2º y 3er. clasificado (#2:#3). Cuando han terminado la primera diana y ésta queda libre, el siguiente encuentro, compuesto por el 4º equipo contra el 1º (#4:#1) comenzará su semifinal.
El equipo peor clasificado comenzará tirando en la primera diana y rotarán en las siguientes.
Cada componente del equipo tirará una flecha desde la piqueta de tiro de su división.
- 2º Encuentro: Finales de Medalla
Los ganadores de las semifinales tirarán el encuentro para la Medalla de Oro, y los otros el encuentro para la Medalla de Bronce.
Ambos encuentros se tirarán en cuatro dianas adicionales (ver finales individuales para el procedimiento de tiro).
(Ver Libro 4, Apéndice 1 para los cuadros de enfrentamientos).



1.2 CAMPEONATOS DEL MUNDO 3D INSCRIPCIONES – PROGRAMA

1.2.1 Para inscripciones ver Libro 1, Artículo 3.7

1.2.2 Programa del Campeonato del Mundo:

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

Día 2 2 Recorridos de Calificación

Día 3 Series de Eliminación: individuales y por equipos

Orden de Tiro:

- 1ª Serie de Eliminación Individual

- Serie de Eliminación por Equipos

- 2ª Serie de Eliminación Individual

Día 4 Semifinales y Finales: Individuales y por equipos; ceremonias de entrega de medallas y Clausura; banquete

1.2.3 Competición de equipos:

1.2.3.1 *Podrán participar un equipo de damas y un equipo de caballeros por cada Asociación Miembro.*

1.2.3.2 *Para la composición de los equipos ver artículo 1.1.5.*

1.3 CAMPEONATOS DEL MUNDO 3D – TITULOS

1.3.1 Títulos de los Campeonatos del Mundo de Arco 3D:
Para las Divisiones Arco Instintivo, Arco Compuesto, Arco Desnudo y Longbow:

1.3.2 Títulos Individuales:

- Campeona del Mundo Damas
- Campeón del Mundo Caballeros

1.3.1.2 Títulos por Equipos:

- Campeón del Mundo por Equipos de Damas
- Campeón del Mundo por Equipos de Caballeros

Aunque no se ha mencionado explícitamente en las Reglas de 3D, las reglas del Libro 1 se aplican también a las competiciones 3D.