

# FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE TIRO CON ARCO



## CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS

1º DE ABRIL DE 2008

### LIBRO 3



REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE TIRO CON ARCO



Comité Olímpico Español



## **CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS FITA**



### **LIBRO 3**

**TIRO CON ARCO SOBRE DIANA EN SALA**

# **LIBRO 3**

## **Reglas de Tiro con Arco en Sala**

Esta edición contiene todas las leyes y reglas aprobados por el Congreso de FITA hasta el 6 de Julio del 2007 y las reglas adicionales en vigor el 1 de abril del 2008. Pueden existir reglas adicionales e interpretaciones después de esta fecha así como enmiendas a los textos que pueden afectar a esta edición. Por favor compruebe en la página Web de la FITA ([www. Archery.org](http://www.Archery.org)) el listado de nuevas reglas, enmiendas e interpretaciones que pueden estar en vigor. Esta versión sustituye a todas las ediciones anteriores.



## CAPITULO 8

### SERIES DE TIRO SOBRE DIANA EN SALA

(Los detalles concernientes a la organización de Campeonatos FITA se encuentran en el Manual FITA del Organizador y en el Apéndice 1, libro 3).

#### 8.1 DISPOSICION DEL CAMPO DE TIRO

8.1.1 El campo de tiro deberá cumplir los siguientes requisitos

8.1.1.1 *El campo de tiro será trazado a escuadra y cada distancia deberá ser medida con precisión desde un punto bajo la vertical del oro de cada diana a la línea de tiro.*

*La tolerancia en las dimensiones del campo será de +/- 10 cm a 25/18 metros.*

8.1.1.2 *Se trazará una línea de espera al menos 3 metros detrás de la línea de tiro.*

8.1.1.3 *Cada parapeto se situará en un ángulo cualquiera entre la vertical y unos 10 grados con relación a la vertical, pero una línea de parapetos estará situada con todos en el mismo ángulo.*

8.1.1.4 *La altura de los centros del mismo tipo de dianas deben aparecer siempre como una línea recta.*

8.1.1.5 *Se marcará un punto en la línea de tiro, directamente enfrente a cada diana. Habrá también un número que corresponda con cada parapeto, entre uno (1) y dos (2) metros delante de la línea de tiro. Si dos o más arqueros/as tiran al mismo tiempo en un mismo parapeto, se marcarán las posiciones en la línea de tiro. Se garantizará un espacio mínimo de 80 cm. por arquero/a. Si se prevé la participación de arqueros/as en silla de ruedas, será necesario un espacio adicional.*

8.1.1.6 *Pueden marcarse calles conteniendo no más de dos arqueros/as tirando al mismo tiempo y deben ser de al menos 160 cm de ancho, permitiendo un mínimo de 80 cm, por arquero/a.*

8.1.1.7 *Se marcará una línea de 3 metros por delante de la línea de tiro (ver 8.4.5.1).*



- 8.1.1.8 *Deben de considerarse las fuentes de iluminación, natural o artificial, y sus efectos en las superficies de las dianas.*
- 8.1.1.9 *Se recomienda que las Clases estén separadas en la línea de tiro.*
- 8.1.1.10 *Donde el tamaño de la Sala lo imponga, se colocarán barreras adecuadas alrededor del campo, para mantener a los espectadores retirados. Estas barreras estarán al menos a 10 metros hacia fuera desde los extremos de la Línea de Dianas y a 5 metros mínimo tras la Línea de Espera. No se permiten espectadores más allá de la Línea de Dianas. Cuando el tamaño de la Sala no permita la colocación de barreras laterales, no se permitirá la presencia de espectadores por delante de la barrera situada tras la Línea de Espera.*
- 8.1.1.11 *Para la prueba de Equipos de la Serie de Encuentros en Sala de Sala debe marcarse claramente un línea a un (1) metro tras la Línea de Tiro. Esta línea debe ser de al menos 3 cm de grueso.*
- 8.1.1.12 *Para la prueba de Equipos de la Serie de Encuentros en Sala se marcará tras la línea de 1 metro la zona de los atletas, que tendrá un espacio suficiente para contener a los 3 arqueros/as con sus equipos de competición, y el área del entrenador detrás de la de arqueros/a. Si el espacio lo permite, se marcará, así mismo una pequeña zona entre ambos equipos para el juez.*

## 8.2 EQUIPAMIENTO DEL CAMPO DE TIRO

### 8.2.1 Dianas

Existen seis dianas FITA para Tiro sobre Diana en Sala,

- Diana de 60 cm de diámetro
- Diana triple triangular de 60 cm de diámetro.
- Diana triple vertical de 60 cm de diámetro.
- Diana de 40 cm de diámetro.
- Diana triple triangular de 40 cm de diámetro.
- Diana triple vertical de 40 cm de diámetro.



Solo aquellas Dianas producidas por un fabricante aprobado por la FITA se utilizarán en las competiciones FITA.

#### 8.2.1.1 **Descripción**

*Ver diana en el dibujo del Apéndice 1, Libro 3*

*Las dianas de 60 cm y 40 cm están divididas por una línea fina en cinco zonas concéntricas de color dispuestas desde el centro al exterior como sigue: Oro (Amarillo), Rojo, Azul Claro, Negro y Blanco (no hay líneas divisorias entre el Azul Claro y el Negro, ni entre el Negro y el Blanco). Cada color está dividido por una línea fina en dos zonas de igual ancho produciendo así diez zonas de puntuación de igual ancho medido desde el centro del Oro:*

- *3 cm en la diana de 60 cm.*
- *2 cm en la diana de 40 cm.*

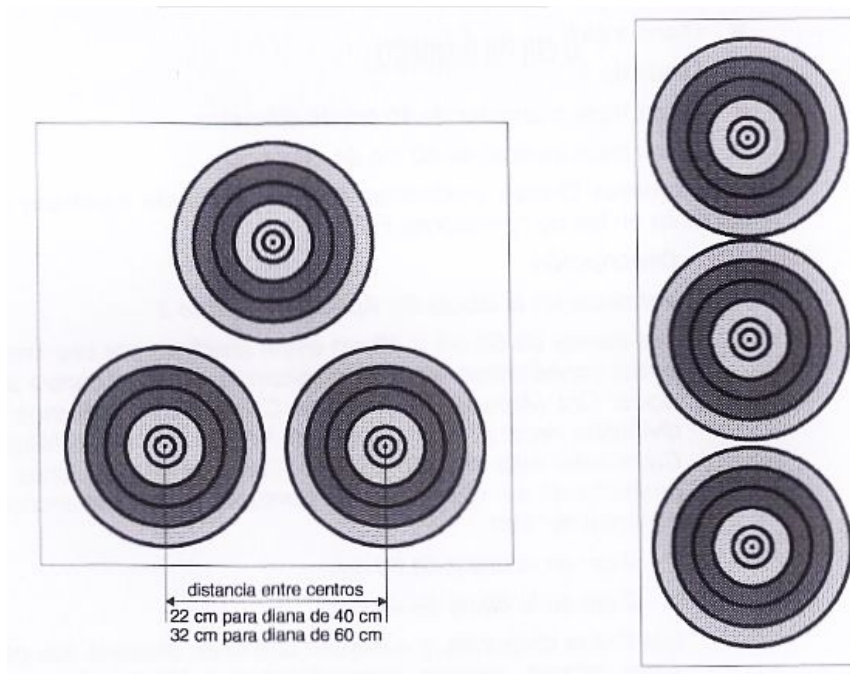
*Las líneas divisorias, y cualquier otra línea divisoria que pueda ser usada entre colores, estarán completamente incluidas dentro de la zona de mayor puntuación en cada caso. La línea que marca el borde exterior del Blanco estará completamente incluida dentro de la zona puntuable. El grueso de la línea fina divisoria así como el de la línea exterior no excederá de 2mm. En cualquiera de las dos dianas, de 60 cm y de 40 cm. El centro de la diana es llamado “mosca” y será indicado con una pequeña “X” (cruz) cuyas líneas no excederán de 1mm. en grueso y 4 mm. en longitud. Para la División de Arco Compuesto, se requiere un anillo de diez (10) interior, de 3 cm de diámetro para la diana de 60 cm, y de 2 cm de diámetro para la diana de 40 cm.*

*Además, se pueden utilizar dianas triples como sigue. (Para la Serie de Encuentros en Sala se usará la diana triple de 40 cm. Para los Campeonatos del Mundo de Sala son obligatorias las dianas triples verticales). Las dianas tendrán las mismas dimensiones que las dianas FITA de 60 cm y 40 cm respectivamente, pero con las zonas de puntuación del 5 al 1 eliminadas. La zona de menor puntuación es entonces el Azul Claro, 6.*

*Cada juego consiste en tres pequeñas dianas sobre un fondo blanco dispuestas simétricamente en forma triangular con los centros respectivamente en el vértice inferior de la izquierda, en la cúspide y en el vértice inferior de la derecha, o en una columna vertical. Los centros de los oros estarán aproximadamente a 32 cm de distancia unos respecto a los*

*otros para las dianas de 60 cm, y a 22 cm, de distancia unos respecto a los otros para las dianas de 40 cm.*

*Dianas triples de 60 y 40 cm., triangular y vertical.*



8.2.1.2 *Valores de puntuación y especificación de colores.*

| ZONA DE PUNTUACION | COLORES    | ESCALA PANTONE   |
|--------------------|------------|------------------|
| 10                 | Amarillo   | 107U             |
| 9                  | Amarillo   | 107U             |
| 8                  | Rojo       | 032U             |
| 7                  | Rojo       | 032U             |
| 6                  | Azul Claro | 306U             |
| 5                  | Azul Claro | 306U             |
| 4                  | Negro      | Negro de Proceso |
| 3                  | Negro      | Negro de Proceso |
| 2                  | Blanco     | ---              |
| 1                  | Blanco     | ---              |

*Ver diana en el dibujo del Apéndice 1, Libro 3.*

8.2.1.3 *Tolerancias de medidas.*

*Las dianas serán medidas utilizando por separado el diámetro de cada círculo que contiene cada una de las 10*





## LIBRO 3: TIRO EN SALA CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS FITA

*zonas de puntuación. La tolerancia de cada diámetro no excederá en  $\pm 1$  mm. Para las zonas de puntuación 10, 9 y 8, y  $\pm 2$  mm. Para el resto de las zonas, medidos a partir del centro.*

| Zona          | Diámetro en centímetros |    | Tolerancia en mm |
|---------------|-------------------------|----|------------------|
|               | 60                      | 40 |                  |
| Diez interior | 3                       | 2  | 1                |
| 10            | 6                       | 4  | 1                |
| 9             | 12                      | 8  | 1                |
| 8             | 18                      | 12 | 1                |
| 7             | 24                      | 16 | 2                |
| 6             | 30                      | 20 | 2                |
| 5             | 36                      | 24 | 2                |
| 4             | 42                      | 28 | 2                |
| 3             | 48                      | 32 | 2                |
| 2             | 54                      | 36 | 2                |
| 1             | 60                      | 40 | 2                |

*Para la División de Arco Compuesto, solo el anillo interior de diez (10) tanteará 10; el resto de la zona de tanteo amarilla tanteará 9.*

*Ver diana en el dibujo del Apéndice 1, Libro 3.*

### 8.2.2 Tamaño de las dianas a las diferentes distancias.

Para la distancia de 25 metros, se utilizará la Diana de 60 cm.  
Para la distancia de 18 metros, se utilizará la Diana de 40 cm.

#### 8.2.2.1 Series y dianas

*Para la Serie de Encuentros en Sala, se utilizarán dianas reducidas de 40 cm. triples. En las Series de Eliminación y Finales, las dianas han de ser puestas por parejas en cada parapeto. Las dianas triples verticales son obligatorias en Campeonatos del Mundo. El uso de dianas enteras o triples en otras competiciones es a elección de los organizadores, quienes pueden permitir que atletas de la misma Clase y División tiren en diferentes tipos de diana.*

#### 8.2.2.1.1 Disposición para una y dos dianas

*El centro de la diana sencilla, o el de la diana media de las dianas triples verticales se situará a 130 cm desde el suelo. Cuando se usen dianas triples triangulares, la altura se refiere a los dos centros más bajos de las dianas triples.*





## LIBRO 3: TIRO EN SALA CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS FITA

*Cuando se utilizan dos dianas, la distancia mínima entre las zonas de puntuación será de 10 cm., Para dianas de 60 cm. La distancia será de un mínimo de 2 cm. entre las dos zonas de puntuación.*

### 8.2.2.1.2 *Disposición para cuatro (4) dianas de 40 cm., sencillas o triangulares.*

*En el caso de cuatro (4) dianas de 40 cm., la altura máxima de los centros de las dianas superiores será de 162 cm, sobre el suelo. Los centros de las dianas inferiores estarán a un mínimo de 100 cm. desde el suelo.*

*Cuando se usen dianas triples triangulares de 40 cm., la máxima altura se refiere a los centros más altos de cada juego de tres dianas, y la altura mínima se refiere a los centros más bajos de las dianas triples. La distancia mínima entre las zonas de puntuación de dos dianas a la misma altura será de 10 cm. Cada juego de dianas será situado en su cuadrante del parapeto (ver Apéndice 1 del libro 3, dibujos.)*

### 8.2.2.1.3 *Disposición de tres (3), cuatro (4) y dos (2) dianas reducidas de 40 cm, triples verticales.*

*Con tres (3) ó cuatro (4) dianas triples verticales de 40 cm., el centro de las dianas medias de cada juego estará a 130 cm, sobre el piso.*

*Con cuatro (4) dianas triples verticales, habrá un espacio de al menos 10 cm, entre las zonas de puntuación de la segunda y la tercera columna, una distancia máxima de 5 cm, entre las zonas de puntuación de las columnas 1 y 2, y columnas 3 y 4.*

*Con dos dianas triples verticales (eliminadoras individuales y por equipos). Deberá dejarse una distancia mínima de 25 cm entre las zonas de puntuación de cada columna.*

*Con una diana triple vertical colocada horizontalmente, (desempate en equipos), el centro de las dianas estará a 130 cm sobre el piso.*

### 8.2.2.2 *Las dianas pueden ser fabricadas de papel, o cualquier otro material adecuado. Todas las dianas utilizadas para la misma clase en competición serán uniformes en color y del mismo material.*

### 8.2.3. Parapetos



El tamaño frontal del parapeto, sea redondo o cuadrado, deberá ser suficientemente grande para asegurar que cualquier flecha que se clave en el parapeto y pierda justo el borde exterior de la zona puntuable permanezca en el parapeto.

8.2.3.1 *Cualquier parte del parapeto o su soporte que pueda dañar una flecha habrá de ser cubierta. Es necesario poner cuidado particularmente cuando se coloca más de una diana sobre el parapeto, que las flechas que atraviesen el parapeto no sean dañadas por el soporte.*

8.2.3.2 *Los parapetos llevarán Número de Diana. Los números serán de 30 cm de altura, de color negro sobre fondo amarillo, alternando con color amarillo sobre fondo negro (por ejemplo: nº 1 negro sobre amarillo, nº 2 amarillo sobre negro, etc.) Los Números de Diana serán fijados por debajo o por encima del centro de cada diana, de forma que dejen libre la Diana.*

#### **8.2.4 Equipo de Control de Tiempo** Acústico y visual

El Director de Tiro (ver artículo 8.7.1) controlará:

- El comienzo y final de cada tiempo límite con un silbato u otro dispositivo audible.
- Cada tiempo límite por medio de relojes digitales, luces, banderas, placas y/o cualquier otro dispositivo visual simple en adición a la señal audible referida anteriormente.

8.2.4.1 *En la eventualidad de una pequeña discrepancia entre el Equipo de Control de Tiempo Acústico y el Visual, el Equipo de Control de Tiempo Acústico tendrá preferencia.*

8.2.4.2 *Se puede utilizar el siguiente equipamiento:*

- *Luces*

*Los colores de las luces serán Rojo, Amarillo y Verde, en este orden y con el Rojo en la parte superior. Las luces deben estar sincronizadas y en ningún momento deben lucir dos de los colores al mismo tiempo. En Campeonatos FITA, las luces deben estar conectadas con el Equipo Acústico, de forma que el inicio del sonido del Equipo Acústico, sea simultáneo con el cambio a luz roja y la puesta a cero del reloj digital.*

- *Relojes digitales*



## LIBRO 3: TIRO EN SALA CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS FITA

*Cuando se utilicen relojes digitales para controlar el tiempo, los dígitos del reloj serán como mínimo de 20 cm de altura y debe ser posible leerlos con claridad a una distancia de 100 metros. Debe ser posible pararlos y ponerlos a cero inmediatamente cuando se requiera. El reloj debe funcionar de acuerdo con el principio de cuenta atrás. El resto de requerimientos, tales como posición, número, etc. serán los mismos que para las luces.*

*Cuando se utilicen los relojes digitales, las luces no son obligatorias.*

*Si se utilizan ambos sistemas, deben estar sincronizados. Si hay alguna discrepancia, el reloj digital tiene preferencia.*

- *Las señales visuales, estarán situadas en ambos lados del campo y si es necesario, en la calle libre central entre los parapetos de Damas y Caballeros, de tal forma que los arqueros/as diestros y zurdos puedan verlas. Deben estar situadas delante de la línea de tiro, en cada lado del campo y en la calle central, visibles por todos los arqueros/as en la línea de tiro.*
- *Indicadores para encuentros*

*Cuando se tiren los encuentros de tiro alternado, habrá por separado luces verdes/rojas, relojes de cuenta atrás u otras señales visuales utilizables, para cada arquero/a, para indicar que turno debe tirar.*

- *Equipo de emergencia*

*Cuando el tiempo límite se controle con Equipo Eléctrico, debe haber disponibles placas, banderas u otros dispositivos simples manuales para el caso de fallo del equipo eléctrico. Las luces y/o relojes digitales y el material de emergencia son obligatorios en Campeonatos FITA (artículo 3.1, 3.2)*

*Cuando se controle manualmente el tiempo límite por medio de placas, las mismas tendrán un tamaño no menor de 120 cm por 80 cm. Deben estar montadas con seguridad y deben poder ser giradas con facilidad para mostrar rápidamente cualquier lado. Una cara de las placas será de franjas amarillas alternadas con negras de 20-25 cm de ancho. Las franjas tendrán una inclinación de 45 grados respecto al suelo. La otra cara de las placas será toda de color amarillo.*



8.2.5 Equipamiento vario.

El equipamiento descrito en las reglas siguientes es obligatorio en Campeonatos FITA de Sala, y se recomienda según la importancia de otros torneos. El Comité Ejecutivo de FITA o su delegado tienen la autoridad para controlar el diseño de lo que debe colocarse en el Campo de Tiro.

8.2.5.1 *Números de registro, para que sean llevados por cada arquero/a.*

8.2.5.2 *Un dispositivo que indique el orden de tiro: AB/CD, CD/AB, etc. Las letras serán lo suficientemente grandes como para poder ser leídas por todos los arqueros/as desde sus respectivas posiciones de tiro.*

8.2.5.3 *Un tablero de puntuaciones para los totales acumulados después de cada tanda, al menos para los cinco primeros arqueros/as de cada categoría, y los tanteos para el corte en la serie de clasificación.*

8.2.5.4 *En las Series Eliminatorias y Finales de Encuentros en Sala, se colocará una placa con el número de registro o el nombre del arquero/a, en las pruebas individuales, o las tres (3) letras oficialmente reconocidas para designar a la Asociación Miembro en las pruebas de Equipos, en cada parapeto cerca del dispositivo de tanteo. Las letras o dígitos deben ser de al menos 20 cm de altura.*

8.2.5.5 *En las Series Eliminatorias de Encuentros en Sala, se colocará un tablero de tanteos, que tenga tres (3) dígitos, bajo cada parapeto. Los dígitos serán de al menos 25 cm de altura.*

8.2.5.6 *Plataforma elevada con asientos y otras facilidades para el Director de Tiro*

8.2.5.7 *Equipo de megafonía y comunicación inalámbrica*

8.2.5.8 *En el campo de tiro, excepto en el área o campo de finales, suficiente cantidad de sillas o bancos tras la línea de espera para todos los arqueros/as, Capitanes de Equipo, Entrenadores y Oficiales.*

*Las sillas para Jueces deben colocarse en lugares adecuados a lo largo de la línea de espera en las zonas de clasificación y eliminatorias.*

*Para el campo de finales en Campeonatos del Mundo, ver libro 1, capítulo 3, artículo 3.23*

8.2.5.9 *Se puede utilizar un sistema de tanteo automático solo en las series finales.*



## 8.3

## EQUIPO DE LOS ATLETAS

Este artículo establece el tipo de equipo que los arqueros/as tienen permitido para su uso cuando tiren en competiciones FITA. Es responsabilidad del arquero/a el utilizar equipo que cumpla con las reglas. Si tiene dudas, el arquero/a debe enseñar su equipo a un Juez antes de usarlo en competición.

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

En primer lugar se indican las regulaciones generales, que se aplican a todas las Divisiones. Posteriormente se indican las regulaciones especiales adicionales que se aplican solo en ciertas Divisiones.

Ver también apéndice 8 Libro 1 – Atletas discapacitados.

8.3.1 Para la **División Recurvo**, se permiten los siguientes elementos:

8.3.1.1 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, esto es, un instrumento consistente en una empuñadura, un cuerpo central (no del tipo 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 en su operación se mantiene con una mano por su empuñadura, mientras los dedos de la otra mano sujetan, tiran hacia atrás y sueltan la cuerda.

8.3.1.1.1 *Los cuerpos multicoloreados y las marcas de fabricante colocadas en la parte interior de la pala superior e inferior están permitidos.*

8.3.1.1.2 *Se permiten cuerpos centrales de arco con puente trasero, a condición de que el puente no toque de forma consistente la mano o la muñeca del atleta.*

8.3.1.2 Una cuerda de arco de cualquier número de hilos.

8.3.1.2.1 *Los hilos pueden ser de diferentes colores, 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 se pueden utilizar uno o dos localizadores de culatín. En cada uno de los extremos de la cuerda habrá una gaza para colocar la cuerda en las hendiduras del arco cuando se monte. Adicionalmente se*



## LIBRO 3: TIRO EN SALA CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS FITA

*permite un dispositivo que sirva como referencia para la nariz o los labios. El entorchado de la cuerda no debe terminar dentro del campo de visión del arquero/a estando el arco en apertura total. La cuerda de arco no debe ofrecer en ninguna manera ayuda para apuntar a través del uso de una mirilla, marca, o cualquier otro medio.*

- 8.3.1.3 Se podrán utilizar en el arco un reposaflechas, que puede ser ajustable.
- 8.3.1.3.1 *Se puede usar sobre el arco cualquier Botón de Presión ajustable, punto de presión o plataforma reposaflechas, siempre que no sean eléctricos o electrónicos y que no ofrezcan ayuda adicional al apuntar. El punto de presión estará situado no más alejado de 4 cm hacia atrás (en el interior) desde la garganta de la empuñadura (punto de pivote) del arco.*
- 8.3.1.4 Puede utilizarse un indicador de tensión audible y/o visual, siempre que no sea eléctrico o electrónico.
- 8.3.1.5 Está permitido un visor de arco para apuntar, pero no se puede utilizar más de un dispositivo de este tipo al mismo tiempo.
- 8.3.1.5.1 *No incorporará prismas o lentes ni otro dispositivo que aumente la imagen, niveles ni dispositivos eléctricos o electrónicos, y no debe ofrecer más que un punto de mira.*
- 8.3.1.5.2 *La longitud total en la línea de visión del visor (túnel, tubo, punto de mira, u otro componente correspondiente extendido), no excederá de 2 cm. en la línea de visión del arquero/a.*
- 8.3.1.5.3 *Un visor, fijo al arco con el propósito de apuntar, que puede llevar ajuste de deriva y de elevación. Está sujeto a las siguientes condiciones:*
- *Se permite una extensión de visor.*
  - *Puede montarse en el arco una placa o tira con la equivalencia de distancias, como guía para marcar, pero no debe ofrecer en ninguna forma cualquier otra ayuda adicional.*
  - *El punto de mira puede ser de fibra óptica. La longitud total de la fibra óptica puede exceder de los 2 cm. siempre que un extremo esté fijo fuera de la línea de visión del arquero en apertura total, mientras que la parte que queda en la línea de visión del arquero no exceda de 2 cm. En una línea recta antes de que se doble. Solo puede dar un punto iluminado de mira en apertura total.*





8.3.1.6 Están permitidos en el arco estabilizadores y torques compensadores de vuelo.

8.3.1.6.1 *Siempre que los mismos no:*

- *Sirvan como guía de la cuerda.*
- *Toquen otra cosa sino el arco.*
- *Representen cualquier peligro u obstrucción a otros arqueros/as en la línea de tiro.*

8.3.1.7 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 o parapetos.

8.3.1.7.1 *Una flecha consiste en un astil con punta (cabeza o regatón), culatín, emplumado y si se desea, decoración. El máximo diámetro del astil de las flechas no excederá de 9,3 mm. El regatón (punta) de estas flechas puede tener un máximo diámetro de 9,4 mm. Todas las flechas de cada arquero/a serán marcadas en el astil con el nombre del mismo/a o sus iniciales, y todas las flechas utilizadas en cualquier tanda llevarán la misma clase y color(es) de emplumado, culatín y decoración, si la hay.*

8.3.1.8 Están permitidas las protecciones de dedos, en forma de dactileras, dediles, guantes, cinta adhesiva (esparadrapo) para sujetar, tirar hacia atrás y soltar la cuerda, siempre que no incorporen ningún dispositivo que pueda ayudar al arquero/a a sujetar, tirar de, o soltar la cuerda.

8.3.1.8.1 *Se puede utilizar un separador entre los dedos para evitar el pinzado de la flecha. En la mano del arco se puede utilizar un guante ordinario, mitón o similar, pero no puede ser fijado a la empuñadura del arco. Se puede utilizar una plataforma de anclaje o dispositivo similar sujeto a la protección de dedos con el propósito de anclar.*

8.3.1.9 Pueden utilizarse prismáticos, telescopios y otras ayudas visuales para localizar las flechas.

8.3.1.9.1 *Siempre que no representen cualquier peligro u obstrucción a otros arqueros/as en la línea de tiro.*

8.3.1.9.2 *Los catalejos deben ajustarse en altura de forma que la parte superior del mismo no supere la altura de la axila de los arqueros/as.*





## LIBRO 3: TIRO EN SALA CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS FITA

- 8.3.1.9.3 *Pueden usarse las gafas de prescripción médica, gafas de tiro, y gafas de sol. Ninguna llevará lentes con microagujeros o dispositivos similares, ni estarán marcadas de forma que puedan ayudar a apuntar.*
- 8.3.1.9.4 *En las gafas, el cristal del ojo que no apunta, puede estar totalmente cubierto, o se puede utilizar un parche de ojo.*
- 8.3.1.10 Están permitidos accesorios
- 8.3.1.10.1 *Incluyendo protectores de brazo, petos, dragonas, carcajs de cintura o de suelo y borlas para limpiar las flechas. Los marcadores para los pies no pueden sobresalir del suelo más de 1 cm. También se permiten amortiguadores de pala, un trípode para el catalejo (que se puede dejar en la línea de tiro siempre que no cree ningún obstáculo para cualquier otro arquero/a).*
- 8.3.2 Para la División de **Arco Compuesto** se describe el material que sigue. Están permitidos todo tipo de dispositivos adicionales, siempre que no sean eléctricos o electrónicos.
- 8.3.2.1 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 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.
- 8.3.2.1.1 *El esfuerzo máximo (pico) de tensión no excederá de 60 libras (27.215 kg.).*
- 8.3.2.1.2 *Las protecciones de cable están permitidas.*
- 8.3.2.1.3 *Se permite puente trasero o protecciones de cables, a condición de que no toque de forma consistente la mano o la muñeca del atleta.*
- 8.3.2.2 Una cuerda de arco de cualquier número de hilos.
- 8.3.2.2.1 *Los hilos pueden ser de diferentes colores, del material elegido para este propósito. La cuerda puede tener un entorchado central para acomodar los dedos que tiran o la ayuda de suelte. Se pueden colocar puntos de enfleche a los que se les pueden añadir entorchados para fijar el culatín de la flecha si es necesario. Para localizar estos puntos se pueden utilizar uno o dos localizadores de culatín. Adicionalmente se permiten en la cuerda dispositivos tales como una referencia para la nariz para los labios, una*



## LIBRO 3: TIRO EN SALA CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS FITA

*mirilla, una mirilla de tipo “hold-in-line” insertada en la cuerda, un lazo de cuerda para tirar, etc.*

- 8.3.2.3 Se podrá utilizar en el arco un reposaflechas, que puede ser ajustable.
- 8.3.2.3.1 *Se pueden usar sobre el arco un Botón de Presión móvil, Punto de Presión o Reposaflechas siempre que no sean eléctricos o electrónicos. El punto de presión será situado no más allá de 6 cm hacia atrás (en el interior) desde la garganta (punto de pivote) del arco.*
- 8.3.2.4 Pueden utilizarse indicadores de tensión audibles y/o visuales, siempre que no sean eléctricos o electrónicos.
- 8.3.2.5 Está permitido un visor de arco.
- 8.3.2.5.1 *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. No están permitidos dispositivos eléctricos ni electrónicos.*
- 8.3.2.5.2 *Se permite una extensión de 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.*
- 8.3.2.6 Están permitidos en el arco estabilizadores y torques compensadores de vuelo.
- 8.3.2.6.1 *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.*
- 8.3.2.7 Se utilizarán flechas de cualquier tipo, siempre que ellas correspondan al significado y principio 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 o parapetos.
- 8.3.2.7.1 *Una flecha consiste en un astil con punta (cabeza o regatón), culatín, emplumado y si se desea decoración. El máximo diámetro del astil de las flechas no excederá de 9,3 mm. El regatón (punta) de estas flechas puede tener un máximo diámetro de 9,4 mm. Todas las flechas de cada arquero/a serán marcadas en el astil con el nombre del atleta o sus*



## LIBRO 3: TIRO EN SALA CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS FITA

*iniciales. Todas las flechas utilizadas en cualquier tanda llevarán la misma clase y color(es) de emplumado, culatín y decoración, si la hay.*

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

8.3.2.8.1 *Se puede usar 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.*

8.3.2.9 Pueden utilizarse prismáticos, telescopios y otras ayudas visuales para localizar las flechas.

8.3.2.9.1 *Siempre que no representen cualquier obstrucción a otros arqueros/as cercanos en la línea de tiro.*

8.3.2.9.2 *Los catalejos se deben ajustar en altura de forma que su parte más alta no sobrepase la altura de la axila de los arqueros/as*

8.3.2.9.3 *Pueden usarse las gafas de prescripción, 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.*

8.3.2.9.4 *En las gafas, el cristal del ojo que no apunta puede estar totalmente cubierto, o se puede utilizar un parche de ojo.*

8.3.2.10 Están permitidos accesorios.

8.3.2.10.1 *Incluyendo protectores de brazo, petos, dragonas, carcajs de cintura o de suelo y borlas para limpiar las flechas. Los marcadores para los pies no pueden sobresalir del suelo más de 1 cm. También se permiten salva-palas, un trípode para el telescopio (que se puede dejar en la línea de tiro siempre que no cree ningún obstáculo para cualquier otro atleta).*

8.3.3 Para los arqueros/as de todas las divisiones, el siguiente equipo no está permitido:

8.3.3.1 Cualquier dispositivo electrónico de comunicación o auriculares por delante de la línea de espera.



## 8.4 TIRO

8.4.1 Cada arquero/a disparará sus flechas en tandas de tres flechas cada una, si no se especifica algo diferente.

8.4.1.1 *El tiro será en una dirección solamente.*

8.4.1.2 *Para las Series de Eliminación, el procedimiento será como sigue:*

- *Dieciseisavos: Primero tirarán las Damas sus encuentros en dieciséis parapetos, y después los Caballeros tirarán en los mismos parapetos. Tras esto, se retirarán cuatro parapetos de cada extremo de la Línea de Dianas, dejando ocho parapetos en el centro del campo.*
- *Octavos: Primero tirarán las Damas en los ocho parapetos con diana: después los caballeros tirarán sus flechas en los mismos parapetos. Los dos parapetos centrales serán posteriormente desplazados hasta cada final de la Línea de Dianas, creando una separación entre dos juegos de cuatro parapetos.*
- *Si es necesario, Damas y Caballeros pueden tirar al mismo tiempo, Entonces el número de parapetos debe ser doblado. Al final de cada fase habrá un intervalo adecuado de tiempo.*

8.4.1.3 *Para las Series Finales, el procedimiento será como sigue:*

- *Cuartos de Final. Las ocho Damas y los ocho Caballeros que continúen en competición ocuparán los parapetos de la izquierda y derecha de la calle central respectivamente y tirarán sus encuentros de 12 flechas al mismo tiempo. Después los cuatro (4) parapetos exteriores se eliminarán.*
- *Semifinales. Las cuatro Damas y cuatro Caballeros que permanecen en competición ocuparán las dianas de la izquierda y derecha de la calle central respectivamente y tirarán sus encuentros de 12 flechas al mismo tiempo.*
- *Finales para tercera y cuarta plaza. (Como se describe arriba).*
- *Finales para Oro. Primero tirarán las dos Damas su fase final de encuentros de 12 flechas y después tirarán los caballeros su fase final de encuentros de 12 flechas.*



- *Al final de cada fase habrá un intervalo adecuado de tiempo.*
- 8.4.1.4 *En las competiciones por Equipos, cada equipo tirará entradas de 6 flechas (2 por arquero/a). Cada equipo tendrá 2 dianas triples, un centro por flecha...*
- 8.4.2 Hay un tiempo máximo permitido a un arquero/a para tirar una tanda de tres flechas (ver también artículo 8.5.4 y siguientes.)
  - 8.4.2.1 *El tiempo máximo permitido a un arquero/a para tirar una tanda de tres flechas será de dos minutos.*
  - 8.4.2.2 *Una flecha tirada antes o después del tiempo especificado, o fuera de secuencia, será considerada como parte de esa tanda, y causará al arquero/a la pérdida del valor de la flecha de mayor puntuación de esa tanda, que será tanteada como un cero.*
  - 8.4.2.3 *Una flecha tirada después de que el Director de Tiro haya cerrado oficialmente la sesión de prácticas en el campo de competición, (que es después de haber recogido las flechas de prácticas), o durante los descansos entre distancias o series, será considerada como parte de la siguiente tanda tanteable y causará al arquero/a la pérdida del valor de la flecha de mayor puntuación de la siguiente tanda (Ver también artículo 8.6.2.2)*
  - 8.4.2.4 *En el caso de un fallo del equipo, el arquero/a llamará al Juez mientras retrocede desde la línea de tiro. Se concederá un tiempo extra para efectuar los cambios o reparaciones necesarios al equipamiento dañado. El arquero/a recuperará el número de flechas correspondiente en la primera oportunidad posible, bajo la supervisión de un Juez (ver artículo 8.5.1.7).*
  - 8.4.2.5 *Sin embargo, en ningún momento, un fallo de equipo retrasará el torneo más de 15 minutos.*
  - 8.4.2.6 *En el caso de que un arquero/a no pueda continuar tirando a causa de un problema médico inesperado que ocurra después del inicio del tiro, se le permitirán no más de 15 minutos para que el personal médico determine el problema y decida si el arquero/a puede o no continuar compitiendo sin asistencia. El arquero/a recuperará el número de flechas correspondiente en la primera oportunidad posible bajo la supervisión de un Juez, pero dispone de un máximo de 15 minutos para hacerlo.*



## LIBRO 3: TIRO EN SALA CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS FITA

- 8.4.2.7 *En las Series Eliminatorias y Finales de Encuentros en Sala, no será permitido ningún tiempo extra por fallos en el equipo, o el tratamiento de un problema médico inesperado, pero el arquero/a con fallo en el equipo puede abandonar la línea de tiro para reparar o reemplazar el mismo, y retornar para tirar la(s) flecha(s) que le quede(n), si el Tiempo Límite lo permite. En la prueba de Equipos, otro(s) miembro(s) del Equipo puede(n) tirar mientras tanto.*
- 8.4.2.8 *Las puntuaciones de los arqueros individuales, o equipos, con pases directos en encuentros o encuentros anulados no serán anotadas. En Campeonatos de Mundo de Sala, podrán practicar en el campo de entrenamiento, o en un área especial de prácticas en la parte no utilizada del campo de competición. Para otras competiciones se puede practicar en las dianas asignadas si no hay un campo de prácticas disponible.*
- 8.4.2.9 *En la prueba por Equipos de la Serie de Encuentros en Sala, si alguno de los tres arqueros/as de un Equipo dispara una flecha antes o después de la señal correspondiente de inicio o final del período de Tiempo Límite, dicha flecha contará como parte de esa tanda, y causará al Equipo la pérdida de la flecha de puntuación más alta de esa tanda, que será tanteada como cero.*
- 8.4.3 Los arqueros/as no deben levantar el brazo del arco hasta que se de la señal sonora, para empezar a tirar.
- 8.4.4 Excepto para personas que sean disminuidas, los arqueros/as tirarán en posición de pie y sin soporte, con un pie a cada lado de la línea de tiro, o con ambos pies sobre la línea de tiro.
- 8.4.5 Bajo ninguna circunstancia se podrá volver a tirar una flecha.
- 8.4.5.1 *Una flecha puede ser considerada como no tirada si:*
- *La flecha cae o ha sido mal disparada y una parte del astil de la flecha queda dentro de la zona entre la línea de tiro y la línea de 3 metros, siempre que la flecha no haya rebotado.*
  - *La diana o el parapeto se caen (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.*





8.4.6 Mientras un arquero/a esté en la línea de tiro, puede recibir información de entrenamiento no electrónica de miembros de su equipo, siempre que esto no estorbe a los otros arqueros/as.

8.4.6.1 *En la prueba de Equipos de la Serie de Encuentros en Sala, los tres arqueros/as del Equipo y el Entrenador pueden asistirse verbalmente unos a otros mientras estén o no estén en la línea de tiro. Durante el tiro, el Entrenador puede realizar sus funciones solo desde la zona de entrenadores.*

8.4.7 Todas las flechas de prácticas serán tiradas bajo el control del Director de Tiro, y no serán tanteadas. (ver art. 3.19 – Prácticas)

## **8.5 ORDEN DE TIRO Y CONTROL DE TIEMPO**

8.5.1 Cada arquero/a tirará sobre su propia diana o juego de dianas.

8.5.1.1 *Si tiran cuatro arqueros/as en parejas en un parapeto, y dos (2) arqueros/as tiran al mismo tiempo, tirarán a un tiempo en cada diana, en rotación como sigue:*

- AB-CD
- CD-AB
- AB-CD, etc.

8.5.1.2 *El arquero/a A tirará a la diana de la izquierda y el arquero/a B a la diana de la derecha. El arquero/a C tirará a la diana de la izquierda y el arquero/a D a la diana de la derecha.*

8.5.1.3 *Con dianas de 40 cm. Y juegos triples de dianas reducidas de 40 cm. situadas en dos alturas, el arquero/a A tirará a la diana superior de la izquierda, el B a la diana superior de la derecha, el arquero/a C tirará a la diana inferior de la izquierda y el D a la diana inferior de la derecha.*

8.5.1.4 *Con dos dianas triples verticales de 40 cm., utilizadas por dos arqueros/as, el arquero/a A tirará a la columna de la izquierda, y el arquero/a B tirará sobre la columna de la derecha. Con cuatro dianas triples verticales de 40 cm., el arquero/a A tirará sobre la primera columna y el arquero/a B sobre la tercera columna; el arquero/a C tirará sobre la segunda columna y el arquero/a D sobre la cuarta columna.*

8.5.1.5 *En la prueba de Equipos de Encuentros en Sala, habrá dos dianas triples para cada equipo. Cuando se usen dianas triangulares de tres blancos, el más bajo estará a 130 cm del suelo.*





8.5.1.6 *Cada miembro del equipo tirará sus dos flechas en cualquier orden, una a cada zona puntuable diferente.*

8.5.1.7 *El orden de tiro podrá ser cambiado temporalmente por razón de cambiar una cuerda o hacer otro ajuste esencial en el equipo, o por tratamientos menores médicos. No obstante, si tal atención al equipo o temas médicos fuera esencial mientras está en la línea de tiro, el arquero/a puede retroceder y al mismo tiempo llamar a un Juez. Habiendo verificado los Jueces que está justificado que el arquero/a abandone la línea de tiro, acordarán con el Director de Tiro que este arquero/a tire las flechas que le falten de esa tanda antes de que se dé la señal de avanzar a tantear las flechas. Debe hacerse un anuncio a este efecto a través de la megafonía. Lo anterior se aplicará, excepto para las Series Eliminatorias y Finales de Encuentros en Sala, como se especifica en el artículo 8.4.2.7.*

8.5.2 En Campeonatos del Mundo FITA en Sala:

8.5.2.1 *En la Serie de Calificación, con 4 arqueros/as por parapeto, 2 arqueros/as tirarán al mismo tiempo sobre el mismo parapeto en su propio juego de dianas triples verticales. Tirarán tandas de tres flechas.*

8.5.2.2 *En la prueba Individual de la Serie de Encuentros en Sala:*

- *En las Series Eliminatoria habrán dos arqueros/as por parapeto; y tirarán al mismo tiempo, cada uno sobre su propio juego de dianas triples verticales.*
- *En las Series Finales habrá un arquero/a por parapeto. Tirarán alternando el tiro cada uno en su propio juego de tres dianas verticales.*
- *Durante el primer encuentro de las Series Eliminatorias y Finales, el arquero/a situado en la línea superior de cada pareja (en el cuadro de encuentros), tirará en el lado izquierdo del encuentro.*

*La posición izquierda/derecha de los arqueros/as para todos los encuentros seguirá el cuadro de encuentros (ver Apéndice 1, Libro 3).*

*La posición de los parapetos a ser utilizados en cada etapa de la competición, será elección de los organizadores.*



## LIBRO 3: TIRO EN SALA CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS FITA

- En los encuentros de tiro alternado, el arquero de mayor puntuación en la serie de calificación, decidirá el orden de tiro de la primera entrada. El arquero/a de menor puntuación acumulada tirará primero en la siguiente entrada. En caso de empate, el arquero/a que tiró primero en la primera entrada, tirará primero en la siguiente entrada.

### 8.5.2.3 En la Prueba por Equipos de la Serie de Encuentros en Sala:

- Ambos equipos comenzarán cada tanda de su encuentro con sus tres arqueros/as tras la línea de 1 metro. Solo cuando el Director de Tiro de comienzo al encuentro y al tiempo del reloj, el primer arquero puede cruzar la línea de 1 metro.
- Durante el primer encuentro de las Series Eliminatorias y Finales, el equipo situado en la línea superior de cada pareja (en el cuadro), tirará en el lado izquierdo del encuentro.  
La posición izquierda/derecha de los equipos para todos los enfrentamientos seguirá el cuadro de encuentros.  
La posición de los parapetos a ser utilizados en cada etapa de la competición, será elección de los organizadores.
- Habrá dos columnas de diana triple vertical, una diana para cada una de las seis flechas del equipo. Cada miembro del equipo disparará cada flecha en una diana diferente.
- Cada uno de los tres arqueros/as del equipo tirarán 2 flechas cada uno en el orden que ellos elijan.
- Un arquero/a ocupará la línea de tiro, mientras los otros dos arqueros/as esperan tras la línea de un metro retrasada. No habrá más de un arquero/a delante de la línea retrasada de un metro en ningún momento.
- Los arqueros/as en silla de ruedas pueden permanecer en la línea de tiro durante todo el tiempo. Ellos indicarán que han terminado de tirar alzando una mano por encima de su cabeza (Ver Apéndice 8, libro 1 – Atletas discapacitados).
- Cuando se están desplazando para ocupar sus posiciones de tiro, los arqueros/as no podrán sacar



*las flechas de su carcaj hasta que no estén situados en la línea de tiro.*

- *Las violaciones a las reglas de la competición por equipos serán sancionadas como se especifica en el artículo 8.8*

**8.5.2.4** *En la final por equipos( cuando se hace con tiro alternado)*

- *Ambos equipos comenzarán cada entrada de su encuentro con sus tres arqueros/as detrás de la línea de 1 metro*
- *El equipo con más alta puntuación en las series de clasificación, decidirá el orden de tiro en la primera entrada. El equipo con más baja puntuación acumulada, tirará primero en la siguiente entrada. Si los equipos están empatados, el equipo que empezó a tirar la primera tanda tirará primero.*
- *Cuando el primer equipo ha disparado 3 flechas y el arquero/a ha retornado detrás de la línea de 1 metro, se para el reloj de ese equipo indicando el tiempo restante.*
- *Cuando el valor de la última flecha del primer equipo ha sido indicado en el panel de puntuaciones debajo del parapeto, el reloj del segundo equipo comenzará a funcionar y el primer arquero/a de ese equipo puede cruzar la línea de 1 metro y comenzar a tirar.*
- *Esto se repetirá hasta que cada equipo haya disparado sus 6 flechas o su tiempo haya expirado.*
- *Cuando se utilice el tiro alterno en la competición por equipos, deben rotar los componentes de modo que en cada fase de cada entrada tiren una flecha cada uno de los miembros del mismo.*

**8.5.3** **Tiempos de tiro y límite:**

- 8.5.3.1** *El Tiempo Límite permitido a un atleta para tirar una flecha es de treinta segundo (incluyendo desempates) cuando los atletas tiran alternados en las eliminatorias de la Serie de Encuentros en Sala.*
- 8.5.3.2** *Cuarenta (40) segundos es el tiempo permitido a un atleta para disparar una flecha en los desempates o recuperaciones.*



## LIBRO 3: TIRO EN SALA CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS FITA

- 8.5.3.3 *El tiempo permitido a un Equipo para tirar sus tres (3) flecha, una por atleta, para deshacer empates, en la Serie de Encuentros en Sala de Equipos es de un minuto.*
- 8.5.3.4 *El tiempo permitido a un atleta para disparar su entrada de tres (3) flechas o a un Equipo en Series de Encuentros en Sala para tirar seis (6) flechas será de dos minutos.*
- 8.5.3.5 *Bajo ninguna circunstancia, el tiempo límite puede ser ampliado.*
- 8.5.4 Control de tiempo visual y acústico
- 8.5.4.1 *Cuando el tiro se controla por medio de luces*
- ROJO** *El Director de Tiro dará dos señales sonoras para que los atletas designados (A, B, o AB, CD, según sea aplicable) ocupen la línea de Tiro todos ellos. (excepto en la prueba de Encuentros en Sala de Equipos).*
- VERDE** *Cuando la luz cambia de color 20 segundos (10 segundos en todas las competiciones de encuentros) más tarde, el Director de Tiro dará una señal sonora para comenzar el tiro.*
- AMARILLO** *Esta luz aparecerá solo cuando queden 30 segundos para terminar el Tiempo Límite, excepto en las Finales de Tiro en Sala cuando los atletas tiran en tiro alterno.*
- ROJO** *Esta luz indica que el tiempo de tiro (ver art. 8.5.3) ha terminado, y se darán dos señales sonoras para indicar que el tiro se detenga, aun cuando todas las flechas no hayan sido tiradas. Cualquier atleta que esté en la línea de tiro se retirará inmediatamente tras la línea de espera. Cuando haya otro turno de atletas, los siguientes atletas designados avanzarán y ocuparán la línea de tiro y esperarán a la luz Verde como arriba para comenzar el tiro. Este procedimiento completo será repetido como antes, hasta que todos hayan tirado. Cuando la Luz Roja se encienda tras una tanda de tres. O seis flechas (3 x 2 flechas en la prueba de equipos), de acuerdo con las series que se tiren, se darán tres señales sonoras para que comience el tanteo.*
- 8.5.4.2 *Cuando se controla el tiro por medio de placas: Son necesarias dos placas en la calle libre para que la misma cara de las placas (las dos amarillas, o amarillas con barras negras) se muestren simultáneamente a ambos grupos de atletas, Damas y Caballeros. La cara con BARRAS NEGRAS y AMARILLAS será girada hacia los atletas como señal de*



## LIBRO 3: TIRO EN SALA CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS FITA

que solo quedan 30 segundos para terminar el Tiempo Límite. La cara AMARILLA de las placas será encarada a los atletas durante el resto del tiempo.

- 8.5.4.3 *Siempre que la línea de tiro quede libre de atletas que han terminado de tirar sus flechas antes del final del Tiempo Límite, se dará inmediatamente la señal apropiada para cambiar o para ir a tantear.*
- 8.5.5 Ningún atleta ocupará la línea de tiro excepto cuando se de la señal apropiada.
- 8.5.5.1 *Se permiten a los atletas veinte (20) segundos para evacuar la línea de tiro y que los siguientes atletas designados la ocupen. Esto será indicado con dos señales acústicas y una luz roja.*
- 8.5.5.2 *En el caso de encuentros de tiro alterno los arqueros/as de cada encuentro se posicionarán por si mismos en la línea de tiro. Al final de un periodo de 10 segundos, una señal sonora comenzará el periodo de tiro de 30 segundos para el primer arquero/a de cada encuentro. Tan pronto como la primera flecha haya sido tirada y el tanteo haya aparecido en el tablero de puntuaciones, se arrancará el tiempo de tiro de 30 segundos para que el segundo arquero/a tire una flecha. Los arqueros/as de cada encuentro continuarán alternando sus tiros hasta que cada arquero/a haya tirado 3 flechas.*
- 8.5.6 Si se suspende el tiro durante una tanda por cualquier razón, se ajustará el Tiempo Límite.
- 8.5.6.1 *Cuarenta (40) o treinta (30) segundos por flecha, se darán en los encuentros individuales de la Serie de Encuentros en Sala.*
- 8.5.6.2 *En la prueba de Equipos de la Serie de Encuentros en Sala, en Campeonatos del Mundo, el reloj será reajustado con el tiempo restante cuando la emergencia para el tiro, más cinco (5) segundos. El tiro se reanudará desde la línea de tiro.*
- 8.5.6.3 *En la prueba de Equipos de la Serie de Encuentros en Sala en otros torneos, se darán veinte (20) segundos por flecha. El tiro se reanudará desde la línea de tiro.*

## 8.6 PUNTUACIÓN

- 8.6.1 Habrá tanteadores en número suficiente para asegurar que hay uno por cada parapeto



## LIBRO 3: TIRO EN SALA CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS FITA

- 8.6.1.1 *Estos tanteadores pueden ser arqueros/as, cuando hay más de uno por parapeto. Se designará un tanteador para cada parapeto.*
- 8.6.1.2 *El tanteo tendrá lugar después de cada tanda de tres flechas.,*
- 8.6.1.3 *Los tanteadores anotarán el valor de cada flecha en orden descendente en las hojas de puntuaciones, como los declara el arquero/a (o el Agente del arquero/a) a quien pertenecen las flechas. Los otros arqueros/as del parapeto comprobarán el valor declarado de cada flecha, y en caso de desacuerdo llamarán al Juez asignado, quien tomará la decisión definitiva.*
- 8.6.1.4 *En las Series Finales de Encuentros en Sala, si hay un solo arquero/a por parapeto, el arquero/a declarará el tanteo, testificado por el oponente. En caso de desacuerdo el Juez asignado tomará la decisión final.*
- 8.6.1.5 *En la Serie de Encuentros en Sala de Equipos, el tanteo será acumulativo en orden descendente para las seis (6) flechas de cada equipo. Todos los arqueros/as pueden ir a los parapetos, y uno solo declarará el valor de las flechas, testificado por un miembro del equipo oponente. En caso de desacuerdo el Juez asignado tomará la decisión final.*
- 8.6.1.6 *En Tiro con Arco sobre Diana, los arqueros/as pueden delegar su autoridad para tantear y recoger sus flechas en su Capitán de Equipo o en otro arquero/a de su propio parapeto, siempre que ellos mismos no vayan a los parapetos (por ejemplo, arqueros/as discapacitados).*
- 8.6.2 Una flecha será tanteada de acuerdo con la posición del astil en la diana. Si el astil toca dos colores o toca alguna línea divisoria entre zonas de puntuación, la flecha será tanteada con el valor mayor de las dos zonas afectadas.
- 8.6.2.1 *No se pueden tocar ni las flechas ni la diana hasta que el valor de todas las flechas de la diana haya sido anotado.*
- 8.6.2.2 *Si se encuentran en el parapeto o en el suelo cerca del parapeto, o en las calles de tiro más flechas de las adecuadas, se tantearán solo las tres (o seis) de más bajo valor. Los arqueros/as o equipos reincidentes en esta infracción podrán ser descalificados.*
- 8.6.2.3 *Cuando se usen dianas triples, las flecha pueden ser tiradas en cualquier orden, pero si se tira más de una flecha sobre la misma zona de tanteo, ambas (o todas las) flechas contarán como parte de esa tanda y solo se tanteará la flecha de más*





## LIBRO 3: TIRO EN SALA CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS FITA

bajo valor. La otra flecha (u otras flechas) en la misma zona de tanteo tanteeará como cero (miss), (o ceros). Una flecha que salga fuera del seis (6) azul, tanteeará como cero.

8.6.2.4 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 la flecha que haya impactado en dicha parte.

8.6.2.5 Todos los agujeros de flechas en la zona tanteable han de ser adecuadamente marcados cada vez que las flechas hayan sido tanteadas y sacadas de la diana.

8.6.2.6 Las flechas embutidas totalmente en el parapeto, y que no se vean en la superficie de la diana, solamente pueden ser tanteadas por un Juez.

8.6.2.7 Una flecha que impacte en:

8.6.2.7.1 La diana y rebote, tanteeará de acuerdo con su marca en la diana, siempre que todos los agujeros de flechas hayan sido marcados y que se puede identificar un agujero o marca sin marcar.

Cuando ocurra un rebote:

- El arquero/a, una vez acabada su tanda de tres flechas, permanecerá en la línea de tiro y llamará a un Juez.
- Cuando todos los arqueros/as de la línea de tiro en esa tanda hayan terminado de tirar sus flechas, o el Tiempo Límite haya terminado, cualquiera de ambas circunstancias es apropiada, el Director de Tiro interrumpirá el tiro. El arquero/a que ha tenido el rebote irá al parapeto acompañado de un Juez, quien juzgará el punto del impacto, tomará nota del valor y marcará el agujero. Posteriormente el Juez tomará parte en el tanteo de esa tanda. La flecha rebotada se dejará bajo el parapeto hasta que esa tanda haya sido tanteada. Cuando el campo esté otra vez libre, el Director de Tiro dará la señal para que continúe el tiro.

8.6.2.7.2 La diana y quede colgando de ella, obligará al arquero/a o arqueros/as de ese parapeto a parar de tirar y llamar a un Juez. Cuando el tiro de esa tanda haya sido completado por el resto de los arqueros/as de la línea, un Juez con el arquero/a irá a los parapetos, tomará nota del valor de la





## LIBRO 3: TIRO EN SALA CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS FITA

*flecha, la retirará, marcará el agujero y dejará la flecha bajo el parapeto. Las flechas restantes serán tiradas por el(los) arquero(s) de ese parapeto antes de que el Director de Tiro ordene el recomienzo del tiro en general o ir a tantear. El Juez afectado participará en el tanteo de esa tanda.*

8.6.2.7.3 *La diana y pase completamente a través del parapeto, tanteará de acuerdo con el agujero en la diana, siempre que todos los agujeros de flechas hayan sido marcados, y que se pueda identificar un agujero sin marcar.*

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

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

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

8.6.2.7.7 *Una diana que no corresponde al arquero/a que la ha disparado, se considerará como parte de esa tanda, y tanteará un cero.*

8.6.2.7.8 *Fuera de la zona puntuable de la diana, tanteará como cero.*

8.6.2.8 *Una flecha que se encuentre en el suelo de una calle de tiro, o tras el parapeto, que haya sido reclamada como un rebote o un pase a través de la diana, debe, en opinión del Juez o los Jueces, haber impactado primero en la diana. Si se encuentra más de un agujero sin marcar en la zona puntuable de la diana después de que ha ocurrido un rebote o un pase a través de la diana, se concederá al arquero/a el valor del agujero sin marcar de más bajo valor.*

8.6.2.9 *En la Serie de encuentros en Sala, las flechas que reboten, pasen a través de la diana, o cuelguen de la misma, no pararán la competición.*

8.6.2.10 *El valor cero de una flecha se registrará, en la hoja de puntuaciones con la letra "M"*

8.6.3 El Director de Tiro se asegurará de que después del tanteo no han quedado flechas olvidadas en las dianas, antes de dar la señal para recomenzar el tiro.

8.6.3.1 *Si han quedado accidentalmente flechas olvidadas en los parapetos, no se interrumpirá el tiro. Un arquero/a puede tirar esa tanda con otras flechas, o recuperar las flechas perdidas tirándolas después de que la distancia haya sido*



## LIBRO 3: TIRO EN SALA CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS FITA

completada. Un Juez participará en el tanteo de esa tanda, asegurándose de que las flechas que permanecían en la diana habían sido anotadas en la hoja de puntuaciones antes de retirar ninguna flecha de la diana.

8.6.3.2 *En el caso de que un arquero/a olvide flechas, por ejemplo, en el suelo de la zona de dianas, puede utilizar otras siempre que informe a un Juez antes de comenzar a tirar.*

8.6.4 Las hojas de puntuaciones han de ser firmadas por el tanteador y por el arquero/a, indicando que el atleta está conforme con el valor de cada flecha. Si el tanteador está participando en el tiro, su hoja de puntuaciones será firmada por cualquier otro arquero/a del mismo parapeto.

8.6.4.1 *En aquellas competiciones en las que no hay tanteadores oficiales y son los arqueros/as los que tantean, la firma de la hoja de puntuaciones confirma que los arqueros/as están de acuerdo con los puntos totales (igual en ambas hojas de puntuación), el número de dieces y de nueves. Si hubiese una discrepancia entre los totales de ambas hojas, se oficializará el de más bajo valor.*

*Los organizadores no están obligados a aceptar y registrar aquellas hojas de puntuación sin firmas, sumas totales, dieces y nueves.*

8.6.4.2 *En las Series Eliminatorias y Finales, las hojas de puntuación deben ser firmadas por los dos arqueros/as participantes, para indicar que están de acuerdo con el valor de cada flecha, la suma total, el número de dieces, nueves y el resultado de la eliminatoria. El anotador y los dos arqueros/as son responsables de completar todos los datos en las hojas (nueves, dieces, firmas y totales). Cualquier información olvidada en la hoja de datos se considerará como inexistente (0) para la confección de las clasificaciones*

8.6.5 En caso de un empate en puntuación, el resultado será determinado como sigue.

8.6.5.1 Para empates ocurridos en todas las Series, excepto los que se indican abajo (8.6.5.2)

- Para Individuales y Equipos:
  - Mayor número de dieces (dieces interiores para Compuesto)
  - Mayor número de nueves.



- Después de esto, los arqueros/as que aún estén empatados serán declarados iguales, pero a efectos de clasificación, por ejemplo, para decidir la posición de los empatados en el cuadro de Series eliminatorias, se definirá mediante un sorteo de moneda o disco.

8.6.5.2 Para empates relativos a la admisión a las Series de Eliminación, o en encuentros decidiendo el progreso de una etapa a otra de la Competición o para decidir las plazas de Medallas después de una competición con eliminatorias, se celebrarán desempates de “muerte súbita” para romper los empates (no se utilizarán el número de dieces y nueves).

8.6.5.2.1 *Individuales:*

- *Encuentros de “muerte súbita” por tanteo de una flecha, por arquero/a. (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.*
- *En el tiro alterno, el arquero/a que inició el tiro en el encuentro, será el que inicie el desempate.*
- *El tiempo límite para que un arquero/a tire una flecha es de cuarenta (40) segundos cuando tiran simultáneamente y de treinta (30) segundos cuando es tiro alterno.*

8.6.5.2.2 *Equipos*

- *Encuentros de “muerte súbita” por tanteo de una tanda de tres (3) flechas (una tirada por cada arquero/a). (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 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 arquero/a), resueltos por tanteos en principio, y por flecha más cercana al centro posteriormente si es necesario, hasta que se resuelva el empate.*



- En caso de desempate en tiro alterno, el equipo que tiró en primer lugar en el encuentro tirará primero sus tres flechas consecutivamente (una cada miembro del equipo), y seguidamente el segundo equipo tirará sus tres flechas (una cada miembro del equipo).
- El Tiempo Límite para un desempate de Equipos será un (1) minuto.

8.6.5.2.3 Para los desempates individuales hay que utilizar la diana central del juego de dianas triples verticales, o la diana superior de las dianas triples triangulares.

8.6.5.2.4 Para los desempates de equipos se utilizará la diana triple vertical colocada horizontalmente o la diana triple triangular.

8.6.5.2.5 Hasta que se de la información oficial sobre desempates, los arqueros/as deberán permanecer en el campo de competición. Un/a arquero/a que no esté presente en un desempate anunciado, será declarado perdedor de ese encuentro.

8.6.5.3 El procedimiento para deshacer los empates que deciden el pase a las series de Eliminación, dependiendo de las dianas utilizadas en la serie de Clasificación, será como sigue:

8.6.5.3.1 Para individuales, el desempate tendrá lugar en la misma diana (A, B, C ó D) y tipo de diana que el arquero/a haya utilizado para tirar la Serie de Clasificación (40 cm. completa, triple vertical de 40 cm., triple triangular de 40 cm., ó 60 cm.) Si se ha tirado en la diana triple vertical, el arquero/a tirará sobre la diana central de la columna. Si se ha tirado sobre diana triple triangular, el arquero/a tirará en la diana superior del juego de dianas.

*Si esto no es posible, se colocarán uno ó más parapetos con un máximo de dos dianas en cada parapeto, para un máximo de 2 arqueros/as por parapeto.*

8.6.5.3.2 Para los desempates de equipos, habrá un parapeto por equipo. Cuando se utilicen dianas triples triangulares, el equipo tendrá una sola diana, con los centros inferiores a 130 cm. del suelo. Cada miembro del equipo tirará sobre un centro.

Para las dianas triples verticales, habrá una diana colocada horizontalmente y cada arquero/a elegirá a que centro tirar.



- 8.6.6 La Clasificación en Campeonatos del Mundo seguirá el procedimiento anterior sin embargo aquellos arqueros/as eliminados durante la Serie Olímpica con tanteos iguales serán clasificados de acuerdo con el artículo 8.6.5.1.
- 8.6.7 La Clasificación en otros torneos seguirá el procedimiento de arriba, sin embargo aquellos arqueros/as eliminados durante la Serie de Encuentros en Sala con tanteos empatados serán clasificados iguales y se les asignará la misma posición (sin considerar del número de dieces y nueves).
- 8.6.8 Al final del Torneo, el Comité de Organización debe suministrar una lista completa de resultados a todos los participantes: Arqueros/as, Capitanes de Equipo, Miembros del Consejo que estén presentes, Jueces y el Director de Tiro.

## **8.7 CONTROL DE TIRO Y SEGURIDAD.**

- 8.7.1 Se designará un Director de Tiro.
- 8.7.1.1 *A ser posible, será un Juez. No participará en el tiro.*
- 8.7.1.2 *Pueden designarse cuantos auxiliares sean necesarios a discreción de los Organizadores para ayudar al Director de Tiro en la ejecución de sus deberes.*
- 8.7.2 El Director de Tiro implantará y reforzará cualquier medida de seguridad razonable que considere necesaria. Sus deberes incluyen:
- 8.7.2.1 *Controlar el tiro, regular el tiempo de las tandas y el orden en que los arqueros/as ocuparán la línea de tiro.*
- 8.7.2.2 *Ejercitar el control respecto al uso de la megafonía, las actividades de los fotógrafos, etc., de forma que los arqueros/as no pierdan su concentración.*
- 8.7.2.3 *Asegurarse de que los espectadores se mantienen tras las barreras que circundan el campo de tiro.*
- 8.7.2.4 *En el caso de una emergencia se dará una serie de no menos de cinco señales acústicas para que cese todo el tiro. Si el tiro se suspende durante una tanda por cualquier razón, la señal para recomenzar el tiro será una sola señal sonora.*
- 8.7.2.5 *Si un arquero/a llega después de que ha comenzado el tiro, perderá de tirar el número de flechas ya tiradas, a menos que el Director de Tiro esté de acuerdo con que el arquero/a se ha retrasado por circunstancias fuera de su control. En este caso el arquero/a será autorizado a recuperar las flechas perdidas una vez haya sido completada la distancia, pero en*



## LIBRO 3: TIRO EN SALA CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS FITA

*ninguna circunstancia pueden ser más de doce flechas. No es posible para un arquero/a el recuperar flechas en las Series de Eliminación y Finales.*

- 8.7.2.6 *Los cámaras de TV y fotógrafos autorizados y aleccionados trabajarán dentro de la zona de espectadores, como se indica en el artículo 7.1.1.19. Su posición será fijada por el Delegado Técnico de FITA y las medidas de seguridad apropiadas serán responsabilidad del mismo. Llevarán un peto o vestuario entregado por FITA que indica que tiene todo el derecho a estar allí*
- 8.7.3 Ningún arquero/a puede tensar su arco, con o sin flecha, excepto cuando esté en la línea de tiro. Si se utiliza una flecha, el arquero/a puede apuntar hacia los parapetos, pero solo después de haber comprobado que el campo está libre delante y detrás de los parapetos.
- 8.7.3.1 *Si un arquero/a, mientras está tensando su arco con una flecha antes de que el tiro comience o durante los descansos entre distancias suelta la flecha, intencionadamente o no, perderá la flecha de más valor de la entrada siguiente.*
- 8.7.3.2 *El tanteador pondrá una nota a este efecto en la hoja de puntuaciones del arquero/a y anotará los valores de todas las flechas de esa tanda (3 ó 6 flechas si procede) pero el valor de la flecha de más alto tanteo será anulado. La anotación en la hoja de puntuaciones será visada por un Juez y el arquero/a afectado.*
- 8.7.4 Mientras el tiro está en curso, solamente pueden permanecer en la línea de tiro aquellos arqueros/as a quienes les corresponde el turno de tirar.
- 8.7.4.1 *El resto de los arqueros/as, con sus equipos, permanecerán tras la línea de espera. Después que un arquero/a ha tirado sus flechas, se retirará inmediatamente tras la línea de espera. El arquero/a puede dejar su catalejo sobre la línea de tiro entre tandas, siempre que esto no suponga un obstáculo para cualquier otro arquero/a.*
- 8.7.4.2 *En la prueba por Equipos de la Serie en Sala solamente puede estar un arquero/a al mismo tiempo en la línea de tiro, mientras los otros dos arqueros/as permanecen tras la línea situada un metro por detrás de la línea de tiro, esperando que el primer arquero/a retroceda tras la línea de un metro. (ver 8.5.2.3, arqueros en sillas de ruedas).*
- 8.7.5 Ningún arquero/a puede tocar el equipo de otro sin el consentimiento de éste. En los casos graves se pueden aplicar sanciones.
- 8.7.6 No se permite fumar dentro ni delante del área de arqueros/as.





- 8.7.7 Un arquero/a no puede tensar la cuerda de su arco utilizando una técnica de forma que pueda, en la opinión de los Jueces, si accidentalmente se produce una suelta, permitir a la flecha 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/a arquero/a persiste en utilizar dicha técnica, en interés de la seguridad, el Presidente de la Comisión de Jueces y/o el Director de Tiro le comunicarán que deje de tirar inmediatamente y que abandone el campo.

## 8.8 CONSECUENCIAS DE INFRINGIR LAS REGLAS

A continuación hay un resumen de las penalizaciones y/o sanciones aplicadas a los arqueros/as cuando infringen las reglas o no se cumplen las condiciones. Conjuntamente con las consecuencias de tales acciones en arqueros/as y oficiales.

### 8.8.1 Elegibilidad, descalificación.

- 8.8.1.1 Los arqueros/as no son elegibles para competir en pruebas FITA, si no reúnen los requerimientos indicados en el capítulo 2 de la Constitución y Reglamentos FITA.

- 8.8.1.2 Un arquero/a encontrado culpable de infringir cualquiera de las reglas anteriores puede ser eliminado de la competición y perderá cualquier posición que haya ganado.

- 8.8.1.3 Un arquero/a no es elegible para competir en Campeonatos FITA si su asociación Miembro no reúne las condiciones indicadas en el artículo 3.7.2.

- 8.8.1.4 Un arquero/a que se encuentre compitiendo en una clase como se establece en el capítulo 4.2 y no cumpla con los requerimientos que se indican, será eliminado de la competición y perderá cualquier posición que haya ganado.

- 8.8.1.5 A un arquero/a que haya cometido una infracción de las Reglas Anti-Dopaje establecidas en el Apéndice 5 de la Constitución y Reglamentos FITA, le serán aplicadas las siguientes sanciones: (ver 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 cualquier premio o medallas ganadas deben ser retornadas a la oficina FITA.





- Si a un miembro de un equipo se le encuentra que ha cometido una infracción de esas Reglas Anti-Dopaje durante una prueba, el equipo será descalificado de la prueba.
- En adición a esto, se aplicarán las penalizaciones de los artículos 9, 10 y 11 del Apéndice 5.
- Un arquero/a que es descalificado por una infracción de dopaje no puede participar en cualquier prueba organizada por la FITA o por cualquier miembro de la FITA, hasta el final de su periodo de sanción (Apéndice 5, Art. 10.3)

8.8.1.6 Cualquier arquero/a que se encuentre utilizando equipo que contravenga las reglas FITA puede tener sus tanteos descalificados (8.3)

8.8.1.7 Un arquero/a o equipo encontrado repetidamente tirando más flechas por tanda de las permitidas, puede tener sus tanteos descalificados (8.6.2.2)

8.8.1.8 Un arquero/a a quien se le haya probado que ha transgredido cualquier regla o regulación a sabiendas, puede ser declarado como inelegible para participar en la competición. El arquero/a será eliminado, y perderá cualquier posición que pueda haber ganado.

8.8.1.9 Un arquero/a no puede tensar la cuerda de su arco utilizando una técnica de forma que pueda, en la opinión de los Jueces, si accidentalmente se produce una suelta, permitir a la flecha 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 arquero/a persiste en utilizar dicha técnica, en interés de la seguridad, el Presidente de la Comisión de Jueces y/o el Director de Tiro le comunicarán que deje de tirar inmediatamente y que abandone el campo. (8.7.7)

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

8.8.2.1 *Un arquero/a que llegue después de que el tiro ha comenzado, perderá el número de flechas ya tiradas, a menos que el Director de Tiro esté de acuerdo con que ha sido retrasado por circunstancias fuera de su control (8.7.2.5).*

8.8.2.2 *En el caso de un fallo de equipo, a un arquero/a le será permitido recuperar solamente el número de flechas que pueden ser tiradas en 15 minutos, siguiendo el orden normal de tiro para recuperar flechas. Todas las otras las perderá. (8.4.2.5; ver 8.4.2.6 para un problema médico inesperado).*

8.8.2.3 *Una flecha tirada antes o después del tiempo especificado, o fuera de secuencia, será considerada como parte de esa*



## LIBRO 3: TIRO EN SALA CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS FITA

- tanda, y causará al arquero/a el perder la flecha de mayor puntuación de esa tanda, que será tanteada como un cero (M). Esta infracción será indicada por el Juez mediante la muestra de la tarjeta roja.
- 8.8.2.4 Una flecha tirada en el campo de competición después de que el Director de Tiro haya cerrado oficialmente la sesión de prácticas en el campo de competición, (que es después de haber recogido las flechas de prácticas), o durante los descansos entre distancias o series, causará al arquero/a la pérdida de la flecha de más valor de la tanda siguiente. Esta infracción será indicada por el Juez mediante la muestra de la tarjeta roja. (8.4.2.3, ver también artículo 8.6.2.2)
- 8.8.2.5 *En la prueba por Equipos de la Serie en Sala, si alguno de los tres arqueros/as de un Equipo dispara una flecha antes o después de la señal correspondiente de inicio o final del período de Tiempo Límite, dicha flecha contará como parte de esa tanda, y causará al Equipo la pérdida de la flecha de puntuación más alta de esa tanda, que será tanteada como cero. Esta infracción será indicada por el Juez mediante la muestra de la tarjeta roja.*
- 8.8.2.6 *Si se encuentran en la diana o en el suelo cerca de los parapetos, o en las calles de tiro más flechas de las adecuadas, se tantearán solo las tres (o seis) de más bajo valor, según proceda. (8.6.2.2).*
- 8.8.2.7 *En la prueba de Equipos de la Serie en Sala, si uno de los miembros del equipo deja de tirar alguna de sus dos (2) flechas en una entrada de seis, el número de flechas no tiradas formará parte de esa entrada. Una flecha no tirada se anotará como 0 (miss). Si el número total de flechas, incluidas las no tiradas, en cualquier entrada, excede a las seis (6) flechas se aplicará el artículo 8.8.2.6*
- 8.8.2.8 *Cuando se utilicen dianas triples, si se tira más de una flecha en la misma zona de puntuación, ambas (o todas las) flechas contarán como parte de esa tanda y solo se tanteará la flecha de más bajo valor. (8.6.2.3).*
- 8.8.2.9 *Si el miembro de un equipo, en tiro alterno, tira más flechas de las requeridas antes de retornar detrás de la línea de 1 metro, el equipo perderá la flecha de más valor de esa entrada. Esta infracción será notificada por el Juez mostrando la tarjeta roja.*
- 8.8.2.10 *Una flecha que impacte fuera de la zona tanteable, o en una diana que no corresponde al arquero/a que la ha disparado,*



*se considerará como parte de esa tanda, y tanteará un cero.  
(8.6.2.7.7/8).*

### **8.8.3 Penalizaciones de la prueba de Equipos**

(para detalles del procedimiento, ver el Manual de Organizadores de Campeonatos de Tiro sobre Diana):

8.8.3.1 *Si un miembro de un equipo cruza la línea de 1 metro demasiado pronto, el Juez levantará una tarjeta amarilla, o encenderá una luz amarilla por delante de la línea de tiro. Esta tarjeta o luz indica que el arquero/a debe retornar tras la línea de 1 metro para volver a empezar o ser reemplazado por otro arquero/a a quien le queden flechas por tirar, que debe empezar desde detrás de la línea de 1 metro.*

8.8.3.2 *Si el equipo no obedece la tarjeta amarilla (o la luz), y el arquero/a tira su flecha, el equipo perderá la flecha de mayor tanteo de esa tanda. Esta infracción será notificada por el Juez mostrando la tarjeta roja.*

8.8.3.3 *El mismo procedimiento se aplica si un miembro del equipo saca la flecha del carcaj antes de estar sobre la línea de tiro.*

### **8.8.4 Avisos**

Los arqueros/as que hayan sido avisados más de una vez y continúen infringiendo las siguientes reglas FITA, o aquellos que no sigan las decisiones y directivas (que pueden ser apeladas) de los Jueces asignados, serán tratados de acuerdo con el art. 8.8.1.8

8.8.4.1 *No se permite fumar en o delante de la zona de arqueros/as.  
(8.7.6)*

8.8.4.2 *Ningún arquero/a puede tocar el equipo de otro, sin su consentimiento (8.7.5)*

8.8.4.3 *Ningún arquero/a puede tensar su arco, con o sin flecha, excepto cuando está en la línea de tiro. (8.7.3)*

8.8.4.4 *Mientras el tiro se está desarrollando, solo los arqueros/as que tienen el turno de tirar pueden estar en la línea de tiro.  
(8.7.4)*

8.8.4.5 *Un arquero/a no puede levantar el brazo del arco hasta que se dé la señal de comienzo del tiro. (8.4.3)*

8.8.4.6 *No se pueden tocar ni las flechas ni las dianas hasta que todas las flechas de la diana han sido anotadas (8.6.2.1)*



- 8.8.4.7 *Cuando tense la cuerda de su arco, un arquero/a 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.) (8.7.7).*

## 8.9 JUECES

- 8.9.1 Los deberes de los Jueces son asegurar que el torneo se desarrolla de acuerdo con la Constitución y Reglas FITA, y en igualdad para todos los arqueros/as.
- 8.9.1.1 *Debe haber siempre como mínimo un Juez. Será designado al menos un Juez por cada diez dianas, excepto para torneos tirados de acuerdo con el artículo 3.11.1.1. Sus deberes serán:*
- 8.9.1.2 *Comprobar todas las distancias y la correcta disposición del campo de tiro, las dimensiones de las dianas y parapetos, que las dianas están a la altura correcta sobre el suelo, que todos los parapetos están colocados en el mismo ángulo.*
- 8.9.1.3 *Comprobar todo el equipamiento necesario del campo.*
- 8.9.1.4 *Comprobar todo el material de tiro de los arqueros/as antes del torneo (el momento será establecido en el programa del mismo) y en cualquier momento, durante el torneo.*
- 8.9.1.5 *Controlar el desarrollo del tiro.*
- 8.9.1.6 *Controlar el desarrollo de los tanteos.*
- 8.9.1.7 *Consultar con el Director de Tiro sobre cuestiones que pudieran surgir durante el desarrollo del tiro.*
- 8.9.1.8 *Resolver cualquier conflicto o apelación que pudiera surgir, y donde sea procedente, pasarlas al Jurado de Apelación.*
- 8.9.1.9 *En coordinación con el Director de Tiro, interrumpir el tiro si fuera necesario a causa de fallos en la alimentación de corriente eléctrica, un accidente serio, o cualquier otra causa, pero asegurando siempre que sea posible que el programa de cada día se complete.*
- 8.9.1.10 *Considerar las quejas que correspondan 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.*

8.9.1.11 *Se ocuparán de las reclamaciones concernientes al desarrollo del tiro, o a la conducta de un arquero/a. Estas reclamaciones deben ser presentadas a los Jueces sin dilación y en cualquier caso deben ser presentados antes de la entrega de premios. La decisión de los Jueces, o del Jurado de apelación, según sea aplicable, será definitiva.*

8.9.1.12 *Se asegurarán tanto como sea posible que los Arqueros/as y Oficiales estén de acuerdo con los Reglamentos y Constitución de la FITA, así como con las decisiones y directivas que los Jueces estimen necesario hacer.*

## **8.10 PREGUNTAS Y CONFLICTOS**

8.10.1 En las disciplinas de Tiro con Arco sobre Diana en Sala, cualquier arquero/a en las dianas puede plantear cualquier cuestión acerca del valor de una flecha en la diana a un Juez, antes de que alguna flecha haya sido retirada.

8.10.1.1 *La decisión de dicho Juez es definitiva.*

8.10.1.2 *Se puede corregir un error en la hoja de puntuaciones antes de retirar las flechas de la diana, si todos los arqueros/as de la diana están de acuerdo con la corrección. La corrección ha de ser testificada y visada por todos los arqueros/as de la diana. Cualquier otro desacuerdo concerniente a las anotaciones en las hojas de puntuaciones será consultado a un Juez.*

8.10.1.3 *Si el equipo de campo es defectuoso, o una diana queda excesivamente desgastada o desfigurada, un arquero/a o Capitán de Equipo pueden apelar a los Jueces para que el elemento defectuoso sea reparado o reemplazado.*

8.10.2 Las reclamaciones concernientes al desarrollo del tiro o a la conducta de un arquero/a serán sometidas a los Jueces antes del comienzo de la siguiente fase de la competición.

8.10.2.1 *Las reclamaciones referentes 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 realizar las correcciones antes de la entrega de premios.*

8.10.2.2 *En la competición por equipos, el uso de la tarjeta amarilla por un juez será definitiva (7.8.3.1)*



## **8.11 APELACIONES**

- 8.11.1 En el caso de que un arquero/a no esté satisfecho con una decisión dada por los Jueces podrá, excepto lo que se indica arriba en los artº 8.10.1 y 8.10.2.2, reclamar ante el Jurado de Apelación, de acuerdo con el artículo 3.13. Los trofeos o premios que puedan ser afectados por un conflicto no serán entregados hasta que el Jurado haya dado su veredicto.

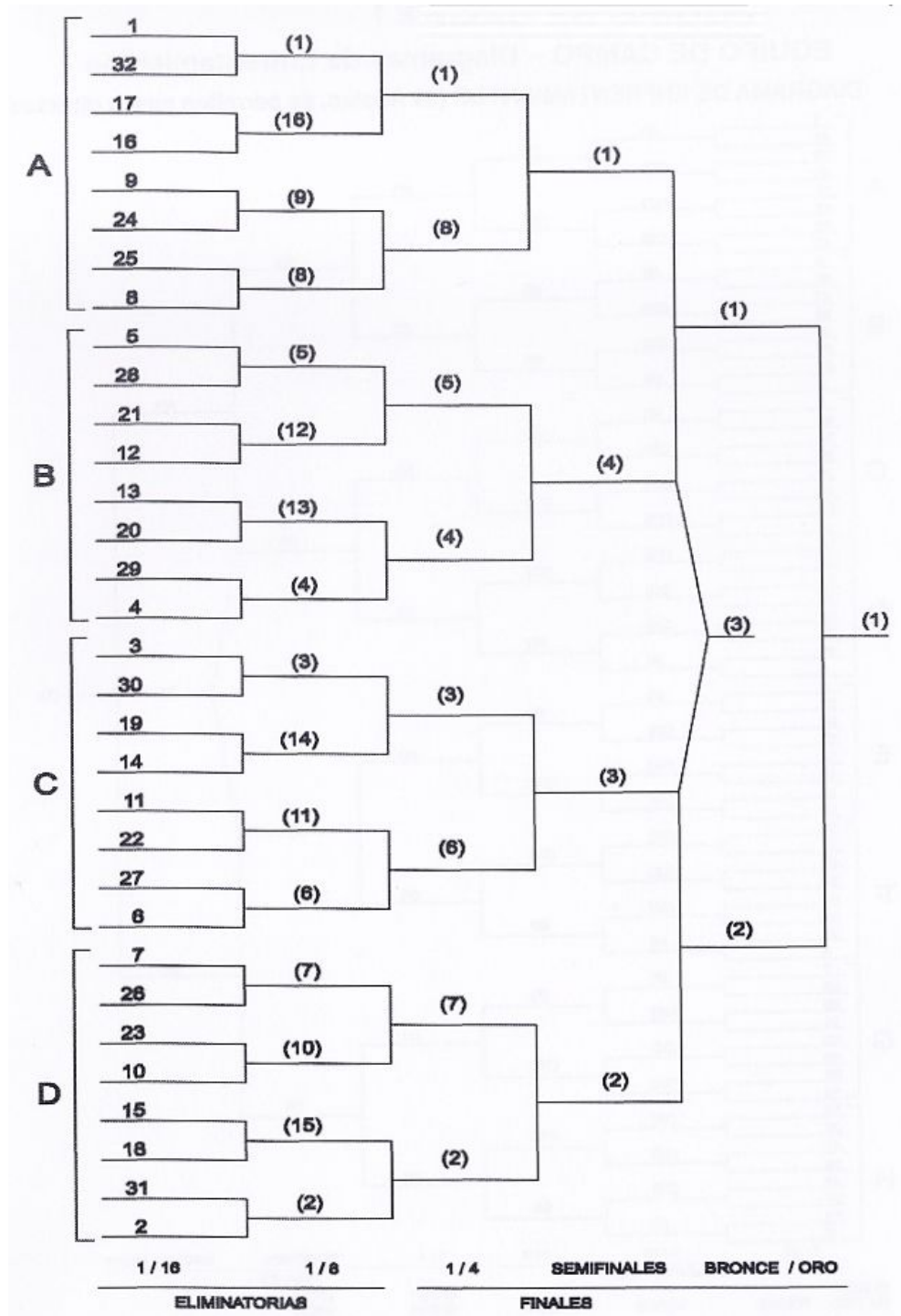




## APÉNDICE 1 – LIBRO 3

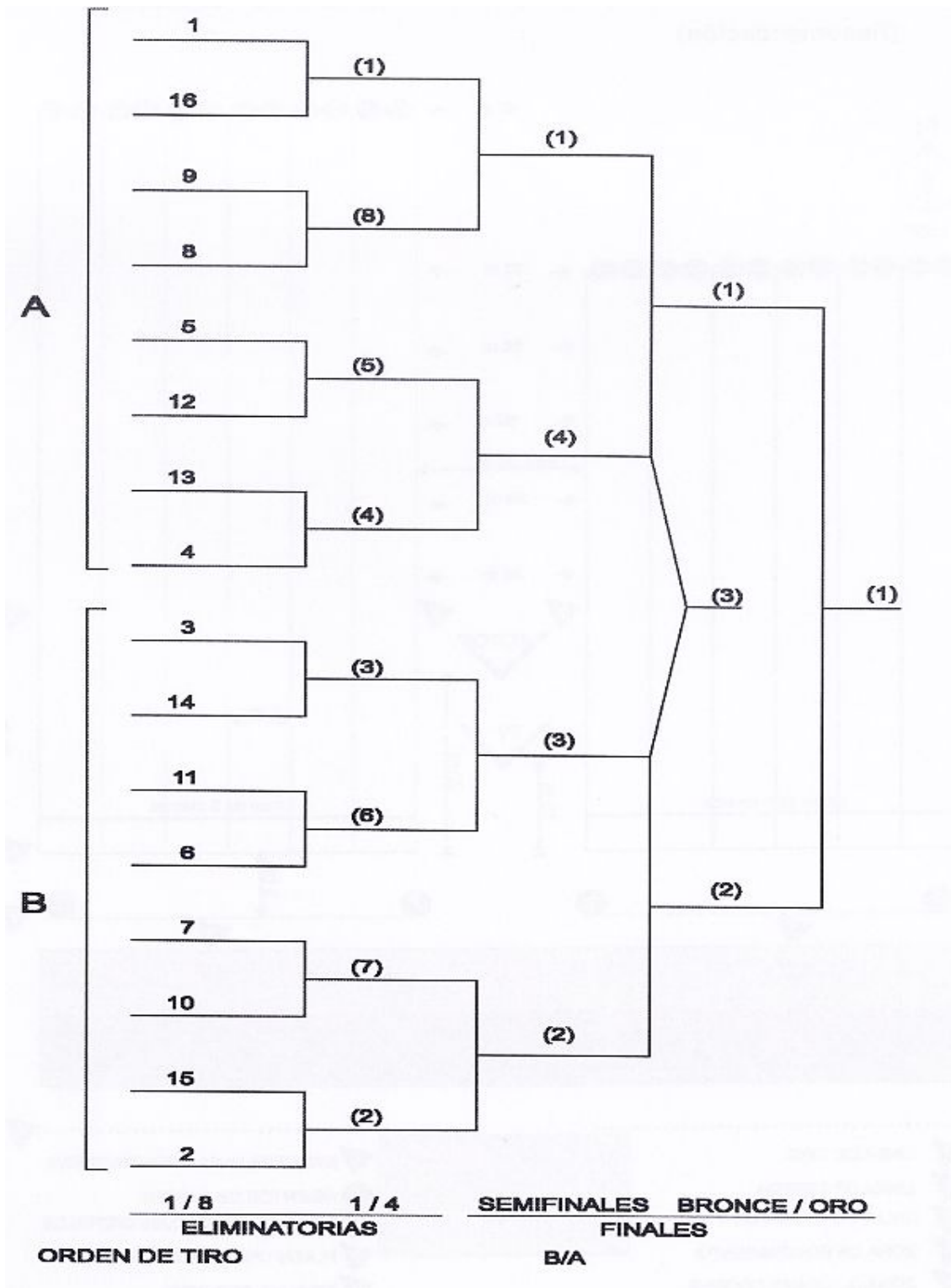
### ESQUEMA DE CAMPO – 1 Diagramas de enfrentamientos

#### 1 DIAGRAMA DE ENFRENTAMIENTOS (32 atletas, se permiten pases directos)



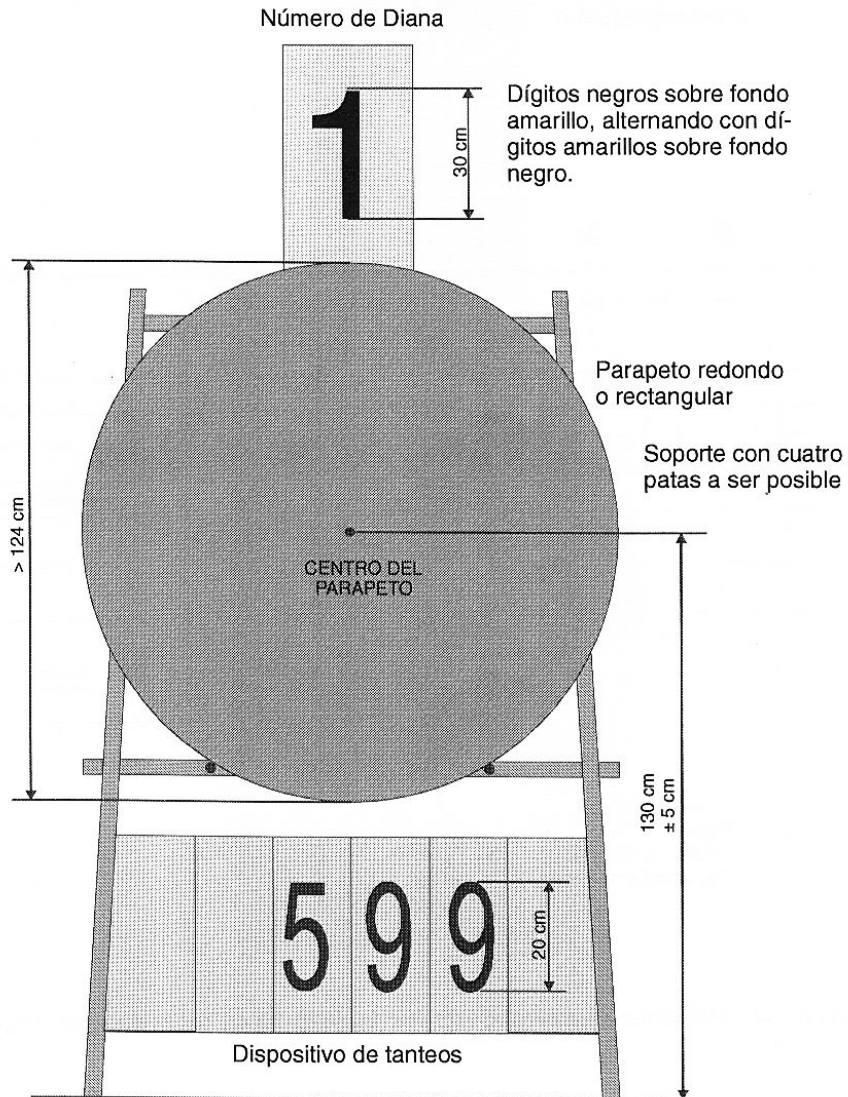


2 **DIAGRAMA DE ENFRENTAMIENTOS** (16 atletas o 16 equipos, se permiten pases directos)



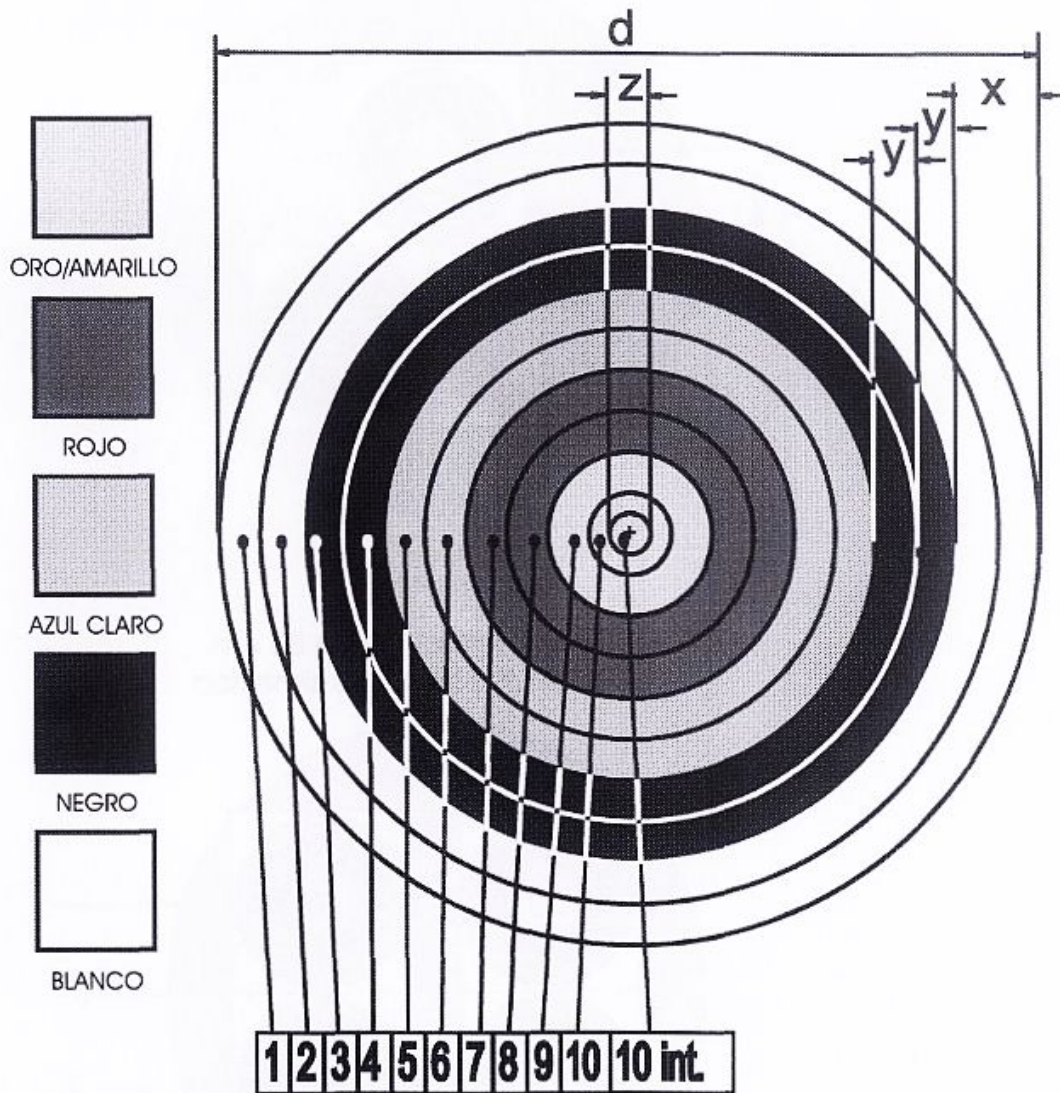
EQUIPO DE CAMPO – Parapetos y Dianas

1 **DISPOSICIÓN DE PARAPETO PARA SALA**  
Artículos 8.1.1.3 y 8.2.3



2 **DIANA PARA SALA**  
Artículo 8.2.1

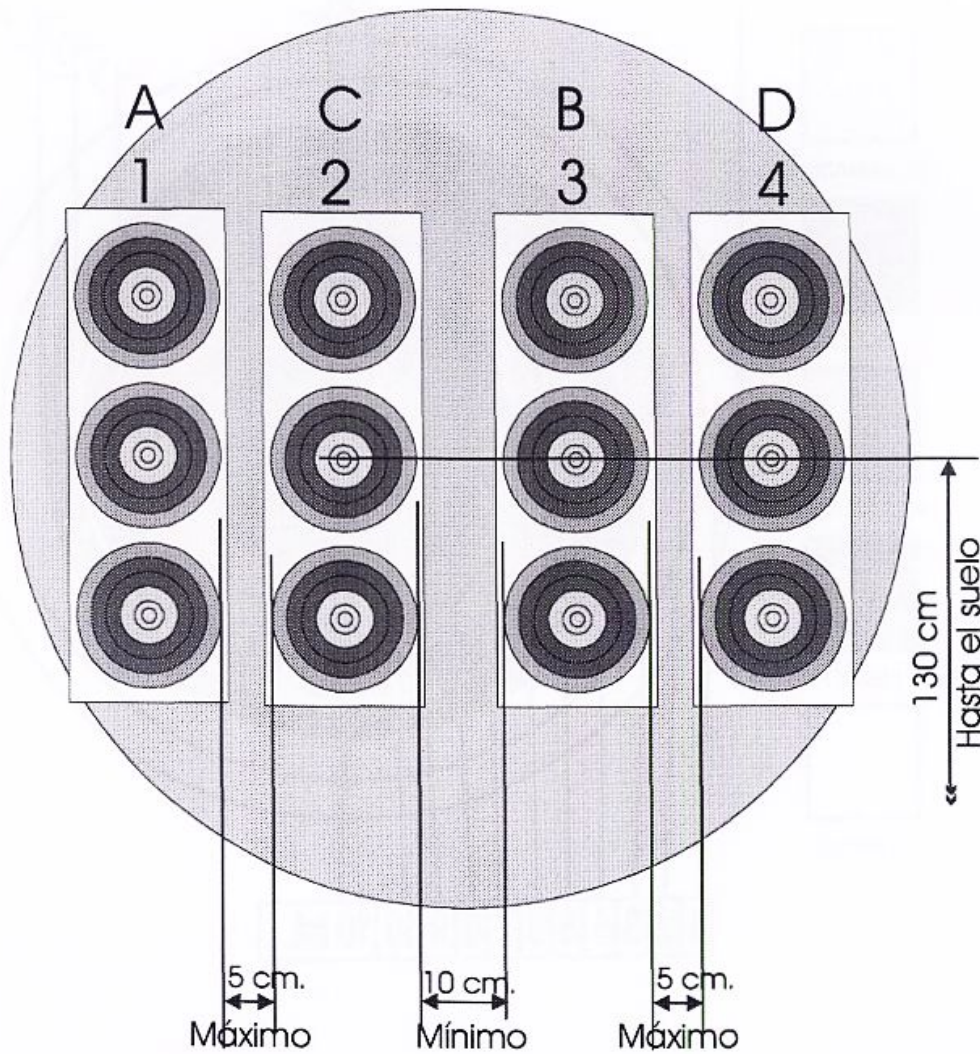




| d                    | x             | y              | Z                        |
|----------------------|---------------|----------------|--------------------------|
| Diámetro de la diana | Zona de color | Zona de tanteo | Diámetro del 10 interior |
| 60 cm                | 6 cm          | 3 cm           | 3 cm                     |
| 40 cm                | 4 cm          | 2 cm           | 2 cm                     |

3 DIANAS VERTICALES PARA SALA

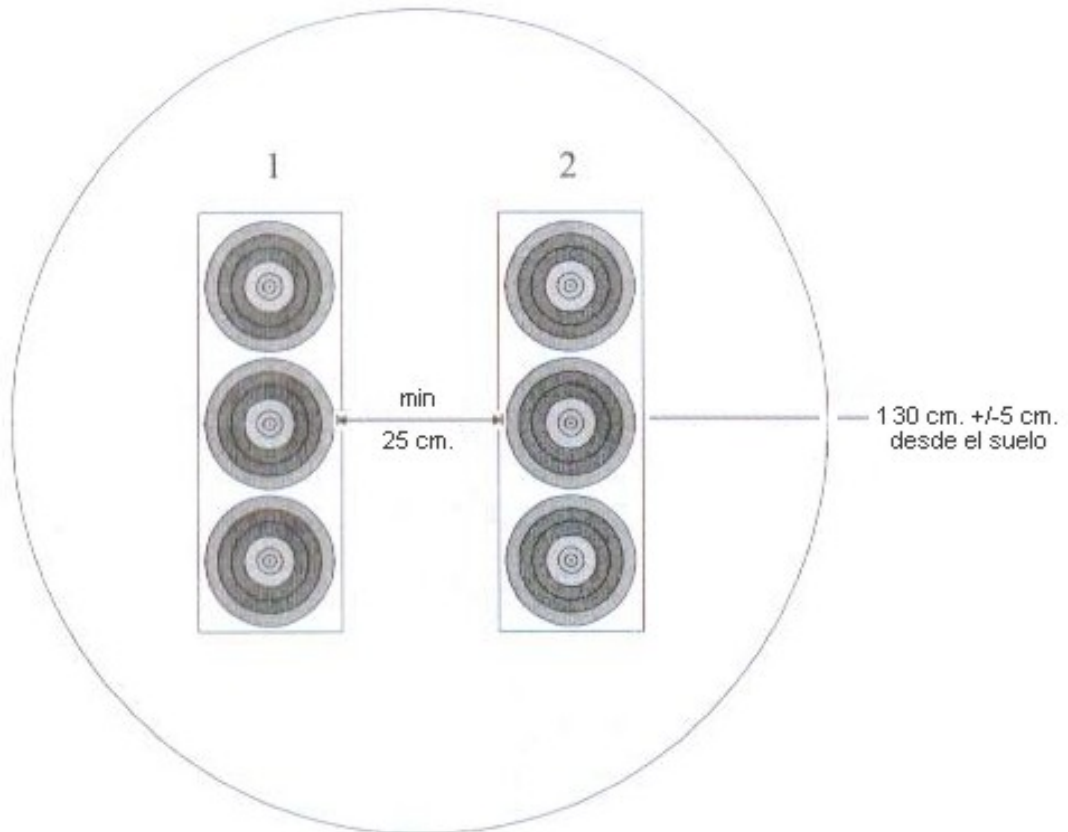
Artículo 8.2.2.1.3



Dianas triples verticales de 40 cm.  
Disposición de cuatro dianas



4 **DIANAS TRIPLES VERTICALES PARA SALA – PRUEBAS INDIVIDUALES Y POR EQUIPOS**  
Artículo 8.2.2.1.3

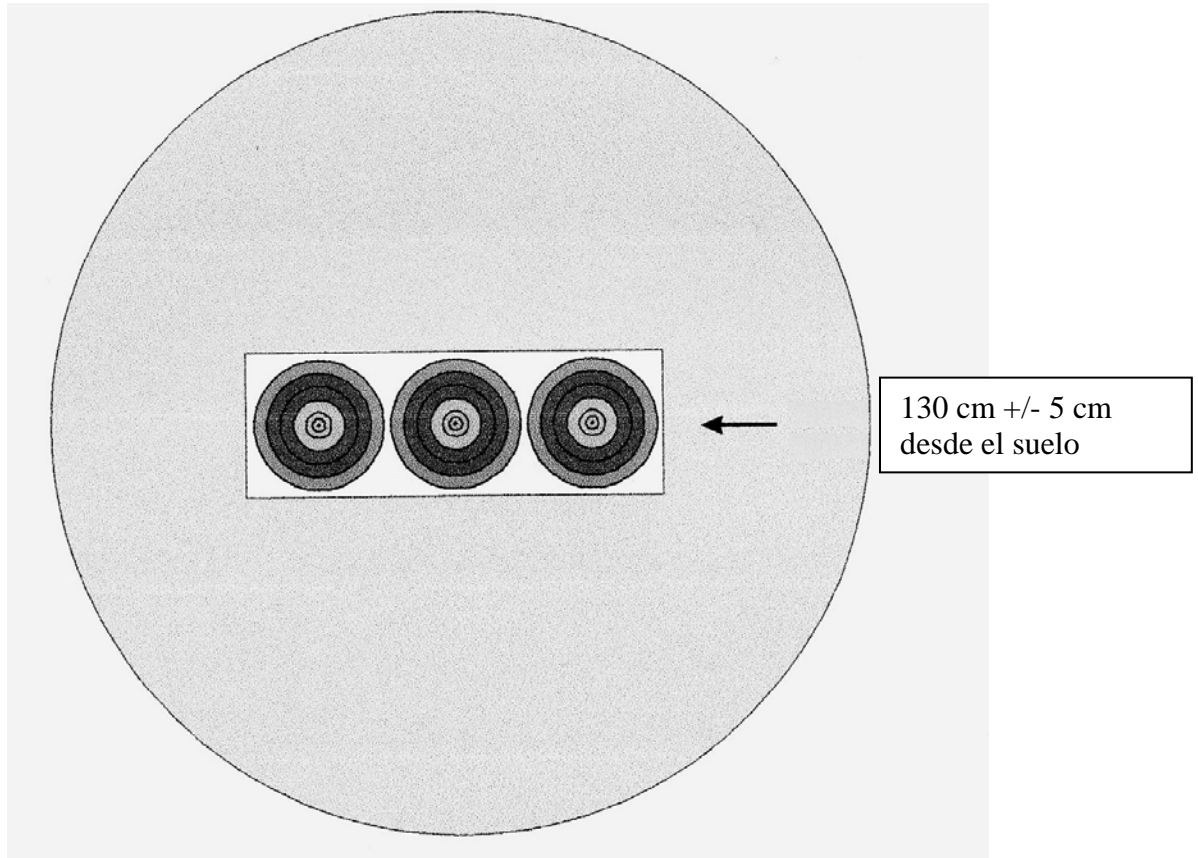




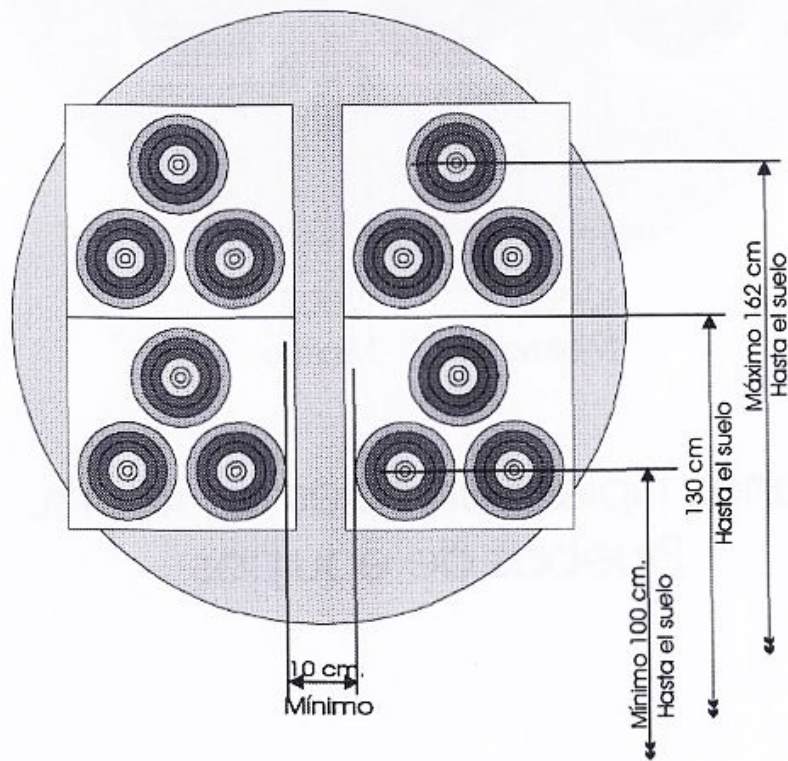
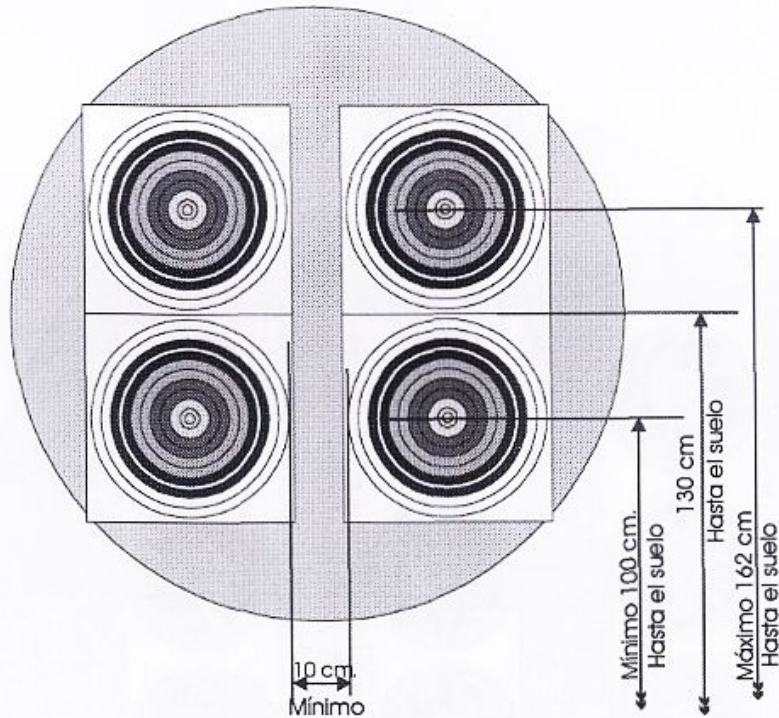


5 DIANAS VERTICALES PARA SALA – PRUEBA DE EQUIPOS  
(muerte súbita)

Artículo 8.2.2.1.3



6 TIRO EN SALA. DIANAS DE 40 cm COMPLETA Y TRIPLE TRIANGULAR  
Artículo 8.2.2.1.2



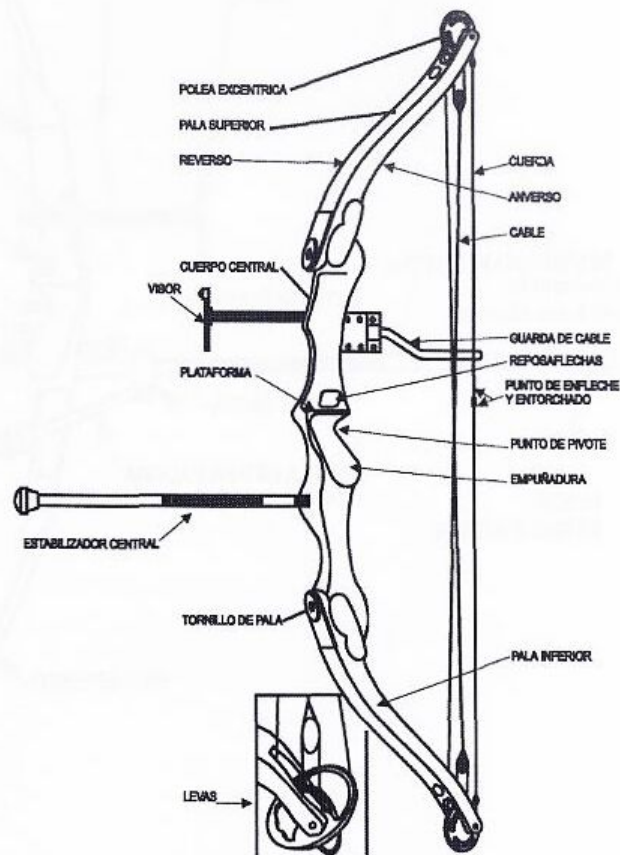
## APÉNDICE 2 – LIBRO 3

### EQUIPAMIENTO DE LOS ATLETAS

#### 1 FLECHA Artículo 8.3.1.7

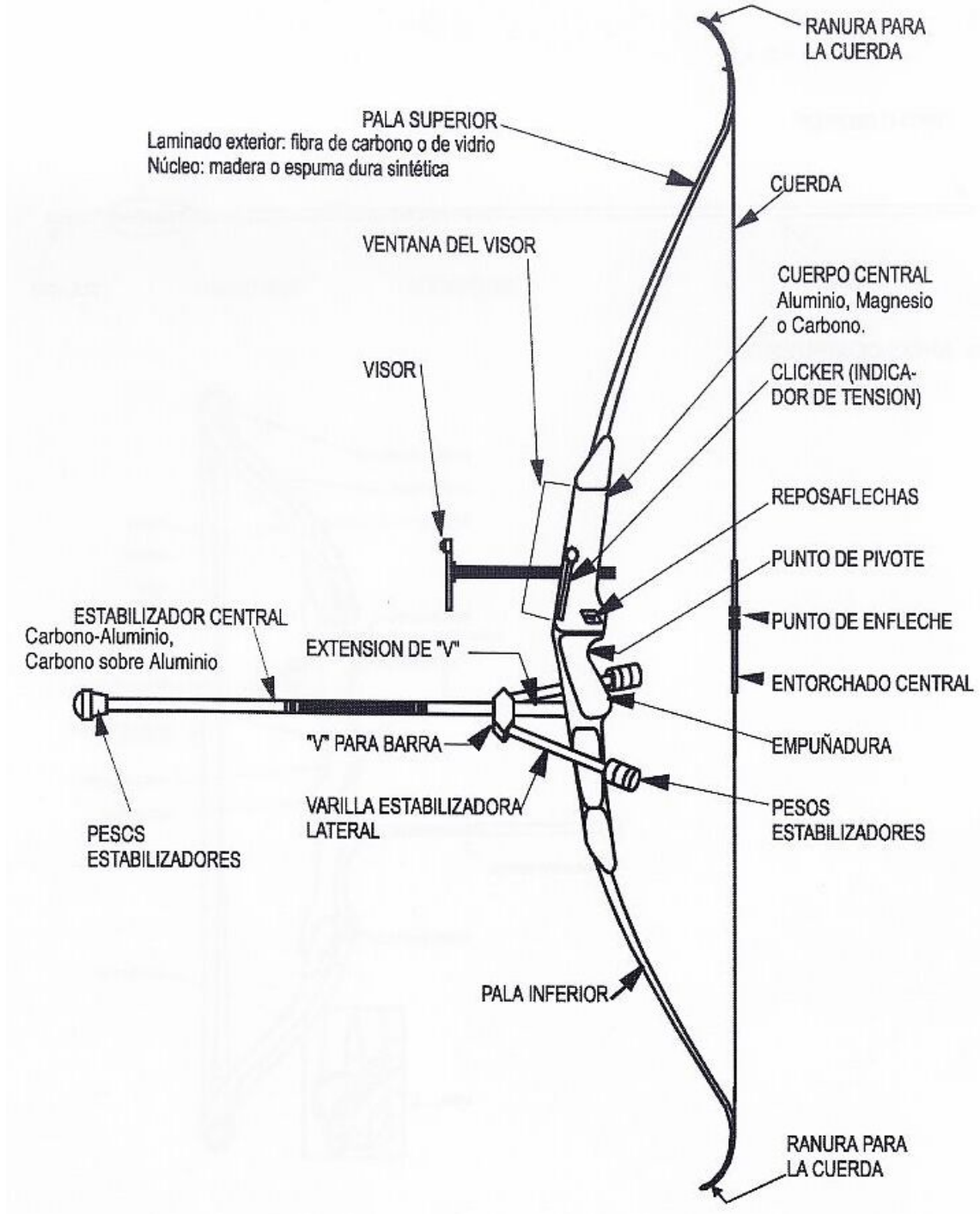


#### 2 ARCO COMPUESTO Artículo 8.3.2



3 ARCO RECURVO

Artículo 8.3.1







## Fédération Internationale de Tir à l'Arc FITA

Avenue de Cour 135  
1007 Lausanne  
Suisse

<http://www.archery.org>



## Real Federación Española de Tiro con Arco RFETA

Núñez de Balboa, 13 – 1º - Izda.  
28001 Madrid

España

Tel.- + 34 915773632 Fax.- +34 914260023

[rfeta@federarco.es](mailto:rfeta@federarco.es)

<http://www.federarco.es>

## Comité Nacional de Jueces RFETA

**Presidente:** Esteban Oliván Arenas

Secretaria: Amparo González

Vocales: Pedro Sanz Laboa \* Cristina Guimerá  
Fernando Calvo

**Traducción: Luis Vera Moreno**



Reservados todos los derechos para la traducción española y su publicación. En toda reproducción se deberá citar el origen.