

# FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE TIRO CON ARCO



## CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS

1º DE ABRIL DE 2008

### LIBRO 5



REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE TIRO CON ARCO



Comité Olímpico Español



# **LIBRO 5**

## **Reglas de Tiro con Arco Series Varias**

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.



## CAPÍTULO 10

### ESQUÍ – ARCO

*Se editará en breve.*



## CAPITULO 11

### SERIES VARIAS

**11.1 La Serie Club.....6**

La serie Club es una Serie FITA que permite al atleta tirar encuentros sin una eliminación directa. Son posibles diferentes variaciones que están establecidas en las respectivas reglas.

**11.2 La Serie de Encuentros de Duelo.....9**

La serie de Encuentros de Duelo. Tirada a 18 metros sobre dianas triples verticales de 40 cm., o a 70 metros sobre dianas de 122 cm.

**11.4 La Serie de Bosque.....13**

La Serie de Bosque es una serie de campo de distancias desconocidas tirada sobre cualquier número de dianas consistentes en dibujos de animales.

**11.5 La Serie de Tiro sobre Suelo (“Clout”).....18**

La serie de Tiro sobre Suelo es un tiro a larga distancia sobre una diana representada en el suelo, con una bandera central llamada “el clout”.

**11.6 El Tiro a Larga Distancia.....22**

El objeto del tiro a larga distancia es definir la distancia máxima que se puede alcanzar tirando con cierto tipo de equipamiento.

**11.7 La Serie Académica.....33**

La Serie Académica es una serie de Equipos de Tiro sobre Diana, tirada sobre dianas de Acierto/Fallo.

**11.8 Carrera - Arco.....34**

La Carrera-Arco es una disciplina que combina la carrera de campo a través con el tiro con arco.

**11.9 La Serie FITA Club, de Campo Sistema de “Handicap” ..... 35**

La serie Club de Campo FITA introduce el sistema de tanteo de acierto/fallo y el sistema de handicap dentro del Tiro de Campo con objeto de hacerlo mas divertido.

**11.10 Reglas 3D .....38**

**11.11 Series recreativas de Tiro de campo ..... 69**



## LIBRO 5: SERIES VARIAS TIRO CON ARCO CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS FITA

La introducción de este tipo de Series es una forma de enriquecer el Tiro de campo, usando otras clases de arcos, además del longbow.

### 11.1 LA SERIE CLUB

La serie Club es una serie FITA que permite al atleta tirar en encuentros sin que tenga eliminación directa. Sus posibles diferentes variaciones serán respaldadas por los correspondientes Reglamentos, uno de los cuales se indica a continuación.

#### 11.1.1 Serie de Encuentros a 50 metros.

Reglas.

##### *La Competición*

*La Serie de Encuentros a 50 metros consiste en una **Serie de Clasificación** de 27 flecha tiradas a 50 metros en **diana de 122 cm.** para todas las Clases y Divisiones. Los resultados de esta serie de clasificación serán utilizados para dividir a los atletas en grupos homogéneos de 8 dentro de cada División, independientemente de su Clase.*

*Los atletas de cada grupo tirarán unos contra otros en una **serie "Robin" de encuentros.** Esto determinará los ganadores en cada grupo.*

##### *Notas aclaratorias:*

- **Divisiones:** *Recurvo, Compuesto, Desnudo, Estándar.*
- **Clases:** *Todas las clases, independientemente del sexo y/o edad competirán entre sí, en las mismas Divisiones.*
- **Número de flechas en la Serie de Clasificación:** *9 tandas de 3 flechas cada una, total 27 flechas.*
- **Número de flechas en los Encuentros:** *7 encuentros de 9 flechas cada uno, total 63 flechas.*
- **Total de flechas en la competición:** *90 flechas, para un tanteo máximo de 900 puntos.*
- **Procedimiento de clasificación:** *Los atletas se clasificarán por puntos, oros y "X" (el sistema normal).*
- **Los atletas son reposicionados** *en los parapetos como sigue: Los atletas 1 al 4 en la diana 1; los atletas 5 al 8 en la diana 2, y así sucesivamente hasta terminar la División. Esto se repite en todas las Divisiones.*
- **En caso de empates** *en la Serie de Clasificación: para los puestos 8/9, 16/17, etc. de cada división, serán clasificados por los organizadores (sugerencia: se puede utilizar el orden alfabético del apellido, siguiendo por el nombre).*
- **Distribución de grupos y parapetos:** *Habrà un mínimo de 2 atletas por parapeto, y un mínimo de 4 atletas en un grupo. Esto quiere decir que las divisiones con menos de 4 atletas no pueden tirar. Los organizadores dispondrán a su*



## LIBRO 5: SERIES VARIAS TIRO CON ARCO CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS FITA

discreción los últimos 2 o más grupos en la clasificación de cada división, para cumplir con este mínimo.

- En cada grupo, cada atleta tirará 7 encuentros, cada uno de 3 tandas de 3 flechas.
- Los encuentros serán tirados en la siguiente secuencia (considerando las dianas 1 y 2 como del mismo grupo).
- Primera serie de encuentros (Encuentros 1 al 4)

- A1 – A2 B1 – B2 C1 – C2 D1 – D2
- A1 – B2 B1 – C2 C1 – D2 D1 – A2
- A1 – C2 B1 – D2 C1 – A2 D1 – B2
- A1 – D2 B1 – A2 C1 – B2 D1 – C2

- Segunda serie de encuentros (Encuentros 5 al 7).

- A1 – D1 B1 – C1 A2 – D2 B2 – C2
- A1 – C1 B1 – D1 A2 – C2 B2 – D2
- A1 – B1 C1 – D1 A2 – B2 C2 – D2

- El resultado de los encuentros se decidirá por tanteo como sigue:  
Los ganadores de un encuentro tendrán 2 puntos; en caso de empate, 1 punto para cada uno, y el perdedor de un encuentro, no obtendrá puntos. Si hay pases para encuentros sin oponente, el atleta tirará, pero no ganará puntos.
- Los atletas que ganen el máximo de los 7 encuentros, habrán ganado 14 puntos en total.
- El ganador de cada grupo se determinará por el total de los puntos de encuentros. En caso de empate, se romperá el empate por el total de puntos acumulados incluyendo la Serie de Clasificación (además los dieces y "X"). En caso de un empate perfecto al final, los atletas serán clasificados en la misma posición.
- Cada atleta tirará 90 flechas a 50 metros en dianas de 122 cm., lo que da un tanteo total comparable al de la Serie FITA 900. Los organizadores pueden, a su discreción, dar premios a los tres mayores tanteos en cada División, así como a los equipos mejor clasificados de cada División (los tres mejor clasificados forman un equipo).
- Las hojas de puntuaciones para las 27 flechas podrían ser las normales que se utilizan en competición de Sala o Aire Libre.
- Las hojas de puntuaciones para los grupos podrían ser organizadas como sigue: las hojas 1 – 1 y 1 – 2 se utilizarán en las dianas 1, en cada grupo; y las hojas 2 – 1 y 2 – 2 se utilizarán en las dianas 2 de cada grupo.

### Recomendaciones de cómo desarrollar la competición

- Se sugiere comenzar la competición sobre las 10:30 por la mañana con dos tandas de tres flechas de práctica, seguidas de las 27 flechas de la Serie de Clasificación.
- Los atletas pueden ser distribuidos en las dianas de izquierda a derecha, teniéndolos separados por Divisiones,



## LIBRO 5: SERIES VARIAS TIRO CON ARCO CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS FITA

por ejemplo, primero *Recurvo*, seguido por *Desnudo* y a continuación *Compuesto*.

- Deben haber suficientes parapetos para que todos los atletas de una división tiren en su propio parapeto. Se puede tener disponible un parapeto vacío al final para cada división.
- Los atletas llevarán dorsales normales.
- Después de tirar las primeras 27 flechas, se les pedirá a los atletas que dejen su dorsal en la línea de tiro.
- Durante un descanso para comer de aproximadamente 45 minutos a una hora, los organizadores prepararán el resultado de la Serie de Clasificación y el reposicionado de los atletas en los parapetos.
- Los atletas serán llamados por los organizadores a la línea de tiro parapeto a parapeto, para asegurarse de que entienden su nueva asignación de diana, y les permitan recoger y colocarse su nuevo número de dorsal.
- Las hojas de puntuaciones para los nuevos grupos de encuentros se habrán preparado por los organizadores incluyendo los números de diana y los nombres de los oponentes para hacer fácil a los atletas comparar cada tanteo del otro atleta al final de cada encuentro.
- Se tirará el primer grupo de 4 encuentros, seguido del segundo grupo de 3 encuentros.
- Los organizadores dispondrán un intervalo corto de unos 10 minutos entre los dos grupos de encuentros, para recoger las hojas de puntuaciones y preparar una lista de resultados provisionales.
- La ceremonia de entrega de Trofeos tendrá lugar tan pronto como sea posible. Después del segundo grupo de encuentros.
- Hay un programa informático especial para manejar todas las fases de la competición, disponible sin cargo en la FITA, que se puede utilizar para hacer que la competición discurra adecuadamente. El programa solo requiere un terminal de PC (386/4 Mb RAM) con MS-DOS, pero también se puede instalar en Windows 95/98. Se necesita también una impresora compatible con los comandos MS-DOS.

Se publicarán otras series Club según se vayan desarrollando.

### 11.2 LA SERIE DE ENCUENTROS DE DUELO

(Ver artículos 4.5.1.11 y 4.5.2.7)

En adición a las Reglas de Tiro indicadas en los Capítulos 4, 7 y 8, para las Series de Encuentros de Duelo se aplicarán las siguientes reglas.

#### 11.2.1 LA SERIE

- 11.2.1.1 La Serie de Encuentros de Duelo, tirada a 18 metros sobre dianas de 40 cm. Triples verticales, o a 70 metros sobre dianas de 122 cm., consiste en una 1ª Serie de Clasificación, una 2ª Serie de Clasificación, una Serie de Eliminación, una Serie de Semifinales y una serie de Finales.



## LIBRO 5: SERIES VARIAS TIRO CON ARCO CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS FITA

11.2.1.1.1 Se compone como se indica a continuación:

- La 1ª Serie de Calificación (60 flechas – 5 x 12) en la que los atletas son situados por sorteo en grupos de seis (6) atletas (máximo 8 grupos por División y Clase); si es posible no habrá más de un miembro del mismo equipo por grupo. Para evitar los enfrentamientos entre cabezas de serie en la primera Serie, éstos serán distribuidos entre diferentes grupos, basándose en sus tanteos en los Campeonatos del Mundo de Aire Libre o Sala anteriores. Cada atleta de un grupo tirará una serie de encuentros individuales contra los otros cinco (5) atletas de su grupo, cada encuentro consistente en cuatro (4) tandas de tres (3) flechas tiradas en 90 segundos. Los atletas tirarán al mismo tiempo.
- La 2ª Serie de Calificación (60 flechas – 5 x 12), en la que los 24 atletas mejor clasificados (8 ganadores, 8 segundos, y los 8 atletas con los mejores tanteos totales de todos los grupos) de cada división y clase se distribuirán por sorteo en cuatro (4) grupos de seis (6) atletas. Cada grupo consistirá de igual número de primeros, segundos y atletas con mejor tanteo total. El programa de tiro es el mismo que en la 1ª Serie de Calificación.
- La Serie de Eliminación (60 flechas – 5 x 12) en la que los mejores 12 atletas (4 ganadores, 4 segundos, y los 4 atletas con los mejores tanteos totales de todos los grupos) de cada División y Clase se distribuirán por sorteo en dos (2) grupos de seis (6) atletas con el mismo procedimiento que arriba. El programa de tiro seguirá siendo el mismo.
- Las Semifinales en las que los ganadores y los segundos mejores atletas de la Serie de Eliminación se enfrentarán, el primero de un grupo contra el segundo del otro grupo. Cada atleta tirará una serie de juegos (tandas) de tres (3) flechas en 90 segundos. Los empates en puntuaciones se resolverán con encuentros de desempate tras cada juego. El atleta que gane 4 juegos de 7, ganará el encuentro. Los atletas se alternarán en el tiro. El Juez efectuará un sorteo para decidir que atleta tirará el primero en el primer Juego. El atleta que comience tirando el primero en el primer Juego, tirará el segundo en el segundo Juego. Los atletas irán rotando tras cada Juego.
- **Las Finales.** Los ganadores de las Semifinales pasarán a las Finales, y los dos perdedores serán clasificados tercero. El programa de tiro será el mismo que en Semifinales.

### 11.2.2 DISPOSICION DEL CAMPO DE TIRO

11.2.1.1 Para la Serie de Encuentros de Duelo en Sala, se utilizarán juegos de dianas triples verticales de 40 cm. colocados por parejas en cada parapeto.

11.2.1.2 El centro de la diana situada en el centro de cada juego de dianas triples verticales se situará a 130 cm. sobre el suelo.

### 11.2.2 DIANAS

11.2.2.1 Dianas.





## LIBRO 5: SERIES VARIAS TIRO CON ARCO CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS FITA

*Para la Serie de Encuentros de Duelo se utilizará el juego triple vertical de dianas de 40 cm. para Tiro en Sala, y la diana de 122 cm. para Tiro al Aire Libre.*

### 11.2.3 TIRO

- 11.2.3.1 *El máximo tiempo permitido a un atleta para tirar una tanda de tres flechas será de 90 segundos en la Serie de Encuentros de Duelo.*
- 11.2.3.2 *En las Series de Eliminación y Finales de la Serie de Encuentros de Duelo no se permitirá tiempo extra por fallos del equipo, pero el atleta con fallo en el equipo puede abandonar la línea de tiro para reparar o reemplazar el mismo y retornar para tirar las flechas que le falten, si lo permite el Tiempo Límite.*
- 11.2.3.3 *Para la Serie de Encuentros de Duelo, el procedimiento será el siguiente:*
- *1ª Serie de Calificación: 24 atletas tirarán al mismo tiempo sobre 12 parapetos, a 2 atletas por parapeto. Los 12 parapetos serán dispuestos en grupos de 3, de forma que 4 grupos puedan tirar al mismo tiempo.*
  - *En el caso de grupos incompletos de atletas sin oponentes, habrán pases directos, pero los atletas tirarán sus encuentros solos para obtener la puntuación (ver tanteo total). Las posiciones de tiro en la línea (derecha-izquierda) y las calles de tiro se cambiarán tras cada encuentro.*
  - *2ª Serie de Calificación, la Serie se tirará como arriba.*
  - *Serie de Eliminación. Cada división y Clase tirará separadamente, los 12 atletas tirarán en los 6 parapetos centrales.*
  - *Semifinales. Cada encuentro se tirará por separado, uno tras otro, a 2 atletas por parapeto, que estará situado en el centro.*
  - *Finales, el mismo procedimiento que para las Semifinales.*

### 11.2.4 ORDEN DE TIRO Y CONTROL DE TIEMPO

- 11.2.4.1 *En la Serie de Encuentros de Duelo habrán dos atletas por parapeto; en la Serie de Sala cada atleta tirará sobre su propio juego de dianas triples verticales.*
- 11.2.4.2 *En Sala las flechas deben estar marcadas con anillos o números, y serán tiradas en orden ascendente de arriba abajo, es decir, la flecha número 1 en la diana superior, la flecha número 2 en la diana media y la flecha número 3, en la diana inferior.*



## LIBRO 5: SERIES VARIAS TIRO CON ARCO CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS FITA

11.2.4.3 *En la Serie de Encuentros de Duelo, el tiempo límite para una tanda de 3 flechas será de 90 segundos. Cuando queden 30 segundos para el final de tiempo límite, se encenderá la luz amarilla.*

### 11.2.5 TANTEO

11.2.5.1 *En la 1ª y 2ª Series de Calificación de la Serie de Encuentros de Duelo, los arqueros se tantearán ellos mismos.*

11.2.5.2 *En la Serie de Encuentros de Duelo en Sala, las flechas deben ser tiradas en orden ascendente de arriba abajo en la diana triple vertical de 40 cm. Una flecha que no impacte en la diana correcta no tanteará.*

11.2.5.3 *En las Series de Eliminación, los tanteos serán testificados por un Juez.*

11.2.5.4 *En las Series Semifinales y Finales de la Serie de Encuentros de Duelo, los atletas permanecerán tras la línea de tiro, y las flechas serán declaradas y tanteadas por los Jueces, y recogidas por Agentes de los Arqueros.*

11.2.5.5 *Los tanteos acumulados de cada encuentro serán mostrados en cada calle tras cada tanda o juego.*

11.2.5.6 *Para la Serie de Encuentros de Duelo, el resultado se determinará como sigue:*

- *En las Series de Calificación y Eliminación, el ganador de cada encuentro obtendrá dos (2) puntos, el perdedor no obtendrá ninguno, y en caso de empate, cada atleta obtendrá un (1) punto.*
- *El atleta con mayor número de puntos después de 5 encuentros es el ganador de ese grupo, y pasará a la siguiente serie.*
- *El atleta con el segundo número de puntos será el segundo, y pasará a la siguiente serie.*
- *Los 8 (ó 4) atletas con los mayores tanteos de su Clase y División pasarán a la 2ª Serie de Calificación, o a la Serie de Eliminación.*
- *En las Series Finales, los atletas tirarán hasta 7 Juegos (tandas). El atleta que gane en 4 Juegos (el mejor de siete), ganará el encuentro.*
- *Los atletas que pierden los encuentros de Semifinales, serán clasificados terceros en igualdad.*

11.2.5.7 *En el caso de empate a puntos o tanteos para determinar la clasificación del grupo se hará un desempate.*



## LIBRO 5: SERIES VARIAS TIRO CON ARCO CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS FITA

- *Ambos atletas tirarán simultáneamente una tanda de 3 flechas en su propio juego de dianas en los mismos parapetos.*
- *Si se mantiene el empate, cada atleta tirará una flecha más (en 40 segundos) en la diana media de su juego de dianas. Los atletas se alternarán tirando. La flecha más cercana al centro resolverá el empate.*
- *Si es necesario, habrán sucesivas tandas de desempate de una flecha tiradas en la diana media, con tanteo de flecha cercana al centro para resolver el empate.*
- *En las Series Finales, los desempates para determinar el ganador de cada juego se harán por tandas de una flecha en la diana media, con tanteo de flecha cercana al centro.*

### 11.3 Páginas en blanco en la versión inglesa

## 11.4 LA SERIE DE BOSQUE

### 11.4.1 CLASES

11.4.1.1 *Para la Serie de Bosque, la FITA reconoce las Clases siguientes:*

- *Damas*
- *Caballeros*

### 11.4.2 DIVISIONES

11.4.2.1 *Para la Serie de Bosque, con equipo como se especifica en el Art. 9.3.1.-9.3.11:*

- *División Recurvo*
- *División Compuesto*
- *División Desnudo*
- *División Longbow*
- *División de Cazador*

## 11.4.3 LA SERIE DE BOSQUE

11.4.3.1 *La Serie FITA de Bosque consiste en cualquier número de dianas entre 12 y 24, que sea divisible entre cuatro (4), con hasta tres (3) flechas por diana. La Serie es normalmente tirada*



## LIBRO 5: SERIES VARIAS TIRO CON ARCO CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS FITA

sobre recorridos de distancias desconocidas, pero puede ser tirada sobre recorridos de distancias conocidas, siempre que las distancias estén dentro de los límites establecidos adelante en el Art. 11.4.3.2.

### 11.4.3.2 Unidad para Series de Bosque

NUMERO DE DIANAS	DIAMETRO ANILLO INTERIOR en cm.	DISTANCIAS MINIMA MAXIMA (metros)	
		AZUL Arcos desnudo, Longbow y Cazador	ROJO Arcos Recurvo y Compuesto
3	7,5/5	5 – 10	5 – 15
3	15/10	5 – 20	5 – 25
3	22,5/15	5 – 30	5 – 35
3	30/20	5 – 45	5 – 55

*Siempre que sea posible, los puestos pueden ser combinados.*

*Las distancias de las dianas del mismo tamaño variarán entre las magnitudes larga, media y corta.*

*En la Serie FITA de Bosque solamente se tanteará la primera flecha que impacte en la zona puntuable, de acuerdo con lo que sigue:*

IMPACTO DE LA FLECHA EN.	PRIMERA FLECHA	SEGUNDA FLECHA	TERCERA FLECHA
ANILLO INTERIOR	15 puntos	10 puntos	5 puntos
ANILLO EXTERIOR	12 puntos	7 puntos	2 puntos

## 11.4.4

### DISPOSICION DEL CAMPO DE TIRO

11.4.4.1 *El recorrido será dispuesto de tal forma que los puestos de tiro y las dianas puedan ser alcanzados sin dificultad indebida, riesgo o pérdidas de tiempo.*

11.4.4.1.1 *Las dianas, como se describen en el Art. 11.4.5 serán dispuestas en tal orden que permitan el máximo de variedad y el mejor uso del terreno.*

11.4.4.1.2 *En todas las dianas se colocará un puesto o marca para cada División de forma que permita que al menos dos atletas puedan tirar al mismo tiempo desde cada costado del puesto.*

11.4.4.1.3 *Todos los puestos deben ser numerados con el número de la diana correspondiente y la distancia cuando se tiren distancias conocidas. Las estacas tendrán diferentes colores, correspondientes a cada División, como sigue*



## LIBRO 5: SERIES VARIAS TIRO CON ARCO CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS FITA

- Azul, para la División de Arcos Desnudo, Cazador y Longbow.
- Rojo, para la División Recurvo y la División Compuesto.

11.4.4.1.4 Las dianas de 7,5 cm. de anillo interior se colocarán a 4 por parapeto, en forma de cuadrado.

11.4.4.1.5 Para Recorridos de distancias conocidas, la tolerancia de distancia entre los puestos y dianas no excederá de +- 25 cm. en distancias de 15 metros o menos, y no excederá de +- 1 metro en distancias entre 15 y 55 metros. Las distancias se medirán en el aire, aproximadamente a 1,5 – 2 metros del suelo. Se puede utilizar cualquier medio de medición, si satisface el nivel de tolerancias.

11.4.4.1.6 Los parapetos proveerán un margen de al menos 5 cm. hacia fuera de la(s) menor(es) zona(s) de puntuación de la(s) diana(s) situada(s) sobre los mismos. Ningún punto de una diana puede estar a menos de 15 cm. sobre el suelo. En todos los casos, de acuerdo con el terreno, los parapetos deben posicionarse razonablemente perpendiculares al punto de vista del atleta desde el puesto de tiro, para ofrecer al atleta la diana en tamaño completo, tanto como sea prácticamente posible.

11.4.4.1.7 Todas las dianas serán numeradas en orden sucesivo. Los números deben ser no menores de 20 cm. de altura y de color negro sobre fondo amarillo, o amarillo sobre negro, serán situados en la cercanía de los puestos de tiro de esa diana, y servirán también como señal de zona de parada para aquellos atletas que están esperando el turno para tirar.

11.4.4.1.8 Las dianas no serán colocadas sobre otro soporte mayor, y no deben haber marcas en los parapetos o en el fondo que puedan ser utilizadas como referencias para apuntar.

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

11.4.4.1.10 Deben de situarse barreras adecuadas alrededor del recorrido donde sea necesario, para mantener los espectadores a una distancia de seguridad, aún procurando darles el mejor punto de vista de la competición. Solamente a las personas que tengan la acreditación adecuada se les permitirá permanecer en el recorrido, dentro de las barreras.

### 11.4.5

#### EQUIPO DEL RECORRIDO

11.4.5.1 En las Dianas FITA de la Serie de Bosque, se pueden utilizar dianas con las siguientes imágenes.



## LIBRO 5: SERIES VARIAS TIRO CON ARCO CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS FITA

DIAMETRO DEL ANILLO INTERIOR (cm)			
7,5/5	15/10	22,5/15	30/20
ANIMALES TIPICOS TALES COMO:			
ARDILLA	LIEBRE	CORZO	OSO
CONEJO	ZORRO	LOBO	CIERVO
MARTA	MAPACHE	CABRA	JABALI
PERDIZ	UROGALLO		

11.4.5.2 La Diana de Bosque consiste en figuras (fotografías, dibujos o pinturas) de animales (ver cuadro) con colores y contrastes tales que personas con vista normal puedan verlas claramente bajo condiciones normales de luz del día a las distancias correspondientes. Las figuras deben ser impresas sobre un fondo blando. La diana de figura tiene dos (2) anillos concéntricos en el interior, y una línea/anillo exterior. El anillo interior más pequeño que es tanteado como X, y el anillo interior más grande es la mayor zona de puntuación. El anillo exterior corresponde al contorno del cuerpo del animal, si éste está bien definido; en caso contrario, deberá haber una línea definida que siga muy cerca el contorno del cuerpo. Los Organizadores pueden utilizar figuras en 3 dimensiones en lugar de/o en adición a las dianas planas de animales.

### 11.4.6

### EQUIPO DE LOS ATLETAS

(Ver el artículo de Tiro de Campo, 9.3 y 11.3.3)

#### 11.4.6.1 Longbow

- El arco corresponderá a la forma tradicional del longbow. Puede estar fabricado de cualquier material o combinación de materiales. El diseño de la empuñadura y de las palas no está restringido. Está permitido el tiro centrado. Para Júnior y Damas, el arco no tendrá menos de 150 cm. de longitud, y para Caballeros no tendrá menos de 160 cm. de longitud. Esta longitud será medida entre las ranuras para la cuerda.
- Cuando se monte la cuerda, no debe tocar ninguna parte del arco, excepto las ranuras para la cuerda.
- Las cuerdas pueden ser de cualquier material.
- Si el arco tiene una plataforma para la flecha, esta plataforma puede ser utilizada como reposaflechas, y puede ser cubierta con cualquier tipo de material blando. No están permitidos otros tipos de apoyaflechas.
- Se permiten solo flechas con astil de madera. El peso de la punta para Júnior y Damas será de 100 granos ("grains"), y para Caballeros 125 granos. Se puede utilizar cualquier tipo de culatines adecuados para flechas de madera.
- El emplumado será de pluma natural solamente.
- Adicionalmente se aplicarán las reglas para Arco Desnudo.



#### **11.4.7 TIRO**

(Ver artículo 9.4 de tiro de Campo).

*11.4.7.1 En la Serie FITA de Bosque todas las flechas han de ser marcadas numéricamente y disparadas en orden ascendente.*

#### **11.4.8 ORDEN DE TIRO**

(Ver artículo 9.5 en Tiro de Campo)

#### **11.4.9 PUNTUACION**

(Ver artículo 9.6 en Tiro de Campo)

*11.4.9.1 La Serie de Bosque puede ser tanteada como en 3D, utilizando el principio de una sola flecha, a la discreción de la organización. En este caso el anillo más pequeño (anillo "X") sería el anillo de 15 puntos, el anillo interior sería el de 12 puntos, y el contorno exterior de la diana de animal sería el anillo de 7 puntos.*

#### **11.4.10 CONTROL DE TIRO Y SEGURIDAD**

(Ver artículo 9.7 en Tiro de Campo)

#### **11.4.11 CONSECUENCIAS DE LAS INFRACCIONES A LAS REGLAS**

(Ver artículo 9.8 en Tiro de Campo)

#### **11.4.12 JUECES**

(Ver artículo 9.9 en Tiro de Campo)

#### **11.4.13 PREGUNTAS, CONFLICTOS**

(Ver artículo 9.10 en Tiro de Campo)

#### **11.4.14 APELACIONES**

(Ver artículo 9.11 en Tiro de Campo)

### **11.5 LA SERIE DE TIRO SOBRE SUELO ("CLOUT")**

#### **11.5.1 CLASES**

*11.5.1.1 La FITA reconoce las clases siguientes:*

- *Damas*
- *Caballeros*



## **11.5.2 DIVISIONES**

11.5.2.1 *Para Tiro sobre Suelo:*

- *División Recurvo*
- *División Compuesto.*

## **11.5.3 LA SERIE DE TIRO SOBRE SUELO (“CLOUT”).**

11.5.3.1 *La Serie de tiro sobre Suelo consiste en 36 flechas, tiradas desde las siguientes distancias:*

- *165 metros para Caballeros de Arco Recurvo.*
- *125 metros para Damas de Arco Recurvo.*
- *185 metros para Caballeros de Arco Compuesto.*
- *165 metros para Damas de Arco Compuesto.*

11.5.3.2 *El tiro será en una sola dirección.*

11.5.3.3 *Se permiten seis flechas de prueba (dos tandas de tres flechas), precediendo al comienzo del tiro. Estas serán tiradas bajo el control del Director de Tiro y no serán tanteadas.*

## **11.5.4 EQUIPO DEL CAMPO DE TIRO**

11.5.4.1 *La Diana de Tiro sobre Suelo será circular, de 15 metros de diámetro y será dividida en cinco zonas de puntuación concéntricas dispuestas desde el centro hacia fuera, cada una midiendo 1,5 metros de ancho. Cada línea de división debe estar completamente dentro de la zona de mayor puntuación.*

11.5.4.2 *La Diana de Tiro sobre Suelo puede ser marcada sobre el suelo, o las líneas de puntuación pueden ser determinadas por una cinta de acero, o cuerda que no estire, marcada con las líneas divisorias.*

11.5.4.3 *El centro de la Diana de Tiro sobre Suelo será marcado por medio de una bandera triangular de colores brillantes y distintivos: el “CLOUT”. Esta bandera no deberá medir más de 80 cm. de longitud y 30 cm. de ancho. La bandera será fijada en un mástil redondo de madera blanda que estará firmemente fijado al suelo en posición vertical, de forma que el borde inferior de la bandera no esté más alto de 50 cm. desde el suelo.*

11.5.4.4 *Los valores de puntuación de cada zona de la Diana de Tiro sobre Suelo comenzando desde el centro hacia fuera, son: 5 – 4 – 3 – 2 – 1.*





## 11.5.5 EQUIPO DE LOS ATLETAS

Ver el equipo de los atletas descrito en los capítulos 7.3 y 9.3 cuando aplique

## 11.5.5 TIRO

11.5.6.1 *Cada atleta disparará sus flechas en tandas de tres o seis flechas cada una.*

11.5.6.2 *El tiempo máximo permitido a un atleta para tirar una tanda de tres flechas será de dos minutos. El máximo tiempo permitido a un atleta para tirar una tanda de seis flechas será de cuatro (4) minutos.*

- *Los atletas no pueden levantar el brazo del arco hasta que se de la señal sonora, comenzando el Tiempo Límite.*
- *Una flecha tirada antes o después del tiempo permitido, causará al arquero el perder la flecha de mayor puntuación de esa tanda.*
- *En el caso de un fallo del equipamiento, el arquero levantará una bandera roja en la línea de tiro. Se concederá un tiempo extra para efectuar los cambios o reparaciones necesarios al equipamiento dañado. El arquero recuperará la cantidad de flechas correspondiente en la primera oportunidad posible, bajo la supervisión de un Juez.*

11.5.6.3 *Excepto para personas que sean disminuidas, los atletas 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.*

11.5.6.4 *Bajo ninguna circunstancia se podrá volver a tirar un flecha.*

*Una flecha puede ser considerada como no tirada si:*

- *El atleta puede tocarla con su arco sin mover sus pies de su posición en relación a la línea de tiro, siempre que la flecha no haya rebotado.*

11.5.6.5 *Mientras un atleta esté en la línea de tiro, no recibirá asistencia de entrenamiento.*

11.5.6.6 *El tiro será en una dirección solamente.*

## 11.5.7 PUNTUACION

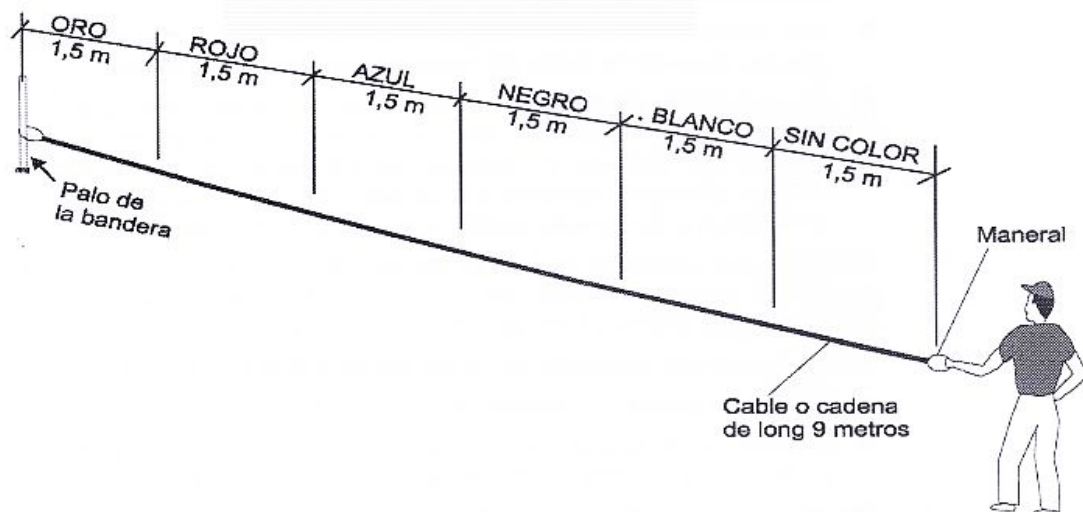
11.5.7.1 *El tanteo tendrá lugar después de cada segunda tanda de tres flechas.*



## LIBRO 5: SERIES VARIAS TIRO CON ARCO CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS FITA

- 11.5.7.2 *El Director de Tiro designará a una persona para mantener el cable CLOUT y a una persona para cada anillo de puntuación, quienes se ocuparán de localizar las flechas. Una vez localizadas las flechas, se clasificarán según las marcas individuales de cada arquero, y las flechas permanecerán en su anillo de puntuación hasta que hayan sido tanteadas.*
- 11.5.7.3 *Cada atleta declarará entonces el valor de sus flechas, comenzando por la de valor más alto. El Director de Tiro comprobará que todas las flechas están siendo correctamente declaradas.*
- 11.5.7.4 *El valor de las flechas que no estén clavadas en el terreno será determinado por la posición de su punta en el terreno.*
- 11.5.7.5 *Las flechas clavadas en la bandera (CLOUT) o en el mástil, tantearán como cinco.*
- 11.5.7.6 *Ningún atleta, excepto los nombrados como recogedores, entrará en la diana hasta que sea llamado para tantear el valor de sus flechas.*
- 11.5.7.7 *Los empates en las pruebas de Tiro sobre el Suelo se determinarán como sigue:*
- *Primero por el menor número de nulos;*
  - *Si continúa el empate, por el menor número de unos; y así sucesivamente.*
  - *Si todas las flechas fueran iguales, los arqueros empatados serán declarados iguales*

### Diagrama de puntuaciones





## 11.5.8 CONTROL DE TIRO Y SEGURIDAD

(Ver artículo 7.7 en Tiro sobre Diana al Aire Libre)

## 11.6 EL TIRO A LARGA DISTANCIA (“FLIGHT SHOOTING”)

### 11.6.1 CLASES

11.6.1.1 *Para el Tiro a Larga Distancia, la FITA reconoce las siguientes Clases:*

- *Damas*
- *Caballeros*
- *Damas Júnior*
- *Caballeros Júnior*

### 11.6.2 DIVISIONES

11.6.2.1 *Para el Tiro a Larga Distancia, la FITA reconoce las siguientes Divisiones:*

- *Arco Recurvo de Diana*
- *Arco Convencional de Larga Distancia*
- *Longbow Americano*
- *Longbow Inglés*
- *Arco Compuesto de Tiro a Larga Distancia*
- *Arco Compuesto de Tiro sobre Diana*
- *Arco de Pies*

### 11.6.3 TIRO A LARGA DISTANCIA

11.6.3.1 *El tiro a larga distancia consiste en tandas de seis flechas tiradas para alcanzar la mayor distancia posible. El tiro será en una dirección solamente.*

### 11.6.4 PRUEBAS FITA

11.6.4.1 *En la disciplina de Tiro con Arco a Larga Distancia, el tiro con:*

- **Arco Recurvo de Diana**, todas las clases, con potencias de:
  - 35 libras (15,88 Kg)
  - 50 libras (22,7 Kg)
- **Arco convencional de Larga Distancia**, con potencias de:
  - 39,7 libras (18 Kg), ilimitado para Damas, Júnior y Caballeros.
  - 55,1 libras (25 Kg), ilimitado para Damas, Júnior y Caballeros
  - 72,8 libras (33 Kg) Ilimitado para Caballeros



## LIBRO 5: SERIES VARIAS TIRO CON ARCO CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS FITA

- **Arco Longbow Americano**, todas las clases, con potencias de:
  - 35 libras (15,88 Kg)
  - 50 libras (22,7 Kg)
  - Ilimitado
- **Arco Longbow Inglés**, todas las clases con potencias de:
  - 35 libras (15,88 Kg)
  - 50 libras (22,7 Kg)
  - Ilimitado
- **Arco Compuesto de Tiro a Larga Distancia**, con potencias de:
  - 39 libras (18 Kg) para Damas y Júnior
  - 55,1 libras (25 Kg) para todas las clases
  - 72,8 libras (33 Kg) para Caballeros
- **Arco Compuesto de Tiro sobre Diana**, con potencias de:
  - 45 libras (20,4 Kg) para todas las clases
  - 60 libras (27,2 Kg) para todas las clases
- **Arco de Pies**, todas las clases, con potencias de:
  - Ilimitado

11.6.4.2 No se permite la competición directa de una División contra otra.

11.6.4.3 Las Divisiones a tirar en un torneo serán a la discreción de los Organizadores y deben estar indicadas en la convocatoria del torneo.

### 11.6.5 DISPOSICION DEL CAMPO DE TIRO

11.6.5.1 La línea base o línea de tiro, desde donde se disparan las flechas, y desde donde se efectúan las medidas, será al menos de 20 metros de longitud.

11.6.5.2 El espacio de Competición es el área tras la línea base y será acordonado a una distancia mínima de 10 metros de ancho, para proporcionar protección a los atletas y a su equipo mientras están tirando. Solo se permitirá estar en este espacio a los atletas, sus asistentes (uno por cada tirador) y a los oficiales.

11.6.5.3 La línea de campo, que es una línea en ángulo recto con la línea de tiro, debe ser claramente marcada.

11.6.5.4 Las marcas deben estar situadas a partir de 150 metros, con intervalos de 50 metros hasta al menos 50 metros más allá del récord FITA existente en la Clase y División que más lejos llegue en ese Torneo.

11.6.5.5 Se colocarán banderas rojas situadas a cada costado del campo de tiro, a 75 metros de la línea central de campo, hasta una distancia de 150 metros de la línea de tiro.



## LIBRO 5: SERIES VARIAS TIRO CON ARCO CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS FITA

11.6.5.6.1 *El área de recepción, definida como el terreno en el cual se espera que caigan las flechas, será de 150 metros de ancho al menos. Esta área debe estar libre de cualquier obstrucción.*

### 11.6.6

### PROCEDIMIENTOS EN EL CAMPO Y MEDICIONES

#### 11.6.6.1 *Inspección de la zona de recepción.*

*Antes de abrir el Torneo, al menos tres (3) miembros del Comité de Competición y/o sus Asistentes examinarán el área de recepción para determinar que no hay flechas en la misma.*

#### 11.6.6.2 **Medición del campo.**

- 1.- *El Comité Organizador habrá medido la línea central de campo con una cinta metálica estándar de precisión certificada. Si se ha utilizado un dispositivo de medición topográfica, tal como teodolito, o una estación completa de medición, este requerimiento no es necesario.*
- 2.- *Todas las mediciones de flechas en el campo estarán determinadas por la intersección en ángulo recto con la línea central de campo. No habrá incremento de distancia por desviación de la línea central de campo.*
- 3.- *Al final del Torneo, el Comité de Competición volverá a medir la línea central de campo para atestiguar y certificar su precisión. Si se ha utilizado un dispositivo de medición topográfica, tal como teodolito, o una estación completa de medición, este requerimiento no es necesario.*

#### 11.6.6.3 **Comprobación de la potencia de los arcos.**

- 1.- *Los arcos serán comprobados justo antes de que comience el tiro. La potencia del arco, la longitud de la flecha y la clase para la que es aceptada esta combinación, serán anotadas en una etiqueta que se fijará en la cara del arco.*
- 2.- *La potencia del arco será tomada a dos pulgadas menos que la longitud de la flecha más larga, y otra vez a una pulgada menos que la longitud de esa flecha. La diferencia entre esas dos potencias será añadida a la última potencia para determinar la potencia del arco a apertura total.*
- 3.- *Cuando se utilice un dispositivo de sobre-extensión ("overdraw") que permita una extensión de más de una pulgada por detrás del dorso del arco, este exceso se considerará como parte de la longitud de la flecha para determinar la potencia.*
- 4.- *Los mecanismos de ajuste variable de la potencia serán sellados por los oficiales en el momento de la medición. La rotura de estos precintos sin notificación a los oficiales será motivo de descalificación. Los arcos serán vueltos a medir antes de tirar, si estos precintos se rompen accidentalmente.*
- 5.- *Determinar la potencia del arco a apertura total será opcional por parte del atleta o del organizador del torneo.*



## LIBRO 5: SERIES VARIAS TIRO CON ARCO CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS FITA

- 6.- Los dinamómetros para determinar la potencia de los arcos o cualquier otro equipo de medición de la potencia del arco serán comprobados dentro de los treinta días anteriores a la competición por una agencia cualificada y llevarán el sello de certificación de precisión.
- 7.- Cuando se utilice un dispositivo de peso por gravedad, los pesos serán contruidos de un metal adecuado como latón o acero (no plomo), y serán marcados claramente con su peso correspondiente. Los pesos deben ser comprobados por un Contrastador de Pesos o autoridad equivalente, y deben llevar su sello de certificación.

### 11.6.6.4 Marcado de las flechas.

- 1.- Debe marcarse sobre cada flecha el nombre o iniciales del atleta.
- 2.- Debe marcarse sobre cada flecha un número de serie no duplicado.
- 3.- Debe marcarse por los oficiales sobre cada flecha un sello o marca codificada indicando la clase inscrita.

## 11.6.7

### EQUIPO DE LOS ATLETAS

Este Artículo establece el tipo de equipo que los atletas tienen permitido para su uso cuando tiren para fines FITA.

Si es necesario para un atleta utilizar equipo que no ha sido inspeccionado por los Jueces, es la responsabilidad de dicho atleta el mostrar dicho equipo a los Jueces antes de utilizarlo.

Cualquier atleta que se encuentre utilizando equipo que contravenga las reglas FITA, puede tener sus puntuaciones descalificadas.

#### 11.6.7.1 División de Arco Recurvo de Diana.

- 1.- Puede utilizarse 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, y que esté conforme con el punto 10 abajo.
- 2.- Los arcos deben estar conformes a las Reglas FITA del artículo 7.3.1
- 3.- La longitud máxima del cuerpo central de un Arco Recurvo de Diana para Tiro a Larga Distancia no excederá de 26 pulgadas.
- 4.- Los mecanismos de ajuste variable del "tiller" serán sellados por el Comité de Competición en el momento de la medición. La rotura de estos precintos sin notificación al Comité de Competición será motivo de descalificación. Los arcos serán vueltos a medir antes de tirar, si estos precintos se rompen accidentalmente.
- 5.- Los arcos con ventana central no están permitidos.
- 6.- No están permitidas las empuñaduras adelantadas ni los dispositivos de sobreextensión ("over-draw").
- 7.- Los atletas deben utilizar sus propias flechas de longitud normal y los guantes o dactileras normales.



## LIBRO 5: SERIES VARIAS TIRO CON ARCO CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS FITA

- 8.- No se permiten puntas de flecha gruesas, afiladas, de punzón ni de otras dimensiones grandes.
- 9.- Las potencias para Damas, Caballeros y Júnior serán: 15,88 Kg. (35 libras) y 22,7 Kg. (50 libras).
- 10.- La longitud mínima de un arco de Diana utilizado en la clase de Arcos de Diana en Tiro a Larga Distancia, será de 64 pulgadas para Caballeros, y de 64 pulgadas para Damas y Júnior. El método de medición se muestra abajo. Los arcos de Tiro sobre Diana serán medidos por el dorso del arco sin poner la cuerda. Se utilizará una cinta de acero siguiendo las curvaturas del arco en los extremos, midiendo en recto entre las intersecciones de la línea imaginaria con las ranuras en el dorso. La cinta de acero no seguirá las curvas del cuerpo central. Se permite una tolerancia de 1 pulgada en la longitud del arco para arcos Recurvos de Diana.

### 11.6.7.2 División de Arco Convencional de Larga Distancia

- 1.- Están permitidos los arcos con ventana central.
- 2.- Están permitidas las empuñaduras adelantadas y los dispositivos de sobre-extensión ("overdraw").
- 3.- No están permitidas las ayudas mecánicas (de piezas que se muevan entre sí) de tensado y de suelte.
- 4.- Se puede utilizar el siguiente equipo tradicional de Tiro de Larga Distancia:
  - Anillo "six-gold" ("six-gold ring").
  - Correa simple o doble, o triple ("Flipper-strap").
  - Bloque o gancho ("block").
  - "Sipur" o reposaflechas aumentado.
- 5.- Se puede utilizar cualquier tipo de flecha. Ninguna flecha puede tener menos de 14 pulgadas de longitud, medida desde el fondo de la ranura del culatín hasta el vértice de la punta de la flecha,
- 6.- Las potencias para Caballeros serán: 18 Kg. (39,7 libras), 25 Kg. (55,1 libras), 33 Kg. (72,8 libras) e ilimitada.
- 7.- Las potencias para Damas y Júnior serán: 18 Kg. (39,7 libras), 25 Kg. (55,1 libras) e ilimitada.

### 11.6.7.3 División de Longbow Americano

- 1.- El arco tendrá una longitud mínima de 64 pulgadas para Caballeros y de 62 pulgadas para Damas, medida entre las ranuras para las cuerdas, siguiendo la curvatura del dorso del arco. Se permitirá una tolerancia de 1/8 de pulgada.
- 2.- Las palas del arco en posición desmontado pueden mostrar un diseño "reflex-reflex". Una vez montada la cuerda, no debe tocar otra cosa sino el arco, en las ranuras de enganche.
- 3.- Se permite un máximo de 18 pulgadas en la longitud del cuerpo central del arco, incluidos los insertos de transición a las palas.



## LIBRO 5: SERIES VARIAS TIRO CON ARCO CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS FITA

- 4.- El máximo ancho del cuerpo central, medido en la plataforma de apoyaflechas o guía. Será de 2 ¾ pulgadas.
- 5.- La base de la ventana del arco, o plataforma para flecha, será el único apoyaflechas permitido. Puede ser cubierto de materiales naturales o paño. No están permitidos apoyaflechas elevados o desmontables. No están permitidos los dispositivos de sobre-extensión (“overdraw”). Un cuerpo central con un ancho superior a 2 ¾ pulgadas será considerado como sobre-extensión (“overdraw”).
- 6.- La posición desde el dorso del arco hasta el apoyaflechas será usada para determinar la potencia del arco cuando se utilice para la competición de Larga Distancia Convencional.
- 7.- La potencia máxima del arco será determinada abriendo el arco a su apertura total, siendo medida la longitud de la flecha más larga del atleta desde el fondo de la ranura del culatín hasta el vértice de la punta de la flecha. Se considerará una medición de apertura total cuando la punta pueda caer del apoyaflechas en el dorso del arco.
- 8.- La suelta será solo con los dedos. Se puede utilizar un guante o dactilera. Están prohibidas las ayudas de suelte de cualquier tipo.
- 9.- Solo están permitidas flechas de madera.
- 10.- El emplumado será de pluma natural solamente.
- 11.- Las potencias para Caballeros, Damas y Júnior serán: 15,88 Kg. (35 libras), 22,7 Kg. (50 libras) e ilimitada.

### 11.6.7.4 División Longbow Inglés.

- 1.- El arco será el Longbow tradicional fabricado con madera, con dorso apilado, y ranuras. Para las flechas de 24 a 26 pulgadas, las longitudes del arco será no menor de 60 pulgadas, y para flechas de 27 pulgadas o más largas, la longitud del arco será no menor de 66 pulgadas. La longitud del arco se medirá entre las ranuras para la cuerda.
- 2.- En ningún punto, el grueso del arco – medido entre el dorso y el fondo – será menor que cinco octavos del ancho del arco en la misma sección.
- 3.- Se permitirán arcos de bambú, contruidos de conformidad con lo anterior.
- 4.- Las cuerdas pueden ser contruidas de cualquier material natural o artificial, y pueden, si se desea, llevar una referencia para labios o nariz en cualquier punto que se requiera, para facilitar una posición de tensado constante. El uso de dactileras con plataforma para este propósito, no está permitido.
- 5.- Se permiten marcas sobre las palas, o bandas de goma de no más de un octavo de pulgada (3,17 mm.) en altura y espesor. No están permitidos los visores.
- 6.- El arco no llevará soporte alguno para la flecha.
- 7.- Solo están permitidas flechas de madera.
- 8.- El emplumado será de pluma natural solamente.
- 9.- Las potencias para caballeros, Damas y Júnior serán: 15,88 Kg. (35 libras), 22,7 Kg. (50 libras) e ilimitada.

### 11.6.7.5 División de Arco Compuesto de Tiro a Larga Distancia.





## LIBRO 5: SERIES VARIAS TIRO CON ARCO CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS FITA

- 1.- Los arcos son *construidos de forma que se consigue una ventaja mecánica por medio del uso de palas adicionales, levas, poleas, excéntricas o dispositivos similares. Están permitidas las modificaciones de fábrica.*
- 2.- *Están permitidas las empuñaduras adelantadas.*
- 3.- *Están permitidos los arcos de tipo ventana central.*
- 4.- *Los dispositivos de sobre-extensión ("overdraw") están permitidos para las pruebas de arco Compuesto. No será permitido ningún dispositivo que permita a la flecha ser tensada más allá de la altura del arco estando montado. La potencia de los arcos compuestos será determinada por su punto de potencia máxima (pico), o posición de tensado normal del arco en la cual el arco alcanza su máxima potencia.*
- 5.- *Las ayudas de tensado mecánico son ilegales. Las ayudas de suelte de Larga Distancia deben llevarse en la mano. No se permiten sujeciones o anclajes por encima de la muñeca. Las ayudas de suelte mecánicas están permitidas.*
- 6.- *Las potencias para Damas y Júnior serán: 18 Kg (39,7 libras), 25 Kg. (55,1 libras) e ilimitada.*
- 7.- *Las potencias para Caballeros serán: 25 Kg. (55,1 libras), 33 Kg, (72,8 libras) e ilimitada.*

### 11.6.7.6 División de Arco Compuesto de Tiro sobre Diana

- 1.- *El arco Compuesto debe ser conforme a la regla FITA. Libro 2, art. 7.3.3.*
- 2.- *Los dispositivos de sobre-extensión ("overdraw") no están permitidos con la excepción de los 6 cm. (2 3/8") permitidos para el punto de presión en el art. 7.3.3.3.1.*
- 3.- *Solamente están permitidas las flechas estándar de Tiro sobre diana sin restricción en la selección de las plumas.*
- 4.- *Las empuñaduras adelantadas no están permitidas.*
- 5.- *Están permitidos los arcos de tipo ventana central.*
- 6.- *Las ayudas de tensado mecánico son ilegales. Las ayudas de suelte de Larga Distancia deben llevarse en la mano. No se permiten sujeciones o anclajes por encima de la muñeca. Las ayudas de suelte mecánicas están permitidas.*
- 7.- *Las potencias para Damas, Caballeros y Júnior serán: 45 libras (20,4 Kg) y 60 libras (27,2 Kg.).*

### 11.6.7.7 División de Arco de Pies.

- 1.- *No están permitidos dispositivos o ayudas mecánicas para tensar y soltar.*
- 2.- *Las ayudas de tensado mecánico son ilegales. Las ayudas de suelte de Larga Distancia deben llevarse en la mano. No se permiten sujeciones o anclajes por encima de la muñeca.*
- 3.- *El arco será disparado con ambos pies situados sobre el arco, o en los estribos del arco. El arco será tensado con ambas manos.*
- 4.- *No están permitidas las guías de flecha de tipo ballesta.*



## LIBRO 5: SERIES VARIAS TIRO CON ARCO CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS FITA

- 5.- La longitud de las flechas será determinada midiendo desde el fondo de la ranura del culatín hasta el vértice de la punta de las flechas. La longitud mínima de las flechas tiradas con Arcos de Larga Distancia será no menor de catorce (14) pulgadas.

### 11.6.7.8 Ayudas para tensar y soltar en Larga Distancia.

- 1.- Las ayudas mecánicas para tensar están prohibidas en todas las pruebas.
- 2.- Las ayudas de suelte mecánicas están permitidas solo para las pruebas de arco compuesto.
- 3.- El término "mecánico" se entiende como cualquier método que engloba una pluralidad de piezas interactivas, tales como piezas individuales o piezas conectadas con muelles, capaces de accionar cooperativamente para influir en una suelta de la cuerda del arco por medio de un movimiento de separación de al menos una pieza relativa a otra.
- 4.- Para ser legal, una ayuda de suelte de Larga Distancia debe ser llevada en la mano. No se permite ninguna sujeción o anclaje por encima de la muñeca. Esto se aplica a todas las Divisiones.

## 11.6.8 TIRO

- 11.6.8.1 Los atletas deberán estar separados al menos dos (2) metros cuando estén tirando en la línea de tiro.
- 11.6.8.2 Los atletas no pueden tener su pie más adelantado por encima o delante de la línea de tiro.
- 11.6.8.3 Cada atleta podrá tener un auxiliar o consejero, que debe mantenerse al menos un metro por detrás de la línea de tiro.
- 11.6.8.4 En cualquier día o torneo, se pueden tirar cuatro tandas de un máximo de seis flechas por tanda.
- 11.6.8.5 Los torneos pueden ser organizados para uno o más días. Donde el campo lo permita, el tiro puede tener lugar en la dirección óptima.
- 11.6.8.6 Excepto para el Arco de Pies, todos los arcos deben ser sostenidos a mano sin otro soporte, y en posición de pié.
- 11.6.8.7 Una flecha se entenderá que no ha sido tirada si el arquero puede tocarla con su arco sin mover la posición de sus pies.
- 11.6.8.8 Ningún atleta tendrá más de seis flechas con él en su posición en la Línea de Tiro.



## LIBRO 5: SERIES VARIAS TIRO CON ARCO CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS FITA

### 11.6.9 PUNTUACION

- 11.6.9.1 *Después de que todas las clases hayan terminado de tirar su primera tanda, los atletas y oficiales se adelantarán a la señal del Capitán de Campo.*
- 11.6.9.2 *No se permite a los atletas llevar ninguna flecha consigo cuando avanzan más allá de la línea de Tiro.*
- 11.6.9.3 *Cuando una flecha por si misma no puede ser utilizada como marca, será marcada la posición de la flecha en el terreno por medios adecuados, y se determinará la distancia antes de que se tire la siguiente tanda.*
- 11.6.9.4 *Una flecha que quede en otra posición que la normal, será medida desde la punta de la flecha, si está visible, o desde el punto en el cual se ha introducido en cualquier objeto que no sea el suelo.*
- 11.6.9.5 *Si las distancias se miden solo tras la finalización de las pruebas del día, deben ser colocados marcadores apropiados, claramente visibles, en las posiciones de las flechas con todos los datos correspondientes indicados en los mismos. Solamente la flecha más alejada de cada atleta en cada clase será medida o marcada.*
- 11.6.9.6 *Las flechas perdidas serán comunicadas al Capitán de Larga Distancia con una descripción completa de las mismas para identificarlas, antes de que se tire la próxima tanda. Si se encuentra durante una tanda siguiente, y no muestra evidencias de haber sido movida o modificada, la flecha puede ser aceptada por el Juez para la clase en que fue registrada. No serán aceptadas tales flechas una vez que el Capitán de Larga Distancia haya declarado terminado el tiro para todas las clases.*
- 11.6.9.7 *Si un atleta tira más de seis flechas, el tiro más lejano, o los más lejanos, en exceso de las seis flechas, será(n) descalificado(s).*
- 11.6.9.8 *No se permite la competición directa de una División contra otra División.*
- 11.6.9.9 *Las Divisiones a tirar en un torneo serán a la discreción de los Organizadores y deben estar indicadas en la convocatoria del torneo.*

### 11.6.10 OFICIALES DE TIRO A LARGA DISTANCIA

- 11.6.10.1 *Los Oficiales de un Torneo de Larga Distancia serán como mínimo tres (3).*



## LIBRO 5: SERIES VARIAS TIRO CON ARCO CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS FITA

11.6.10.2 *Los Oficiales serán el Capitán de Larga Distancia y sus asistentes.*

11.6.10.3 *El Capitán de Larga Distancia actuará como el árbitro final de todas las materias concernientes a la competición.*

11.6.10.4 *El asistente del Capitán de Larga Distancia ayudará al Capitán de Larga Distancia y le sustituirá en la línea base o en el campo cuando sea requerido para ello. Los otros Oficiales actuarán según las directrices del Capitán de Larga Distancia.*

11.6.10.5 *El Vigilante del Equipo tendrá a su cargo y será responsable de todo el equipamiento utilizado en el torneo.*

11.6.10.6 *Los Oficiales serán designados por el país organizador. Siempre que sea posible, los Oficiales deberán haber tenido experiencia previa en pruebas de Tiro de Larga Distancia.*

### 11.7 LA SERIE ACADEMICA

Además de las reglas de tiro indicadas en los capítulos 4, 7 y 8, con la excepción de los artículos 7.2.1, 7.2.2, 7.6.5, 7.6.6, y 8.2.1, 8.2.2, 8.6.3 y 8.6.4, las reglas que siguen se aplican a la Serie Académica.

#### 11.7.1 LA SERIE

11.7.1.1 *La Serie está reservada a equipos de tres atletas.*

11.7.1.2 *La Serie consta de cuatro tandas de 6 flechas, donde cada miembro del equipo tira 2 flechas por tanda.*

11.7.1.3 *La Serie puede ser tirada al Aire Libre, a 70 metros, ó en Sala, a 18 metros.*

#### 11.7.2 CLASES

11.7.2.1 *Se reconocen las clases siguientes:*

- *Damas*
- *Caballeros*

#### 11.7.3 DIVISIONES

11.7.3.1 *Se reconocen las siguientes divisiones:*

- *Recurvo*
- *Compuesto*

#### 11.7.4 DIANAS



## LIBRO 5: SERIES VARIAS TIRO CON ARCO CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS FITA

---

11.7.4.1 *Las Dianas de la Serie Académica son dianas con dos zonas: una zona de impacto, y otra zona de fallo.*

11.7.4.2 *La zona de impacto (círculo central) de la diana para 70 metros tendrá un diámetro de 24,4 cm.*

11.7.4.3 *La zona de impacto (círculo central) de la diana para 18 metros tendrá un diámetro de 4 cm. para la División Recurvo, y 3 cm. para la División Compuesto.*

11.7.4.4 *El color de la zona de impacto (círculo central) será AMARILLO (Pantone 107U).*

11.7.4.5 *El color de la zona de fallo es ROJO( Pantone 032U).*

### 11.7.5 TANTEO

11.7.5.1 *Una flecha que toque la zona de impacto tendrá un punto.*

11.7.5.2 *El máximo tanteo para un equipo serán 24 puntos.*

11.7.5.3 *En caso de empate después de 24 flechas, cada miembro del equipo tirará una flecha hasta que el empate se rompa.*

### 11.7.6 CAMPEONATOS UNIVERSITARIOS FISU

11.7.6.1 *El programa de los Campeonatos Universitarios FISU y las Universiadas es para:*

- *Sala: Una Serie FITA de 18 metros, seguida de la serie de Encuentros en Sala para Individuales, y la Serie Académica para Equipos.*
- *Aire Libre: Una serie FITA de 70 metros seguida de la Serie Olímpica para Individuales, y una Serie Académica para Equipos.*

## 11.8 CARRERA – ARCO

*Las nuevas reglas serán publicadas tan pronto se terminen y sean aprobadas por el Consejo.*



### SERIE FITA DE TIRO DE CAMPO DE CLUB – SISTEMA “HANDICAP” ( COMPENSADO).

La Serie FITA de Tiro de campo Club, sistema “handicap”, es una serie normal de tiro de Campo como se describe en los artículos 4.5.3.1, 4.5.3.2 y 4.5.3.3, y se tira de acuerdo con las reglas establecidas en el capítulo 9.

En lugar del sistema normal de tanteos, o en adición a este sistema, se utilizará un sistema de tanteos de acierto/fallo.

La serie está pensada para pruebas nacionales, de club o familiares como una competición donde se permite la práctica de diferentes divisiones o niveles de tiro para competir unos contra otros en términos de igualdad.

La idea de este sistema es introducir mas diversión y excitación en el tiro de Campo, pues el sistema permite a los arqueros noveles y medianos competir con arqueros expertos, en un nivel que permita que un novel pueda ganar a un arquero experto. Por otro lado, el sistema está dando a los arqueros expertos de las diferentes divisiones una práctica adicional en competición.

#### El sistema “handicap”(compensado)

Para conseguir que todos los atletas de todas las categorías puedan competir en el mismo nivel, se agruparán en las clases de “handicap” dependiendo de su promedio de tanteos en una Serie FITA de Campo. (ver la tabla de “handicap”).

*Ejemplo:*

*Si un arquero normalmente tantea sobre 300 puntos en un recorrido de Campo de 24 Dianas, se agruparía en la clase “handicap” 10, de acuerdo con la tabla correspondiente a la División. Un atleta de arco compuesto experto que tantea sobre 356 puntos pertenecería a la clase 0. Un arquero experto de arco desnudo con un promedio de tanteo de 310 puntos pertenecería a la clase 8; un novel con un tanteo de 170 puntos pertenecería a una clase “handicap” 31.*

#### El sistema de acierto/fallo:

Cada atleta tirará 3 flechas por diana.

Una flecha puede alcanzar o no la zona de acierto. Una flecha que impacte en la zona de acierto, tanteará 1 punto: las otras flechas serán ceros. Se pueden tantear hasta 3 puntos por diana.

#### La zona de acierto:

El tamaño de la zona de acierto dependerá de la clase de “handicap” del arquero, el tamaño de la diana y la distancia a la que se esté tirando (ver la tabla de “handicap”). Las distancias están agrupadas en tres categorías (corta, media y larga) para cada tamaño de diana, que se toma en cuenta la disposición normal de un recorrido de campo y las diferentes dificultades relativas a las distancias.

De esta forma los atletas pertenecientes a las diferentes categorías y atletas de diferente nivel de tiro tendrán diferentes zonas de acierto mientras tiran a la misma diana y así tienen una opción comparable de tantear 1 punto.

*Ejemplos:*

*Si se está tirando a la diana de 80 cm. en distancias conocidas a 50 metros:*

*Para arco desnudo esta podría ser una distancia larga, para recurvo y compuesto, una distancia corta (Art. 4.5.3.8)*

*Aplicando el “handicap” de clase 10, esto significaría una zona de acierto correspondiente al 4;*



## LIBRO 5: SERIES VARIAS TIRO CON ARCO CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS FITA

*Para el atleta de arco compuesto de clase 0 la zona de acierto sería el 5;  
Para el atleta de arco desnudo, de clase 8, la zona de acierto sería el 4;  
Para un novel clase 31, si tirara con recurvo o compuesto la zona de acierto sería el 3, y si tirara con arco desnudo la zona de acierto sería el 2, en orden a acertar en la zona de acierto y tantear 1 punto.*

### Recomendaciones:

Este sistema permite tantear normalmente en la hoja de puntuaciones en una competición, y al mismo tiempo utilizar una columna extra en la hoja de puntuaciones, o una hoja adicional para el tanteo de "handicap". Esto permite familiarizarse con el nuevo sistema, y puede ayudar si se ha elegido bien la clase de "handicap" adecuada.

En recorridos de distancias desconocidas se puede aplicar el tanteo de "handicap" después de la competición, cuando se conozca las que han sido distancias largas, cortas y medias. Puesto que se ha realizado un tanteo normal, se puede deducir después si se ha hecho un acierto o un fallo.

Este sistema se puede utilizar para las series de campo con cualquier número de dianas

**Serie FITA de Tiro de Campo Club – "Handicap", tabla 1**

Distancias			corta	media	larga	corta	media	larga	corta	media	larga	corta	media	larga
Ø de las dianas			20 cm.			40 cm.			60 cm.			80 cm.		
Clase Handicap	Tanteo 12 dianas	Tanteo 24 dianas	ZONA DE ACIERTO											
0	180	360	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
	179	358												
	178	356												
1	177	354	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5
	176	352												
	175	350												
2	174	348	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	4
	173	346												
	172	344												
3	171	342	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4
	170	340												
	169	338												
4	168	336	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	5	4
	167	334												
	166	332												
5	165	330	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	5	4
	164	328												
	163	326												
6	162	324	5	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4
	161	322												
	160	320												
7	159	318	4	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	4
	158	316												
	157	314												
8	156	312	4	4	4	5	4	4	5	5	4	5	4	4
	155	310												
	154	308												
9	153	306	4	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4
	152	304												
	151	302												
10	150	300	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	4	4
	149	298												
	148	296												
11	147	294	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	4
	146	292												
	145	290												
12	144	288	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	143	286												
	142	284												
13	141	282	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
	140	280												
	139	278												
14	138	276	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3
	137	274												
	136	272												
15	135	270	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3
	134	268												
	133	266												
Ø de las dianas			20 cm.			40 cm.			60 cm.			80 cm.		
Distancias			corta	media	larga	corta	media	larga	corta	media	larga	corta	media	larga



## LIBRO 5: SERIES VARIAS TIRO CON ARCO CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS FITA

### Serie FITA de Tiro de Campo Club – “Handicap”, tabla 2

Distancias			corta	media	larga	corta	media	larga	corta	media	larga	corta	media	larga
Ø de las dianas			20 cm.			40 cm.			60 cm.			80 cm.		
Clase Handicap	Tanteo 12 dianas	Tanteo 24 dianas	ZONA DE ACIERTO											
16	132	264	4	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	3
	131	262												
	130	260												
17	129	258	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3
	128	256												
	127	254												
18	126	252	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3
	125	250												
	124	248												
19	123	246	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3
	122	244												
	121	242												
20	120	240	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3
	119	238												
	118	236												
21	117	234	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3
	116	232												
	115	230												
22	114	228	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3
	113	226												
	112	224												
23	111	222	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3
	110	220												
	109	218												
24	108	216	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
	107	214												
	106	212												
25	105	210	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3
	104	208												
	103	206												
26	102	204	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2
	101	202												
	100	200												
27	99	198	3	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2
	98	196												
	97	194												
28	96	192	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2
	95	190												
	94	188												
29	93	186	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	3	2
	92	184												
	91	182												
30	90	180	3	2	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2
	89	178												
	88	176												
31	87	174	2	2	2	3	3	2	3	3	2	3	2	2
	86	172												
	85	170												
Ø de las dianas			20 cm.			40 cm.			60 cm.			80 cm.		
Distancias			corta	media	larga	corta	media	larga	corta	media	larga	corta	media	larga





## 11.10 REGLAS 3 - D

### 11.10.1 DISPOSICION DEL CAMPO DE TIRO

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

- 11.10.1.1 La distancia a caminar desde la zona central (de reunión) hasta la diana más lejana, no debería ser mayor de 1 Km, o 15 minutos de camino a paso normal (cuando salen las patrullas, o llevar equipo de repuesto).
- 11.10.1.2 Los diseñadores del recorrido deberán preparar caminos seguros para Jueces, personal médico, y para permitir el transporte de equipo a lo largo de los recorridos cuando se está tirando.
- 11.10.1.3 Los recorridos deberían estar situados a una altitud que no supere los 1800 metros de altitud sobre el nivel del mar, y la máxima diferencia de altura entre el punto más alto y el más bajo del recorrido debería ser menor de 100 metros.
- 11.10.1.4 Las dianas, como se describen en los Art. 11.10.14.1.1/3/3, 11.10.12.14.1.2 serán dispuestas en tal orden que permitan el máximo de variedad y el mejor uso del terreno, con un justo equilibrio entre distancias y dimensiones del blanco.
- 11.10.1.5 Los competidores deberán tirar en rotación, como se describe en el artículo 11.10.5.13. Los arqueros/as tirarán de uno en uno en todas las dianas
- 11.10.1.6 Las piquetas de tiro tendrán diferentes colores, correspondientes a cada División, como sigue:
- Azul, para la División de Arco Desnudo, Longbow y Arco Instintivo con una máxima distancia de 30 metros (33 yardas) ( artículo 10.12.1.1).
  - Rojo, para la División de Arco Compuesto con una máxima distancia de 45 metros (50 yardas) ( artículo 11.1.4.1).
- 11.10.1.7 Todas las dianas serán numeradas en orden sucesivo. Los números deben ser no menores de 20 cm de altura y de color negro sobre fondo amarillo, o amarillo sobre negro, serán situados entre 5 y 10 metros antes de llegar a las piquetas de tiro de esa diana.
- 11.10.1.8 Los números de diana servirán también como señal de zona de espera para aquellos competidores de la patrulla(s) que están esperando el turno para tirar. Desde la zona de espera debería ser posible ver si hay alguien en la piqueta de tiro.
- 11.10.1.9 Deben de colocarse signos de dirección claramente visibles, indicando la ruta entre dianas, a intervalos adecuados para garantizar la seguridad y el fácil desplazamiento a lo largo del recorrido.
- 11.10.1.10 Deben de situarse barreras adecuadas alrededor del recorrido donde sea necesario, para mantener los espectadores a una distancia segura, aún procurando darles la mejor vista de la competición. Solamente a las personas que tengan la acreditación adecuada se les permitirá permanecer en el recorrido, dentro de las barreras.( No se permiten capitanes de equipo ni responsables de los mismos)



## LIBRO 5: SERIES VARIAS TIRO CON ARCO CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS FITA

- 11.10.1.11 La zona de reunión tendrá:
- Un sistema de comunicación que permita el contacto entre el Presidente de la Comisión de Jueces y la base de operaciones de los Organizadores.
  - Resguardos adecuados para los Oficiales de Equipo.
  - Resguardos separados para el Jurado de Apelación y el Presidente de la Comisión de Jueces.
  - Resguardo vigilado para el equipo de repuesto y las herramientas de los competidores.
  - En los días de competición, algunas dianas para calentamiento deben situarse cerca del punto de reunión de los competidores.
  - Disponibilidades de refrescos.
  - Servicios higiénicos.
- 11.10.1.12 El(los) Recorrido(s) Oficial(es) de 3D debe(n) estar completo(s) y listo(s) para inspección no más tarde de dieciséis horas antes de que comience el tiro. En Campeonatos FITA deben estar listos no más tarde de la mañana de dos días antes de que el tiro comience, excepto para modificación de recorridos.

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

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

11.10.1.2.2 No se permite, fumar ni en el recorrido, ni en el área de prácticas, ni en la zona de calentamiento.

### 11.10.1.3 **Desarrollo del recorrido**

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

### 11.10.1.4 **Discusiones sobre las distancias.**

11.10.1.4.1 *No habrá discusión (comentarios) sobre las distancias hasta que la diana haya sido tanteada. La discusión se debe limitar a los arqueros que ya hayan tirado en dicha diana.(artículo 11.10.4.5.)*  
*La discusión sobre las distancias con arqueros que no hayan tirado en esa diana esta considerada como conducta antideportiva. (ver artículo 11.10.1.6).*



## LIBRO 5: SERIES VARIAS TIRO CON ARCO CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS FITA

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

### 11.10.1.5 **Protestas**

11.10.1.5.1

FITA o el Delegado Técnico junto con el Comité Organizador, nombrarán un Comité de Apelación de tres (3) miembros, antes de que comience el torneo.

No son elegibles para el Comité reapelación, los miembros del Comité Organizador ni las personas que participan en la competición.

Ver también el Libro 1, Capítulo 3, artículo 3.13

Apéndice 13: Formulario FITA de Protesta.

### 11.10.1.6 **Conducta antideportiva**

11.10.1.6.1

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

Ver también el Libro 1, Apéndice 2, FITA Código ético de conducta y dignidad

## 11.10.2 **CAMPEONATOS DEL MUNDO – PROGRAMA – INSCRIPCIONES - TÍTULOS**

### 11.10.2.1 **Programa de los Campeonatos Mundiales:**

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

2º día 2 tiradas de clasificación

3º día Eliminatorias individuales y por equipos

4º día Tiradas de semifinales y finales individuales y por equipos, entrega de medallas, ceremonia de clausura y cena/banquete.

( ver artículo 11.10.7 sobre las reglas de competición de los Campeonatos Mundiales).

### 11.10.2.2 **Invitaciones**

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

### 11.10.2.3 **Inscripción de los Equipos**

11.10.2.3.1

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

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

11.10.2.3.2

Número de participantes por Federación Miembro

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



## LIBRO 5: SERIES VARIAS TIRO CON ARCO CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS FITA

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

### 11.10.2.3.3 Competición por Equipos

#### 11.10.2.3.3.1 Número de equipos

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

#### 11.10.2.3.3.2 Formación del Equipo Nacional

El Equipo nacional estará formado por un arquero/a de División Compuesto, un arquero/a de División Longbow y un arquero/a de la División Arco Desnudo o Instintivo. Total 3 arqueros o arqueras.

Estos 3 atletas tirarán juntos como un equipo.

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

#### 11.10.2.3.3.3 Clasificación para la Competición por Equipos

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

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

### 11.10.2.4 Títulos obtenidos en Campeonato Mundial

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

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

### 11.10.3 EQUIPO DE LOS ATLETAS

Este Artículo establece el tipo de equipo que se permite a los arqueros/as para su uso en competiciones 3D. Es responsabilidad del arquero/a utilizar



## LIBRO 5: SERIES VARIAS TIRO CON ARCO CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS FITA

equipo que esté de acuerdo con las reglas. Si está en duda, el arquero/a debe enseñar su equipo a un Juez(ces) antes de utilizarlo en competición. Durante el Campeonato de Mundo, se realizará una inspección de material el día de los entrenamientos oficiales.

Los jueces pueden realizar revisiones puntuales de equipo durante la competición.

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

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

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

### 11.10.3.1

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

#### 11.10.3.1.1

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

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

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

#### 11.10.3.1.2

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

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



## LIBRO 5: SERIES VARIAS TIRO CON ARCO CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS FITA

*cualquier otro medio. No se permiten marcas de boca o nariz.*

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

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



## LIBRO 5: SERIES VARIAS TIRO CON ARCO CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS FITA

- 11.10.3.2** Para la **División de Arco Instintivo** se permite lo siguiente:
- 11.10.3.2.1 Un Arco de cualquier tipo, siempre que se ajuste al principio aceptado y al significado de la palabra "Arco", como se utiliza en Tiro con Arco sobre Diana, es decir, un instrumento consistente en una empuñadura, un cuerpo central (no se permiten los arcos de tiro a través de una ventana central en el cuerpo) y dos palas flexibles, cada una terminando en una hendidura con una localización para la cuerda. El arco se montará utilizando una cuerda simple fijada directamente entre las dos hendiduras de los extremos solamente, y para su uso se mantiene con una mano por la empuñadura, mientras los dedos de la otra mano sujetan, tiran hacia atrás y sueltan la cuerda.
- 11.10.3.2.1.1 *Están permitidos los cuerpos multicoloreados y las marcas de fabricante colocadas en la parte interior de la pala superior e inferior.*
- El arco como se describe arriba, debe estar desnudo, excepto el reposaflechas de tipo adhesivo, y libre de protuberancias, marcas de apuntar, marcas, defectos o partes laminadas (en la zona de la ventana del arco) que puedan ser utilizadas para apuntar. Se acepta un pequeño estabilizador de menos de 13 cms de longitud ( ver artículo 11.3.2.5). La máxima potencia del arco, tanto para damas como para caballeros, será de 60 libras
- 11.10.3.2.2 Una **cuerda** puede estar fabricada de cualquier número de hilos. Los hilos de la cuerda pueden ser de diferentes colores, y del material elegido para este propósito. La cuerda puede tener un entorchado central para acomodar los dedos que tiran, un punto de enfleche al que se le pueden añadir entorchados para encajar el culatín de la flecha si es necesario, y para localizar este único punto de enfleche del culatín se pueden utilizar uno o dos localizadores de culatín, (cuando se utilicen dos localizadores la distancia entre los mismos debe ser justo la necesaria para que quepa el culatín) y en cada uno de los extremos de la cuerda habrá una gaza para colocar la cuerda en las ranuras del arco cuando se monte.
- 11.10.3.2.2.1 *El entorchado de la cuerda no debe terminar dentro del campo de visión del arquero estando el arco en apertura total. La cuerda de arco no debe ofrecer en ninguna manera ayuda para apuntar a través de una mirilla, marca o cualquier otro medio. No se permiten marcas de boca o nariz.*
- 11.10.3.2.2.2 *Se puede no usar **reposaflechas** o utilizar uno simple adhesivo, sin botón de presión ni ampliación de plataforma de apoyo ("overdraw")..*
- 11.10.3.2.3 No se permite el uso de **indicadores de tensión o apertura** ("clicker").
- 11.10.3.2.4 No se permite el uso de **visor** ni marcas en el arco que puedan ayudar a apuntar  
Solo se permite un punto de anclaje.
- 11.10.3.2.5 Se permite solo un pequeño estabilizador de menos de 13 cms, sin acoples ni extensiones, montaje angular o amortiguadores.
- 11.10.3.2.6 Se permite cualquier tipo de flecha siempre que:  
Sea de tipo estándar de campo de punta roscada con un peso mínimo de
- 125 Grains USA para caballeros y
  - 100 Grains USA para damas.



## LIBRO 5: SERIES VARIAS TIRO CON ARCO CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS FITA

- 11.10.3.2.6.1 *Una flecha consiste en un astil con punta, culatín, emplumado y si se desea, decoración. El máximo diámetro del astil de las flechas no excederá de 9,3 mm. Las puntas (cabezas) de estas flechas pueden tener un máximo diámetro de 9,4 mm.. Las flechas de cada atleta serán marcadas en el astil con el nombre del atleta o sus iniciales.  
Todas las flechas utilizadas en una entrada llevarán la misma clase y color(es) de emplumado, culatín y decoración si la hubiera.  
Todas las flechas deben ser idénticas en longitud, peso y color excepto por cuestiones de uso.*
- 11.10.3.2.7 Se permite un **protector de dedos**, en forma de dactileras, dediles, guantes, cinta adhesiva (esparadrapo) para sujetar, tirar hacia atrás y soltar la cuerda.
- 11.10.3.2.7.1 *Se permite el siguiente equipo:*
- *En la mano de arco se puede utilizar un guante ordinario, mitón o similar, pero no puede ser fijado a la empuñadura. Aplican las siguientes restricciones.*
  - *El protector de dedos no puede incorporar un dispositivo para aguantar, tensar y soltar la cuerda.*
  - *No se permite una plataforma de anclaje o dispositivo similar sujeto a la protección de dedos con el propósito de anclar*
  - *Al tirar un dedo debe tocar el culatín de la flecha.*
- 11.10.3.3 A continuación se describe el equipo permitido en la **División de Arco Compuesto**. Se permite todo tipo de accesorios adicionales siempre y cuando no sean eléctricos o electrónicos.
- 11.10.3.3.1 Un Arco **Compuesto**, que puede ser del tipo de tiro a través de una ventana central en el cuerpo, cuya tensión se varía mecánicamente por un sistema de poleas y/o levas. El arco se monta para su uso mediante una(s) cuerda(s) directamente sujeta(s) entre las ranuras de las palas, las poleas excéntricas, o sujeta(s) a los cables del arco, según sea aplicable por el diseño particular.
- 11.10.3.3.1.1 *El esfuerzo máximo (pico) de tensión no excederá de 60 libras.*
- 11.10.3.3.1.2 *Una vez que un arquero comienza el recorrido, los tornillos de ajuste de las palas no serán modificados hasta después de que el equipo haya sido comprobado de nuevo por un Juez.*
- 11.10.3.3.1.3 *Las protecciones de cable están permitidas.*
- 11.10.3.3.1.4 *Se permite un separador de cables, siempre que no toquen continuamente la mano, muñeca y/o el brazo del arquero/a*
- 11.10.3.3.2 Una **cuerda** puede estar fabricada de cualquier número de hilos.
- 11.10.3.3.1.1 *Los hilos de la cuerda pueden ser de diferentes colores, y del material elegido para este propósito. La cuerda puede tener un entorchado central para acomodar los dedos o un dispositivo de ayuda en la suelta, un punto de enfleche al que se le pueden añadir entorchados para encajar el culatín de la flecha si es necesario, y para localizar este punto de enfleche se pueden utilizar uno o dos localizadores de culatín. Se permiten en la cuerda dispositivos que sirvan como referencia para la nariz, para los labios, una mirilla,*





## LIBRO 5: SERIES VARIAS TIRO CON ARCO CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS FITA

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

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

- 11.10.3.3.3 Un **reposaflechas** que puede ser ajustable
- 11.10.3.3.3.1 *Se podrán utilizar en el arco un Botón de Presión móvil, Punto de Presión o placa, siempre que no sean electrónicos o eléctricos.*  
*El punto de presión no puede estar situado más atrás de 6 cm ( interior) de la garganta de la empuñadura ("pivotpoint")*
- 11.10.3.3.4 Puede utilizarse un **indicador de tensión** audible y/o visual, siempre que no sea un mecanismo eléctrico o electrónico.
- 11.10.3.3.5 Un **visor** adosado al arco
- 11.10.3.3.5.1 *El cual puede llevar un ajuste de deriva y de elevación, y que podrá también incorporar un dispositivo de nivel y/o lentes de aumento y/o prismas., El punto de mira puede ser del tipo de fibra óptica. No están permitidos equipos eléctricos ni electrónicos.*
- 11.10.3.3.5.2 *Se permite una extensión del visor. El punto de mira puede ser del tipo fibra óptica y/o barritas químicas de luz. Las barritas químicas deben estar revestidas para que no estorben a los otros atletas y para que proporcionen solo un punto de mira.*
- 11.10.3.3.5.3 *No están permitidos los visores de índices múltiples.*
- 11.10.3.3.6 Están permitidos en el arco **estabilizadores** y torques compensadores de vuelo.
- 11.10.3.3.6.1 *Siempre que los mismos no:*
- *Sirvan como guía de la cuerda.*
  - *Toquen otra cosa sino el arco.*
  - *Representen cualquier peligro u obstrucción a otros atletas en la línea de tiro.*
- 11.10.3.3.7 Se utilizarán **flechas** de cualquier tipo, siempre que ellas correspondan al significado y principio aceptados de la palabra "Flecha" tal como se usa en Tiro con Arco sobre Diana, y que dichas flechas no causen daño indebido a las dianas 3D.
- 11.10.3.3.7.1 *Una flecha consiste en un astil con punta, culatín, emplumado y si se desea, decoración. El máximo diámetro del astil de las flechas no excederá de 9,3 mm. Las puntas (cabezas) de estas flechas pueden tener un máximo diámetro de 9,4 mm. Las flechas de cada atleta serán marcadas en el astil con el nombre del atleta o sus iniciales. Todas las flechas utilizadas en una entrada llevarán la misma clase y color(es) de emplumado, culatín y decoración si la hubiera.*  
*Todas las flechas deben ser idénticas en longitud, peso y color excepto por cuestiones de uso.*
- 11.10.3.3.8 Están permitidas las protecciones de dedos, en forma de dactileras, dediles, guantes, cinta adhesiva (esparadrapo) para sujetar, tirar hacia atrás y soltar la cuerda.
- 11.10.3.3.8.1 *Se puede usar el siguiente equipo:*
- *Una ayuda para soltar la cuerda, siempre que no esté fija al arco de ninguna manera, ni incorpore dispositivos eléctricos o electrónicos.*



## LIBRO 5: SERIES VARIAS TIRO CON ARCO CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS FITA

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

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

**11.10.3.4.1** El arco corresponderá a la forma tradicional del longbow, sin ninguna recurva, lo que también 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. La forma de la empuñadura no está restringida.

Se permite tiro central (ventana).

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

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

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

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

No están permitidos otros tipos de apoyaflechas

**11.10.3.4.4** No se permiten **indicadores de tensión o de apertura** ("clicker").

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

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

Los carcajs no pueden estar adosados al arco

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

Las puntas serán de tipo tiro de campo para flechas de madera,

Solo se pueden utilizar plumas naturales

**11.10.3.4.7.1** *Una flecha consiste en un astil con punta, culatín, emplumado y si se desea, decoración El máximo diámetro del astil de las flechas no excederá de 9,3 mm. Las puntas (cabezas) de estas flechas pueden tener un máximo*



## LIBRO 5: SERIES VARIAS TIRO CON ARCO CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS FITA

*diámetro de 9,4 mm.. Las flechas de cada atleta serán marcadas en el astil con el nombre del atleta o sus iniciales. Todas las flechas utilizadas en una entrada llevarán la misma clase y color(es) de emplumado, culatín y decoración si la hubiera.*

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

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

11.10.3.4.8.1 *Se permite el siguiente equipo:*

- *En la mano de arco se puede utilizar un guante ordinario, mitón o similar, pero no puede ser 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 con el propósito de anclar*
- *Al tirar un dedo debe tocar el culatín de la flecha.*

**11.10.3.5 Telescopios, gafas, binoculares**

**11.10.3.5.1 Para todas las divisiones**

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

Pueden usarse gafas de prescripción facultativa, gafas de tiro, y gafas de sol. No pueden llevar lentes con microagujeros o dispositivos similares, ni estarán marcadas de forma que puedan ayudar en apuntar.

El cristal de gafas del ojo que no apunta puede estar totalmente cubierto, o se puede utilizar un parche.

En los recorridos de 3D, no se permite que ningún elemento de los anteriores lleve incorporado ningún tipo de medidor de distancias.

**11.10.3.6 Accesorios**

11.10.3.6.1 Se permiten los siguientes accesorios a todas las divisiones:

Protectores de brazo, petos, dragonas, carcaj de cintura o de suelo, y borlas. También se permiten salva-palas.

11.10.3.6.2 Para la división de arco compuesto

Están permitidos todo tipo de dispositivos adicionales, a menos que sean eléctricos o electrónicos, o que estén prohibidos en el artículo 11.10.3.3 Equipo de los Arqueros/as.

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

11.10.3.7.1 Cualquier dispositivo de comunicación, ó auriculares (incluidos los teléfonos móviles), frente a la línea de espera en el campo de entrenamiento, y en cualquier momento dentro de los recorridos.

11.10.3.7.2 Ningún tipo de medidor de distancia u otro medio de estimar distancias o ángulos, que no estén cubiertos por las reglas actuales referentes al equipo de competidores

11.10.3.7.3 Cualquier parte del equipo de un competidor que haya sido añadida o modificada para que sirva para estimar distancias o ángulos, ni cualquier



## LIBRO 5: SERIES VARIAS TIRO CON ARCO CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS FITA

pieza normal del equipo puede ser utilizada explícitamente para este propósito.

- 11.10.3.7.4 Ningún apunte escrito ó medio electrónico de almacenar datos que pueda ser utilizado para calcular distancias y ángulos, aparte de las notas concernientes a las marcas normales de visor del competidor o de las anotaciones de los tanteos actuales personales, o cualquier parte del reglamento FITA.

### 11.10.4 TIRO

- 11.10.4.1 Cada competidor estará de pie o arrodillado en el puesto de tiro, sin comprometer la seguridad.

Cuando tira, el arquero/a deberá tocar la piqueta con una parte cualquiera de su cuerpo (se puede tocar desde atrás, de enfrente, o por los lados de la piqueta).

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

- 11.10.4.2 Los competidores de una patrulla que esperarán su turno para esperarán suficientemente retrasados detrás de los que se encuentran en la posición de tiro.

- 11.10.4.3 Ningún competidor se aproximará a la diana hasta que todos los competidores de la patrulla hayan terminado de tirar, a menos que tenga permiso de un Juez.

- 11.10.4.4 Bajo ninguna circunstancia se podrá volver a tirar una flecha.

*Una flecha se podrá considerar como no tirada si :*

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

*11.10.4.4.1.2 La diana o el parapeto se caen encima (a pesar de haber sido fijada y sujeta a satisfacción de los Jueces). Los Jueces tomarán las medidas que consideren necesarias y compensarán el tiempo adecuado para tirar el número de flechas correspondientes. Si el parapeto solo se desliza hacia abajo, se deja a los Jueces decidir la acción a tomar, si procede*

- 11.10.4.5 Ningún competidor puede indicar a nadie las distancias de las dianas en el recorrido, excepto lo indicado en el punto 11.10.1.4

### 11.10.5 ORDEN DE TIRO Y CONTROL DE TIEMPO

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

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

*11.10.5.1.2 Los competidores llevarán dorsales en la espalda completamente visibles, y les serán asignadas dianas y*



## LIBRO 5: SERIES VARIAS TIRO CON ARCO CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS FITA

posiciones de tiro de acuerdo con su orden de sorteo y posterior emplazamiento de arriba abajo en la lista de salida.

- 11.10.5.1.3 Los miembros de la patrulla tirarán uno a uno, rotando como sigue:
- En una patrulla el competidor con el número de dorsal más bajo, empezará tirando en la primera diana, seguido por los demás en orden ascendente de número de dorsal.
  - El último arquero/a que ha tirado, en esa diana, comenzará el tiro en la diana siguiente.
  - Los arqueros/as irán rotando el tiro en cada una de las siguientes dianas de la competición.
- 11.10.5.1.4 Las patrullas serán distribuidas para comenzar simultáneamente el tiro desde los diversos puestos y terminarán la Serie en el puesto anterior al que comenzaron. En las Series Finales, todas las patrullas comenzarán el tiro en sucesión a partir de la misma diana.
- 11.10.5.1.5 En caso de fallo del equipo, el orden de tiro puede ser cambiado temporalmente. En cualquier caso, se permitirán no más de treinta (30) minutos para reparar cualquier fallo de equipo. Los otros competidores de la patrulla tirarán y tantearán sus flechas antes de permitir a otros grupos pasar por delante de ellos. Si la reparación se completa dentro del tiempo límite, el competidor en cuestión puede recuperar las flechas que le falten por tirar en esa diana. Si la reparación se termina más tarde, el competidor se puede incorporar a su patrulla, pero perderá las flechas que su patrulla haya tirado mientras tanto.
- 11.10.5.1.6 En el caso de que un competidor no pueda continuar tirando a causa de un problema médico inesperado que ocurra después del inicio de una serie, 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 la primera serie clasificatoria, fuese incapaz de iniciar la segunda, por un problema médico, no se le permitirá participar en la primera serie eliminatoria (primeros 16 arqueros/as, procedentes de las series clasificatorias, mediante la suma de ambas puntuaciones).
- 11.10.5.1.7 En las Series Finales no se permite tiempo extra por fallos en el equipo, o por el tratamiento de un problema médico inesperado. En la prueba de Equipos, otros miembros del Equipo pueden tirar mientras tanto.
- 11.10.5.1.8 Un arco roto puede ser reemplazado por otro de repuesto, o por un arco prestado.
- 11.10.5.1.9 Los competidores en una patrulla pueden permitir que otros grupos los sobrepasen, siempre que se notifique de ello a los Organizadores y/o a los Jueces.
- 11.10.5.1.10 Cuando un competidor o una patrulla de competidores estén causando retrasos indebidos para esa u otras patrullas durante las Series de Calificación y Eliminación de



## LIBRO 5: SERIES VARIAS TIRO CON ARCO CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS FITA

una competición, el Juez que observe esto advertirá al competidor o a la patrulla verbalmente, después de lo cual él y/u otro Juez puede cronometrar al competidor o a la patrulla durante el resto de esa serie de la competición.

En este caso, se permitirá un tiempo límite de un (1) minuto por diana, a partir del momento en que el competidor toma su posición en el puesto de tiro, lo que hará en cuanto el puesto de tiro esté disponible.

Si un Juez observa que un competidor se excede de este tiempo límite, siguiendo el anterior procedimiento, le apercibirá verbalmente y confirmará este aviso verbal mediante una nota firmada en su hoja de puntuaciones, indicando el momento y el día del aviso verbal.

En el segundo, y subsecuentes avisos durante esa etapa de la competición, será anulada la flecha del competidor en esa diana.

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

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

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

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

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

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

### 11.10.6 PUNTUACION

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

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

11.10.6.1.2 Los tanteadores anotarán en las hojas de puntuación, al lado del correcto número de diana, y en orden descendente, el **valor de la flecha**, tal como lo declare el competidor al que pertenece la flecha. 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. .



## LIBRO 5: SERIES VARIAS TIRO CON ARCO CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS FITA

- 11.10.6.1.3 *Los tanteadores compararán sus tanteos antes de retirar las flechas de las dianas.*
- 11.10.6.1.4 *En la Serie Final de Campeonatos FITA, un Juez acompañará a cada patrulla para controlar el tanteo.*
- 11.10.6.1.5 *En la Serie Final, un tanteador para cada patrulla llevará un tablero de puntuaciones portátil que indique los tanteos actualizados de los competidores de dicha patrulla.*
- 11.10.6.2 Una flecha será tanteada de acuerdo con la posición del astil en la diana. Si el astil toca dos zonas o toca alguna línea divisoria entre zonas de puntuación, la flecha será tanteada con el valor mayor de las zonas afectadas.
- 11.10.6.2.1 *No se pueden tocar ni las flechas ni la diana 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 colores, o si la línea divisoria está desplazada por alguna flecha, se utilizará una línea circular imaginaria para juzgar el valor de una flecha que haya impactado en dicha parte.*
- 11.10.6.2.3 *Las flechas embutidas totalmente en la diana de animal, 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.*
- 11.10.6.3 En el caso de un empate en puntuación, el resultado será determinado como sigue:
- 11.10.6.3.1 Para empates ocurridos en todas las Series, excepto los que se indican abajo, en 11.10.6.3.2:
- Para Individuales y Equipos:
- Mayor número de dieces (incluyendo dieces interiores)
  - Mayor número de X (dieces interiores)
  - *Después de esto, los competidores que sigan empatados serán declarados iguales. Pero a efectos de clasificación, por ejemplo, para decidir la posición en el cuadro de encuentros de la Series Finales, un lanzamiento de*



## LIBRO 5: SERIES VARIAS TIRO CON ARCO CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS FITA

*moneda o disco declarará la posición de aquellos declarados iguales.*

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

11.10.6.3.2.1 *Individuales:*

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

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

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

11.10.6.3.2.5 *En el caso de empate en las Semifinales, el desempate se realizará en la última diana tirada. En el caso de un empate en las Finales de Medalla, el desempate se realizará en una diana independiente. Las dianas serán situadas cerca del área central.*

11.10.6.4 Las hojas de puntuaciones han de ser firmadas por el tanteador y por el competidor, denotando que el competidor está conforme con el valor de cada flecha, la suma total (idéntica en ambas hojas de puntuación), el número de 10, y





## LIBRO 5: SERIES VARIAS TIRO CON ARCO CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS FITA

el número de X. La hoja de puntuaciones del tanteador será firmada por otro competidor de la misma patrulla, pero de una Asociación Miembro distinta. Si se encuentran discrepancias en la suma total, la suma total de los valores más bajos de puntuación será definitiva.

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

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

### 11.10.7 CONTROL DE TIRO Y SEGURIDAD

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

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

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

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

*11.10.7.2.3 Se dará una señal acústica, audible en todo el recorrido, para marcar el comienzo de la competición cada día, y se dará también cuando tenga que 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 una División para determinar los campeones en cada División.*

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

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

11.10.7.3 Ningún competidor puede tocar el equipo de otro competidor sin el consentimiento de éste.

11.10.7.4 No se permite fumar en el recorrido de 3D.

11.10.7.5 Un competidor no puede tensar el arco utilizando una técnica, que en la opinión de los Jueces, pueda permitir a la flecha, si se produce accidentalmente la suelta, volar fuera de una zona de seguridad o de los dispositivos de seguridad (áreas



## LIBRO 5: SERIES VARIAS TIRO CON ARCO CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS FITA

más allá de la zona de tiro, setos, vallas, etc.). Si un competidor persiste en utilizar dicha técnica, en interés de la seguridad, el Presidente de la Comisión de Jueces le comunicará que deje de tirar inmediatamente y que abandone el campo.

### 11.10.8 CONSECUENCIAS DE ROMPER LAS REGLAS

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

#### 11.10.8.1 Elegibilidad, descalificación.

- 11.10.8.1.1 *Los competidores no son elegibles para competir en pruebas FITA, si no reúnen los requerimientos indicados en el capítulo 2 de la Constitución y Reglamentos FITA.*
- 11.10.8.1.2 *Un competidor encontrado culpable de romper cualquiera de las reglas anteriores puede ser eliminado de la competición y perderá cualquier posición que haya ganado.*
- 11.10.8.1.3 *Un competidor no es elegible para competir en Campeonatos FITA si su Asociación Miembro no reúne las condiciones indicadas en el artículo 3.7.2 (Libro 1, capítulo 3)*
- 11.10.8.1.4 *Un competidor que se encuentre compitiendo en una clase como se establece en el capítulo 11.10.3 y no cumpla sus requerimientos, será eliminado de la competición y perderá cualquier posición que haya ganado.*
- 11.10.8.1.5 *Un competidor encontrado culpable de dopaje, de acuerdo con las reglas establecidas en el libro 1, Apéndice 5 de la Constitución y Reglamentos FITA, le serán aplicadas las siguientes sanciones: (ver también Libro 1, apéndice 5, artículo 10):*
- *Independientemente de la sanción que le sea impuesta por la Asociación Miembro correspondiente, la FITA anulará los resultados alcanzados en la competición y cualesquiera premios o medallas ganados deben ser retornados a la oficina FITA.*
  - *Si un miembro de un equipo ha cometido violación de las reglas antidopaje durante una competición, el equipo será descalificado.*
  - *Además, se aplican las penalizaciones de los artículos 9, 10 y 11 del Apéndice 5.*
  - *Un competidor suspendido debido a dopaje, no puede participar en cualquier prueba FITA organizada por la FITA o por cualquier miembro de la FITA, hasta el final de su suspensión (Apartado 5, artículo 10.3).*
- 11.10.8.1.6 *Cualquier competidor que se encuentre utilizando equipo que contravenga las reglas FITA puede tener sus tanteos descalificados*
- 11.10.8.1.7 *Un competidor o equipo encontrado repetidamente tirando más flechas por tanda que las permitidas, puede tener sus tanteos descalificados*



## LIBRO 5: SERIES VARIAS TIRO CON ARCO CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS FITA

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

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

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

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

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

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

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

### 11.10.8.3 **Avisos**

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

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

11,10.8.3.2 *Ningún competidor puede tocar el equipo de otro, sin su consentimiento (11.10.7.3)*

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

11.10.8.3.4 *Mientras el tiro se está desarrollando, solo los competidores que tienen el turno de tiro pueden aproximarse al puesto 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 de la diana han sido anotadas (11.10.6.2.1)*



## LIBRO 5: SERIES VARIAS TIRO CON ARCO CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS FITA

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

### 11.10.9 JUECES

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

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

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



## **11.10.10 RECLAMACIONES Y DISPUTAS**

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

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

*11.10.10.1.1 El veredicto del Juez será definitivo.*

*11.10.10.1.2 Se puede corregir un error descubierto en la hoja de puntuaciones, por escrito, antes de retirar las flechas de la diana, siempre que todos los competidores de la patrulla estén de acuerdo con la corrección. La corrección deberá ser testificada y visada por todos los competidores de la diana. Cualquier otro desacuerdo concerniente a los apuntes en las hojas de puntuaciones será consultado a un Juez.*

*11.10.10.1.3 Si se descubriera :*

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

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

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

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

## **11.10.11 APELACIONES**

11.10.11.1 En el caso de que un competidor no esté satisfecho con una decisión dada por los Jueces podrá, excepto lo que se indica en el Art. 11.10.10.1 de arriba apelar al Jurado de Apelación, de acuerdo con el artículo 3.13. Los



## LIBRO 5: SERIES VARIAS TIRO CON ARCO CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS FITA

trofeos o premios que están afectados por una reclamación, no serán entregados hasta que no se resuelva la cuestión por el Jurado de Apelación.

### 11.10.12 DISTANCIAS DE TIRO / TIEMPO PERMITIDO / NÚMERO DE FLECHAS / MIRAR CON PRISMÁTICOS LA DIANA.

#### 11.10.12.1 Distancias de tiro:

##### 11.10.12.1.1 Piqueta roja:

*Caballeros y Damas arco compuesto*

*Distancia máxima 45 metros ( 50 yardas).*

##### 11.10.12.1.2 Piqueta azul:

*Caballeros y Damas arco desnudo*

*Caballeros y Damas longbow*

*Caballeros y Damas arco instintivo.*

*Distancia máxima 30 metros ( 33 yardas).*

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

##### 11.10.12.1.3 El organizador deberá a colocar fotografías de la diana 3D a tirar, en la piqueta de tiro, mostrando las zonas de puntuación.

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

#### 11.10.12.2 **Tiempo de tiro permitido**

##### 11.10.12.2.1 Competiciones individuales: El tiempo de tiro por arquero/a es de un (1) minuto en la competición individual..

- *El tiempo límite de un minuto para el primer participante de la patrulla comenzará cuando la patrulla anterior haya abandonado la diana y se encuentre a una distancia de seguridad suficiente de la misma.*
- *El minuto para el arquero/a siguiente, comienza cuando el arquero/a anterior de la patrulla ha disparado su flecha y vuelve a la línea de espera desde la piqueta de tiro.*

##### 11.10.12.2.2 Competición por equipos: El tiempo límite para el equipo (3 flechas) es de dos (2) minutos.

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

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

##### 11.10.12.2.3.1 En las competiciones individuales:

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



## LIBRO 5: SERIES VARIAS TIRO CON ARCO CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS FITA

- En Competiciones Nacionales, en las tiradas clasificatorias, y de acuerdo con las normas locales, se puede tirar una segunda flecha cuando el arquero/a no está seguro si la primera flecha ha puntuado; sin embargo en las series eliminatorias y finales solo se permitirá el tiro de una flecha. Si la primera flecha ha puntuado, en las series de clasificación, puede no tirarse la segunda flecha.
- En cada patrulla el orden de tiro cambiará en cada diana: el arquero/a que ha tirado el último, será el primero en la diana siguiente.
- Cada arquero/a en la patrulla tirará por si mismo
- Los arqueros/as que ya han tirado, o que están esperando a tirar, deberán permanecer bien atrás de las piquetas de tiro.

11.10.12.3.2 Equipos: En las competiciones por equipos, se tirarán un total de tres (3) flechas por equipo en cada diana en todos los recorridos. Una flecha (1) por división dentro del equipo. En cada patrulla la secuencia de tiro cambiará en cada diana: el último equipo que ha tirado, empezará el tiro en la siguiente.

### 11.10.12.4 Mirar con prismáticos la diana

11.10.12.4.1 Los arqueros/as y equipos, pueden mirar la diana antes de tirar desde la línea de espera y desde el puesto de tiro antes de tirar su 1ª flecha (2ª flecha en Competiciones Nacionales). Pero tienen que recordar la restricción en el límite de tiempo para su tiro (1 minuto para 1 flecha). (En competiciones Nacionales 2 flechas en las series 1ª y 2ª de clasificación. No se permite mirar los impactos después de haber tirado la flecha (o 2 flechas en competiciones Nacionales).

## 11.10.13 FORMACIÓN DE PATRULLAS, HOJAS DE PUNTUACIÓN

### 11.10.13.1 Patrullas, hojas de puntuación y tanteo.

11.10.13.1.1 Todas las inscripciones por división se sortarán y se formarán patrullas por división (damas y caballeros por separado) con un mínimo de tres participantes y un máximo de seis, y si es posible no se permitirá que tiren juntos más de dos miembros del mismo equipo nacional, en las series de clasificación y eliminación. Cualquier situación especial será resuelta por el Director de Tiro y el Delegado Técnico.

11.10.13.1.2 Se requiere el uso de doble tablilla. Cualquiera que altere sin autorización, o falsifique un tanteo, o conozca que tiene un tanteo alterado o falsificado, será descalificado.

11.10.13.1.3 Los arqueros/as son responsables de su propia hoja de puntuaciones. No serán emitidas duplicados de las hojas de puntuación por pérdida, daño o robo de las mismas.



## LIBRO 5: SERIES VARIAS TIRO CON ARCO CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS FITA

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

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

11.10.13.1.6 *Una flecha retirada prematuramente de la diana tanteeará como cero.*

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

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

- *El pequeño círculo central dentro del anillo del diez (que ocupa aproximadamente el 25% de la zona del diez, se reflejará en la hoja de puntuaciones como una **X** y contará como un **10***
- *El círculo interior de la zona vital (la flecha debe al menos tocar el círculo) **10***
- *Área vital que no sea el círculo del diez ( la flecha debe tocar por lo menos la línea de la zona vital) **8***
- *Resto de la zona coloreada del cuerpo ( la flecha debe tocar por lo menos la línea de ese área) **5***
- *Un impacto en el cuerno o en las patas, que no toque zona coloreada del cuerpo, cualquier otro fallo o rebote: **M***

11.10.13.1.9 *En las competiciones Nacionales, en las series 1ª y 2ª de clasificación, donde se pueden tirar dos flechas, se tanteea el primer impacto como se ha descrito anteriormente y no se puede tirar la segunda. Cuando se obtiene un "M" con la primera flecha se puede tirar una segunda, la cual será tanteada según se describe anteriormente (11.10.13.1.8), menos tres (3) puntos.*

- *Para las competiciones Nacionales las flechas deben estar marcadas con anillos ( uno o dos) y deben tirarse en orden ascendentes en las dos series clasificatorias.*
- *En competiciones Nacionales, si hay dos flechas del mismo arquero/a en la diana, tanteeará la de valor más bajo.*
- *En competiciones Nacionales, en las series 1ª y 2ª de clasificación, donde se pueden tirar las dos flechas marcadas (p.ej. 1 ó 2 anillos), deben tirarse en sentido ascendente. Las flechas deberán estar marcadas claramente con uno o dos anillos. Estos anillos deben ponerse justo delante de las plumas.*
- *Si las flechas tienen alguna personalización o decoración, ésta no puede dar lugar a confusión con los anillos.*

11.10.13.1.10 *En las semifinales y finales individuales y por equipos, los arqueros/as irán acompañados por un juez.*

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

11.10.14.1 El Organizador debe planificar 3 o 4 recorridos (dependiendo del número de participantes) de 20 dianas cada uno. Se debe considerar una buena mezcla





## LIBRO 5: SERIES VARIAS TIRO CON ARCO CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS FITA

de tamaños de dianas 3D en relación con la máxima distancia posible.  
Después de cada serie, las divisiones cambiarán a otro recorrido.

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

El Campeonato del Mundo FITA 3D consiste en:

11.10.14.3 Competición individual

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

11.10.14.3.2 *Dos (2) recorridos eliminatorios individuales.*

- *El primer recorrido eliminatorio en el que los dieciséis (16) arqueros mejor clasificados en cada clase y división tirarán sobre doce (12) dianas.*
- *El segundo recorrido en el cual los ocho (8) arqueros/as mejor clasificados en cada clase y división tirarán sobre doce (12) dianas*
- *Si hubiesen menos de 17 o 9 arqueros/as, todos ellos serán admitidos a sus respectivos recorridos eliminatorios.*
- *En los recorridos individuales de clasificación y eliminación, todas las patrullas comenzarán simultáneamente en la diana asignada.*

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

- *En el primer encuentro el arquero/a clasificado en primer lugar tira contra el clasificado el cuarto lugar y el clasificado en segundo lugar contra el clasificado en tercer lugar. Los perdedores pasarán a disputar el encuentro para Medalla de Bronce y los ganadores disputarán el encuentro para Medalla de Oro y Plata.*
- *Los cuatro arqueros/as que están tirando las finales, formarán una sola patrulla e irán acompañados por un Juez.*
- *En las semifinales, la pareja formada por los arqueros/as clasificados en segundo y tercer lugar tirarán primero y la pareja formada por los clasificados en primer y cuarto lugar dispararán en segundo lugar a todas las dianas.*
- *En las finales para medalla, los participantes que tiran para la obtención de la medalla de Bronce, tirarán primero en todas las dianas seguidos por los que disputan la medalla de Oro.*

11.10.14.4 Competición por equipos

11.10.14.4.1 *Recorrido eliminatorio por equipos (cuartos de final) formado por los ocho (8) mejores equipos en cada clase, formados por tres arqueros/as. (Ver artículo 11.10.2.3.3.2)*



## LIBRO 5: SERIES VARIAS TIRO CON ARCO CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS FITA

- Se ordenan por la suma de los tanteos obtenidos ( los tres mejores, ver artículo 11.10.2.3.3.3) en las 2 series clasificatorias.
- La composición del equipo estará definida por el Capitán del mismo.
- Tiran cuatro (4) encuentros de ocho (8) dianas. Cada arquero/a tira una flecha por diana desde la piqueta de su división ( ver tabla de enfrentamientos). Los ganadores de esta fase pasarán a las Finales por equipos.

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

- Consisten en dos (2) enfrentamientos de cuatro (4) dianas cada uno. Cada arquero/a del equipo tira una (1) flecha por diana desde la piqueta de su división.
- Los equipos perdedores pasarán al encuentro de la medalla de Bronce y los ganadores al encuentro de la medalla de Oro. (finales para medalla)
- Ambos encuentros para medalla se tiran sobre cuatro (4) dianas adicionales. (ver procedimiento para finales individuales para la forma de tiro)

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

- **Semifinales y Finales individuales**
- **Cuartos de final, Semifinales y Finales por equipo**



## **11.11 SERIES RECREATIVAS DE TIRO DE CAMPO**

Además de las reglas de tiro descritas en los Capítulos 4 y 9, se aplicarán también las siguientes normas a las Series Recreativas de tiro de Campo.

### **11.11.1 DIVISIONES**

11.11.1.1 Para las Series Recreativas de Tiro de Campo se añaden las siguientes Divisiones:

- División Longbow (como se describe en el capítulo 9.3.1 – 9.3.11)
- División de Cazadores (como se describe en el capítulo 9.3.1 – 9.3.11).

### **11.11.2 SERIES RECREATIVAS DE TIRO DE CAMPO**

11.11.2.1 Unidad de Recorrido de Distancias Desconocidas (recorrido largo).

CANTIDAD DE DIANAS 12 dianas por recorrido  máx – min.	DIÁMETRO DE LAS DIANAS (cm)	DISTANCIAS EN METROS		
		<u>PIQUETA AMARILLA</u> Arco desnudo Cadete	PIQUETA AZUL Arco desnudo, cadete recurvo y compuesto.	PIQUETA ROJA Recurvo/Compuesto
<u>2 – 4</u>	20	<u>5 – 10</u>	<u>5 – 10</u>	10 – 15
<u>2 – 4</u>	40	<u>10 – 15</u>	<u>10 – 20</u>	15 – 25
<u>2 – 4</u>	60	<u>15 – 25</u>	<u>15 – 30</u>	20 – 35
<u>2 - 4</u>	80	<u>20 - 35</u>	<u>30 - 45</u>	35 - 55

Las distancias de las Dianas del mismo tamaño deberán variar entre largas, medias y cortas, y se recomienda el uso de diferentes tipos de parapetos. Las piquetas podrán combinarse donde sea posible.

\*Puede también usarse por la División de Cazadores donde aplique.

11.11.2.2 Unidad de Recorrido de Distancias Conocidas

CANTIDAD DE DIANAS	DIÁMETRO DE LAS DIANAS (cm)	DISTANCIAS EN METROS		
		<u>PIQUETA AMARILLA</u> Arco desnudo Cadete	PIQUETA AZUL Arco desnudo, cadete recurvo y compuesto.	PIQUETA ROJA Recurvo/Compuesto
3	20	<u>5 – 10 – 15</u>	<u>5 – 10 – 15</u>	<u>10 – 15 – 20</u>
3	40	<u>10 – 15 – 20</u>	<u>10 – 20 – 25</u>	<u>20 – 25 – 30</u>
3	60	<u>20 – 25 - 30</u>	<u>30 – 35 – 40</u>	<u>35 – 40 – 45</u>
3	80	<u>30 – 35 - 40</u>	<u>40 – 45 - 50</u>	<u>50 – 55 - 60</u>



## LIBRO 5: SERIES VARIAS TIRO CON ARCO CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS FITA

Las distancias de 5 metros pueden ser ajustadas con +/- 2m. Si fuera necesario, sin embargo la distancia correcta deberá ser marcada en la piqueta de tiro, con las siguientes tolerancias; distancias entre 5 y 15 metros = +/- 25 cm., distancias entre 15 y 60 metros = +/- 1 m. =100 cm. En los recorridos de distancias conocidas, donde sea aplicable, se utilizarán dos parapetos para dianas de 60 cm. Las piquetas podrán combinarse donde sea posible. \*Puede usarse para la División de Cazadores, donde sea aplicable.

### 11.11.2.3 Unidad para Recorrido de Distancias Conocidas (recorrido corto-para otros torneos)

CANTIDAD DE DIANAS 12 dianas por recorrido  máx – mín.	DIÁMETRO DE LAS DIANAS (cm)	DISTANCIAS EN METROS		
		PIQUETA AMARILLA Arco desnudo Cadete	PIQUETA AZUL Arco desnudo, cadete recurvo y compuesto.	PIQUETA ROJA Recurvo/Compuesto
<u>2 – 4</u>	20	<u>5 – 10</u>	<u>5 – 10</u>	10 – 15
<u>2 – 4</u>	40	<u>10 – 15</u>	<u>10 – 20</u>	15 – 25
<u>2 – 4</u>	60	<u>15 – 25</u>	<u>15 – 30</u>	20 – 35
<u>2 - 4</u>	80	<u>20 - 35</u>	<u>30 - 45</u>	35 - 55

Las distancias pueden ser cualquiera entre los intervalos dados, la distancia correcta se marcará en la piqueta teniendo en cuenta las tolerancias: distancias entre 5 y 15 metros = +/- 25 cm., distancias entre 15 y 60 metros = +/- 1 m. =100 cm.

El recorrido corto se puede tirar con desplazamientos adelante y atrás o laterales, para cada medida de diana de las 12 ( una unidad). Cuando se use piquetas con desplazamiento adelante o atrás o desplazamientos laterales, solamente debe estar marcada, con la distancia, la primera piqueta

Las piquetas pueden combinarse donde sea posible. En el recorrido de distancias conocidas, se debe utilizar, donde sea aplicable, 2 parapetos para las dianas de 60 cm. \*Puede usarse para la División de Cazadores, donde sea aplicable.



## 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 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.**