



REAL FEDERACION ESPAÑOLA DE TIRO CON ARCO



RECORRIDO DE BOSQUE 3D RFETA





DISPOSICION DEL CAMPO DE TIRO

- 1.1 Los recorridos estarán dispuestos de tal forma que los puestos de tiro y las dianas puedan ser alcanzados sin demasiada dificultad, riesgo o pérdidas de tiempo. Los Recorridos de 3D deberían ser lo más condensados posible.**
- 1.1.1 La distancia a caminar desde la zona central (de reunión) hasta la diana más lejana no debería ser mayor de 1 Km, o 15 minutos de camino a paso normal (cuando salen las patrullas, o para llevar equipo de repuesto).
- 1.1.2 Los diseñadores del recorrido deberán preparar caminos seguros para Jueces, personal médico y para permitir el transporte de equipo a lo largo de los recorridos cuando se está tirando.
- 1.1.3 Los recorridos deberían estar situados a una altitud que no supere los 1800 metros de altura sobre el nivel del mar, y la máxima diferencia de altura entre el punto más elevado y el más bajo del recorrido debería ser menor de 100 metros.
- 1.1.4 Las dianas, tal y como se describen en el art. 2.1, estarán dispuestas en tal orden que permitan el máximo de variedad y el mejor uso del terreno, con un adecuado y justo equilibrio entre distancias y dimensiones del blanco.
- 1.1.5 Para dianas 3D pequeñas, el Organizador deberá colocar dos de estas dianas próximas entre si.
- 1.1.6 Las dianas 3D de animales serán colocadas de tal manera que presenten toda la superficie de la diana a todos los arqueros.
- 1.1.7 Distancias de tiro – solamente distancias desconocidas:
- 1.1.7.1 *Piquetas rojas:*
- ≡ *Damas y Caballeros Arco Libre.*
 - ≡ *Distancia máxima: 45m*
- 1.1.7.2 *Piquetas azules:*
- ≡ *Damas y Caballeros Arco Desnudo*
 - ≡ *Damas y Caballeros Arco Recto*
 - ≡ *Damas y Caballeros Arco Instintivo*
 - ≡ *Damas y Caballeros Arco Mecánico*
 - ≡ *Distancia máxima: 35 m.*
- 1.1.7.3 *Piquetas blancas:*
- ≡ *Menores de 14 años todas las divisiones*
 - ≡ *Distancia máxima: 25m*
- 1.1.7.4 *Piquetas amarillas:*
- ≡ *Piqueta con el número de orden de la diana y lugar de salida del arquero y en el que se situará de forma claramente visible una foto de la diana con la zona vital válida remarcada. La diana deberá ser visible desde ésta piqueta, teniendo en cuenta las limitaciones orográficas del terreno. Será además el lugar de espera de los arqueros que ya hayan tirado.*
- 1.1.8 La variación de las distancias de tiro en el recorrido deberá guardar relación con el tamaño de las dianas en 3D.



- 1.1.9 Cuando la piqueta de tiro quede libre, la siguiente patrulla podrá adelantarse hasta el lugar con la foto de la diana (piqueta amarilla,) hasta que la diana quede completamente libre.
- 1.1.10 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.
- 1.1.11 Se colocarán a lo largo del recorrido las barreras que se consideren necesarias para mantener a los espectadores a una distancia segura, proporcionándoles al mismo tiempo la mejor visión posible de la competición. Solamente aquellas personas con la acreditación correspondiente serán autorizadas a estar en la zona delimitada por dichas barreras. (No se permitirá la estancia de los Capitanes de Equipo en los recorridos)
- 1.1.12 La zona de reunión tendrá:
 - ≡ Un sistema de comunicación que permita el contacto entre el Presidente de la Comisión de Jueces, los Jueces de la misma, el Delegado Técnico y la base de operaciones de los Organizadores.
 - ≡ En los días de competición deben situarse cerca del punto de reunión de los competidores algunas dianas para el calentamiento
 - ≡ El Campo de Prácticas puede utilizarse como campo de calentamiento.
 - ≡ Servicios higiénicos.
- 1.1.13 No habrá ningún obstáculo que pueda provocar un rebote a menos de 5 metros de la piqueta de tiro.
- 1.1.14 El(los) Recorrido(s) Oficial(es) de 3D debe(n) estar completo(s) y listo(s) para su inspección no más tarde de dieciséis horas antes de que comience el tiro.
- 1.1.15 Una vez montado, el campo permanecerá cerrado y no se podrá tirar en el ninguna flecha de prácticas.

2 EL EQUIPAMIENTO DE LOS RECORRIDOS

2.1 Las Dianas de Animales en 3D

Los recorridos constarán exclusivamente de distancias desconocidas. Se utilizarán dianas que representen animales en 3D. Las dianas serán tridimensionales y se utilizará una variada gama de animales con variación de tallas de los mismos. Las dianas en 3D a utilizar estarán dentro de la lista homologada por la Comisión de Bosque de la RFETA. Las líneas que delimitan las zonas de puntuación estarán integradas en la zona de más alta puntuación de las dos zonas que dividan.

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

2.2 Zonas de puntuación

Un diana de animal en 3D está dividida en 3 zonas de puntuación.



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

	1ª FLECHA	2ª FLECHA
Círculo interno de la zona vital	10	8
Zona vital	8	6
Zona de tocado	5	3

2.3 Un Recorrido de Bosque 3D RFETA constará de 20 puestos de tiro diferentes.

3 EL EQUIPO DE LOS ATLETAS

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

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

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

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

3.1.1 Un Arco de cualquier tipo, siempre que se ajuste al principio aceptado y al significado de la palabra “Arco”, tal y como se utiliza en Tiro con Arco sobre Diana, es decir, un instrumento consistente en una empuñadura, un cuerpo central (no se permiten los arcos de tiro a través de una ventana central en el cuerpo) y dos palas flexibles, cada una terminando en una hendidura con una localización para la cuerda.

El arco se montará utilizando una cuerda simple fijada directamente entre las dos hendiduras de los extremos solamente, y para su uso se mantiene con una mano por la empuñadura, mientras los dedos de la otra mano sujetan, tiran hacia atrás y sueltan la cuerda.

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

*3.1.1.1 Están permitidos los cuerpos multicoloreados y **no** las marcas del fabricante colocadas en la parte interior de las palas superior e inferior.*



- 3.1.2 Una cuerda que puede estar fabricada de cualquier número de hilos. Los hilos de la cuerda pueden ser de diferentes colores, y del material elegido para este propósito. La cuerda puede tener un forrado central para acomodar los dedos que tiran, un punto de enfleche al que se le pueden añadir forrados para fijar el culatín de la flecha si es necesario, y para localizar este único punto de fijación del culatín se pueden utilizar uno o dos localizadores de culatín, y en cada uno de los extremos de la cuerda habrá una gaza para colocar la cuerda en las ranuras del arco cuando se monte.
- 3.1.2.1 El forrado central de la cuerda no debe terminar dentro del campo de visión del arquero estando el arco en apertura total. La cuerda de arco no debe ofrecer de ninguna manera ayuda para apuntar a través de una mirilla, marca o cualquier otro medio. No se permiten marcas o localizadores que puedan servir de referencia a la boca o nariz.*
- 3.1.3 Podrán utilizarse en el arco un reposaflechas, que puede ser ajustable, cualquier Botón de Presión móvil, Punto de Presión o placa, siempre que no sean eléctricos o electrónicos, y que no ofrezcan ayuda adicional para apuntar.
El botón de presión no puede estar situado a más de 2cm (lado interior) del punto de apoyo de la mano en la empuñadura (garganta o punto de pivote del arco).
- 3.1.4 No se permite el uso de un indicador de tensión (“clicker”).
- 3.1.5 No se permiten visores ni marcas en el arco que puedan servir de ayuda para apuntar
Se permite el movimiento de la mano en la cara y a lo largo de la cuerda.
- 3.1.6 No se permiten estabilizadores.
Se permite el uso de compensadores de vuelo (“torques”) siempre que estén integrados en el arco y no lleven estabilizadores.
Se pueden añadir pesos en la parte inferior del cuerpo del arco. Todos los pesos, independientemente de su forma, deben montarse directamente al cuerpo, sin extensiones, piezas de acople, conexiones en ángulo o amortiguadores.
- 3.1.7 Se utilizarán flechas de cualquier tipo, siempre que correspondan al significado y principio aceptados de la palabra “Flecha” tal como se usa en Tiro con Arco sobre Diana, y que dichas flechas no causen daño indebido a las dianas 3D.
- 3.1.7.1 Una flecha consiste en un astil con punta, culatín, emplumado y si se desea, decoración El máximo diámetro del astil de las flechas no excederá de 9,3 mm. Las puntas (cabezas) de las flechas pueden tener un diámetro máximo de 9,4mm. Todas las flechas de cada arquero/a serán marcadas en el astil con su nombre o iniciales.*



Todas las flechas utilizadas serán idénticas en peso y colores, excepto por el desgaste normal de las mismas, y llevarán la misma clase y color(es) de emplumado, culatín y decoración si la hubiera.
3.1.7.2 Las flechas estarán marcadas con uno (1) o dos (2) anillos del mismo color de 1cm de anchura y con una separación de 1cm entre anillos, cuando sea el caso.

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

3.1.8.1 Se permite el siguiente equipo:

≡ *Un separador entre los dedos para evitar el pinzado de la flecha. Los cosidos de la dactilera en esta división serán todos del mismo color. Las marcas o líneas serán del mismo tamaño, forma y color. (Notas o marcas adicionales no serán permitidas)*

≡ *En la mano de arco se puede utilizar un guante ordinario, mitón o similar; pero no puede estar fijado a la empuñadura.*

≡ *Se permite una plataforma de anclaje o dispositivo similar sujeto a la protección de dedos (dactilera) con el propósito de anclar.*

Se aplicará la siguiente restricción:

El protector de dedos no puede incorporar un dispositivo para aguantar, tensar y soltar la cuerda.

3.1.9 Se permite el uso de brazaleras, petos, dragonera, carcaj de cinturón, espalda o suelo, así como salvapalas. Los carcajs no pueden estar sujetos o incorporados al arco.

3.2 Para la División de Arco Instintivo se permite lo siguiente:

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

El arco, tal y como se describe arriba, debe estar desnudo, (ver artículo 3.2.3), y libre de protuberancias, marcas de apuntar, marcas, defectos o partes laminadas (en la zona de la ventana del arco) que puedan ser utilizadas para apuntar.

3.2.1.1 Están permitidos los cuerpos multicoloreados y *no* las marcas de fabricante colocadas en la parte interior de la pala superior e inferior.



- 3.2.2 Una cuerda, que puede estar fabricada de cualquier número de hilos. Los hilos de la cuerda pueden ser de diferentes colores, y del material elegido para este propósito. La cuerda puede tener un forrado central para acomodar los dedos que tiran, un punto de enfleche al que se le pueden añadir forrados para fijar el culatín de la flecha si es necesario, y para localizar este único punto de fijación del culatín se pueden utilizar uno o dos localizadores de culatín, y en cada uno de los extremos de la cuerda habrá una gaza para colocar la cuerda en las ranuras del arco cuando se monte.
- 3.2.2.1 El forrado central de la cuerda no debe terminar dentro del campo de visión del arquero estando el arco en apertura total. La cuerda de arco no debe ofrecer de ninguna manera ayuda para apuntar a través de una mirilla, marca o cualquier otro medio. No se permiten marcas o localizadores que puedan servir de referencia a la boca o nariz.*
- 3.2.3 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, siempre que no pase de 0,5 cm de altura.
- No están permitidos otros tipos de reposaflechas.
- 3.2.4 No se permite el uso de un indicador de tensión (“clicker”).
- 3.2.5 No se permite el uso de un visor, ni marcas en el arco que puedan ayudar a apuntar.
- 3.2.6 Solo se permitirá un punto consistente de anclaje.
- 3.2.7 Se permite cualquier tipo de flecha, siempre que correspondan al significado y principio aceptados de la palabra “Flecha”, tal como se usa en Tiro con Arco sobre Diana, y que dichas flechas no causen daño indebido a las dianas 3D.
- 3.2.7.1 Una flecha consiste en un astil con punta, culatín, emplumado y si se desea, decoración. El máximo diámetro del astil de las flechas no excederá de 9,3 mm. Las puntas (cabezas) de estas flechas pueden tener un máximo diámetro de 9,4mm. Las flechas de cada atleta serán marcadas en el astil con su nombre o sus iniciales.*
- Todas las flechas utilizadas en cualquier entrada llevarán la misma clase y color(es) de emplumado, culatín y decoración si la hubiera.*
- 3.2.7.2 Las flechas estarán marcadas con uno (1) o dos (2) anillos del mismo color de 1cm de anchura y con una separación de 1cm entre anillos, cuando sea el caso.*
- 3.2.8 Se permite un protector de dedos, en forma de dactileras, dediles, guantes o cinta adhesiva (esparadrapo) para sujetar, tirar hacia atrás y soltar la cuerda.
- 3.2.8.1 Se permite el siguiente equipo:*



- ≡ *En la mano de arco se puede utilizar un guante ordinario, mitón o similar, pero no puede estar fijado a la empuñadura. Se aplican las siguientes restricciones.*
- ≡ *El protector de dedos no puede incorporar un dispositivo para aguantar, tensar y soltar la cuerda.*
- ≡ *No se permite una plataforma de anclaje o dispositivo similar sujeto a la protección de dedos (dactilera) con el propósito de anclar.*
- ≡ *Para disparar las flechas se utilizará la suelta "Mediterránea" (suelta con tres dedos, uno por encima de la flecha y dos por debajo de la misma) con un punto fijo de anclaje (boca o comisura de labios). No se permite el movimiento de la mano a través de la cara o de la cuerda, en ningún caso sobrepasará la flecha la parte inferior de la nariz.*

3.2.9 Se permite el uso de brazaleras, petos, dragonera, carcaj de cinturón, espalda o suelo así como salvapalas. Los carcajs no pueden estar sujetos o incorporados al arco.

3.3 Para la División de Arco Libre se permite lo siguiente.

Se permite todo tipo de accesorios adicionales siempre y cuando no sean eléctricos o electrónicos.

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

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

3.3.1.2 Una vez que un arquero comienza el recorrido, los tornillos de las palas no serán ajustados a menos que el equipo sea revisado después por un Juez.

3.3.1.3 Las protecciones de cable están permitidas.

3.3.1.4 Se permite un separador de cables, siempre que no toque consistentemente la mano, muñeca y/o el brazo del arquero/a.

3.3.2 Una cuerda, que puede estar fabricada de cualquier número de hilos.

3.3.2.1 Los hilos de la cuerda pueden ser de diferentes colores, y del material elegido para este propósito. La cuerda puede tener un forrado central para acomodar los dedos o un elemento de ayuda en la suelta (disparador), un punto de enfleche al que se le pueden añadir forrados para fijar el culatín de la flecha si es necesario, y para localizar este punto de fijación del culatín se pueden utilizar uno o dos localizadores. Se permiten en la cuerda dispositivos que



sirvan como referencia para la nariz, para los labios, una mirilla, una mirilla de tipo "hold-in-line" insertada en la cuerda, un lazo de cuerda para tirar, etc.

No hay limitaciones en el forrado central de la cuerda en esta división.

3.3.3 Un reposaflechas que puede ser ajustable.

3.3.3.1 Se podrán utilizar en el arco un reposaflechas, que puede ser ajustable, cualquier Botón de Presión móvil, Punto de Presión o placa, siempre que no sean eléctricos o electrónicos.

El botón de presión no puede estar situado a más de 6 cm (lado interior) del punto de apoyo de la mano en la empuñadura (garganta o "punto de pivote")

3.3.4 Pueden utilizarse indicadores de tensión, audible y/o visual, siempre que no sea un mecanismo eléctrico o electrónico.

3.3.5 Un visor adosado al arco

3.3.5.1 El cual puede llevar un ajuste de deriva y de elevación, y que podrá también incorporar un dispositivo de nivel y/o lentes de aumento y/o prismas. El punto de mira puede ser del tipo de fibra óptica. No están permitidos equipos eléctricos ni electrónicos. No estará permitido que el visor lleve algún elemento adicional que ayude a calcular distancias.

3.3.5.2 Se permite una extensión del visor. El punto de mira puede ser del tipo de fibra óptica y/o barritas químicas de luz. Las barritas químicas deben estar revestidas para que no estorben a los otros atletas y para que proporcionen solo un punto de mira.

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

3.3.6 Está permitidos en el arco estabilizadores y torques compensadores de vuelo.

3.3.6.1 Siempre que los mismos no:

≡ Sirvan como guía de la cuerda.

≡ Toquen otra cosa sino el arco.

3.3.7 Se utilizarán flechas de cualquier tipo, siempre que correspondan al significado y principio aceptados de la palabra "Flecha", tal como se usa en Tiro con Arco sobre Diana, y que dichas flechas no causen daño indebido a las dianas 3D.

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

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



- 3.3.7.2 *Las flechas estarán marcadas con uno (1) o dos (2) anillos del mismo color de 1cm de anchura y con una separación de 1cm entre anillos, cuando sea el caso.*
- 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.
- 3.3.8.1 *Se puede usar el siguiente equipo:*
- ≡ *Una ayuda para soltar la cuerda (disparador), siempre que no esté fija al arco de ninguna manera, ni incorpore dispositivos eléctricos o electrónicos.*
 - ≡ *Se puede utilizar un separador entre los dedos para evitar el pinzado de la flecha.*
 - ≡ *Se puede utilizar una plataforma de anclaje o dispositivo similar sujeto a la protección de dedos con el propósito de anclar.*
 - ≡ *En la mano del arco se puede utilizar un guante ordinario, mitón o similar, pero no puede estar fijado a la empuñadura del arco.*
- 3.3.9 Se permite el uso de brazaleras, petos, dragonera, carcaj de cinturón, espalda o suelo, así como salvapalms. Los carcajs pueden estar sujetos o incorporados al arco.

3.4 Para la División de Arco Mecánico se permite lo siguiente.

- 3.4.1 Un Arco Mecánico, que puede ser del tipo de tiro a través de una ventana central en el cuerpo, cuya tensión varía mecánicamente por un sistema de poleas y/o levas. El arco se monta para su uso mediante una(s) cuerda(s) directamente sujeta(s) entre las ranuras de las palas, las poleas excéntricas, o sujeta(s) a los cables del arco, según sea aplicable por el diseño particular. 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.
- 3.4.1.1 *El esfuerzo máximo (pico) de tensión no excederá de 60 libras.*
- 3.4.1.2 *Una vez que un arquero comienza el recorrido, los tornillos de las palas no serán ajustados hasta después de que el equipo haya sido comprobado de nuevo por un Juez.*
- 3.4.1.3 *Las protecciones de cable están permitidas.*
- 3.4.1.4 *Se permite un separador de cables, siempre que no toque consistentemente la mano, muñeca y/o el brazo del arquero/a.*
- 3.4.2 Una cuerda que puede estar fabricada de cualquier número de hilos. Los hilos de la cuerda pueden ser de diferentes colores, y del material elegido para este propósito. La cuerda puede tener un forrado central para acomodar los dedos que tiran, un punto de enfleche al que se le pueden añadir forrados para fijar el culatín de la flecha si es necesario, y para localizar este único punto de fijación del culatín se pueden utilizar uno o dos localizadores de



culatín, y en cada uno de los extremos de la cuerda habrá una gaza para colocar la cuerda en las ranuras del arco cuando se monte.

3.4.2.1 El forrado central de la cuerda no debe terminar dentro del campo de visión del arquero estando el arco en apertura total. La cuerda de arco no debe ofrecer de ninguna manera ayuda para apuntar a través de una mirilla, marca o cualquier otro medio. No se permiten marcas o localizadores que puedan servir de referencia a la boca o nariz.

3.4.3 Un reposaflechas que puede ser ajustable.

3.4.3.1 Se podrán utilizar en el arco un reposaflechas, que puede ser ajustable, cualquier Botón de Presión móvil, Punto de Presión o placa, siempre que no sean eléctricos o electrónicos.

El botón de presión no puede estar situado a más de 6 cm (lado interior) del punto de apoyo de la mano en la empuñadura (garganta o “punto de pivote”)

3.4.4 No se permite el uso de un indicador de tensión (“clicker”).

3.4.5 No se permiten visores ni marcas en el arco que puedan servir de ayuda para apuntar
Se permite cualquier técnica de tiro.

3.4.6 Está permitidos en el arco un estabilizador.

3.4.6.1 Siempre que no:

≡ Sirva como guía de la cuerda.

≡ Toque otra cosa sino el arco.

≡ Tenga una longitud superior a 30cm.

3.4.7 Se utilizarán flechas de cualquier tipo, siempre que correspondan al significado y principio aceptados de la palabra “Flecha”, tal como se usa en Tiro con Arco sobre Diana, y que dichas flechas no causen daño indebido a las dianas 3D.

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 (cabeza) de estas flechas pueden tener un máximo diámetro de 9,4mm. Las flechas de cada atleta serán marcadas en el astil con su nombre o sus iniciales.

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

3.4.7.2 Las flechas estarán marcadas con uno (1) o dos (2) anillos del mismo color de 1cm de anchura y con una separación de 1cm entre anillos, cuando sea el caso.

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.

3.4.8.1 Se puede usar el siguiente equipo:



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

3.4.9 Se permite el uso de brazaleras, petos, dragonera, carcaj de cinturón, espalda o suelo, así como salvapalas. Los carcajs pueden estar sujetos o incorporados al arco.

3.5 Para la División de Arco Recto se permite lo siguiente:

3.5.1 El arco corresponderá a la forma tradicional del longbow, lo cual significa que cuando se coloca la cuerda, ésta no puede tocar otra parte del arco, excepto las ranuras de colocar la cuerda. El arco puede estar fabricado de cualquier material o combinación de materiales. El diseño de la empuñadura y de las palas no está restringido.

*3.5.1.1 Están permitidos los cuerpos multicoloreados y **no** las marcas de fabricante colocadas en la parte interior de la pala superior e inferior.*

El arco no puede ser menor de 64” de longitud. La longitud se medirá entre los puntos de anclaje de la cuerda con el arco montado, por la cara externa de las palas 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.

3.5.2 Una cuerda, que puede estar fabricada de cualquier número de hilos. Los hilos de la cuerda pueden ser de diferentes colores, y del material elegido para este propósito. La cuerda puede tener un forrado central para acomodar los dedos que tiran, un punto de enfleche al que se le pueden añadir forrados para fijar el culatín de la flecha si es necesario, y para localizar este punto de fijación del culatín se pueden utilizar uno o dos localizadores de culatín, y en cada uno de los extremos de la cuerda habrá una gaza para colocar la cuerda en las ranuras del arco cuando se monte.

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

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



- 3.5.3 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, siempre que no pase de 0,5 cm de altura.
No están permitidos otros tipos de reposaflechas.
- 3.5.4 No se permiten indicadores de tensión (“clicker”).
- 3.5.5 No se permiten visores ni marcas para apuntar.
- 3.5.6 No se permiten ni pesos, ni estabilizadores, ni amortiguadores compensadores de vuelo (TFC).
- 3.5.7 Solo se pueden utilizar flechas de madera, con las siguientes especificaciones:
- ≡ Las puntas serán de tipo de tiro de campo o tipo bala, cónicas o de forma cónica, para astiles de madera.
 - ≡ Solo se pueden utilizar plumas naturales
- 3.5.7.1 Una flecha consiste en un astil con punta, culatín, emplumado y si se desea, decoración El máximo diámetro del astil de las flechas no excederá de 9,3 mm. Las puntas (cabezas) de estas flechas pueden tener un máximo diámetro de 9,4mm. Las flechas de cada atleta serán marcadas en el astil con el nombre del atleta o sus iniciales.
Todas las flechas utilizadas en una entrada llevarán la misma clase y color(es) de emplumado, culatín y decoración si la hubiera.*
- 3.5.7.2 Las flechas estarán marcadas con uno (1) o dos (2) anillos del mismo color de 1cm de anchura y con una separación de 1cm entre anillos, cuando sea el caso.*
- 3.5.8 Están permitidas las protecciones de dedos en forma de dactileras, dediles, guantes o cinta adhesiva (esparadrapo) para sujetar, tirar hacia atrás y soltar la cuerda.
- 3.5.8.1 Se permite el siguiente equipo:*
- ≡ *En la mano de arco se puede utilizar un guante ordinario, mitón o similar, pero no puede estar fijado a la empuñadura.*
- Se aplican las siguientes restricciones.*
- ≡ *El protector de dedos no puede incorporar un dispositivo para aguantar, tensar y soltar la cuerda.*
 - ≡ *No se permite una plataforma de anclaje o dispositivo similar sujeto a la protección de dedos (dactilera) con el propósito de anclar.*
 - ≡ *Para disparar las flechas se utilizará la suelta “Mediterránea” (suelta con tres dedos, uno por encima de la flecha y dos por debajo de la misma), con un punto fijo de anclaje (boca o comisura de labios). No se permite el movimiento de la mano a través de la cara o de la cuerda. En*



ningún caso sobrepasará la flecha la parte inferior de la nariz.

- 3.5.9 Se permite el uso de brazaleras, petos, dragonera, carcaj de cinturón, o espalda, así como salvapalas. Los carcajs no pueden estar incorporados al arco.

3.6 Accesorios para todas las divisiones

- 3.6.1 Telescopios, gafas, prismáticos/binoculares.
Pueden utilizarse prismáticos, telescopios y otras ayudas visuales para localizar las flechas, siempre que no representen cualquier obstrucción a otros arqueros/as en la piqueta de tiro.
Pueden usarse las gafas por prescripción facultativa, o gafas de tiro, y gafas de sol. No se pueden llevar lentes con microagujeros o dispositivos similares, ni estarán marcadas de forma que puedan ayudar en apuntar.
El cristal de gafas del ojo que no apunta puede estar totalmente cubierto, o se puede utilizar un parche de ojo.
En los recorridos de 3D, ningún elemento de los anteriores tendrá incorporados ninguna clase de dispositivos que puedan utilizarse para medir distancias.

3.7 Equipamiento prohibido para todas las divisiones:

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

4 EL TIRO

- 4.1 En la piqueta de tiro cada atleta tirará por separado, en posición de pie o arrodillado, sin comprometer la seguridad. Cuando tire, el atleta debe**



tocar la piqueta de tiro con alguna parte de su cuerpo (podrá hacerlo desde cualquier situación respecto de la piqueta)

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

4.1.2 Cuando en una figura 3D la zona de máxima puntuación no supere los 3 cm., se deberán colocar dos dianas, que pueden ser iguales o no. Caso que existan dos figuras, se comenzará a tirar siempre por la de la izquierda, independientemente de la distancia a la que se encuentren.

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

4.3 Número de flechas a tirar:

4.3.1 Competición individual:

- Cada arquero tirará dos flechas en cada diana.
- Se tirará primero la flecha marcada con un anillo.
- Cada atleta de la patrulla tirará por separado.

4.4 Tiempos de tiro permitidos

4.4.1 Competición individual:

4.4.1.1 El tiempo límite permitido a un atleta para tirar dos flechas es de un (1) minuto.

Tan pronto como el grupo anterior haya dejado libre la piqueta de tiro, el siguiente grupo se adelantará desde la zona de espera hasta la zona con la foto de la diana 3D que se vaya de tirar. Cuando el grupo anterior haya dejado libre la diana y se considera que se encuentra a una distancia de seguridad razonable, el grupo se adelantará hasta la piqueta de tiro y el primer atleta de este grupo iniciará el tiro.

4.4.1.2 El tiempo de tiro de un minuto para cada atleta comienza cuando éste llegue a la piqueta de tiro.

4.5 Observar las dianas (utilizando prismáticos):

4.5.1 Los atletas pueden observar la diana con sus prismáticos desde la zona de espera o desde la piqueta de tiro. No se permitirá esta acción desde la piqueta de tiro una vez que hayan disparado sus flechas.

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



4.7

Bajo ninguna circunstancia se podrá volver a tirar una flecha.

Una flecha se podrá considerar como no tirada si:

- 4.7.1 El competidor puede tocarla con su arco sin mover sus pies de su posición en relación con la piqueta de tiro, y siempre que la flecha no haya rebotado.
- 4.7.2 La diana se cae (a pesar de haber sido fijada y sujeta a satisfacción de los Jueces). Los Jueces tomarán las medidas que consideren necesarias y compensarán el tiempo adecuado para tirar las flechas que falten. Si el parapeto solo se desliza hacia abajo, se deja a los Jueces decidir la acción a tomar, si procede.

4.8 Discusiones sobre distancias

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

Una conversación sobre distancias con atletas que todavía no hayan tirado esa diana se considerará como conducta antideportiva.

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

5 ORDEN DE TIRO Y CONTROL DE TIEMPO**5.1 Composición de las patrullas.**

En el primer recorrido de la primera Liga 3D RFETA será aleatoria, con arqueros de la misma categoría (división + clase). En los siguientes recorridos o tiradas de la Liga 3D RFETA, las patrullas se formarán por las clasificaciones obtenidas en cada categoría en los anteriores recorridos.

Los competidores tirarán formando patrullas de tres a cinco con un máximo de dos atletas de la misma Federación Territorial o Club por patrulla.

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

5.2 Si entre los componentes de la patrulla no hubiera otro acuerdo, el atleta con el menor número de registro será el jefe de la misma y será responsable de la conducta de dicha patrulla.

- 5.2.1 Si el número de competidores excediera la capacidad normal del recorrido, se formarán patrullas adicionales, que serán situadas en el recorrido de forma conveniente. Estos grupos adicionales asignados a una diana esperarán para tirar hasta que lo haya hecho y tanteado la patrulla primaria asignada a la misma.



- 5.2.2 Los competidores llevarán, completamente visibles en el muslo o en el carcaj, los números de registro, y les serán asignadas dianas y posiciones de tiro de acuerdo con su orden de sorteo y posterior emplazamiento de arriba abajo en la lista de salida.
- 5.2.3 Cuando la diana esté libre, el primer atleta de la patrulla situada en la zona en que está la fotografía de la diana 3D debe ir a la piqueta de tiro tan pronto como sea posible. El resto de atletas de dicha patrulla se situará detrás a una distancia apropiada.
- 5.2.4 El atleta que tenga el turno de tiro, no podrá, cuando se dirija a la piqueta para tirar, detenerse poco antes de llegar a ésta y calcular distancias.
- 5.2.5 Los miembros de la patrulla tirarán de uno en uno, rotando como sigue:
- ≡ De no haber un acuerdo, en una patrulla el competidor con el número de registro más bajo empezará tirando en la primera diana, seguido por los demás en orden ascendente de número de registro, etc.
 - ≡ El último arquero que ha tirado en esa diana, comenzará el tiro en la siguiente, seguido por el arquero que tiró primero en la anterior.
 - ≡ Los arqueros irán rotando el tiro en cada una de las siguientes dianas de la competición.
- 5.2.6 Las patrullas serán distribuidas para comenzar el tiro simultáneamente desde los diversos puestos de tiro, y terminarán la Serie en el puesto anterior al que comenzaron.
- 5.2.7 En caso de fallo del equipo, el orden de tiro puede ser cambiado temporalmente. En cualquier caso, se permitirán no más de treinta (30) minutos para reparar cualquier fallo de equipo. Los otros competidores de la patrulla tirarán y tantearán sus flechas antes de permitir a otros grupos pasar por delante de ellos. Si la reparación se completa dentro del tiempo límite, el competidor en cuestión puede recuperar la flecha que le falte por tirar en esa diana. Si la reparación se termina más tarde, el competidor se puede incorporar a su patrulla, pero perderá las flechas que la misma haya tirado mientras tanto.
- 5.2.8 En el caso de que un competidor no pueda continuar tirando a causa de un problema médico inesperado que ocurra después del inicio de la competición, se permitirán hasta 30 minutos para que el personal médico determine el problema y decida si el competidor puede o no continuar compitiendo sin asistencia.
- 5.2.9 Un arco roto puede ser reemplazado por otro de repuesto, o por un arco prestado.
- 5.2.10 Los competidores de una patrulla pueden permitir que otras patrullas los sobrepasen, siempre que se notifique de ello a los Organizadores y/o a los Jueces.
- 5.2.11 Cuando un competidor o una patrulla de competidores estén causando retrasos indebidos para esa u otras patrullas durante las



Series de Calificación y Eliminación de una competición, el Juez que observe esto amonestará al competidor o a la patrulla y anotará esta amonestación, firmándola, en la hoja de puntuaciones, después de lo cual él y/u otro Juez podrá cronometrar al competidor o a la patrulla durante el resto de esa Serie de la competición.

≡ Si un Juez observa que un competidor vuelve a excederse de este tiempo límite a pesar del anterior procedimiento, le volverá a amonestar, y confirmará esta 2ª amonestación mediante una nueva nota en su hoja de puntuaciones, indicando el momento y la fecha de la amonestación.

≡ En la tercera, y siguientes amonestaciones durante esa etapa de la competición, será anulada la puntuación de la flecha de mayor valor del competidor en esa diana.

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

6 PUNTUACION

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

6.1.1 A menos que se acuerde otra cosa en la patrulla, los dos competidores con el segundo y tercer número más bajo de registro serán los tanteadores (siempre habrá dos tanteadores en cada patrulla).

6.1.2 Los tanteadores (que pueden ser atletas) anotarán en las hojas de puntuación, al lado del número correcto de diana los valores de las flechas, tal como sean declaradas por el competidor a quien pertenece. Los otros competidores de la patrulla comprobarán el valor declarado de la flecha. Se puede corregir un error descubierto en la hoja de puntuaciones antes de que las flechas hayan sido retiradas de la diana.

6.1.3 Se requiere llevar doble puntuación.

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

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

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

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



- 6.1.5.1 Se utilizarán todas las zonas de puntuación, excepto si hay una notificación en contrario en la piqueta de tiro.
- 6.1.6 Las flechas que se retiren antes de ser tanteadas serán anotadas como falladas (0), y la repetición de esta infracción causará la descalificación del atleta.
- 6.1.7 En un puesto con diana doble se tirará primero a la diana 3D situada a la izquierda.
- 6.1.8 Si se tiran las flechas en orden invertido, es decir, primero la de dos anillos y después la de un anillo, se anulará el valor de las dos flechas. Lo mismo ocurrirá si esto sucede en un puesto de tiro con diana doble.
- 6.1.9 Si en una diana se hallan clavadas dos flechas con el mismo número de anillos, solo puntuará la de menor valor.
- 6.2 Una flecha será tanteada de acuerdo con la posición del astil en la diana. Si el astil toca dos zonas o toca alguna línea divisoria entre zonas de puntuación, la flecha será tanteada con el valor más alto de las zonas afectadas.**
- 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.
- 6.2.2 Si se ha perdido un trozo de la diana, incluyendo una línea divisoria o de separación entre dos zonas, o si la línea divisoria está desplazada por alguna flecha, se utilizará una línea imaginaria para juzgar el valor de la flecha que haya impactado en dicha parte.
- 6.2.3 Las flechas embutidas totalmente en el animal/parapeto, que no se vean en la superficie del mismo, pueden ser solamente tanteadas por un Juez.
- 6.2.4 Solo se tantearán las flechas clavadas en la diana.
- 6.2.5 Una flecha que impacte en:
- 6.2.5.1 Otra flecha en el culatín y permanezca empotrada en ella, tanteará de acuerdo con el valor de la flecha golpeada.*
- 6.2.5.2 Otra flecha y tras desviarse se clave en la diana 3D, tanteará según su situación en la misma.*
- 6.2.5.3 Otra flecha y rebote, tanteará según el valor de la flecha golpeada, siempre que la flecha dañada pueda identificarse.*
- 6.2.5.4 Fuera de la zona puntuable de la diana 3D, tanteará como cero.*
- 6.2.6 Si se encontrasen en la diana o en el suelo, en la calle de tiro, más de dos flechas del mismo atleta, solo se tantearían las dos flechas de más bajo valor. Si un atleta infringiese esta regla repetidamente, podría ser descalificado.
- 6.3 En el caso de un empate en puntuación, el resultado de la clasificación será determinado como sigue:**
- 6.3.1 Para empates ocurridos en todas las Series:



≡ Para individuales:

- Mayor número plenos
- Después de esto, los competidores que sigan empatados serán declarados iguales.

6.3.2. 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) y el número de plenos. La hoja de puntuaciones del tanteador será firmada por otro competidor de la misma patrulla, pero de una Federación Territorial o Club distintos. Si se encuentran discrepancias en la suma total, la suma total de los valores más bajos de puntuación será definitiva.

Los organizadores no están obligados a aceptar o registrar hojas de puntuaciones que sean entregadas sin firmas, totales o número de plenos.

7 CONTROL DE TIRO Y SEGURIDAD

7.1 El Presidente de la Comisión de Jueces del Torneo, junto con el delegado de la RFETA tendrá el control de la parte técnica de un Torneo 3D.

7.2 El Presidente/a de la Comisión de Jueces del Torneo dará el visto bueno a las precauciones de seguridad que hayan 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.

7.2.1 Él o ella informará a los competidores y sobre las medidas de seguridad y cualquier otro tema que considere necesario concerniente al desarrollo del tiro.

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

7.2.3 Se dará una señal acústica, audible en todo el recorrido, que marcará el comienzo de la competición cada día y cuando ésta haya de ser detenida.

7.2.4 Si la competición tuviera que ser suspendida antes de completar todos los Recorridos de los que constase el Campeonato, se utilizará la puntuación total de las mismas dianas tiradas por todos los competidores de cada División para determinar la clasificación en las mismas, y en caso de que no fuera posible reanudar la competición en ninguna fase posterior, determinaría el campeón de cada División.



7.2.5 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.

- 7.3 **Ningún competidor puede tocar el equipo de otro competidor sin el consentimiento de éste.**
- 7.4 **No se permite fumar en el recorrido de 3D, ni en las zonas de prácticas o de calentamiento.**
- 7.5 **No se podrán llevar o consumir en los recorridos de competición, ni en las zonas de prácticas o de calentamiento sustancias intoxicantes (alcohol o drogas).**
- 7.6 **Un competidor no puede tensar su arco utilizando una técnica, que en opinión de los Jueces, pueda permitir a la flecha, si se produce accidentalmente la suelta, volar fuera de la zona de seguridad o de los dispositivos de seguridad (áreas más allá de la zona de tiro, setos, vallas, etc.). Si un competidor persiste en utilizar dicha técnica, en interés de la seguridad, el Presidente de la Comisión de Jueces le comunicará que deje de tirar inmediatamente y que abandone el recorrido.**

8. CONSECUENCIAS DE INFRINGIR LAS REGLAS

Sigue a continuación un resumen de las penalizaciones y/o sanciones aplicadas a los competidores cuando estos infringen las reglas.

8.1 Descalificación.

- 8.1.1 Un competidor que se encuentre compitiendo en una división y no cumpla totalmente con los requerimientos que se indican, será eliminado de la competición y perderá cualquier posición que haya ganado.
- 8.1.2 Cualquier competidor que se encuentre utilizando equipo que contravenga las reglas RFETA puede tener sus tanteos descalificados.
- 8.1.3 Un competidor encontrado repetidamente tirando más flechas por tanda de las permitidas, o engañando durante el tanteo pueden tener sus puntuaciones descalificadas.
- 8.1.4 Un competidor a quien se le haya probado que ha infringido cualquier regla o regulación a sabiendas, puede ser calificado como no apto para participar en la competición. El competidor será eliminado, y perderá cualquier posición que pudiera haber ganado.
- 8.1.5 Si en opinión de un juez, un atleta se encuentra bajo la influencia del alcohol o cualquier sustancia intoxicante, la Comisión de Jueces del Torneo puede denegarle la participación en el mismo a dicho arquero. (ver Reglas Anti-Dopaje en el Libro 1, Apéndice 5).



- 8.1.6 perderá la conducta antideportiva. Este tipo de conducta por parte de un atleta o una persona que esté ayudando a un atleta acarreará la descalificación de dicho atleta o persona, y podrá derivarse en una suspensión de su participación en futuros eventos.

8.2 Pérdida del tanteo de flechas.

- 8.2.1 Un/una competidor/a que no pueda reparar su equipo, en caso de fallo en el mismo, dentro de los siguientes 30 minutos, perderá el tanteo de la flecha correspondiente a esa diana y aquellas flechas que su patrulla haya tirado hasta el momento en que se reincorpore a la misma, en caso de un problema médico imprevisto).
- 8.2.2 Si un Juez observa que un competidor se excede del tiempo límite de 1 minuto, le amonestará verbalmente y confirmará este hecho mediante una nota en su hoja de puntuaciones, indicando el momento de la amonestación. A la tercera y siguientes amonestaciones durante esa fase de la competición, será anulada la puntuación de la flecha de más alto del competidor en esa diana.
- 8.2.3 Si se encuentran en la diana o en el suelo de la calle de tiro más de dos flechas pertenecientes a un mismo competidor, será anulada la flecha de mayor valor de ese competidor en esa diana.

8.3 Amonestaciones

- 8.3.1 Los competidores que hayan sido amonestados repetidamente y que continúen infringiendo las siguientes reglas RFETA, o que no sigan las decisiones y directivas (que pueden ser apeladas) de los Jueces asignados.
- 8.3.2 No se permite fumar en el recorrido 3D, ni en las zonas de prácticas o de calentamiento.
- 8.3.3 Ningún competidor puede tocar el equipo de otro, sin su consentimiento.
- 8.3.4 Aquellos competidores pertenecientes a una patrulla que espera su turno para tirar permanecerán en la zona de espera hasta que los competidores que están tirando se hayan ido y la posición de tiro quede libre. No podrá haber comunicación alguna sobre distancias entre las diferentes patrullas.
- 8.3.5 Mientras el tiro se está desarrollando, solo el competidor que tiene el turno de tiro puede aproximarse a la piqueta de tiro. El resto de atletas de la patrulla se mantendrá a una distancia prudencial detrás de la piqueta de tiro.
- 8.3.6 Ningún competidor se aproximará a la diana hasta que todos los competidores de la patrulla hayan terminado de tirar.
- 8.3.7 No se pueden tocar ni las flechas ni las dianas hasta que todas las flechas han sido anotadas.
- 8.3.7.1 No se deben de sacar las flechas de las dianas antes de haber sido tanteadas.
- 8.3.8 Cuando tense la cuerda de su arco, un competidor no puede utilizar una técnica que, en opinión de los Jueces, pueda permitir a la flecha, si se suelta accidentalmente, volar más allá de la zona de



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

9 JUECES

9.1 Los deberes de los Jueces son para asegurar que el torneo se desarrolla de acuerdo con el Reglamento RFETA, y en igualdad para todos los competidores.

9.1.1 Serán designados un número suficiente de jueces. Sus deberes serán:

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

10 RECLAMACIONES Y DISPUTAS



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:

- 10.1.1 La opinión mayoritaria del grupo decidirá el valor de la flecha. En caso de empate (50/50) se dará el valor más alto a la flecha. La decisión de los atletas es definitiva.
- 10.1.2 Se puede corregir un error descubierto en la hoja de puntuaciones antes de retirar las flechas de la diana, siempre que todos los competidores de la patrulla estén de acuerdo con la corrección. La corrección deberá ser testificada y visada por todos los competidores de la patrulla. Cualquier otro desacuerdo concerniente a las anotaciones en las hojas de puntuaciones será consultado a un Juez.
- 10.1.3 Si se descubriera:
 - ≡ Que la posición de un puesto de tiro ha sido movida después de que ya han tirado competidores sobre dicha diana.
 - ≡ Que una diana hubiera quedado inhábil para tirar sobre ella para ciertos arqueros, a causa de ramas colgando, etc. Esta diana será eliminada como parte de los tanteos para todos los competidores de la división involucrada, si surgiera una apelación. Si se eliminan una o más dianas, el restante número de dianas será considerado como un Recorrido completo.
- 10.1.4 Si el equipo de campo es defectuoso, o una diana queda excesivamente desgastada o desfigurada, un competidor o su Capitán de Equipo pueden apelar a los Jueces para que el elemento defectuoso sea reparado o reemplazado.

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.

- 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 APELACIONES

- 11.1 **La RFETA, o el Comité de Organización junto con el Delegado Técnico, designará un Jurado de Apelación compuesto por tres personas antes del comienzo de la competición. Los Miembros del Comité de Organización o personas participantes en la competición no pueden ser designados para formar parte del Jurado de Apelación.**
- 11.2 **En el caso de que un competidor no esté satisfecho con una decisión dada por los Jueces podrá apelar al Jurado de Apelación. Los trofeos o**



premios que estén afectados por una reclamación no serán entregados hasta que no se resuelva la cuestión por el Jurado de Apelación.

12 RECOMPENSAS

12.1 Las Recompensas RFETA se homologarán sobre recorridos de 20 puestos de tiro diferentes.

-