

FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE TIRO CON ARCO



CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS

1º DE ABRIL DE 2010

LIBRO 2



**Real Federación
Española de
Tiro con Arco**



Consejo
Superior de
Deportes



COMITE OLIMPICO
ESPAÑOL



LIBRO 2

Reglas de Tiro con Arco al Aire Libre

Esta edición contiene todas las leyes y reglas aprobados por el Congreso de FITA hasta el 30 de Agosto de 2009 y las reglas adicionales en vigor el 1 de abril del 2010. Pueden existir reglas adicionales e interpretaciones después de esta fecha así como enmiendas a los textos que pueden afectar a esta edición. Por favor compruebe en la página Web de la FITA ([www. archery.org](http://www.archery.org)) el listado de nuevas reglas, enmiendas e interpretaciones que pueden estar en vigor. Esta versión sustituye a todas las ediciones anteriores.



CAPITULO 7

SERIES DE TIRO SOBRE DIANA AL AIRE LIBRE

(Los detalles concernientes a la organización de Campeonatos FITA se encuentran en el Manual FITA del Organizador).

7.1 DISPOSICION DEL CAMPO DE TIRO

7.1.1 El campo de tiro deberá cumplir los siguientes requisitos:

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

La tolerancia en las dimensiones del campo será de +/- 30cm a 90/70/60 metros, y de +/- 15cm para 50/40/30 metros.

7.1.1.2 *Se trazará una línea de espera al menos 5 metros detrás de la línea de tiro.*

7.1.1.3 *Cada parapeto se situará en un ángulo entre unos 10 y unos 15 grados respecto de la vertical, pero en una línea de parapetos todos tendrán el mismo ángulo.*

7.1.1.4. *La altura del centro de los oros en una línea de parapetos en el campo deberá aparecer siempre como una línea recta*

7.1.1.5. *Todos los atletas de una División o Categoría serán acomodados en un mismo campo.*

7.1.1.6. *Se dispondrá, a ser posible, de parapetos suficientes para evitar que haya más de tres atletas por diana. Si el campo no permite esto, el máximo de atletas por diana será de cuatro.*

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

7.1.1.8. *Se trazarán en el suelo líneas perpendiculares a la línea de tiro que se extenderán hasta la línea de dianas, formando calles que contengan de uno a cuatro parapetos.*

7.1.1.9. *Se marcará una línea 3 metros por delante de la línea de tiro.*



- 7.1.1.10. *Donde el público tenga derecho a acceso se colocarán barreras adecuadas alrededor del campo para mantener a los espectadores retirados. Estas barreras estarán al menos a 20 metros hacia fuera desde los extremos de la Línea de Dianas de 90 metros y se puede reducir, si se desea, en una línea recta hasta un mínimo de 10 metros, hacia afuera de la Línea de Tiro. Esto dará un margen aproximado de 13 metros cuando las dianas se encuentren a 30 metros. Las barreras se situarán al menos 10 metros por detrás de la línea de espera. Otras barreras se colocarán al menos a 50 metros por detrás de la línea de 90 metros. Esto creará una zona de seguridad de 110 metros cuando las dianas se coloquen a 30 metros. La distancia de seguridad de 50 metros tras las dianas de 90 metros puede ser reducida con un tipo adecuado de parapeto, por ejemplo, un talud o una red eficiente o dispositivo similar (no un seto o valla penetrable). Tal respaldo debe ser lo suficientemente alto para retener flechas que pasen justo por encima de los parapetos a 90 metros. Han de considerarse también las distracciones causadas a los atletas por movimientos de personas, etc. tras los parapetos.*
- 7.1.1.11 *En las Series Olímpica y de Encuentros de Arco Compuesto, hombres y mujeres tirarán en los mismos parapetos, pero en diferentes momentos del día. En las Series de Eliminatorias, los parapetos han de ser colocados por pares acercados entre sí. En las Series Finales puede haber dos (2) pares de dianas, uno a cada lado de la calle central.*
- 7.1.1.12 *Durante las Series Olímpica y de Encuentros de Arco Compuesto habrá disponible un campo de prácticas en un costado del campo de competición, donde los atletas que continúen en competición puedan practicar durante las Series de Eliminatorias y Finales.*
- 7.1.1.13 *Para la Serie de Encuentros de Equipos debe marcarse una línea claramente visible un (1) metro por detrás de la línea de tiro. Esta línea debe ser de al menos 3 cm de ancho.*
- 7.1.1.14 *Para la Serie de Encuentros de Equipos se marcará una zona para los atletas detrás de la línea de 1 metro. Será lo suficientemente amplia para que estén los tres arqueros/as y su equipo, y se marcará otra zona detrás de esta para que se sitúe el entrenador. Si el espacio lo permite, se marcará también entre los dos equipos competidores una pequeña área para el Juez.*



7.2 EQUIPAMIENTO DEL CAMPO DE TIRO

7.2.1 Dianas

Existen cinco dianas FITA para Tiro sobre Diana al Aire Libre,

- Diana de 122cm de diámetro
- Diana de 80cm de diámetro
- Diana de 80cm reducida con 6 anillos de puntuación (para disposición múltiple, con zonas de tanteo del 5 al 10).
- Diana de 80cm reducida con 5 anillos de puntuación (para disposición múltiple, con zonas de tanteo del 6 al 10).
- Diana de Acierto/Fallo.

Solo aquellas dianas producidas por un fabricante autorizado por FITA se utilizarán en las competiciones FITA.

7.2.1.1 Descripción:

Las dianas de 122 y 80cm están divididas en cinco zonas concéntricas de color, dispuestas desde el centro al exterior como sigue: Oro (amarillo), rojo, azul claro, negro y blanco (no hay líneas divisorias entre el azul claro y el negro, ni entre el negro y el blanco). Cada color está dividido por una fina línea en dos zonas de igual anchura, formándose así diez anillos de puntuación de iguales dimensiones, medidas desde el centro del oro:

- *6,1cm en la diana de 122cm*
- *4cm en la diana de 80cm*

Las líneas divisorias estarán completamente integradas dentro de la zona de mayor puntuación en cada caso. La línea que marca el borde exterior del Blanco estará completamente incluida dentro de la zona puntuable. El grueso de la fina línea divisoria así como el de la línea exterior no excederá de 2mm en cualquiera de las dos dianas, de 122cm y de 80cm. El centro de la diana es llamado "mosca" y será indicado con una pequeña "X" (cruz). Las líneas de la cruz no excederán de 1mm de grosor y 4mm de longitud. Se requiere, para ayudar a determinar los desempates en la clasificación, un anillo de diez interior (que se anotará como "X" en las hojas de puntuación), de 6,1cm de diámetro para la diana de 122cm y de 4cm de diámetro para la diana de 80cm.

- *Para las distancias de 50m, 40m y 30m se podrá utilizar la diana de 80cm con 6 anillos o zonas de puntuación. (La disposición triangular es obligatoria en la distancia de 50m para Campeonatos del Mundo). Las zonas de puntuación tendrán las mismas dimensiones que las dianas de 80cm, pero con las zonas de puntuación del 4 al 1 eliminadas. La zona de menor puntuación será entonces el azul claro 5.*
- *Para la distancia de 30m se podrá utilizar la diana de 80cm con 5 anillos o zonas de puntuación. (La*



LIBRO 2: TIRO AL AIRE LIBRE CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS FITA

disposición triangular es obligatoria para Campeonatos del Mundo). Las zonas de puntuación tendrán las mismas dimensiones que las dianas de 80cm, pero con las zonas de puntuación del 5 al 1 eliminadas. La zona de menor puntuación será entonces el azul claro 6.

7.2.1.2 Valores de puntuación y especificación de colores.

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

Para el dibujo de la diana, ver Apéndice 1, Libro 2 – Dianas.

7.2.1.3 Tolerancias de las medidas.

Las dianas serán medidas utilizando por separado el diámetro de cada círculo que contiene cada una de las 10 zonas de puntuación. La tolerancia de cada diámetro no excederá en +/- 1mm para las zonas de puntuación 10, 9 y 8, y +/- 2mm para el resto de las zonas, medidos a través del centro.

Zona	Diámetro en cm		Tolerancia en mm +/-
	Diana de 122	Diana de 80	
10 interior	6,1	4	1
10	12,2	8	1
9	24,4	16	1
8	36,6	24	1
7	48,8	32	2
6	61	40	2
5	73,2	48	2
4	85,4	56	2
3	97,6	64	2
2	109,8	72	2
1	122	80	2

Para el dibujo de la diana, ver Apéndice 1, Libro 2 – Dianas.



7.2.1.4 La diana de Acierto/Fallo

La diana será de tipo cuadrangular con lados de 40cm. Tendrá una zona circular de acierto de 10cm de diámetro en amarillo (107U) con un círculo no puntuable a su alrededor de color rojo (032U) de 30cm de diámetro, dentro de un fondo de color azul claro (306U) de 40cm x 40cm de dimensión. La tolerancia de la zona de acierto no será mayor de +/- 1mm. La zona de acierto será tanteada como 1 y cualquier impacto en otra zona será tanteado como "M". Habrá una fina línea negra que dividirá las zonas amarilla y roja que estará completamente incluida dentro de la zona de acierto.

7.1.1

Tamaño de las dianas a las diferentes distancias.

La diana de 122cm se utilizará para las distancias de 90, 70 y 60m (y 50 metros para Damas Cadetes y Damas Veteranas). Para las distancias de 50, 40 y 30 metros se utilizará la diana de 80 cm (excepto para la Serie de Arco Estándar).

7.2.2.1 El centro del oro estará situado a 130cm sobre el terreno, medido desde un nivel estimado como llano del suelo. La tolerancia de esta medida no excederá de +/- 5cm.

7.2.2.2 Cuando se utilice la disposición triangular de dianas reducidas (de 5 o 6 zonas de puntuación) a 50, 40 y 30 metros, o se utilice la disposición de cuatro dianas reducidas, la altura máxima desde el suelo hasta los centros de las dianas superiores será de 172cm, y la altura mínima sobre el suelo de los centros de las dianas inferiores será de 90cm. La distancia mínima entre las zonas de menor puntuación de dos dianas situadas a la misma altura será de 10 cm.

7.2.2.3 Cuando se utilice la disposición horizontal de tres dianas reducidas (de 5 zonas puntuables) a 30 metros, los centros de las mismas estarán a una altura de 130cm (+/- 5cm) sobre el suelo. La distancia mínima entre zonas puntuables será de 2cm.

7.2.2.4 Colocación de las dianas de Acierto/Fallo:

La diana de Acierto/Fallo se colocará en los parapetos de la siguiente forma:

- Durante las Series Eliminatorias (sin tiro alterno) se colocarán horizontalmente dos dianas, una a la izquierda del centro (sobre la que el arquero posicionado a la izquierda tirará tres flechas), y otra a la derecha del centro (sobre la que el arquero posicionado a la derecha tirará tres flechas).
- Durante las Series Finales (con tiro alterno) se colocarán horizontalmente en el parapeto tres dianas (centro, izquierda y derecha) de Acierto/Fallo. Estarán colocadas



de tal manera que los bordes exteriores de los papeles se toquen.

- Durante las Serie de Eliminatorias de las Pruebas de Equipos y Equipos Mixtos se colocará una diana de Acierto/Fallo por cada componente del equipo (ver Apéndice 1).
- Durante las Series Finales de la Prueba de Equipos Mixtos se colocarán las dianas en dos filas, de modo que habrá una diana para cada flecha que se vaya a tirar (ver Apéndice 1).

7.2.2.5 *Material de las Dianas:*

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

7.2.3 **Parapetos**

El tamaño frontal del parapeto, sea este redondo o cuadrado, no será menor de 124cm en cualquier dirección. Esto asegurará que cualquier flecha que se clave en el parapeto en el borde exterior de la zona puntuable permanezca en el parapeto. Las flechas que impacten en la diana deben permanecer en la misma para asegurar un tanteo correcto.

7.2.3.1 *Los parapetos estarán fijados consistentemente a los soportes, los cuales estarán anclados firmemente al suelo para evitar que el viento los vuelque. Cualquier parte del parapeto y/o su soporte que pueda dañar una flecha habrá de ser cubierta. Es necesario tener cuidado particularmente cuando se coloca más de una diana sobre el parapeto para que las flechas que atraviesen el mismo no sean dañadas por dicho soporte.*

Para el dibujo del parapeto, ver Apéndice 1.

7.2.3.2 *Los parapetos llevarán número de diana. Los números serán de 30cm de altura, de color negro sobre fondo amarillo, alternando con color amarillo sobre fondo negro (por ejemplo: n° 1 negro sobre amarillo, n° 2 amarillo sobre negro, etc.) Los números de diana serán fijados por debajo o por encima del centro de cada parapeto, de forma que dejen libre toda la diana.*

7.2.4 **Equipo de Control de Tiempo
Acústico y visual**

El Director de Tiro (ver artículo 7.7.1) controlará:

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



7.2.4.1 *En caso de una pequeña discrepancia entre el Equipo de Control de Tiempo Acústico y el Visual, el Equipo de Control de Tiempo Acústico tendrá preferencia.*

7.2.4.2 *Se puede utilizar el siguiente equipamiento:*

- *Luces:*
Los colores de las luces serán Rojo, Amarillo y Verde, en este orden y con el Rojo en la parte superior. Las luces deben estar sincronizadas y en ningún momento lucirán dos de los colores al mismo tiempo. En Campeonatos FITA las luces deben estar conectadas con el Equipo Acústico, de forma que el inicio del sonido del Equipo Acústico sea simultáneo con el cambio a luz roja y la puesta a cero del reloj digital.
- *Relojes digitales:*
Cuando se utilicen relojes digitales para controlar el tiempo, los dígitos de los mismo serán como mínimo de 20cm de altura y debe ser posible leerlos con claridad a una distancia de 100 metros. Debe ser posible pararlos y ponerlos a cero inmediatamente cuando se requiera. El reloj debe funcionar de acuerdo con el principio de cuenta atrás. El resto de requerimientos, tales como posición, número, etc. serán los mismos que para las luces.
Cuando se utilicen los relojes digitales, las luces no son obligatorias.
Si se utilizan ambos sistemas, deben estar sincronizados. Si hay alguna discrepancia, el reloj digital tiene preferencia.
- *Las señales visuales estarán situadas en ambos lados del campo y si es necesario, en la calle libre central entre los parapetos de Damas y Caballeros, de tal forma que los atletas diestros y zurdos puedan verlas. Deben estar situadas delante de la línea de tiro, en cada lado del campo y en la calle central, a una distancia inferior a 30 metros. Pero tan lejos como sea necesario para que sean visibles por todos los atletas en la línea de tiro.*
- *Indicadores para eliminatorias:*
Cuando se tiren los encuentros en tiro alterno habrá por separado luces verdes/rojas, relojes de cuenta atrás u otras señales visuales utilizables para cada atleta, para indicar a quien le toca tirar.
- *Equipo de emergencia:*
Cuando el tiempo límite se controle con Equipo Eléctrico deben haber disponibles placas, banderas u otros dispositivos simples manuales para el caso de fallo de dicho equipo eléctrico. Las luces y/o relojes digitales y el material de emergencia son obligatorios en Campeonatos FITA (artículo 3.1).



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

7.2.5

Equipamiento vario.

El equipamiento descrito en las siguientes reglas es obligatorio en Campeonatos y Torneos de Juegos Olímpicos, y se recomienda según la importancia de otros torneos.

7.2.5.1 *Números de registro, que deben ser llevados por cada atleta.*

7.2.5.2 *Un dispositivo que indique el orden de tiro si no tiran todos los atletas al mismo tiempo. Las letras serán lo suficientemente grandes como para poder ser leídas por todos los atletas desde sus respectivas posiciones de tiro.*

7.2.5.3 *Un tablero de puntuaciones para los totales acumulados después de cada tanda, al menos para los cinco primeros de cada categoría e indicando los tanteos para el corte en la serie de calificación.*

7.2.5.4 *En las Series Olímpica y de Encuentros de Arco Compuesto se colocarán en las pruebas individuales una placa con el número de registro del atleta o su nombre, o las tres (3) letras oficialmente reconocidas para designar al País Miembro en las pruebas de Equipos, en cada parapeto cerca del dispositivo de tanteo. Las letras o dígitos deben ser de al menos 25 cm de altura.*

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

7.2.5.6 *En las Series Finales de la Serie Olímpica se colocará un tablero de puntuaciones de control remoto en cada diana, uno por atleta (o equipo), con espacios para los tanteos de tres (3) flechas individuales y tres dígitos con el tanteo total acumulado o de sets del encuentro. Debe haber también previsión para indicar el nombre de los atletas y su país, o el país del equipo.*

7.2.5.7 *En las Series de Finales se colocarán refugios de protección cerca de los parapetos de dianas. Serán utilizados por Jueces, Tanteadores y Agentes de los atletas.*



- 7.2.5.8 *Banderas, de cualquier material ligero y de color fácilmente visible (como amarillo) que sirvan de indicadores del viento, colocadas por encima del centro de cada diana. Estarán situadas 40cm por encima del parapeto o del número de Diana, el que sea más alto. Estas banderas serán no mayores de 30 cm y no menores de 25 cm en cualquier dimensión.*
- 7.2.5.9 *Mangas de aire (indicadoras de la dirección y fuerza del viento) a ambos lados del campo de competición, y en medio si éste estuviese dividido. Deben situarse a una altura entre 2,5 y 3,5 metros, medida desde el suelo.*
- 7.2.5.10 *Plataforma elevada con asiento para el Director de Tiro.*
- 7.2.5.11 *Equipo de megafonía y comunicación sin hilos.*
- 7.5.2.12 *En el campo de tiro, así como en el de Finales o área de Finales del Campo Principal se colocarán suficiente cantidad de sillas o bancos tras la línea de espera para todos los atletas, Capitanes de Equipo, Entrenadores, Jueces y otros Oficiales.
Las sillas para los Jueces, con alguna clase de resguardo para las inclemencias del tiempo, se colocarán a intervalos apropiados sobre la línea de espera en el campo donde se celebran las Series de Calificación y Eliminatorias
Para el Campo de Finales de Juegos Olímpicos o Campeonatos del Mundo ver Libro 1, art. 3.23.*
- 7.2.5.13 *Se puede utilizar un sistema de tanteo automático solo en las Series Finales.*
- 7.2.5.14 *Se puede colocar una pequeña cámara de televisión en el centro del parapeto y de la diana.*

7.3 EL EQUIPO DE LOS ATLETAS

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

Cualquier atleta que sea encontrado utilizando equipo que contravenga las reglas FITA puede tener sus puntuaciones descalificadas.

En primer lugar se indican las regulaciones específicas que se aplican a cada División. Posteriormente se indican las regulaciones generales que se aplican a todas las Divisiones.

Ver también apéndice 8 Libro 1 – Atletas discapacitados.

- 7.3.1 Para la **División de Arco Recurvo** se permiten los siguientes elementos:



- 7.3.1.1. 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, esto es, un instrumento consistente en una empuñadura, un cuerpo central (no del tipo de tiro a través de una ventana central en el cuerpo) y dos palas flexibles, cada una terminando en una hendidura con una localización para la cuerda. El arco se montará utilizando una cuerda simple fijada directamente entre las dos hendiduras de los extremos solamente, y en su manejo se mantiene con una mano por la empuñadura, mientras los dedos de la otra mano sujetan, tiran hacia atrás y sueltan la cuerda.
- 7.3.1.1.1 Están permitidos los cuerpos multicoloreados y las marcas del fabricante colocadas en la parte interior de las palas superior e inferior.*
- 7.3.1.1.2 Se permiten cuerpos centrales de arco con puente trasero, a condición de que el puente no toque de forma consistente la mano o la muñeca del atleta.*
- 7.3.1.2 Una cuerda de arco de cualquier número de hilos.
- 7.3.1.2.1 Los hilos pueden ser de diferentes colores, del material elegido para este propósito. La cuerda puede tener un entorchado central para acomodar los dedos que tiran, un punto de enfleche al que se le pueden añadir entorchados para fijar el culatín de la flecha si es necesario, y para localizar este punto se pueden utilizar uno o dos localizadores de culatín. En cada uno de los extremos de la cuerda habrá una gaza para colocar la cuerda en las hendiduras del arco cuando se monte. Adicionalmente se permite un dispositivo que sirva como referencia para la nariz o los labios. 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 del uso de una mirilla, marca, o cualquier otro medio.*
- 7.3.1.3 Se podrá utilizar en el arco un reposaflechas, que puede ser ajustable.
- 7.3.1.3.1 Se puede usar sobre el arco cualquier Botón de Presión móvil o Punto de Presión, siempre que no sean eléctricos o electrónicos y que no ofrezcan ayuda adicional en apuntar. El punto de presión será situado no más alejado de 4 cm hacia atrás (en el interior) desde la garganta de la empuñadura (punto de pivote) del arco.*
- 7.3.1.4 Puede utilizarse un indicador de tensión audible y/o visual, siempre que no sea eléctrico o electrónico.
- 7.3.1.5 Está permitido un visor de arco para apuntar, pero no se puede utilizar más de un dispositivo de este tipo al mismo tiempo.



- 7.3.1.5.1 *No incorporará prismas o lentes ni otro dispositivo que aumente la imagen, niveles ni dispositivos eléctricos o electrónicos, y no debe ofrecer más que un punto de mira.*
- 7.3.1.5.2 *La longitud total del visor (túnel, tubo, punto de mira, u otro componente correspondiente extendido), no excederá de 2cm en la línea de visión del arquero.*
- 7.3.1.5.3 *Un visor, fijado al arco con el propósito de apuntar, que puede llevar ajuste de deriva y de elevación. Estará sujeto a las siguientes condiciones:*
- *Se permite una extensión de visor.*
 - *Puede montarse en el arco una placa o tira con la equivalencia de distancias, como guía para marcar, pero no debe ofrecer en ninguna forma cualquier otra ayuda adicional.*
 - *El punto de mira puede ser de fibra óptica. La longitud total de la fibra óptica puede exceder de los 2cm siempre que un extremo esté fijado fuera de la línea de visión del arquero en apertura total, mientras que la parte que queda en la línea de visión del arquero no exceda de 2cm en línea recta antes de que se doble. Solo puede dar un punto de mira iluminado en apertura total. Este pin se medirá de forma independiente respecto del túnel en el que esté insertado.*
- 7.3.1.6 *Están permitidos en el arco estabilizadores y torques compensadores de vuelo.*
- 7.3.1.6.1 *Siempre que los mismos no:*
- *Sirvan como guía de la cuerda.*
 - *Toquen otra cosa sino el arco.*
 - *Representen cualquier peligro u obstrucción a otros atletas en la línea de tiro.*
- 7.3.1.7 *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 o parapetos.*
- 7.3.1.7.1 *Una flecha consiste en un astil con punta (cabeza o regatón), culatín, emplumado y si se desea, decoración. El diámetro máximo del astil de las flechas no excederá de 9,3mm. El regatón (punta) de estas flechas puede tener un diámetro máximo de 9,4mm. Todas las flechas de cada atleta serán marcadas en el astil con el nombre del atleta o sus iniciales, y todas las flechas utilizadas en cualquier tanda llevarán la misma clase y color(es) de emplumado, culatín y decoración, si la hay.*



- 7.3.1.8 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, siempre que no incorporen ningún dispositivo que pueda ayudar al atleta a sujetar, tirar de, o soltar la cuerda.
- 7.3.1.8.1 *Se puede utilizar un separador entre los dedos para evitar el pinzado de la flecha. En la mano del arco se puede utilizar un guante ordinario, mitón o similar, pero no puede ser fijado a la empuñadura del arco. Se puede utilizar una plataforma de anclaje o dispositivo similar sujeto a la protección de dedos con el propósito de anclar.*
- 7.3.1.9 Pueden utilizarse prismáticos, telescopios u otras ayudas visuales para localizar las flechas.
- 7.3.1.9.1 *Siempre que no representen ningún peligro u obstrucción a otros atletas en la línea de tiro.*
- 7.3.1.9.2 *Los catalejos deben ajustarse de forma que su punto más alto no sobrepase la de la axila de los competidores.*
- 7.3.1.9.3 *Pueden usarse las gafas de prescripción, o gafas de tiro, y gafas de sol. Ninguna llevará lentes con microagujeros o dispositivos similares, ni estarán marcadas de forma que puedan ayudar en apuntar.*
- 7.3.1.9.4 *El cristal de gafas del ojo que no apunta puede estar totalmente cubierto, o se puede utilizar un parche de ojo.*
- 7.3.1.10 Están permitidos accesorios:
- 7.3.1.10.1 *Incluyendo protectores de brazo, petos, dragonas, carcajs de cintura o de suelo y borlas para limpiar las flechas. Los marcadores para los pies no pueden sobresalir del suelo más de 1 cm. Estarán permitidos elementos que puedan servir para elevar el pie o parte de él, estén o no atados al calzado, del suelo, siempre que: dichos elementos no representen una obstrucción para los otros atletas en línea de tiro; o sean una plataforma o puente que pueda obviar la línea de tiro; o que el pie esté anclado a la plataforma o que la plataforma esté anclada al suelo. Este dispositivo no excederá en más de 2cm la horma del calzado en cualquier dirección. También se permiten amortiguadores de pala y un trípode para el telescopio (que se puede dejar en la línea de tiro siempre que no cree ningún obstáculo para cualquier otro atleta). Se pueden atar al equipo que se utiliza en línea de tiro indicadores de viento (que no sean ni eléctricos ni electrónicos). Los indicadores de viento electrónicos se pueden usar detrás de la línea de espera.*
- 7.3.2 El equipo FITA de **Arco Estándar** se define como sigue:



Se aplicarán completamente los requerimientos del artículo 7.3.1, con la siguientes condiciones o modificaciones adicionales:

- 7.3.2.1 El arco será de diseño simple, bien desmontable (con cuerpo central, sin ventana central, de madera o metal) o de una sola pieza. En ambos tipos de arco, las palas estarán construidas de madera y/o fibra de vidrio.
- 7.3.2.1.1 *El apoyaflechas será de diseño simple, flexible o rígido y no será ajustable. Se puede utilizar un botón de presión simple y no ajustable, que estará situado no más lejos de 2cm hacia atrás desde la garganta (punto de pivote) de la empuñadura.*
- 7.3.2.1.2 *Se puede utilizar un (1) indicador de tensión simple, audible y/o visual. Este dispositivo dará una sola indicación de la longitud tensada.*
- 7.3.2.1.3 *El visor será de construcción simple y no debe incluir ninguna cremallera vertical, ni microajustes de tipo piñón o tornillo. El ajuste lateral (deriva) puede realizarse mediante un regulador de tipo tornillo. El visor y cualquier soporte en el que esté colocado deben cumplir con la Nota que se indica más adelante. El punto de mira no puede ser del tipo de fibra óptica.*
- 7.3.2.1.4 *Cualquier estabilización utilizada deberá cumplir con la Nota indicada más adelante. No están permitidos los Torques compensadores de vuelo (TFC's).*
- 7.3.2.1.5 *Las flechas no excederán de la especificación XX75 o equivalente y serán de precio y prestaciones equivalentes. Los culatines serán de construcción simple, con fijación bien cónica o bien insertados. Las puntas serán de perfil cónico u ojival. Las plumas serán de material plástico blando o de pluma natural.*
- 7.3.2.1.6 *Las protecciones de dedos no deben incluir ninguna forma de refuerzo, plataforma o dispositivo similar, ni ningún dispositivo que ayude a sostener, tirar y soltar la cuerda.*
- 7.3.2.1.7 *No se pueden utilizar prismáticos, telescopios, ni otra ayuda visual para localizar las flechas. No se permiten gafas especiales de tiro.*
- 7.3.2.1.8 *Están permitidos accesorios tales como protectores de brazo, petos, dragonas, carcajs de cintura o de suelo y borlas para limpiar las flechas. Los marcadores para los pies no pueden sobresalir del suelo más de 1 cm.
Estarán permitidos elementos que puedan servir para elevar el pie o parte de el, estén o no atados al calzado, del suelo, siempre que: dichos elementos no representen una obstrucción para los otros atletas en línea de tiro; o sean.*



una plataforma o puente que pueda obviar la línea de tiro; o que el pie esté anclado a la plataforma o que la plataforma esté anclada al suelo. Este dispositivo no excederá en más de 2cm la horma del calzado en cualquier dirección.

7.3.2.1.9 *El arco completo, sin montar, con todos los accesorios permitidos (con los estabilizadores extendidos en cualquier dirección), debe ser capaz de pasar a través de un agujero o anillo de 122mm de diámetro interior, +/- 0,5 mm.*

7.3.3 Para la División de **Arco Compuesto** se describe el material que sigue. Están permitidos todo tipo de dispositivos adicionales, siempre que no sean eléctricos o electrónicos.

7.3.3.1 Un Arco Compuesto, que puede ser del tipo de tiro a través de una ventana central en el cuerpo, cuya tensión varía mecánicamente por un sistema de poleas y/o levas. El arco se monta para su uso mediante 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.

7.3.3.1.1 *El esfuerzo máximo (pico) de tensión no excederá de 60 libras (27.215 kg.).*

7.3.3.1.2 *Las protecciones de cable están permitidas.*

7.3.3.1.3 *Se permite puente trasero o protecciones de cables, a condición de que no toque de forma consistente la mano, la muñeca o el brazo de arco del atleta.*

7.3.3.2 Una cuerda de arco de cualquier número de hilos.

7.3.3.2.1 *Los hilos pueden ser de diferentes colores, del material elegido para este propósito. La cuerda puede tener un entorchado central para acomodar los dedos que tiran o la ayuda de suelta. Se pueden colocar puntos de enfleche a los que se les pueden añadir entorchados para fijar el culatín de la flecha si es necesario. Para localizar estos puntos se pueden utilizar uno o dos localizadores de culatín. Adicionalmente se permiten en la cuerda dispositivos tales como una referencia para la nariz o para los labios, una mirilla, una mirilla de tipo "hold-in-line" (peep), insertada en la cuerda, un lazo de cuerda para tirar, etc.*

7.3.3.3 Se podrá utilizar en el arco un reposaflechas, que puede ser ajustable.

7.3.3.3.1 *Se pueden usar sobre el arco un Botón de Presión móvil, Punto de Presión o Reposaflechas siempre que no sean eléctricos o electrónicos. El punto de presión estará situado no más allá de 6cm hacia atrás (en el interior) desde la garganta (punto de pivote) del arco.*



- 7.3.3.4 Pueden utilizarse indicadores de tensión audibles y/o visuales, siempre que no sean eléctricos o electrónicos.
- 7.3.3.5 Está permitido un visor de arco.
- 7.3.3.5.1 *El cual puede llevar un ajuste de deriva y de elevación, y que podrá también incorporar un dispositivo de nivel y/o lente de aumento y/o prismas. El punto de mira puede ser del tipo de fibra óptica. No están permitidos elementos eléctricos ni electrónicos.*
- 7.3.3.5.2 *Se permite una extensión de 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 un único punto de mira.*
- 7.3.3.6 Están permitidos en el arco estabilizadores y torques compensadores de vuelo.
- 7.3.3.6.1 *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.*
- 7.3.3.7 Se utilizarán flechas de cualquier tipo, siempre que correspondan al significado y principio de la palabra “Flecha” tal como se usa en Tiro con Arco sobre Diana, y que dichas flechas no causen daño indebido a las dianas o parapetos.
- 7.3.3.7.1 *Una flecha consiste en un astil con punta (cabeza o regatón), culatín, emplumado y si se desea decoración. El diámetro máximo del astil de las flechas no excederá de 9,3mm. El regatón (punta) de estas flechas puede tener un diámetro máximo de 9,4mm. Todas las flechas de cada atleta serán marcadas en el astil con el nombre del atleta o sus iniciales. Todas las flechas utilizadas en cualquier tanda llevarán la misma clase y color(es) de emplumado, culatín y decoración, si la hay.*
- 7.3.3.8 Están permitidas las protecciones de dedos, en forma de dactileras, dediles, guantes, cinta adhesiva (esparadrapo) para sujetar, tirar hacia atrás y soltar la cuerda.
- 7.3.3.8.1 *Se puede usar una ayuda para soltar la cuerda, siempre que no esté fija al arco de ninguna manera, ni incorpore dispositivos eléctricos o electrónicos. Se puede utilizar un separador entre los dedos para evitar el pinzado de la flecha. Se puede utilizar una plataforma de anclaje o dispositivo similar sujeto a la protección de dedos con el propósito de anclar. En la mano del arco se puede utilizar un guante ordinario, mitón o similar, pero no puede ser fijado a la empuñadura del arco.*



- 7.3.3.9 Pueden utilizarse prismáticos, telescopios y otras ayudas visuales para localizar las flechas.
- 7.3.3.9.1 *Siempre que no representen ninguna obstrucción a otros atletas cercanos en la línea de tiro.*
- 7.3.3.9.2 *Los catalejos deben ajustarse de forma que su punto más alto no sobrepase la altura de la axila de los competidores.*
- 7.3.3.9.3 *Pueden usarse las gafas de prescripción, o gafas de tiro, y gafas de sol. No pueden llevar lentes con microagujeros o dispositivos similares, ni estarán marcadas de forma que puedan ayudar en apuntar.*
- 7.3.3.9.4 *El cristal de gafas del ojo que no apunta puede estar totalmente cubierto, o puede utilizarse un parche de ojo.*
- 7.3.3.10 Están permitidos accesorios.
- 7.3.3.10.1 *Incluyendo protectores de brazo, petos, dragonas, carcajs de cintura o de suelo y borlas para limpiar las flechas. Los marcadores para los pies no pueden sobresalir del suelo más de 1 cm. Estarán permitidos elementos que puedan servir para elevar el pie o parte de él, estén o no atados al calzado, del suelo, siempre que: dichos elementos no representen una obstrucción para los otros atletas en línea de tiro; o sean una plataforma o puente que pueda obviar la línea de tiro; o que el pie esté anclado a la plataforma o que la plataforma esté anclada al suelo. Este dispositivo no excederá en más de 2cm la horma del calzado en cualquier dirección. También se permiten amortiguadores de pala, un trípode para el telescopio (que se puede dejar en la línea de tiro siempre que no cree ningún obstáculo para cualquier otro atleta). Se pueden atar al equipo que se utiliza en línea de tiro indicadores de viento (que no sean ni eléctricos ni electrónicos). Los indicadores de viento electrónicos se pueden usar detrás de la línea de espera.*
- 7.3.4 Para los atletas de todas las divisiones, el siguiente equipo no está permitido:
- 7.3.4.1 Cualquier dispositivo electrónico de comunicación, auriculares o elementos que reduzcan el ruido por delante de la línea de espera.
- 7.3.5 En los Juegos Olímpicos no se permiten equipos electrónicos de Comunicación en el campo de competición excepto los requeridos por el Comité de Organización.



7.4

EL TIRO

7.4.1

Cada atleta disparará sus flechas en tandas de tres o seis flechas cada una si no se especifica diferente.

7.4.1.1 *El tiro será en una dirección solamente.*

7.4.1.2 *La Serie FITA al Aire Libre puede tirarse en uno o en dos días consecutivos. Si la Serie se tira en dos días, las dos distancias largas se tirarán el primer día y las dos cortas se tirarán el segundo día, o viceversa*

7.4.1.3 *La Doble Serie FITA se tirará en dos o en cuatro días consecutivos.*

7.4.1.4 *Cuando un programa incluya una Serie FITA al Aire Libre además de otras Series que vayan a ser tiradas total o parcialmente el mismo día, la Serie FITA se tirará siempre primero.*

7.4.1.5 *La Serie Olímpica se tirará como se indica en el Libro 1, artículo 4.5.1.4.*

7.4.1.6 *La Serie de Encuentros de Arco Compuesto se tirará como se indica en el Libro 1, artículo 4.5.1.5.*

7.4.2

Hay un tiempo máximo permitido a un atleta para tirar una tanda de tres o seis flechas.

7.4.2.1 *El tiempo máximo permitido a un atleta para tirar una tanda de tres flechas es de dos (2) minutos. El tiempo máximo permitido a un atleta para tirar una tanda de seis (6) flechas es de cuatro (4) minutos.*

7.4.2.2 *Una flecha tirada antes o después del tiempo especificado, o fuera de secuencia, será considerada como parte de esa tanda, y causará al arquero la pérdida de la flecha de mayor puntuación de esa tanda, que será tanteada como un cero.*

7.4.2.3 *Cualquier flecha tirada después de que el Director de Tiro haya cerrado oficialmente la sesión de prácticas en el campo de competición (que es después de haberse recogido las flechas de prácticas), o durante los descansos entre distancias o series, será(n) considerada(s) como parte de la siguiente tanda puntuable y causará(n) al atleta la pérdida de la(s) flecha(s) de mayor valor de esa tanda a tantear (no habrá reducción en el número de flechas tiradas por ese arquero en esa tanda).*

7.4.2.4 *En el caso de un fallo en su equipo el arquero llamará a un Juez mientras retrocede de la línea de tiro. Se concederá un tiempo extra para efectuar los cambios o reparaciones*



necesarios al equipamiento dañado. El arquero recuperará el número de flechas correspondiente en la primera oportunidad posible, bajo la supervisión de un Juez.

- 7.4.2.5 *Sin embargo, en ningún momento, un fallo de equipamiento retrasará el torneo por más de 15 minutos, ni se permitirá tirar ninguna flecha de prácticas.*
- 7.4.2.6 *En el caso de que un atleta no pueda continuar tirando a causa de un problema médico inesperado que ocurra después de iniciado el tiro, se permitirán no más de 15 minutos para que el personal médico determine el problema y decida si el atleta puede o no continuar compitiendo sin asistencia. El atleta recuperará el número de flechas correspondiente en la primera oportunidad posible bajo la supervisión de un Juez, pero dispone de un máximo de 15 minutos para hacerlo.*
- 7.4.2.7 *Ni en la Serie Olímpica ni en la de Encuentros de Arco Compuesto se permitirá ningún tiempo extra por fallos en el equipo o para el tratamiento de un problema médico inesperado; pero el atleta con fallo en su equipo podrá abandonar la línea de tiro para reparar o reemplazar el mismo, y retornar para tirar la(s) flecha(s) que le quede(n), si el Tiempo Límite lo permite. En la prueba de Equipos, otro(s) miembro(s) del Equipo puede(n) tirar mientras tanto.*
- 7.4.2.8 *Las puntuaciones de los arqueros individuales o equipos con pases directos o encuentros anulados no serán anotadas. En Campeonatos de Mundo podrán practicar en el campo de entrenamiento, o en un área especial de prácticas en la parte no utilizada del campo de competición. Para otras competiciones se puede practicar en las dianas asignadas si no hubiera un campo de prácticas disponible.*
- 7.4.2.9 *En la prueba por Equipos de la Serie Olímpica si alguno de los tres atletas de un Equipo dispara una flecha antes o después de la señal correspondiente de inicio o final del período de Tiempo Límite, dicha flecha contará como parte de esa tanda, y causará al Equipo la pérdida de la flecha de más alta puntuación de la misma, que será tanteada como cero.*
- 7.4.3 Los atletas no deben levantar el brazo del arco hasta que se dé la señal para empezar a tirar.
- 7.4.4 Excepto para personas que sean disminuidas físicas, los atletas tirarán en posición de pie y sin soporte, con su cuerpo posicionado verticalmente sobre la línea de tiro.
- 7.4.5 Bajo ninguna circunstancia se podrá volver a tirar una flecha.



- 7.4.5.1 *Una flecha puede ser considerada como no tirada si:*
- *La flecha cae o ha sido mal disparada y una parte del astil de la flecha queda dentro de la zona comprendida entre la línea de tiro y la línea de 3 metros, siempre que la flecha no haya rebotado.*
 - *La diana o el parapeto se caen (a pesar de haber sido fijados y sujetados 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.*

7.4.6 Mientras un atleta esté en la línea de tiro puede recibir información de entrenamiento no electrónica de miembros de su equipo, siempre que esto no moleste a los otros atletas.

7.4.6.1 *En la prueba de Equipos de la Serie Olímpica, los atletas del Equipo y el Entrenador pueden asistirse verbalmente unos a otros, estén o no en la línea de tiro. Durante el tiro, el Entrenador puede realizar sus funciones solo desde la zona de entrenadores.*

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

7.5 ORDEN DE TIRO Y CONTROL DE TIEMPO

7.5.1 1, 2 o 3 atletas pueden tirar en la misma diana simultáneamente.

7.5.1.1 *Si tiran tres atletas, uno al tiempo en un parapeto, la rotación será : ABC, CAB, BCA, ABC, etc.*

7.5.1.2 *Si tiran cuatro atletas por parejas en un parapeto, la rotación será como sigue: AB-CD, CD-AB, AB-CD, etc..*

7.5.1.3 *Si tiran tres atletas simultáneamente, la posición en la línea de tiro será por acuerdo mutuo entre ellos. Si no existe acuerdo, el primer atleta asignado al parapeto tirará en la izquierda, el segundo tirará en medio y el tercero a la derecha.*

7.5.1.4 *Cuando se tire sobre juegos múltiples de dianas reducidas de 80 cm (con 5 o 6 anillos o zonas de puntuación), cada atleta tirará sus flechas a su propia diana.*

- *Con tres (3) atletas por parapeto, el atleta posicionado en la izquierda tirará en la diana inferior de la izquierda, el atleta posicionado en el medio, en la diana superior del centro y el atleta posicionado en la derecha, en la diana inferior de la derecha.*



- Con cuatro (4) atletas por parapeto, el atleta A tirará a la diana superior de la izquierda, el B a la diana superior derecha, el atleta C a la diana inferior izquierda y el D a la diana inferior derecha.

7.5.1.5 El orden de tiro podrá ser modificado temporalmente por razón de cambiar una cuerda o hacer otro ajuste esencial en el equipo, o por tratamientos médicos menores. No obstante, si tal atención al equipo o temas médicos fuera esencial mientras está en la línea de tiro, el atleta puede retroceder y al mismo tiempo llamar a un Juez. Habiendo verificado los Jueces que el atleta está justificado en abandonar la línea de tiro, acordarán con el Director de Tiro que éste atleta tire las flechas que le falten de esa tanda antes de que se dé la señal de avanzar a tantear las flechas. Debe hacerse un anuncio a este efecto a través de la megafonía (ver artículos 7.4.2.4 y 7.4.2.6). Lo anterior se aplicará excepto para las Series Eliminatorias y Finales, como se especifica en el artículo 7.4.2.7.

7.5.2 En Campeonatos del Mundo FITA al Aire Libre, Eventos de la Copa del Mundo e importantes Competiciones Internacionales:

7.5.2.1 En la Serie de Calificación, dos o tres atletas tirarán al mismo tiempo en el mismo parapeto. Tirarán tandas de seis (6) flechas.

7.5.2.2 En la prueba Individual de las Series Olímpica y de Encuentros de Arco Compuesto:

- Durante los encuentros de las Series Eliminatorias y Finales, el atleta situado en la línea superior de cada pareja (en el cuadro de enfrentamientos), tirará en el lado izquierdo del encuentro (ver Apéndice 1).
La posición de los parapetos a ser utilizados en cada fase de la competición será elección de los organizadores.
- En las Series Eliminatorias de 1/48, 1/32, 1/24 y 1/16 habrá dos atletas por parapeto. En la serie eliminatoria de 1/8 cada atleta tirará en un parapeto separado. Los atletas irán a los parapetos para participar en el tanteo y recoger las flechas.
- En las Series Finales (encuentros individuales, tiro alterno) cada atleta tirará en un parapeto separado y no irá a las dianas para participar en el tanteo y recogida de las flechas. Cada atleta habrá designado a su Agente, quien observará los tanteos anotados y sacará las flechas de la diana. Las flechas serán devueltas al atleta al final de cada tanda, después de la segunda.
- En los encuentros de tiro alterno el arquero con mejor posición en la Serie de Calificación decidirá el orden de tiro para la primera tanda. El atleta con tanteo de puntos



de set acumulado más bajo tirará primero en la siguiente tanda. Si los atletas están empatados, el atleta que empezó tirando la primera tanda, tirará primero la siguiente.

7.5.2.3 *En la Prueba por Equipos (ambos equipos tirando al mismo tiempo):*

- *La posición izquierda/derecha en los encuentros será determinada de acuerdo con el cuadro de eliminatorias. El equipo situado en la línea superior de cada encuentro (en el cuadro de enfrentamientos), tirará en el lado izquierdo.*

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

- *Ambos equipos comenzarán cada tanda de su encuentro con sus tres arqueros tras la línea de 1 metro. Solo cuando el Director de Tiro dé comienzo al encuentro y al tiempo de reloj, el primer arquero puede cruzar la línea de 1 metro.*
- *Los tres atletas del equipo tirarán dos (2) flechas cada uno, en el orden que ellos elijan.*
- *Un atleta ocupará la línea de tiro mientras los otros dos esperarán tras la línea de un metro. No habrá más de un atleta delante de la línea de un metro en ningún momento.*
- *Los atletas en silla de ruedas pueden permanecer en la línea de tiro durante todo el encuentro. Ellos indicarán que han terminado de tirar elevando una mano por encima de la cabeza (Ver apéndice 8 Libro 1 Atletas adaptados).*
- *Cuando se están desplazando para ocupar sus posiciones de tiro, los atletas no podrán sacar las flechas del carcaj hasta que no estén situados en la línea de tiro.*
- *Las infracciones de las reglas en el tiro por equipos serán sancionadas como se especifica en el artículo 7.8.*

7.5.2.4 *En las Series Finales (tiro alternado) de la prueba de Equipos:*

- *Ambos equipos comenzarán cada tanda de su encuentro con sus tres atletas tras la línea de 1 metro.*
- *El equipo situado en mejor posición en la serie de Calificación decidirá el orden de tiro para la primera tanda. El equipo con menor puntuación acumulada (puntos acumulados de set para la Serie de Encuentros de Arco Compuesto) empezará tirando la siguiente tanda de ese encuentro. Si los equipos estuviesen empatados, el equipo que inició el encuentro tirará primero.*
- *Cuando el primer equipo (cada componente tirará 1 flecha) haya tirado 3 flechas (dos (2) para la Prueba de Equipos Mixtos) y el último arquero haya retornado tras*



la línea de 1 metro, el reloj de ese equipo se parará con el tiempo remanente en pantalla.

- Cuando el tanteo de la última flecha del primer equipo ha aparecido en el panel de puntuaciones del parapeto, el reloj del segundo equipo se arrancará y el primer arquero de dicho equipo puede cruzar la línea de 1 metro y comenzar a tirar.
- Esto se repetirá hasta que cada equipo haya tirado sus seis (6) (cuatro (4) en la Prueba de Equipos Mixtos) flechas o el tiempo haya terminado.
- Cuando se utiliza el tiro alterno en una competición por equipos, los miembros del mismo tienen que alternarse en el tiro de modo que cada arquero/a tire una flecha en cada fase de la rotación.

7.5.3

En otros Torneos.

7.5.3.1 *En la Serie de Calificación los atletas tirarán tandas de seis (6) flechas en las distancias largas y tandas de tres (3) o seis (6) flechas en las distancias cortas.*

7.5.3.2 *Para Las Series Olímpica y de Encuentros de Arco Compuesto se aplicará el artículo 7.5.2 con las siguientes excepciones:*

- *En 1/8 de la Serie de Eliminatorias los Organizadores pueden asignar uno o dos atletas a un parapeto. Estos irán a los parapetos para participar en el tanteo y recogida de las flechas.*
- *En la Serie de 1/4 de Final habrá un atleta por parapeto. A discreción de los Organizadores se podrán tirar los encuentros simultáneamente. En este caso, los atletas irán a los parapetos para participar en el tanteo y recogida de las flechas. Si no hay suficientes cronómetros para controlar los tiempos de los encuentros individualmente, el Director de Tiro controlará los encuentros en conjunto.*
- *En el resto de las Series Finales (encuentros individuales de tiro alterno), cada atleta tirará en un parapeto por separado y no irá a las dianas para participar en el tanteo y recogida de las flechas. Cada atleta habrá ya designado a su Agente, quien observará los tanteos anotados y sacará las flechas de la diana. Las flechas serán devueltas al atleta al final de cada tanda, a partir de la segunda.*

7.5.3.3. *Serie Olímpica por Equipos*

- *Los miembros del equipo tienen que ser anunciados antes de comenzar la Serie de Calificación. Deben tomar parte en la misma y no podrán ser cambiados.*
- *Para la competición de Equipos Mixtos se sumarán las puntuaciones de los dos mejores arqueros de la Serie de Calificación. No obstante, la composición del*



equipo que participe en las Series Eliminatorias puede ser modificado antes del comienzo de las mismas.

7.5.5

Tiempo de Tiro y Tiempos Límite:

7.5.5.1 Veinte (20) segundos es el tiempo permitido a un atleta para tirar una flecha (incluidos desempates) cuando se hace tiro alterno, en los encuentros de las Series Olímpica y de Encuentros de Arco Compuesto.

7.5.5.2 *Cuarenta (40) segundos es el tiempo permitido para:*

- *Recuperar una flecha;*
- *Tirar una flecha durante un desempate;*
- *Tirar sus dos (2) flechas de desempate a un equipo Mixto.*

7.5.5.3 *Un (1) minuto es el tiempo permitido a un Equipo para tirar sus tres (3) flechas, una por atleta, en la Serie de Equipos para deshacer empates.*

7.5.5.4 *Ochenta (80) segundos es el tiempo permitido a un Equipo Mixto para tirar cuatro (4) flechas, dos (2) por atleta.*

7.5.5.5 *Dos (2) minutos es el tiempo permitido a un arquero/a para tirar una tanda de tres (3) flechas o a los Equipos para tirar una tanda seis (6) flechas*

7.5.5.6 *Cuatro (4) minutos es el tiempo permitido a un atleta para tirar una tanda de seis flechas.*

7.5.5.7 *El tiempo límite puede ser ampliado en circunstancias excepcionales*

7.5.6

Control de tiempo visual y acústico

7.5.6.1 *Cuando el tiro se controla por luces (excepto en las Finales de la Serie Olímpica):*

ROJO *El Director de Tiro dará dos señales sonoras para que los atletas designados (A, B, C o AB, CD, o todos los atletas según sea aplicable) ocupen la línea de Tiro, todos al mismo tiempo. (excepto en la prueba Olímpica de Equipos).*

VERDE *Cuando la luz cambia de color 10 segundos más tarde, el Director de Tiro dará una señal sonora para comenzar el tiro.*



- AMARILLO* Esta luz aparecerá solo cuando queden 30 segundos para terminar el Tiempo Límite., excepto en las Series Finales de la Prueba Olímpica, cuando los atletas tiran alternados.
- ROJO* Esta luz indica que el tiempo de tiro (ver art. 7.5.4) ha terminado, y se darán dos señales sonoras para indicar que el tiro se detenga, aun cuando no hayan sido tiradas todas las flechas. Cualquier atleta que esté en la línea de tiro se retirará inmediatamente tras la línea de espera. Cuando haya otro turno de atletas, los siguientes atletas designados avanzarán y ocuparán la línea de tiro y esperarán a la luz Verde como arriba para comenzar el tiro. Este procedimiento completo será repetido como antes, hasta que todos hayan tirado. Cuando se tiren seis (6) flechas en dos tandas de tres flechas, lo mismo se repetirá antes del tanteo. Cuando la Luz Roja se encienda tras una tanda de tres o seis flechas (o dos tandas de tres flechas), o seis flechas (3 x 2 flechas en la prueba de equipos), de acuerdo con las series que se tiren, se darán tres señales sonoras para que comience el tanteo.
- 7.5.6.2 Cuando se controla el tiro por medio de placas: Son necesarias dos placas en la calle libre para que la misma cara de las placas (las dos amarillas, o amarillas con barras negras) se muestren simultáneamente a ambos grupos de atletas, Damas y Caballeros. La cara con BARRAS NEGRAS y AMARILLAS será girada hacia los atletas como señal de que solo quedan 30 segundos para terminar el Tiempo Límite. La cara AMARILLA de las placas estará encarada a los atletas durante el resto del tiempo.
- 7.5.6.3 Se dará inmediatamente la señal apropiada para cambiar o para ir a tantear cuando la línea de tiro quede libre de atletas, que han terminado de tirar sus flechas antes del final del Tiempo Límite.
- 7.5.6.4 Si se está tirando más de un encuentro en modo alterno al mismo tiempo, no se dará ninguna señal sonora para indicar el comienzo de una secuencia de tiro, excepto para el comienzo del encuentro.
- 7.5.7 Ningún atleta ocupará la línea de tiro excepto cuando se de la señal apropiada.
- 7.5.7.1 Se permiten a los atletas diez (10) segundos para abandonar la línea de tiro y que los siguientes atletas designados la ocupen. Esto será indicado con dos señales acústicas y una luz roja.
- 7.5.7.2 En el caso de encuentros individuales en tiro alternado, ambos atletas se posicionarán por si mismos en la línea de tiro en los 10 segundos siguientes a la señal de alerta. Al final del período de 10 segundos, con una señal sonora dará



comienzo el periodo de tiro de 20 segundos para el primer atleta de cada encuentro. Tan pronto como la primera flecha haya sido tirada y el tanteo haya aparecido en el tablero de puntuaciones se arrancará el tiempo de tiro de 20 segundos para que el segundo atleta tire una flecha. Los atletas de cada encuentro continuarán alternando sus tiros de acuerdo con la señal visual del reloj de cuenta atrás hasta que cada atleta haya tirado sus tres (3) flechas.

7.5.8 Si se suspende el tiro durante una tanda por cualquier razón, se ajustará el Tiempo Límite.

7.5.8.1 *En la prueba Individual de las Series Olímpica y de Encuentros de Arco Compuesto se darán cuarenta (40) o veinte (20) segundos por cada flecha.*

7.5.8.2 *En la prueba de Equipos de la Serie Olímpica en modo alterno, el reloj será reajustado con el tiempo restante cuando se para el tiro por la emergencia, más cinco (5) segundos. El tiro se reanudará desde la línea de tiro.*

7.5.8.3 *En la prueba de Equipos en otros torneos se darán veinte (20) segundos por flecha. El tiro se reanudará desde la línea de tiro.*

7.6 PUNTUACION

7.6.1 Habrá tanteadores en número suficiente para asegurar que haya uno por cada parapeto.

7.6.1.1 *Estos tanteadores pueden ser atletas cuando haya más de uno por parapeto. Se designará un tanteador para cada parapeto.*

7.6.1.2 *El tanteo se llevará a cabo después de cada tanda de seis (6) flechas o de cada tanda de tres (3) flechas.*

7.6.1.3 *Los tanteadores anotarán el valor de cada flecha en orden descendente en las hojas de puntuaciones, como los declare el atleta (o el Agente del atleta, artículo 7.6.1.8)) a quien pertenecen las flechas. Los otros atletas del parapeto comprobarán el valor declarado de cada flecha, y en caso de desacuerdo llamarán al Juez asignado, quien tomará la decisión definitiva.*

7.6.1.4 *En la Serie de Eliminación Olímpica, el valor de las flechas será declarado por el atleta. Su oponente comprobará el valor de cada flecha y en caso de desacuerdo llamará al juez asignado, quien tomará la decisión final.*



- 7.6.1.4.1 En cada set un atleta puede conseguir respectivamente un tanteo máximo de 60 (para 6 flechas) o 30 (para 3 flechas) puntos. El atleta con más alto tanteo del set obtendrá DOS (2) puntos de set; en caso de tanteo empatado en el set, cada atleta obtendrá UN (1) punto.
- 7.6.1.4.2 El primero de los atletas del encuentro en llegar respectivamente a 4 puntos de set (4 de 6 posibles) en encuentros a 3 sets o a 6 puntos de set (6 de 10 posibles) en encuentros a 5 sets será declarado ganador del mismo y pasará a la siguiente fase.
- 7.6.1.5 *En la Serie de Equipos, el tanteo será acumulativo en orden descendente para las 6 flechas de cada equipo. Todos los atletas pueden ir a los parapetos, pero uno solo declarará el valor de las flechas, verificado por un miembro del equipo oponente. En caso de desacuerdo, el Juez asignado tomará la decisión final. (Ver también 7.6.1.7).*
- 7.6.1.6 *En las Series Finales, el valor de las flechas será determinado en primer lugar por los Jueces de Tanteo en el orden en que hayan sido tiradas. Estos valores, no oficiales, serán comprobados y cambiados si se requiere, por el agente del atleta durante el tanteo oficial que tiene lugar en la diana. El agente del atleta o equipo oponente comprobará el valor de cada flecha, y en caso de desacuerdo, el Juez de Diana asignado tomará la decisión final.*
- 7.6.1.7 *Los atletas pueden delegar su autoridad para tantear y recoger sus flechas en su Capitán de Equipo o en otro atleta de su propio parapeto, siempre que ellos mismos no vayan a los parapetos (por ejemplo, atletas adaptados).*
- 7.6.2 Una flecha será tanteada de acuerdo con la posición del astil en la diana. Si el astil toca dos colores o toca alguna línea divisoria entre zonas de puntuación, la flecha será tanteada con el mayor valor de las dos zonas afectadas.
- 7.6.2.1 *No se pueden tocar ni las flechas ni la diana hasta que el valor de todas las flechas de la diana haya sido anotado.*
- 7.6.2.2 *Si se encuentran en el parapeto o en el suelo cerca del parapeto, o en las calles de tiro, más flechas de las requeridas, se tantearán solo las tres de mas bajo valor (o seis según proceda). Los atletas o equipos reincidentes en esta infracción podrán ser descalificados.*
- 7.6.2.3 *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.*
- 7.6.2.4 *Todos los agujeros de flechas en la zona puntuable han de ser adecuadamente marcados en cada ocasión, después de que las flechas hayan sido tanteadas y sacadas de la diana.*
- 7.6.2.5 *Las flechas embutidas totalmente en el parapeto y que no se vean en la superficie de la diana solamente pueden ser tanteadas por un Juez.*
- 7.6.2.6 *Una flecha que impacte en:*
- 7.6.2.6.1 *La diana y rebote, tanteará de acuerdo con su marca en la diana, siempre que todos los agujeros de flechas hayan sido marcados y que se pueda identificar un agujero o marca sin marcar.*
Cuando ocurra un rebote:
- *Todos los atletas de la diana dejarán de tirar, pero permanecerán en la línea de tiro y llamarán al Juez.*
 - *Cuando todos los atletas de la línea de tiro en esa tanda hayan terminado de tirar sus flechas, o el Tiempo Límite haya terminado, cualquiera que sea válido, el Director de Tiro interrumpirá el tiro. El atleta que ha tenido el rebote irá al parapeto acompañado por un Juez, quien juzgará el punto del impacto, tomará nota del valor y marcará el agujero. Posteriormente el Juez tomará parte en el tanteo de esa tanda. La flecha rebotada se dejará bajo el parapeto hasta que esa tanda haya sido tanteada. Cuando el campo esté otra vez libre el Director de Tiro dará la señal para que los arqueros/as del parapeto donde ocurrió el rebote continúen tirando.*
 - *Estos arqueros/as completarán su tanda de tres o seis flechas antes de que continúe el tiro o se vaya a recoger las flechas y tantear. Ningún otro arquero/a podrá ocupar la línea de tiro.*
- 7.6.2.6.2 *La diana y quede colgando de ella, obligará al atleta o atletas de ese parapeto a parar de tirar, a señalarlo y llamar al Juez. Cuando el tiro de esa tanda haya sido completado por el resto de los atletas de la línea, un Juez con el atleta irá a los parapetos, tomará nota del valor de la flecha, la retirará, marcará el agujero y dejará la flecha bajo el parapeto. Las flechas restantes serán tiradas por el(los) arquero(s) de ese parapeto antes de que el Director de Tiro ordene el recomienzo del tiro en general o ir al tanteo. El Juez afectado participará en el tanteo de esa tanda.*
- 7.6.2.6.3 *La diana y pase completamente a través del parapeto, tanteará de acuerdo con el agujero en la diana, siempre que*



todos los agujeros de flechas hayan sido marcados, y que se pueda identificar un agujero sin marcar.

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

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

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

7.6.2.6.7 *Una diana que no corresponde al atleta que la ha disparado, se considerará como parte de esa tanda, y tanteará como cero.*

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

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

7.6.2.8 *En las Series Olímpica y de Encuentros de Arco Compuesto, las flechas que reboten, pasen a través de la diana, o cuelguen de la misma, no pararán la competición.*

7.6.2.9 *Toda flecha fallada será anotada con una "M" en la hoja de puntuación.*

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

7.6.3.1 *Si han quedado accidentalmente flechas olvidadas en los parapetos, no se interrumpirá el tiro. Un atleta puede tirar esa tanda con otras flechas, o recuperar las flechas perdidas tirándolas después de que la distancia haya sido completada. Un Juez participará en el tanteo de esa tanda, asegurándose de que las flechas que permanecían en la diana habían sido anotadas en la hoja de puntuaciones, antes de retirar ninguna flecha de la diana.*

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



- 7.6.4 Las hojas de puntuaciones han de ser firmadas por el tanteador y por el atleta, indicando que el atleta está conforme con el valor de cada flecha, la suma total y el número de 10's y de X's. Si el tanteador está participando en el tiro, su hoja de puntuaciones será firmada por cualquier otro atleta del mismo parapeto.
- 7.6.4. Habrá dos hojas de puntuación en cada diana, una de las cuales puede ser electrónica.
Los organizadores no están obligados a aceptar o registrar hojas de resultados que les sean entregadas sin firmar, sin las sumas totales o número de dieces o número de "X", o que contengan errores matemáticos. Los organizadores no están obligados a verificar la exactitud de las hojas de puntuación que les sean entregadas. No obstante, si los Jueces o los organizadores encuentran un error lo corregirán, y el resultado corregido será el definitivo. Cualquier corrección deberá ser realizada antes de que comience la siguiente fase de la competición. Si se encontrase una discrepancia entre ambas hojas de resultados en la suma total, será definitivo el menor de ambos totales.
- 7.6.4.2 *En las Series Eliminatorias y Finales, las hojas de puntuación deben ser firmadas por los dos atletas participantes o sus agentes, para indicar que están de acuerdo con el valor de cada flecha, la suma total, el número de "X", de "10" y el resultado de la eliminatoria. Cualquier información que falte en las hojas de puntuación será considerada como no existente (0).*
- 7.6.5 En el caso de un empate en puntuación, el resultado será determinado como sigue.
- 7.6.5.1 Para empates ocurridos en todas las Series, excepto los que se indican más abajo (art. 7.6.5.2)
- Para Individuales y Equipos:
 - Mayor número de dieces (incluidos dieces interiores)
 - Mayor número de X (dieces interiores).
 - Después de esto, los atletas que aún estén empatados serán declarados iguales, pero a efectos de clasificación, por ejemplo, para decidir la posición de los empatados en el cuadro de enfrentamientos de la Serie de Eliminatorias, un sorteo de moneda o disco definirá la posición de aquellos declarados iguales.
- 7.6.5.2 Para empates relativos a la admisión a la Serie de Eliminatorias, o en encuentros decidiendo el progreso de una etapa a otra de la Competición o para decidir las plazas de Medallas habrá desempates con tiro de flecha para deshacer los mismos (no se utilizará el sistema del número de 10's o X's).
- 7.6.5.2.1 *Los empates relativos a la admisión en la Serie de Eliminatorias serán dilucidados a la última distancia que*



se ha tirado en la Serie de Calificación, tan pronto como los resultados de la misma se hayan verificado. A 30 metros la colocación de las dianas para desempates será como sigue:

- Para individuales habrá un atleta por diana en parapetos neutrales situados en el centro del campo de tiro.
- Para individuales, cuando se ha tirado sobre dianas múltiples, el atleta tirará a una diana en la misma posición que usó en la competición (A; B; C o D).
- Para equipos, se utilizará un parapeto por equipo, con una diana completa sencilla o tres dianas reducidas de 80cm en disposición triangular, todo ello situado en el centro del campo. Cada miembro del equipo decidirá a que diana va a tirar cuando se utilicen dianas múltiples.

7.6.5.2.2 Individuales (encuentros):

- Desempate a una única flecha por tanteo.
- Si hubiera empate, la flecha más cercana al centro resolverá el desempate.
- Sucesivos desempates de “muerte súbita” a una flecha, con tanteo de flecha más cercana al centro, hasta que se resuelva el empate.
- En tiro alterno, el arquero/a que tiró primero en la eliminatoria empezará tirando en el desempate.

7.6.5.2.3 Equipos (encuentros):

- Encuentros de “muerte súbita” por tanteo de una tanda de tres (3) flechas (dos (2) flechas para Equipos Mixtos). Cada integrante del Equipo tirará una sola flecha. (Máximo de tres encuentros de “muerte súbita”)
- Si el tanteo permanece empatado en el tercer encuentro, el equipo con la flecha más cercana al centro ganará.
- Si se mantiene el empate, la segunda (o tercera si fuera necesario) flecha más cercana al centro determinará el ganador.
- Si es necesario, habrá sucesivos encuentros de “muerte súbita” de una tanda de tres (3) flechas (una flecha tirada por cada atleta), resueltos en principio por tanteo, y por la flecha más cercana al centro posteriormente, si fuera necesario, hasta que se resuelva el empate.
- En tiro alterno, el equipo que tiró primero en la eliminatoria, empezará tirando en el desempate.
- En tiro alterno, la rotación de un equipo a otro se producirá una vez que cada miembro del equipo haya disparado una flecha.

7.6.5.2.4 Para la Serie de Eliminatorias de Arco Compuesto:

- Desempate a una flecha por tanteo (para Equipos 1 flecha por cada integrante del mismo) (máximo de 3 desempates).



- Si continuasen empatados después de la tercera flecha, resultará ganador el atleta (equipo) mejor clasificado en la Serie de Calificación.

7.6.5.2.5 *Hasta que se de la información oficial sobre desempates los atletas deberán permanecer en el campo de competición. Un atleta que no esté presente en un desempate anunciado, será declarado perdedor del mismo.*

7.6.6 La Clasificación Final seguirá el procedimiento anterior, pero solamente los ocho (8) primeros atletas (equipos) serán clasificados individualmente.

7.6.6.1 Los atletas eliminados durante los octavos de final (1/8) serán clasificados todos en la 9ª posición; los eliminados en dieciseisavos (1/16) serán clasificados todos en 17ª posición; y así sucesivamente, de acuerdo con la fase en que hayan sido eliminados.

7.6.6.2 Los atletas eliminados en cuartos (1/4) de final serán clasificados por el número de puntos de set ganados, y los que continuasen empatados serían clasificados de acuerdo con el total de puntos de tanteo conseguidos en el último encuentro. Si continuasen empatados serían clasificados en el mismo puesto.

7.6.6.3 Los equipos eliminados en cuartos (1/4) de final serán clasificados de acuerdo con el total de puntos de tanteo conseguidos en su último encuentro, y serían clasificados en el mismo puesto aquellos empatados con el mismo total.

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

7.7 CONTROL DE TIRO Y SEGURIDAD.

7.7.1 Se designará un Director de Tiro.

7.7.1.1 *A ser posible, será un Juez/a. No participará en el tiro.*

7.7.1.2 *Para ayudar al Director de Tiro en el desarrollo de sus deberes pueden designarse, a discreción de los Organizadores, cuantos auxiliares sean necesarios.*

7.7.2 El Director de Tiro instituirá y reforzará cualquier medida de seguridad razonable que considere necesaria. (Ver también 7.1.1.10). Sus deberes incluyen:

7.7.2.1 *Controlar el tiro, regular el tiempo de las tandas y el orden en que los atletas ocuparán la línea de tiro.*



- 7.7.2.2 *Ejercitar el control respecto al uso de la megafonía, las actividades de los fotógrafos, espectadores, etc., de forma que los atletas no pierdan su concentración.*
- 7.7.2.3 *Asegurarse de que los espectadores se mantienen tras las barreras que circundan el campo de tiro.*
- 7.7.2.4 *En el caso de una emergencia dará una serie de no menos de cinco señales acústicas para que cese todo el tiro. Si el tiro se suspende durante una tanda por cualquier razón, la señal para recomenzar el tiro será una sola señal sonora.*
- 7.7.2.5 *Si un atleta llega después de que ha comenzado el tiro perderá el número de flechas ya tiradas, a menos que el Director de Tiro esté de acuerdo con que el atleta ha sido retrasado por circunstancias fuera de su control. En este caso, el atleta puede ser autorizado a recuperar las flechas perdidas una vez haya sido completada la distancia, pero en ninguna circunstancia pueden ser más de doce flechas. No es posible para un atleta el recuperar flechas en las Series Olímpica o de Encuentros de Arco Compuesto.*
- 7.7.2.6 *El Director de Tiro, de acuerdo con los Jueces, tiene Autoridad para extender el tiempo límite en circunstancias excepcionales. Cualquier cambio introducido debe comunicarse a todos los participantes antes de ponerlo en práctica. En estos casos la lista de resultados finales debe reflejar la modificación y las razones para haberla adoptado. Cuando se utiliza un control visual, los treinta segundos continuarán invariables.*
- 7.7.2.7 *FITA instruirá y acreditará a los cámaras de TV y los Fotógrafos que trabajarán dentro de la zona delimitada por las barreras descritas en el artículo 7.1.1.10. Su posición será determinada por el Delegado Técnico, y las medidas de seguridad estarán bajo la responsabilidad del mismo. Llevarán un distintivo especial de FITA (por ejemplo un chaleco) que indique su derecho a estar en la competición.*
- 7.7.3 *Ningún atleta puede tensar su arco, con o sin flecha, excepto cuando esté en la línea de tiro. Si se utiliza una flecha, el atleta puede apuntar hacia los parapetos, pero solo después de haber comprobado que el campo está libre delante y detrás de los parapetos.*
- 7.7.3.1 *Si un atleta, mientras está tensando su arco con una flecha antes de que el tiro comience o durante los descansos entre distancias suelta la misma, intencionadamente o de otra forma, perderá el valor de la flecha de más alto valor de la siguiente tanda puntuable.*



- 7.7.3.2 *El tanteador pondrá una nota a este efecto en la hoja de puntuaciones del atleta y anotará los valores de todas las flechas de esa tanda (3 o 6 flechas según proceda), pero el valor de la flecha de más alto tanteo será anulado. La anotación en la hoja de puntuaciones será visada por un Juez y el atleta afectado.*
- 7.7.4 Mientras el tiro está en curso, solamente pueden permanecer en la línea de tiro aquellos arqueros/as a quienes les corresponde el turno de tirar. (Ver artículo 7.5.6.1 ROJO)
- 7.7.4.1 *El resto de los arqueros/as, con sus equipos, permanecerán tras la línea de espera. Después de que un arquero/a ha tirado sus flechas se retirará inmediatamente tras la línea de espera. El arquero/a puede dejar su telescopio sobre la línea de tiro entre tandas, siempre que esto no suponga un obstáculo para cualquier otro arquero/a.*
- 7.7.4.2 *En la prueba por Equipos de la Serie Olímpica, solamente puede estar un arquero/a al mismo tiempo en la línea de tiro, mientras los otros dos permanecen tras la línea situada un metro por detrás, esperando que se retire tras la mencionada línea. (ver 7.5.2.3, arqueros/as en sillas de ruedas).*
- 7.7.5 Ningún arquero/a puede tocar el equipo de otro sin el consentimiento de éste. En los casos graves se pueden aplicar sanciones.
- 7.7.6 No se permite fumar dentro ni delante del área de atletas.
- 7.7.7. Un arquero/a no puede tensar la cuerda de su arco utilizando una técnica de forma que pueda, en la opinión de los Jueces, si accidentalmente se produce una suelta, permitir a la flecha volar fuera de la zona de seguridad o de los dispositivos de seguridad (áreas más allá de la zona de tiro, setos, vallas, etc.). Si un arquero/a persiste en utilizar dicha técnica, en interés de la seguridad, el Presidente de la Comisión de Jueces y/o el Director de Tiro le comunicarán que deje de tirar inmediatamente y que abandone el campo.
- 7.8 **CONSECUENCIAS DE LAS INFRACCIONES A LAS REGLAS**
- A continuación se relaciona un resumen de las penalizaciones y/o sanciones aplicadas a los arqueros/as cuando estos infringen las reglas o no se cumplen las condiciones, conjuntamente con las consecuencias de tales acciones en arqueros y oficiales.
- 7.8.1 **Elegibilidad, descalificación.**
- 7.8.1.1 Los arqueros/as no son elegibles para competir en pruebas FITA si no



reúnen los requerimientos indicados en el capítulo 2 del Libro 1 de la Constitución y Reglamentos FITA.

- 7.8.1.2 Un arquero/a encontrado culpable de romper cualquiera de las reglas anteriores puede ser eliminado de la competición y perderá cualquier posición que haya ganado.
- 7.8.1.3 Un arquero/a no es elegible para competir en Campeonatos FITA si su Asociación Miembro no reúne las condiciones indicadas en el artículo 3.7.2.
- 7.8.1.4 Un arquero/a que se encuentre compitiendo en una clase como se establece en el capítulo 4.2 y no cumpla con los requerimientos que se indican será eliminado de la competición y perderá cualquier posición que haya ganado.
- 7.8.1.5 A un arquero/a que haya cometido una infracción de las Reglas Anti-Dopaje le serán aplicadas las sanciones establecidas en el Libro1, Apéndice 5.
- 7.8.1.6 Cualquier arquero/a que se encuentre utilizando equipo que contravenga las reglas FITA pueden tener sus tanteos descalificados (7.3).
- 7.8.1.7 Un arquero/a o equipo encontrado repetidamente tirando mas flechas por tanda de las permitidas puede tener sus tanteos descalificados (7.6.2.2)
- 7.8.1.8 Un arquero/a al que se le haya probado que ha transgredido cualquier regla o regulación siendo consciente de que lo está haciendo puede ser declarado como inelegible para participar en la competición. El arquero/a será descalificado y perderá cualquier posición que pudiera haber ganado.
- 7.8.1.9 Un arquero que persista, según los Jueces, en la utilización de un método peligroso en la apertura de su arco será informado por el Presidente de la Comisión de Jueces o por el Director de Tiro que debe dejar de tirar inmediatamente y que debe abandonar el campo de tiro (7.7.7).

7.8.2 Pérdida del tanteo de flechas

7.8.2.1 *Un arquero/a que llegue después de que el tiro ha comenzado perderá el número de flechas ya tiradas, a menos que el Director de Tiro esté de acuerdo con que ha sido retrasado por circunstancias fuera de su control (7.7.2.5).*

7.8.2.2 *En el caso de un fallo de equipo, a un atleta le será permitido recuperar solamente el número de flechas que pueden ser tiradas en 15 minutos, siguiendo el orden normal de tiro. Todas las otras las perderá. (art. 7.4.2.4, ver también 7.4.2.6 para un problema médico inesperado).*



- 7.8.2.3 *Una flecha tirada antes o después del tiempo especificado, o fuera de secuencia, será considerada como parte de esa tanda, y causará al arquero el perder la flecha de mayor puntuación de la misma, que será tanteada como un cero. Esta falta será notificada por el juez mostrando una tarjeta roja.*
- 7.8.2.4 *Una flecha tirada en el campo de competición después de que el Director de Tiro haya cerrado oficialmente la sesión de prácticas en el campo de competición, (que es después de haber recogido las flechas de prácticas), o durante los descansos entre distancias o series, causará al atleta la pérdida de la flecha de más alto valor de la siguiente tanda. Esta falta será notificada por el juez mostrando una tarjeta roja.*
- 7.8.2.5 *En la prueba por Equipos, si alguno de los tres atletas de un Equipo dispara una flecha antes o después de la señal correspondiente de inicio o final del período de Tiempo Límite, dicha flecha contará como parte de esa tanda, y causará al equipo la pérdida de la flecha de puntuación más alta de esa tanda, que será tanteada como cero. Esta falta será notificada por el Juez mostrando la tarjeta roja.*
- 7.8.2.6 *Si se encuentran en la diana, o en el suelo cerca de los parapetos, o en las calles de tiro, más flechas de las requeridas, se tantearán solo las tres de más bajo valor (o seis según proceda). (7.6.2.2).*
- 7.8.2.7 *En la prueba de Equipos, si uno de los miembros del equipo tira más de dos (2) flechas, se aplicarán las siguientes reglas: Si cualquier atleta tira menos de sus dos (2) flechas en una tanda de seis (6), el número de flechas no tiradas formará también parte de la tanda. Una flecha no tirada será tanteada como un cero. Si el número total de flechas, incluidas las no tiradas, en cualquier tanda excede de seis (6) se aplicará el artículo 7.8.2.6.*
- 7.8.2.8 *Si en tiro alterno, un miembro del equipo tira más de las flechas requeridas antes de volver detrás de la línea de 1 metro, el equipo perderá la flecha de más alto valor de esa tanda. Esta falta será notificada por el Juez mostrando la tarjeta roja.*
- 7.8.2.9 *Una flecha que impacte fuera de una zona puntuable, o en una diana que no corresponde al atleta que la ha disparado, se considerará como parte de esa tanda y tanteará como cero (7.6.2.6.7 y 7.6.2.6.8).*

7.8.3 Penalizaciones en la prueba de Equipos



(para detalles del procedimiento, ver el Manual de Organizadores):

- 7.8.3.1 *Si un miembro de un equipo cruza la línea de 1 metro demasiado pronto el Juez mostrará una tarjeta amarilla, o encenderá una luz amarilla por delante de la línea de tiro. Esta tarjeta o luz indica que el atleta debe retornar tras la línea de 1 metro para volver a empezar, o ser reemplazado por otro atleta a quien le queden flechas por tirar, que debe salir desde detrás de la línea de 1 metro.*
- 7.8.3.2 *Si el equipo no obedece la tarjeta amarilla (o la luz), y el arquero/a tira su flecha, el equipo perderá la flecha de mayor puntuación de esa tanda. Esta falta será notificada por el Juez mostrando la tarjeta roja.*
- 7.8.3.3 *El mismo procedimiento se aplicará si un miembro del equipo sacase una flecha del carcaj antes de estar sobre la línea de tiro.*

7.8.3

Avisos

Los atletas que hayan sido avisados más de una vez y que continúen infringiendo las siguientes reglas FITA, o aquellos que no sigan las decisiones y directivas (que pueden ser apeladas) de los Jueces asignados, serán tratados de acuerdo con el art. 7.8.1.8.

- 7.8.4.1 *No se permite fumar en o delante de la zona de atletas (7.7.6).*
- 7.8.4.2 *Ningún atleta puede tocar el equipamiento de otro sin el consentimiento de éste.(7.7.5)*
- 7.8.4.3 *Ningún atleta puede tensar su arco, con o sin flecha, excepto cuando esté en la línea de tiro. (7.7.3)*
- 7.8.4.4 *Mientras el tiro se está desarrollando, solo los atletas que tienen el turno de tirar pueden estar en la línea de tiro (7.7.4)*
- 7.8.4.5 *Un atleta no puede levantar el brazo del arco hasta que se dé la señal de comienzo del tiro. (7.4.3)*
- 7.8.4.6 *No se pueden tocar ni las flechas ni las dianas hasta que todas las flechas del parapeto hayan sido anotadas (7.6.2.1)*
- 7.8.4.7 *Cuando tense la cuerda de su arco, un atleta 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.) (7.7.7).*

7.9

JUECES



- 7.9.1 Los deberes de los Jueces son para asegurar que el torneo se desarrolla de acuerdo con la Constitución y Reglas FITA, y en igualdad de condiciones para todos los atletas.
- 7.9.1.1 *Debe haber siempre como mínimo un Juez. Será designado al menos un Juez por cada diez dianas en Tiro con Arco sobre Diana, excepto para torneos tirados de acuerdo con el artículo 3.11.1.1. Sus deberes serán:*
- 7.9.1.2 *Comprobar todas las distancias y la correcta disposición del campo de tiro, las dimensiones de las dianas y parapetos; que las dianas están a la altura correcta sobre el suelo y que todos los parapetos están colocados en un ángulo uniforme.*
- 7.9.1.3 *Comprobar todo el equipamiento necesario del campo.*
- 7.9.1.4 *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.*
- 7.9.1.5 *Controlar el desarrollo del tiro y de los tanteos.*
- 7.9.1.6 *Consultar con el Director de Tiro sobre cuestiones que pudieran surgir durante el desarrollo del tiro.*
- 7.9.1.7 *Resolver cualquier conflicto o apelación que pudiera surgir, y donde sea procedente, pasarlas al Jurado de Apelación.*
- 7.9.1.8 *En coordinación con el Director de Tiro, interrumpir el tiro si fuera necesario a causa de fallos en la alimentación de corriente eléctrica, un accidente serio, o cualquier otra causa, pero asegurando siempre que sea posible que el programa de cada día se complete.*
- 7.9.1.9 *Considerar las quejas que correspondan o reclamaciones de los Capitanes de Equipo y, donde proceda, tomar la acción pertinente. Las decisiones colectivas serán tomadas por mayoría simple de votos. En caso de empate, el Presidente tiene voto de calidad.*
- 7.9.1.10 *Se ocuparán de las reclamaciones concernientes al desarrollo del tiro, o a la conducta de un atleta. Estas reclamaciones deben ser presentadas a los Jueces sin dilación indebida, y en cualquier caso antes de la entrega de premios. La decisión de los Jueces, o del Jurado de apelación, según sea aplicable, será definitiva.*
- 7.9.1.11 *Se asegurarán tanto como sea posible que los Atletas y Oficiales actúen de acuerdo con los Reglamentos y Constitución de la FITA, así como con las decisiones y directivas que los Jueces estimen necesario hacer.*



7.10 PREGUNTAS Y CONFLICTOS

7.10.1 Cualquier atleta en las dianas puede plantear cualquier cuestión acerca del valor de una flecha en la diana a un Juez, antes de que ninguna flecha haya sido retirada.

7.10.1.1 La decisión de dicho Juez es definitiva.

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

7.10.1.3 Si el equipo de campo es defectuoso, o una diana queda excesivamente desgastada o desfigurada, un atleta o Capitán de Equipo puede apelar a los Jueces para que el elemento defectuoso sea reparado o reemplazado.

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

7.10.2.1 Las reclamaciones referentes a los resultados que se publiquen diariamente serán sometidas a los Jueces sin dilación indebida, y en cualquier caso, deben ser presentadas con tiempo suficiente para realizar las correcciones antes de la entrega de premios.

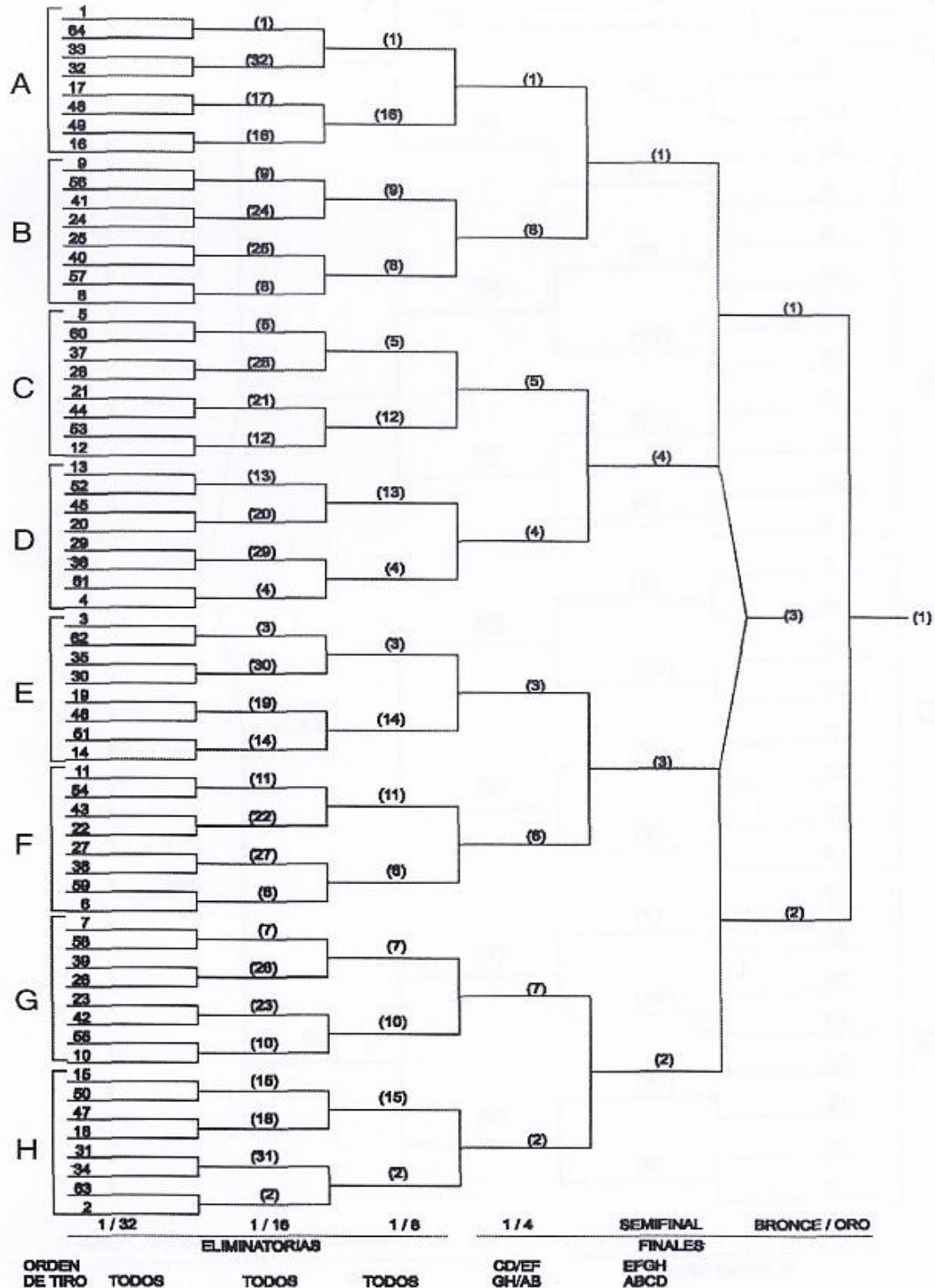
7.10.2.2 La decisión tomada por un Juez en la competición por equipos referente a mostrar la tarjeta amarilla (ref. 7.8.3.1) es definitiva, no puede ser apelada.

7.11 APELACIONES

7.11.1 En el caso de que un atleta no esté satisfecho con una decisión dada por los Jueces podrá, excepto lo que se indica en el art. 7.10.1 arriba, apelar al Jurado de Apelación, de acuerdo con el artículo 3.13. Los trofeos o premios que puedan ser afectados por un conflicto no serán entregados hasta que el Jurado haya dado su veredicto.

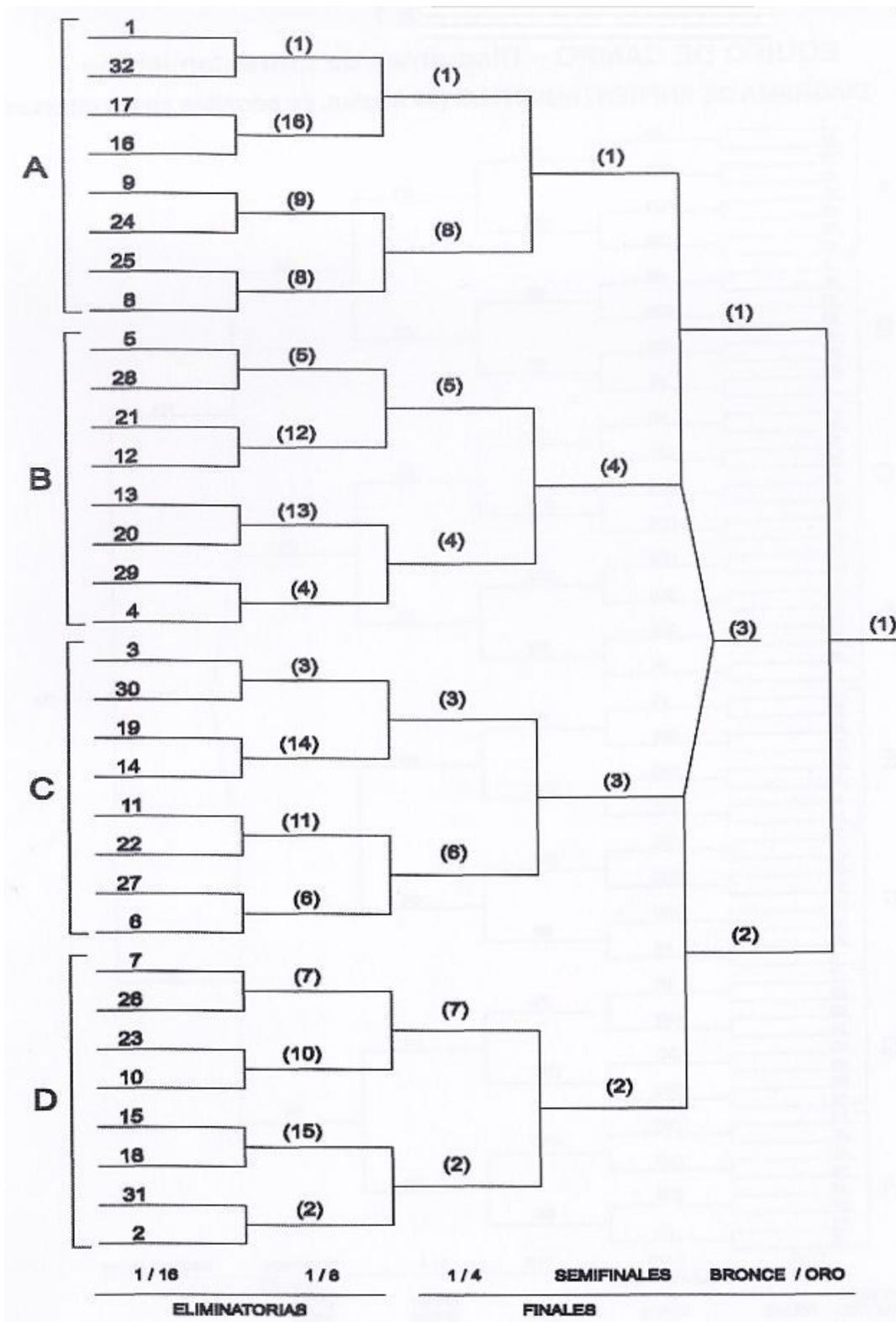


2. DIAGRAMA DE ENFRENTAMIENTOS (64 atletas, se permiten pases directos)



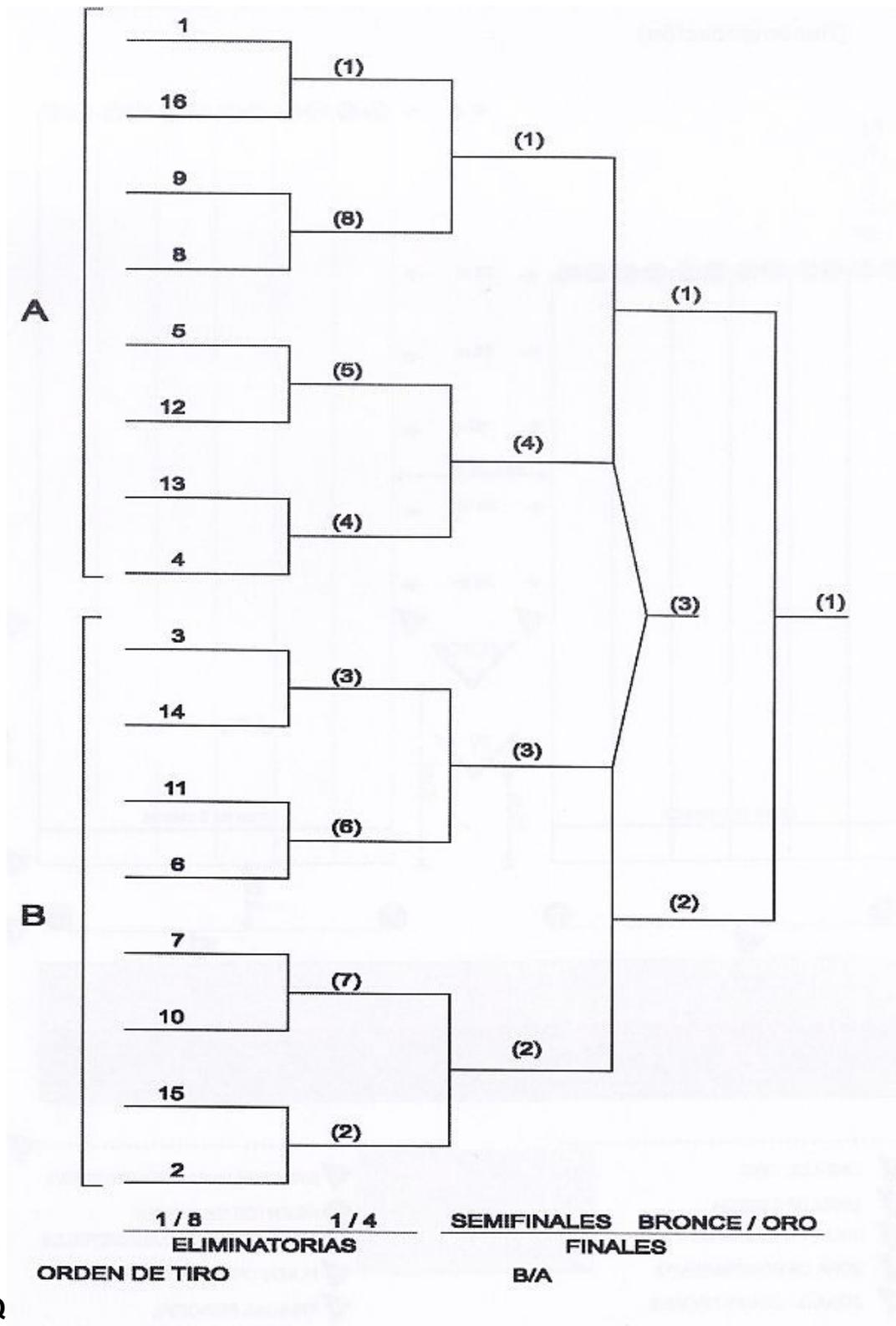


3. **DIAGRAMA DE ENFRENTAMIENTOS (32 atletas, se permiten pases directos)**

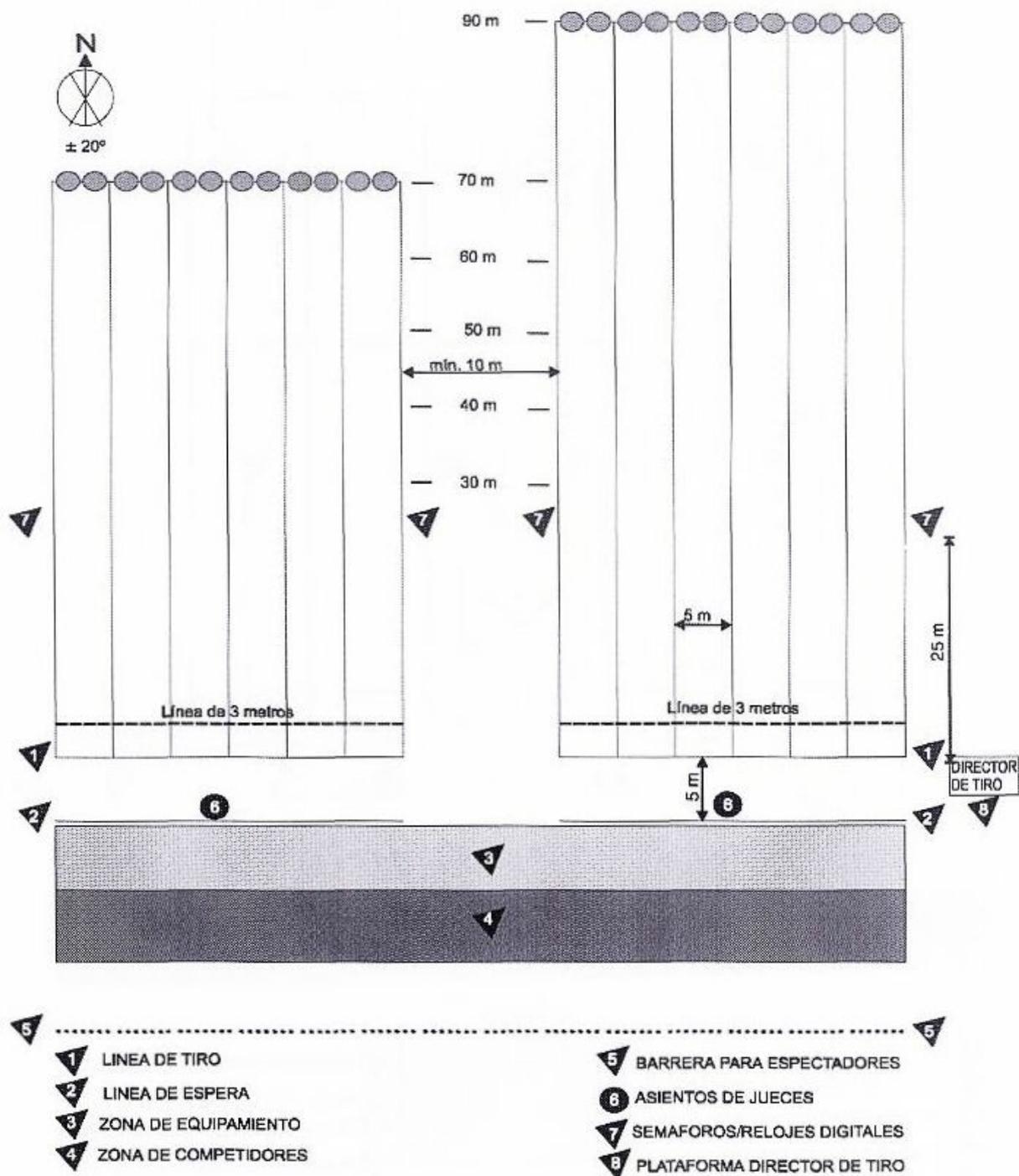




4. **DIAGRAMA DE ENFRENTAMIENTOS (16 atletas o 16 equipos, se permiten pases directos)**

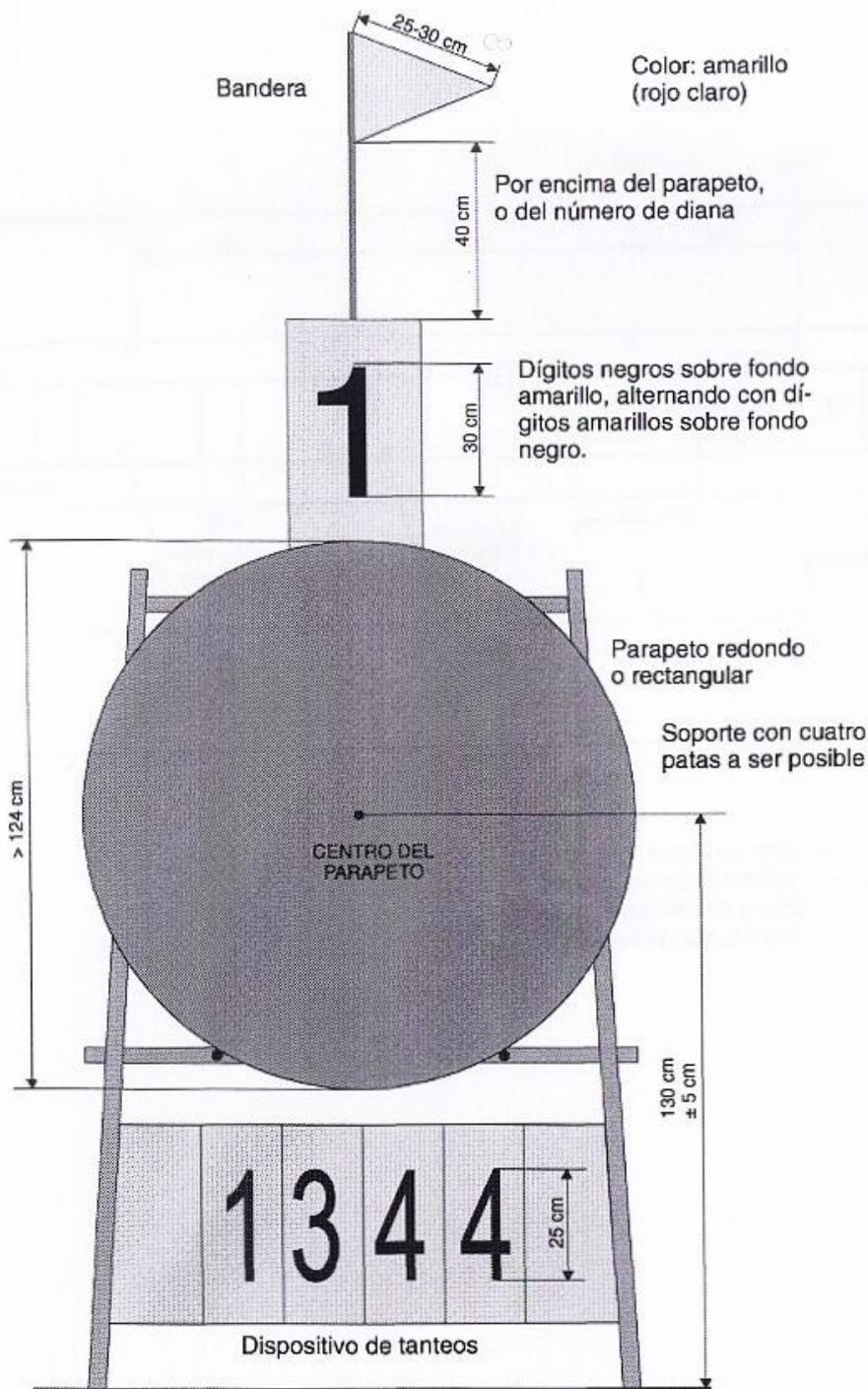


1. DISPOSICIÓN DEL CAMPO DE TIRO – PRUEBAS IMPORTANTES y Juegos Olímpicos. Ver Manual de los Organizadores.
2. DISPOSICIÓN DEL CAMPO DE TIRO – OTRAS PRUEBAS (Recomendación)

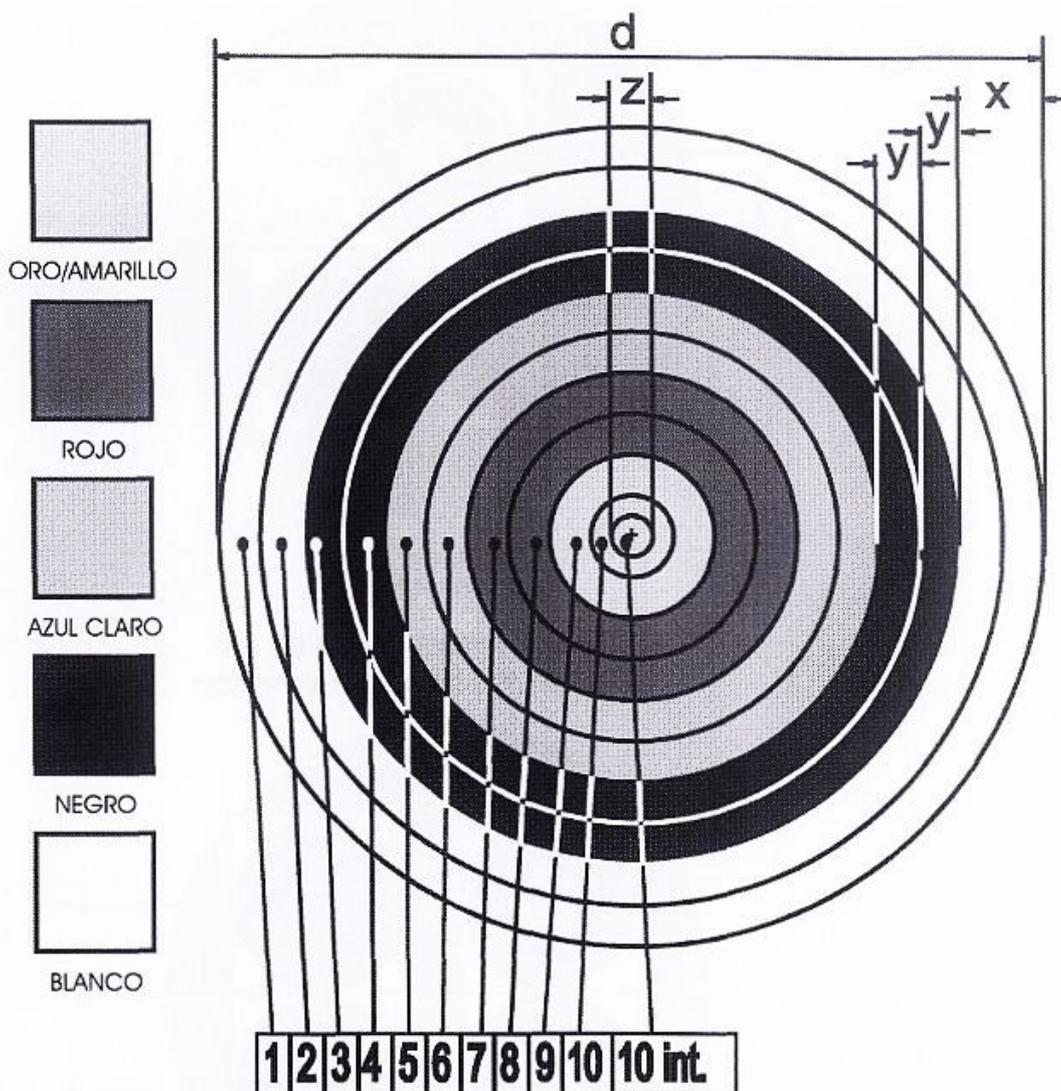


EQUIPO DE CAMPO – 3 Parapetos y Dianas

1 DISPOSICIÓN DE PARAPETO PARA AIRE LIBRE (Artículos 7.1.1.3/4 y Artículo 7.2.3)

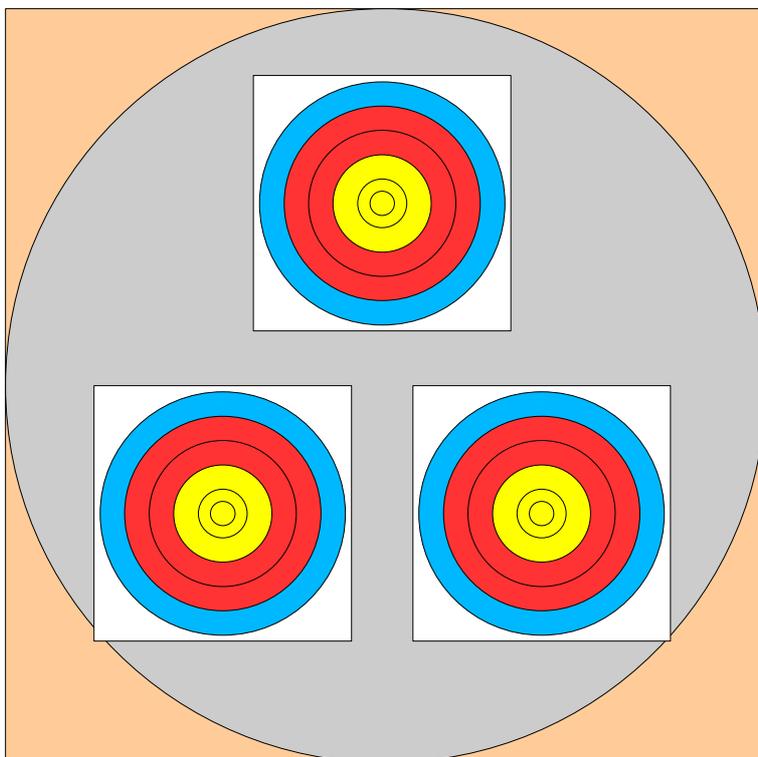


2. DIANA PARA AIRE LIBRE



d	x	y	Z
Diámetro de la diana	Zona de color	Zona de tanteo	Diámetro del 10 interior
122 cm	12,2 cm	6,1 cm	6,1 cm
80 cm	8 cm	4 cm	4 cm

3. AIRE LIBRE – 80 cm. DISPOSICIÓN DE DIANAS MÚLTIPLES
Artículos 7.2.1 y 7.2.2

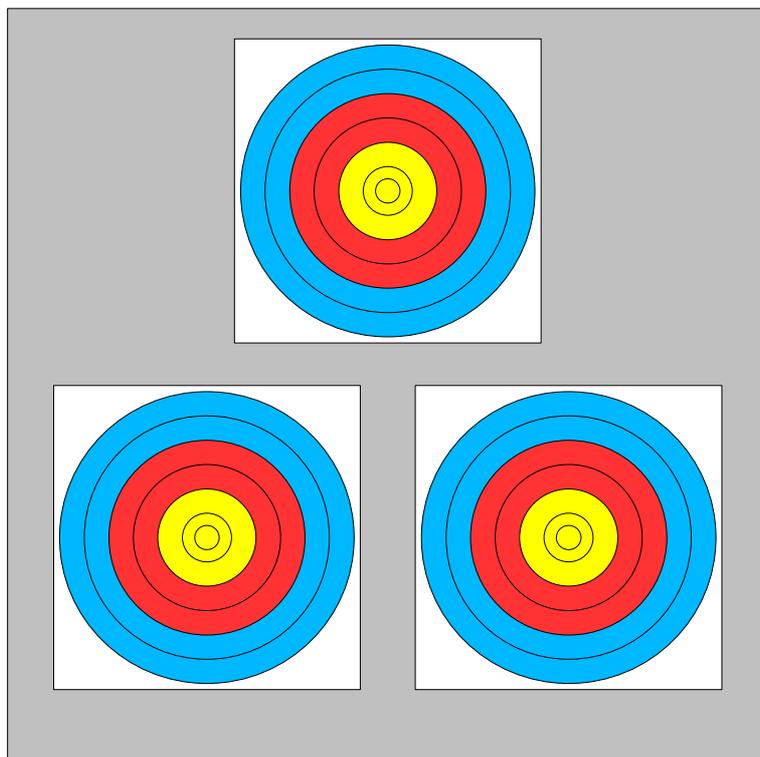


max. 172cm
sobre el suelo

130cm +/- 5
sobre el suelo

min. 90cm
sobre el suelo

3 x 80cm: dianas de 5 anillos de puntuación con zonas puntuables del 6-10



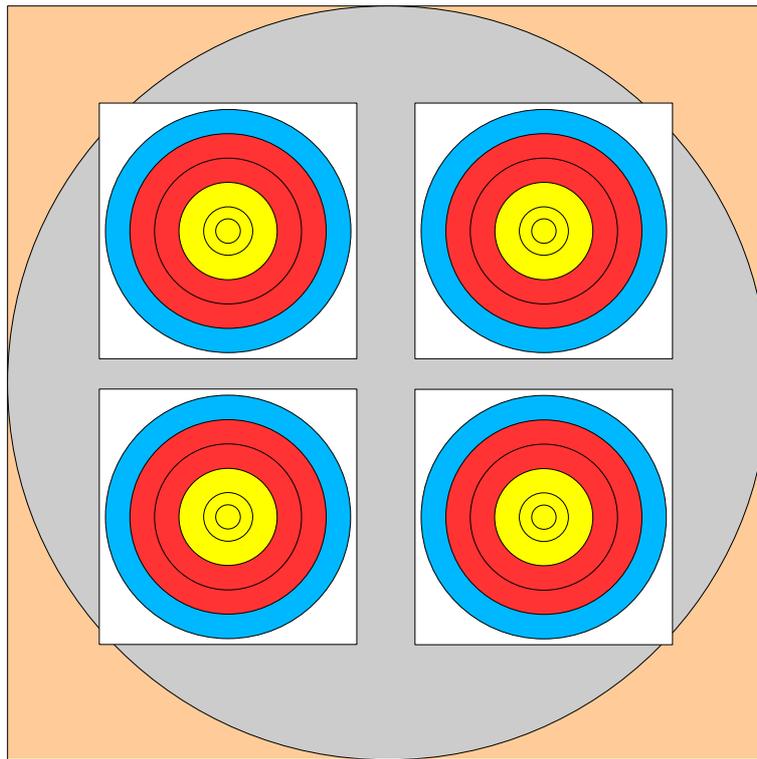
max. 172cm
sobre el suelo

min. 90cm
sobre el suelo

3 x 80cm: dianas de 6 anillos de puntuación con zonas puntuables del 5-10



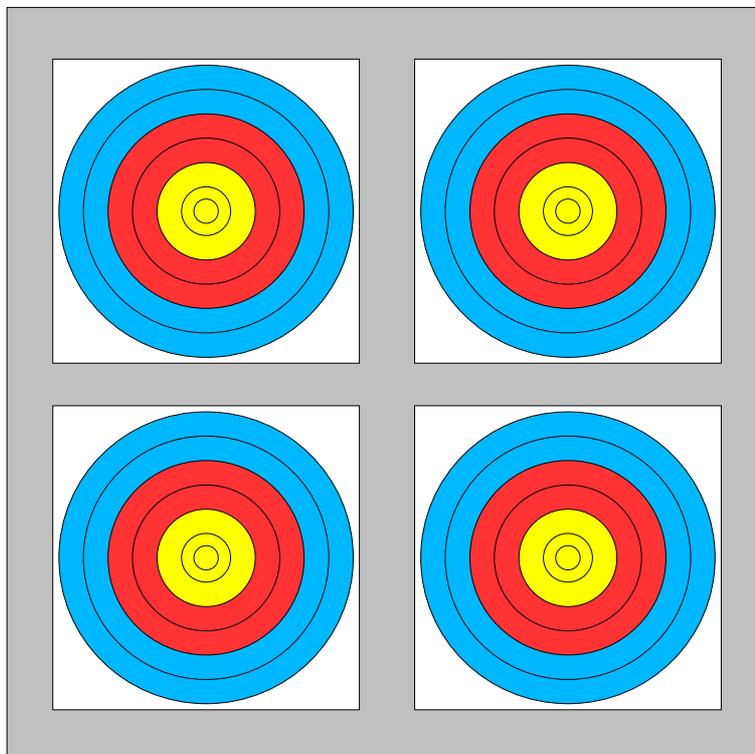
LIBRO 2: TIRO AL AIRE LIBRE
CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS FITA



max. 172cm
sobre el suelo

min. 90cm
sobre el suelo

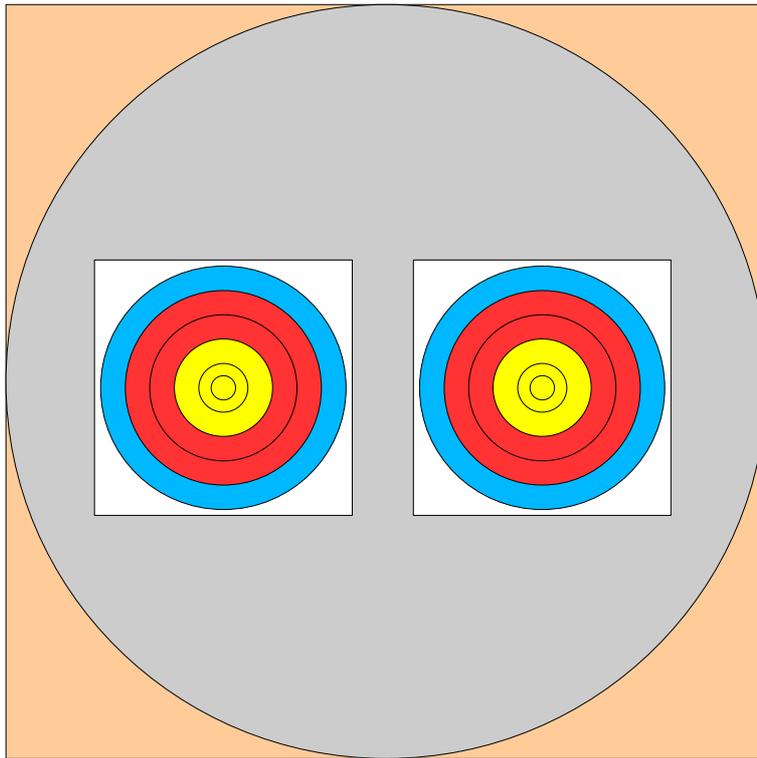
4 x 80cm: dianas de 5 anillos de puntuación con zonas puntuables del 6-10



max. 172cm
sobre el suelo

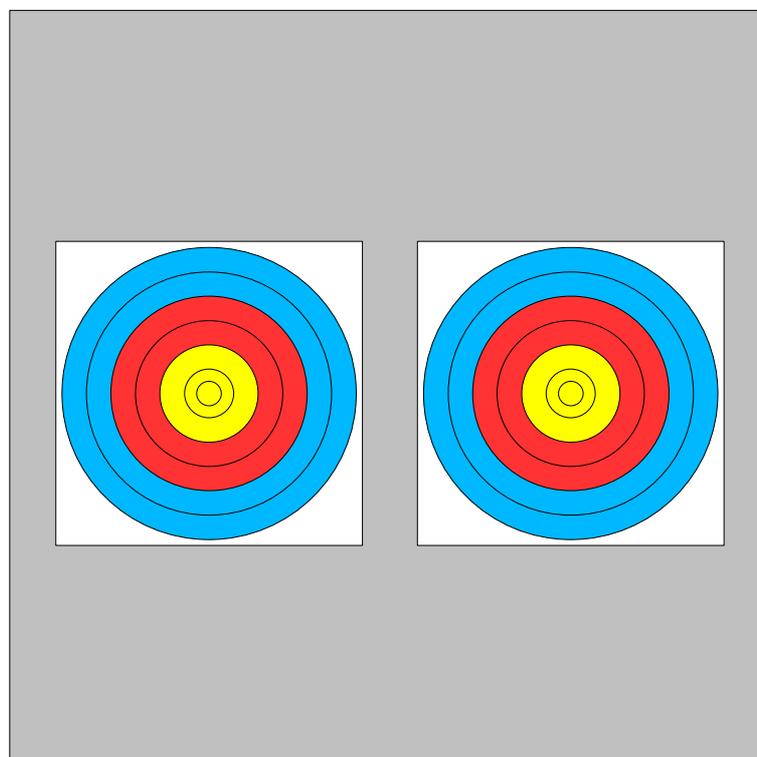
min. 90cm
sobre el suelo

4 x 80cm dianas de 6 anillos de puntuación con zonas puntuables del 5-10



130cm +/- 5cm
sobre el suelo

2 x 80cm dianas de 5 anillos de puntuación con zonas puntuables del 6-10

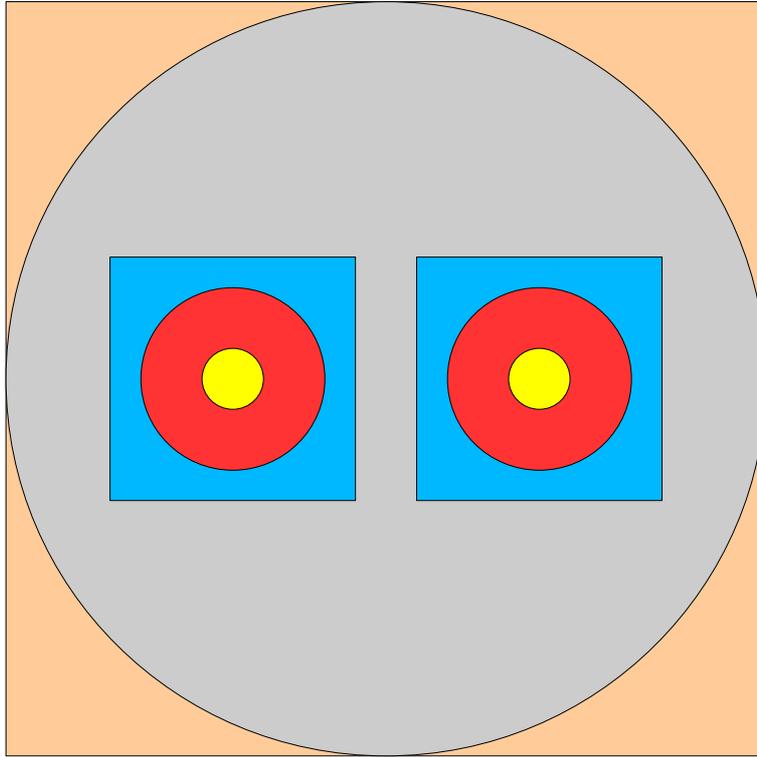


130cm +/- 5cm
sobre el suelo

2 x 80cm dianas de 6 anillos de puntuación con zonas puntuables del 5-10

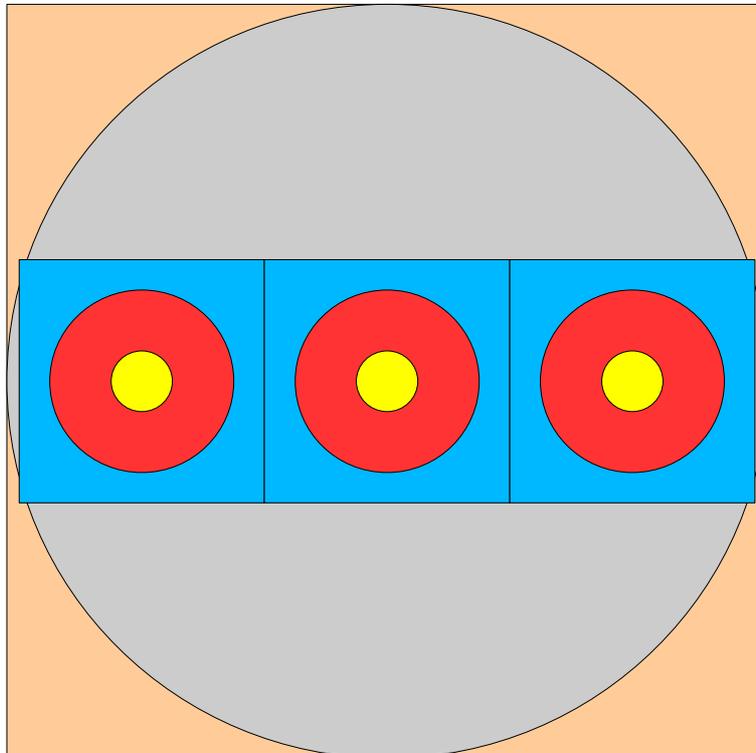


4. AIRE LIBRE – DISPOSICIÓN DE DIANAS DE ACIERTO/FALLO
Artículos 7.2.1 y 7.2.2



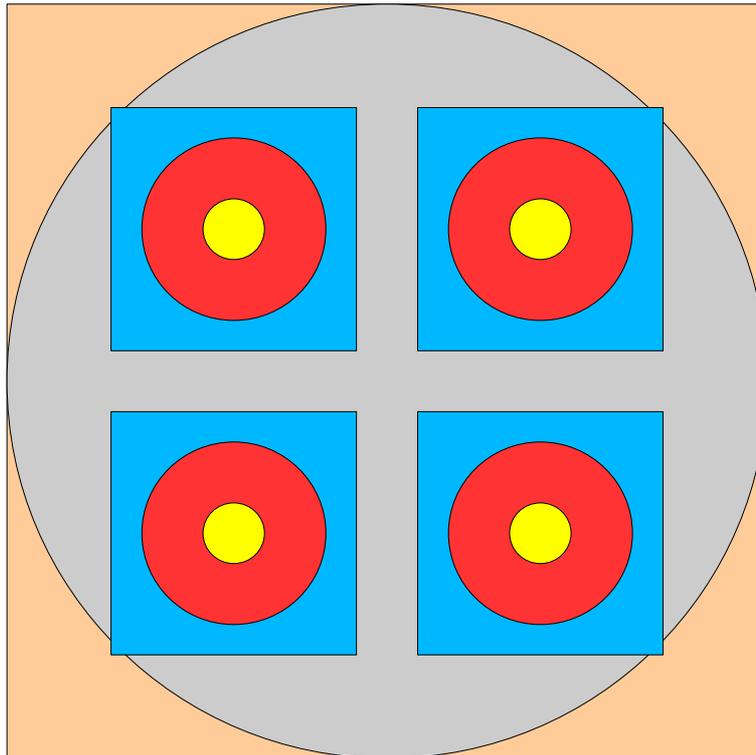
130cm +/-5cm
sobre el suelo

Diana de Acierto/Fallo – Serie de Eliminatorias



130cm +/-5cm
sobre el suelo

Diana de Acierto/Fallo – Serie de Finales. Tiro Alterno



max. 172cm
sobre el suelo

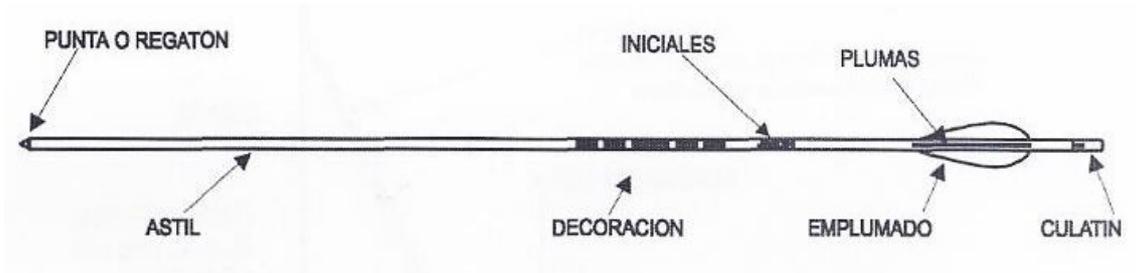
min. 90cm
sobre el suelo

4 x dianas de Acierto/Fallo – Equipos mixtos



APÉNDICE 2 EQUIPO DE LOS ATLETAS

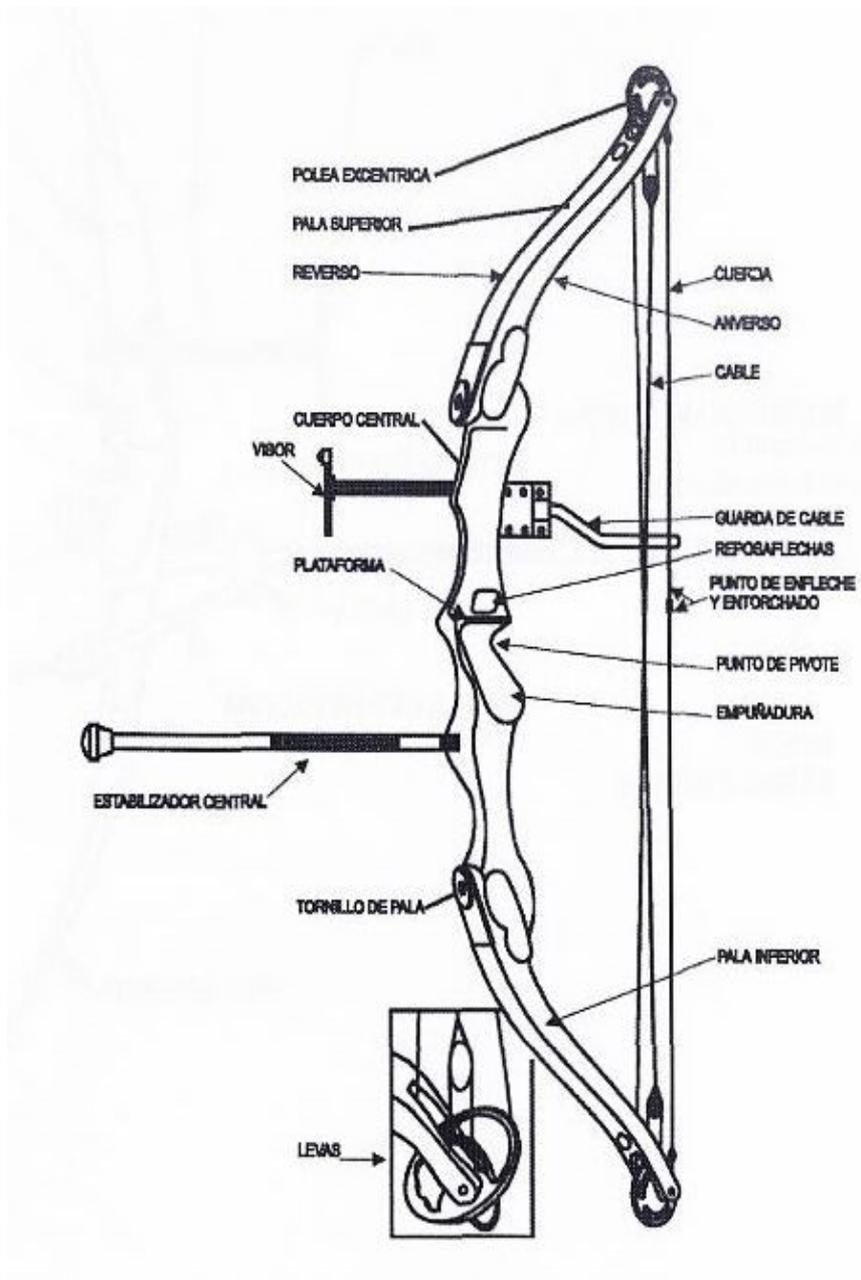
1. FLECHA Artículo 7.3.1.7



2.

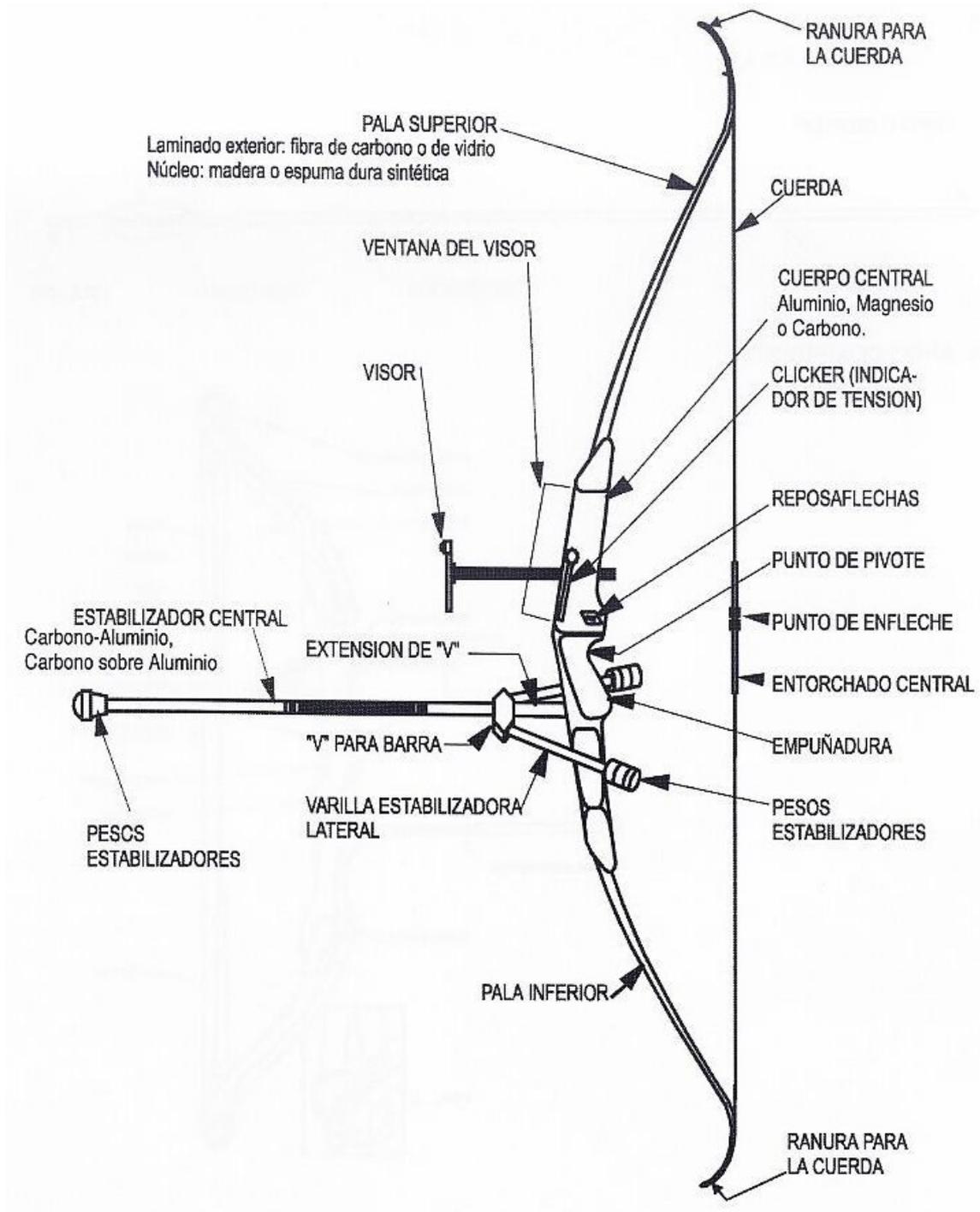
ARCO COMPUESTO

Artículo 7.3.3



3. ARCO RECURVO

Artículo 7.3.1





Fédération Internationale de Tir à l'Arc FITA

Avenue de Cour 135
1007 Lausanne
Suisse

<http://www.archery.org>



Real Federación Española de Tiro con Arco RFETA

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

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

rfeta@federarco.es

<http://www.federarco.es>

Comité Nacional de Jueces RFETA

Presidente: Esteban Oliván Arenas

Secretaria: Amparo González

Vocales: Pedro Sanz; Josefina Cuadrat



Traducción:

Pedro Sanz Laboa
Juez Internacional FITA
Luís Vera Moreno
Juez Nacional RFETA



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