

FEDERACIÓN INTERNACIONAL DE TIRO CON ARCO



CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS

1º DE ABRIL DE 2010

LIBRO 3



**Real Federación
Española de
Tiro con Arco**



Consejo
Superior de
Deportes





LIBRO 3

Reglas de Tiro con Arco en Sala

Esta edición contiene todas las leyes y reglas aprobados por el Congreso de FITA hasta el 31 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 FITA (www.archery.org) el listado de nuevas reglas, enmiendas e interpretaciones que pueden estar en vigor. Esta versión sustituye a todas las ediciones anteriores.



CAPITULO 8

SERIES DE TIRO SOBRE DIANA EN SALA

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

8.1 DISPOSICION DEL CAMPO DE TIRO

- 8.1.1 El campo de tiro deberá cumplir los siguientes requisitos:
- 8.1.1.1 *El campo de tiro será trazado a escuadra y cada distancia deberá ser medida con precisión desde un punto bajo la vertical del oro de cada diana a la línea de tiro. La tolerancia en las dimensiones del campo será de +/- 10cm a 25 y a 18 metros.*
 - 8.1.1.2 *Se trazará una línea de espera al menos 3 metros detrás de la línea de tiro.*
 - 8.1.1.3 *Cada parapeto se situará en un ángulo cualquiera entre la vertical y unos 10 grados con relación a la vertical, pero en una línea de parapetos, todos estarán colocados con el mismo ángulo.*
 - 8.1.1.4 *La altura de los centros del mismo tipo de dianas debe aparecer siempre como una línea recta.*
 - 8.1.1.5 *Se marcará un punto en la línea de tiro directamente enfrente a cada parapeto. Habrá también un número que corresponda con cada parapeto, que estará colocado entre uno (1) y dos (2) metros por delante de la línea de tiro. Si dos o más atletas tiran al mismo tiempo en un mismo parapeto se marcarán las posiciones en la línea de tiro. Se garantizará un espacio mínimo de 80cm por atleta. Si se prevé la participación de atletas adaptados será necesario un espacio adicional.*
 - 8.1.1.6 *Pueden marcarse calles conteniendo no más de dos atletas tirando al mismo tiempo y deben ser al menos de 160cm de ancho, permitiendo un mínimo de 80cm por atleta.*
 - 8.1.1.7 *Se marcará una línea de 3 metros por delante de la línea de tiro (ver 8.4.5.1).*
 - 8.1.1.8 *Deben de considerarse las fuentes de iluminación, natural o artificial, y sus efectos en las superficies de las dianas.*
 - 8.1.1.9 *Se recomienda que las Clases estén separadas en la línea de tiro.*
 - 8.1.1.10 *Donde el tamaño de la Sala lo imponga, se colocarán barreras adecuadas alrededor del campo para mantener a los espectadores retirados. Estas barreras estarán al menos a 10 metros hacia fuera desde los extremos de la Línea de Dianas y a un mínimo de 5 metros tras la Línea de Espera. No se permiten espectadores detrás de la Línea de Dianas. Cuando el tamaño de la Sala no permita la colocación de*



barreras laterales, no se permitirá la presencia de espectadores por delante de la barrera situada tras la Línea de Espera.

- 8.1.1.11 *Para la prueba de Equipos de la Serie de Encuentros en Sala debe marcarse claramente un línea a un (1) metro tras la Línea de Tiro. Esta línea debe tener al menos 3cm de ancho.*
- 8.1.1.12 *Para la prueba de Equipos de la Serie de Encuentros en Sala se marcarán tras la línea de 1 metro las zonas de los 3 atletas con sus equipos de competición y la del entrenador detrás de la de atletas. Si el espacio lo permite, se marcará asimismo, una pequeña zona entre ambos equipos para el juez.*

8.2 EQUIPAMIENTO DEL CAMPO DE TIRO

8.2. Dianas

Existen seis dianas FITA para Tiro sobre Diana en Sala,

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

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

8.2.1.1 Descripción:

Ver diana en el dibujo del Apéndice 1.

Las dianas de 60cm y 40cm están divididas por una fina línea 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 otra fina línea en dos zonas de igual anchura, formándose así diez anillos de puntuación de iguales dimensiones, medidas desde el centro del oro:

- 3 cm en la diana de 60cm;
- 2 cm en la diana de 40cm;

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



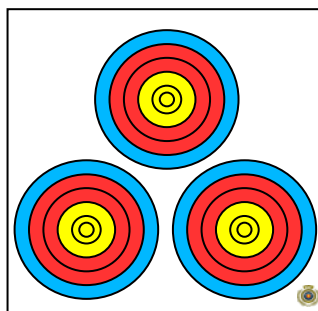
LIBRO 3: TIRO EN SALA CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS FITA

diez (10) interior, de 3cm de diámetro para la diana de 60cm, y de 2cm de diámetro para la diana de 40cm.

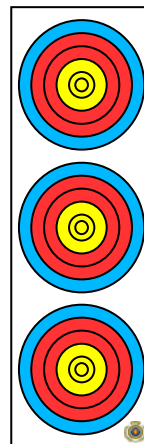
Además, se pueden utilizar dianas triples como sigue. (Para la Serie de Encuentros en Sala se usará la diana triple de 40cm. Para los Campeonatos del Mundo de Sala son obligatorias las dianas triples verticales). Estas dianas tienen las mismas dimensiones que las dianas FITA de 60cm y 40cm respectivamente,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

Cada juego consiste en tres pequeñas dianas sobre un fondo blanco dispuestas simétricamente en forma triangular con los centros respectivamente en el vértice inferior de la izquierda, en la cúspide y en el vértice inferior de la derecha, o en una columna vertical. Los centros de los oros estarán aproximadamente a 32cm de distancia unos respecto de otros en las dianas de 60 cm, y a 22 cm de distancia unos respecto de otros en las dianas de 40cm.

Dianas triples de 60 y 40cm, disposición triangular y vertical:



Distancia entre centros:
22cm para la diana de 40cm
32cm para la diana de 60cm



8.2.1.2 Valores de puntuación y especificación de colores.

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

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



8.2.1.3 Tolerancias de 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 en la medida de cada diámetro no excederá en ± 1 mm para las zonas de puntuación 10, 9 y 8, y ± 2 mm para el resto de las zonas, medidos desde el centro.

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

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

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

8.2.2 Tamaño de las dianas para las diferentes distancias y su colocación.

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

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

8.2.2.1 Series y dianas:

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

8.2.2.1.1 Disposición para una o dos dianas:

El centro de la diana sencilla, o el de la diana media de las dianas triples verticales se situará a 130cm sobre el suelo. Cuando se usen dianas triples triangulares, la altura se refiere a los dos centros más bajos de estas dianas. Cuando se utilicen dos dianas, la distancia mínima entre las zonas de



puntuación será de 10cm. Para dianas de 60cm la distancia será de un mínimo de 2cm entre las dos zonas de puntuación.

8.2.2.1.2 Disposición para cuatro (4) dianas de 40cm sencillas o triangulares:

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

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

8.2.2.1.3 Disposición de cuatro (4), tres (3) y dos (2) dianas de 40cm triples verticales:

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

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

Con tres (3) dianas triples verticales, habrá un espacio mínimo de 10cm entre las zonas puntuables de cada columna. Con dos (2) dianas triples verticales (eliminadoras individuales y por equipos) deberá dejarse una distancia mínima de 25cm entre las zonas de puntuación de cada columna.

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

8.2.2.1.4 La tolerancia de las medidas en la colocación de las dianas en los parapetos no excederá de +/- 2cm.

8.2.2.2 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.

8.2.3. Parapetos

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



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

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

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

El Director de Tiro (ver artículo 8.7.1) controlará:

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

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

8.2.4.2 *Se podrá utilizar el siguiente equipamiento:*

- **Luces:**

Los colores de las luces serán Rojo, Amarillo y Verde, en este orden y con el Rojo en la parte superior. Las luces deben estar sincronizadas y en ningún momento deben lucir dos de los colores al mismo tiempo. En Campeonatos FITA en Sala las luces deben estar conectadas con el Equipo Acústico, de forma que el inicio del primer 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 del reloj 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 tendrá preferencia.*



- *Las señales visuales estarán situadas en ambos lados del campo, y si fuera necesario, en la calle libre central entre los parapetos de Hombres y Mujeres, de tal forma que los atletas diestros y zurdos puedan verlas.*
- *Indicadores para encuentros:*
 - *Cuando se tiren los encuentros en modo alterno habrá por separado luces verdes/rojas, relojes de cuenta atrás u otras señales visuales utilizables para cada atleta, para indicar a quien le corresponde tirar.*
- *Equipo de emergencia:*
 - *Cuando el tiempo límite se controle con Equipo Eléctrico debe haber disponibles placas, banderas u otros dispositivos simples manuales para el caso de fallo del equipo eléctrico. Las luces y/o relojes digitales y el material de emergencia son obligatorios en Campeonatos FITA (Libro 1; artículo 3.1)*
 - *Cuando se controle manualmente el tiempo límite por medio de placas, las mismas tendrán un tamaño no menor de 120cm por 80 cm. Deben estar montadas con seguridad y deben poder ser giradas con facilidad para mostrar rápidamente cualquier lado. Una cara de las placas será de franjas amarillas alternadas con negras de 20-25 cm de ancho. Las franjas tendrán una inclinación de 45 grados respecto al suelo. La otra cara de las placas será toda de color amarillo.*

8.2.5 Equipamiento vario.

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

- 8.2.5.1 *Números de registro, para que sean llevados por cada atleta.*
- 8.2.5.2 *Un dispositivo que indique el orden de tiro: AB/CD, CD/AB, etc. Las letras serán lo suficientemente grandes como para poder ser leídas por todos los atletas desde sus respectivas posiciones de tiro.*
- 8.2.5.3 *Un gran tablero de puntuaciones para los totales acumulados después de cada tanda, al menos para los cinco primeros atletas de cada categoría, y los tanteos para el corte en la serie de calificación.*
- 8.2.5.4 *En las Series Eliminatorias y Finales de Encuentros en Sala se colocará una placa con el número de registro o el nombre del atleta en las pruebas individuales, o las tres (3) letras oficialmente reconocidas por el CIO para designar a la Asociación Miembro en las pruebas de Equipos, en cada parapeto, cerca del dispositivo de tanteo. Las letras o dígitos deben ser de al menos 20cm de altura.*



- 8.2.5.5 *En las Series Eliminatorias de Encuentros en Sala se colocará un tablero de tanteos, que tenga tres (3) dígitos bajo cada parapeto. Los dígitos serán de al menos 20 cm de altura.*
- 8.2.5.6 *Plataforma elevada con asientos y otras facilidades para el Director de Tiro.*
- 8.2.5.7 *Equipo de megafonía y comunicación inalámbrica.*
- 8.2.5.8 *En el campo de tiro y en el de finales habrá suficiente cantidad de sillas o bancos tras la línea de espera para todos los atletas, Capitanes de Equipo, Entrenadores y Oficiales. Las sillas para Jueces deben colocarse en lugares adecuados a lo largo de la línea de espera durante las Series de calificación y eliminatorias. Para el campo de finales en Campeonatos del Mundo, ver libro 1, artículo 3.23*
- 8.2.5.9 *Se puede utilizar un sistema de tanteo automático solo en las Series Finales.*

8.3 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 atleta utilizar un equipo que cumpla con las reglas. Si tiene dudas, el atleta debe enseñar su equipo a un Juez antes de usarlo en competición. Cualquier atleta al que se le encuentre utilizando equipo que contravenga las reglas FITA puede tener sus puntuaciones descalificadas. A continuación, en primer lugar, se indican las regulaciones específicas que se aplican a cada División, seguidas de las regulaciones generales que se aplican a todas las Divisiones. Ver también apéndice 8 Libro 1 – Atletas adaptados.

- 8.3.1 Para la **División de Arco Recurvo** se permiten los siguientes elementos:
- 8.3.1.1 Un Arco de cualquier tipo, siempre que se ajuste al principio aceptado y al significado de la palabra “Arco”, tal y como se utiliza en Tiro con Arco sobre Diana, esto es, un instrumento consistente en una empuñadura, un cuerpo central (que no puede ser del tipo de tiro a través de una ventana central en el cuerpo) y dos palas flexibles, cada una terminada en una hendidura con una localización para la cuerda. El arco se montará utilizando una única cuerda, que se fijará directamente entre las dos hendiduras de los extremos de las palas, y en su operación se mantiene con una mano por su empuñadura, mientras los dedos de la otra mano sujetan, tiran hacia atrás y sueltan la cuerda.
- 8.3.1.1.1 *Los cuerpos multicoloreados y las marcas de fabricante colocadas en la parte interior de las palas superior e inferior están permitidos.*



- 8.3.1.1.2 *Se permiten cuerpos centrales de arco con puente trasero, a condición de que el puente no toque de forma consistente la mano o la muñeca del atleta.*
- 8.3.1.2 Una cuerda de arco de cualquier número de hilos.
- 8.3.1.2.1 *Los hilos pueden ser de diferentes colores, del material elegido para este propósito. La cuerda puede tener un forrado central para acomodar los dedos que tiran, un punto de enfleche al que se le pueden añadir forrados para fijar el culatín de la flecha si es necesario, y para localizar este punto 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 de las palas 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 atleta estando el arco en apertura total. La cuerda del arco no debe ofrecer en ninguna manera ayuda para apuntar a través del uso de una mirilla, marca, o cualquier otro medio.*
- 8.3.1.3 Se podrá utilizar en el arco un reposaflechas, que puede ser ajustable.
- 8.3.1.3.1 *Se puede usar en el arco cualquier Botón de Presión ajustable, punto de presión o plataforma reposaflechas, siempre que no sean eléctricos o electrónicos y que no ofrezcan ayuda adicional para apuntar. El punto de presión no estará situado más alejado de 4cm hacia atrás (hacia el interior), medidos desde la garganta de la empuñadura (punto de pivote) del arco.*
- 8.3.1.4 Puede utilizarse un indicador de tensión, audible o visual, siempre que no sea eléctrico o electrónico.
- 8.3.1.5 Está permitido un visor de arco para apuntar, pero no se puede utilizar más de un dispositivo de este tipo al mismo tiempo.
- 8.3.1.5.1 *No incorporará prismas o lentes ni otro dispositivo que aumente la imagen; niveles ni dispositivos eléctricos o electrónicos, y no debe ofrecer más que un punto de mira.*
- 8.3.1.5.2 *La longitud total (túnel, tubo, punto de mira, u otro componente correspondiente extendido), no excederá de 2cm en la línea de visión del atleta.*
- 8.3.1.5.3 *Un visor, que puede ser fijado al arco con el propósito de apuntar, y que puede llevar ajuste de deriva y de elevación. Está sujeto a las siguientes condiciones:*
- *Se permite una extensión de visor.*
 - *Puede montarse en el arco una placa o tira con la equivalencia de distancias, como guía para marcar, pero*



no debe ofrecer en ninguna forma cualquier otra ayuda adicional.

- *El punto de mira puede ser de fibra óptica. La longitud total de la fibra óptica puede exceder de los 2cm, siempre que uno de sus extremos esté fijado fuera de la línea de visión del atleta, estando el arco en apertura total, mientras que la parte que queda en dicha línea de visión del atleta no exceda de 2cm en línea recta antes de doblarse. Solo puede dar un punto iluminado de mira en apertura total. Este pin se medirá de forma independiente respecto del túnel en el que esté insertado.*

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

8.3.1.6.1 *Siempre que los mismos no:*

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

8.3.1.7 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.

8.3.1.7.1 *Una flecha consiste en un tubo con punta (cabeza o regatón), culatín, emplumado y si se desea, decoración. El diámetro máximo del tubo 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 tubo con el nombre del mismo/a o sus iniciales. Todas las flechas utilizadas en cualquier tanda serán idénticas y llevarán la misma clase y color(es) de emplumado, culatín y decoración, si la hubiera.*

8.3.1.8 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.

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

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



- 8.3.1.9.1 *Siempre que no representen ningún peligro u obstrucción a otros atletas en la línea de tiro.*
- 8.3.1.9.2 *Los catalejos deben ajustarse en altura de forma que la parte superior del mismo no supere la altura de la axila de los atletas.*
- 8.3.1.9.3 *Pueden usarse las gafas de prescripción médica, gafas de tiro, y gafas de sol. Ninguna llevará lentes con micro-agujeros o dispositivos similares, ni estarán marcadas de forma que puedan ayudar a apuntar.*
- 8.3.1.9.4 *En las gafas, el cristal del ojo que no apunta puede estar totalmente cubierto, o se puede utilizar un parche de ojo.*

8.3.1.10 Están permitidos accesorios.

- 8.3.1.10.1 *Incluyendo protectores de brazo, petos, dragonas, carcajs de cintura o de suelo y borlas para limpiar las flechas. Los marcadores para los pies no pueden sobresalir del suelo más de 1cm. Están permitidos los elementos que puedan servir para elevar el pie o parte del mismo del suelo, estén o no atados al calzado, siempre que dichos elementos no representen una obstrucción para los otros atletas en línea de tiro, o una plataforma o puente que pueda obviar la línea de tiro; o que el pie esté anclado a la plataforma, o que la misma esté anclada al suelo; y que no exceda más de 2cm de la horma del calzado. También se permiten amortiguadores de pala, un trípode para el catalejo (que se puede dejar en la línea de tiro siempre que no cree ningún obstáculo para cualquier otro atleta).*

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

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

- 8.3.2.1.1 *El esfuerzo máximo (pico) de tensión no excederá de 60 libras (27.215 kg).*
- 8.3.2.1.2 *Están permitidas las protecciones de cable.*
- 8.3.2.1.3 *Se permite un puente trasero o un separador de cables, a condición de que no toquen de forma consistente la mano o la muñeca del atleta.*

8.3.2.2 Una cuerda de arco de cualquier número de hilos.



- 8.3.2.2.1 *Los hilos pueden ser de diferentes colores, del material elegido para este propósito. La cuerda puede tener un forrado central para acomodar los dedos que tiran, o la ayuda de suelta (disparador). Se pueden colocar puntos de enfleche a los que se les pueden añadir forrados para fijar el culatín de la flecha, si fuera necesario. Para localizar estos puntos se pueden utilizar uno o dos localizadores de culatín. Adicionalmente se permiten en la cuerda dispositivos tales como referencias para la nariz y para los labios, una mirilla, una mirilla de tipo “hold-in-line” insertada en la cuerda, un lazo de cuerda para tirar, etc.*
- 8.3.2.3 Se podrá utilizar en el arco un reposaflechas, que puede ser ajustable.
- 8.3.2.3.1 *Se pueden usar sobre el arco un Botón de Presión móvil, Punto de Presión o Reposaflechas, siempre que no sean eléctricos o electrónicos. El punto de presión no estará situado más alejado de 6cm hacia atrás (hacia el interior), medidos desde la garganta de la empuñadura (punto de pivote) del arco.*
- 8.3.2.4 Pueden utilizarse indicadores de tensión audible y/o visual, siempre que no sean eléctricos o electrónicos.
- 8.3.2.5 Está permitido un visor de arco.
- 8.3.2.5.1 *El cual puede llevar un ajuste de deriva y de elevación, y que podrá también incorporar un dispositivo de nivel y/o lentes de aumento y/o prismas. No están permitidos dispositivos eléctricos ni electrónicos.*
- 8.3.2.5.2 *Se permite una extensión de visor. El punto de mira puede ser del tipo de fibra óptica y/o barritas químicas de luz. Las barritas químicas deben estar revestidas para que no estorben a los otros atletas y para que proporcionen un único punto de mira.*
- 8.3.2.6 Están permitidos en el arco estabilizadores y torques compensadores de vuelo.
- 8.3.2.6.1 *Siempre que los mismos no:*
- *Sirvan como guía de la cuerda.*
 - *Toquen otra cosa sino el arco.*
 - *Representen cualquier peligro u obstrucción a otros atletas en la línea de tiro.*
- 8.3.2.7 Se utilizarán flechas de cualquier tipo, siempre que correspondan al significado y principio de la palabra “Flecha” tal y como se usa en Tiro con Arco sobre Diana, y que dichas flechas no causen daño indebido a las dianas o parapetos.



- 8.3.2.7.1 *Una flecha consiste en un tubo con punta (cabeza o regatón), culatín, emplumado y si se desea decoración. El diámetro máximo del tubo de las flechas no excederá de 9,3mm (las envolturas decorativas de papel (wraps) no se considerarán como parte de esta limitación, siempre que no sobrepasen una longitud de 22mm en dirección a la punta de la flecha, medidos desde la garganta del culatín que se inserta en la cuerda). El regatón (punta) de estas flechas puede tener un diámetro máximo de 9,4mm. Todas las flechas de cada atleta serán marcadas en el tubo con el nombre del atleta o sus iniciales. Todas las flechas utilizadas en cualquier tanda serán idénticas y llevarán la misma clase y color(es) de emplumado, culatín y decoración, si la hubiera.*
- 8.3.2.8 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.
- 8.3.2.8.1 *Se puede usar una ayuda para soltar la cuerda (disparador), siempre que no esté fija al arco de ninguna manera, ni incorpore dispositivos eléctricos o electrónicos. Se puede utilizar un separador entre los dedos para evitar el pinzado de la flecha. Se puede utilizar una plataforma de anclaje o dispositivo similar sujeto a la protección de dedos (dactilera) con el propósito de anclar. En la mano del arco se puede utilizar un guante ordinario, mitón o similar, pero no puede estar fijado a la empuñadura del arco.*
- 8.3.2.9 Pueden utilizarse prismáticos, telescopios y otras ayudas visuales para localizar las flechas.
- 8.3.2.9.1 *Siempre que no representen ninguna obstrucción a otros atletas en la línea de tiro.*
- 8.3.2.9.2 *Los catalejos se deben ajustar en altura de forma que su parte más alta no sobrepase la altura de la axila de los atletas.*
- 8.3.2.9.3 *Pueden usarse las gafas de prescripción médica, gafas de tiro, y gafas de sol. No pueden llevar lentes con micro-agujeros o dispositivos similares, ni estarán marcadas de forma que puedan ayudar a apuntar.*
- 8.3.2.9.4 *En las gafas, el cristal del ojo que no apunta puede estar totalmente cubierto, o se puede utilizar un parche de ojo.*
- 8.3.2.10 Están permitidos accesorios.
- 8.3.2.10.1 *Incluyendo protectores de brazo, petos, dragonas, carcajs de cintura o de suelo y borlas para limpiar las flechas. Los marcadores para los pies no pueden sobresalir del suelo más de 1cm. Están permitidos los elementos que puedan servir para elevar el pie o parte del mismo del suelo, estén o no*



atados al calzado, siempre que dichos elementos no representen una obstrucción para los otros atletas en línea de tiro; o una plataforma o puente que pueda obviar la línea de tiro; o que el pie esté anclado a la plataforma, o que la misma esté anclada al suelo; y que no exceda más de 2cm de la horma del calzado. También se permiten amortiguadores de pala, un trípode para el catalejo (que se puede dejar en la línea de tiro siempre que no cree ningún obstáculo para cualquier otro atleta/a).

8.3.3 No está permitido el siguiente equipo para los atletas de todas las divisiones,

8.3.3.1 Cualquier dispositivo electrónico de comunicación, auriculares o dispositivos en los oídos que sirvan para reducir el ruido, por delante de la línea de espera.

8.4 EL TIRO

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

8.4.1.1 *El tiro será en una dirección solamente.*

8.4.2 Hay un tiempo máximo permitido a un atleta/a para tirar una tanda de tres flechas (ver también artículo 8.5.4 y siguientes)

8.4.2.1 *El tiempo máximo permitido a un atleta para tirar una tanda de tres flechas es de dos minutos.*

8.4.2.2 *Una flecha tirada antes o después del tiempo especificado, o fuera de secuencia, será considerada como parte de esa tanda y causará al atleta la pérdida del valor de la flecha de mayor puntuación de esa tanda, que será tanteada como 0 (miss).*

8.4.2.3 *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 haber recogido las flechas de prácticas), o durante los descansos entre distancias o series causará la pérdida del valor de la(s) flecha(s) de mayor puntuación de la siguiente tanda puntuable (no se reducirá el número de flechas que el atleta debe tirar en dicha tanda) (Ver también artículo 8.6.2.2).*

8.4.2.4 *En el caso de un fallo del equipo, el atleta llamará a un Juez mientras retrocede desde la línea de tiro. Se concederá un tiempo extra para efectuar los cambios o reparaciones necesarios al equipamiento dañado. El atleta recuperará el número de flechas correspondiente en la primera*



- oportunidad posible bajo la supervisión de un Juez (ver artículo 8.5.1.7).
- 8.4.2.5 Sin embargo, en ningún momento un fallo de equipo retrasará el torneo más de 15 minutos, ni se permitirá ninguna flecha de prácticas.
- 8.4.2.6 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 permitirá un tiempo máximo 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.
- 8.4.2.7 En la Serie de Encuentros en Sala no se permitirá ningún tiempo extra por fallos en el equipo, o por el tratamiento de un problema médico inesperado, pero el atleta con fallo en su equipo puede abandonar la línea de tiro para reparar o reemplazar el mismo, y retornar para tirar la(s) flecha(s) que le quede(n), si el Tiempo Límite lo permite. En la prueba de Equipos, otro(s) miembro(s) del Equipo puede(n) tirar mientras tanto.
- 8.4.2.8 Las puntuaciones de los atletas individuales, o equipos, con pases directos o encuentros anulados no serán anotadas, y estos atletas (equipos) pasarán a siguiente fase. En Campeonatos de Mundo de Sala podrán practicar en el campo de entrenamiento, o en un área especial de prácticas en la parte no utilizada del campo de competición. Para otras competiciones se puede practicar en las dianas asignadas si no hubiera un campo de prácticas disponible.
- 8.4.2.9 En la prueba por Equipos de la Serie de Encuentros en Sala, si alguno de los tres 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 (miss).
- 8.4.3 Los atletas no deben levantar el brazo de arco hasta que se dé la señal sonora para empezar a tirar.
- 8.4.4 Excepto para atletas adaptados, los atletas tirarán en posición de pie y sin soporte, con su cuerpo directamente encima de la línea de tiro.
- 8.4.5 Bajo ninguna circunstancia se podrá volver a tirar una flecha.
- 8.4.5.1 Una flecha puede ser considerada como no tirada si:
- La flecha cae o ha sido mal disparada y una parte del tubo de la misma queda dentro de la zona entre la línea



de tiro y la línea de 3 metros, siempre que la flecha no haya rebotado.

- *La diana o el parapeto se caen (a pesar de haber sido fijados y sujetados a satisfacción de los Jueces). Éstos 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, de ser necesario.*

8.4.6 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.

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

8.4.7 Todas las flechas de prácticas serán tiradas bajo el control del Director de Tiro, y no serán tanteadas. (ver libro 1, art. 3.19 – Prácticas)

8.5 ORDEN DE TIRO Y CONTROL DE TIEMPO

8.5.1 Cada atleta tirará sobre su propia diana o juego de dianas.

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

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

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

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

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



- 8.5.1.5 *En la prueba de Equipos de Encuentros en Sala habrá dos dianas triples para cada equipo. Cuando se usen dianas triangulares de tres centros, los dos más bajos estarán a 130cm sobre el suelo.*
- 8.5.1.6 *Cada miembro del equipo tirará sus dos flechas en cualquier orden, una a cada zona puntuable diferente.*
- 8.5.1.7 *El orden de tiro podrá ser cambiado temporalmente con el propósito de reparar 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 está justificado que el atleta abandone 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. Lo anterior se aplicará excepto para las Series Eliminatorias y Finales de Encuentros en Sala, como se especifica en el artículo 8.4.2.7.*

8.5.2

En Campeonatos del Mundo FITA en Sala:

- 8.5.2.1 *En la Serie de Calificación, con 4 atletas por parapeto, 2 atletas tirarán al mismo tiempo sobre dicho parapeto en su propio juego de dianas triples verticales, en tandas de tres flechas.*
- 8.5.2.2 *En la prueba Individual de la Serie de Encuentros en Sala:*
- *En las Series Eliminatoria habrá dos atletas por parapeto; y tirarán al mismo tiempo, cada uno sobre su propio juego de dianas triples verticales.*
 - *En las Series Finales habrá un atleta por parapeto. Tirarán alternando el tiro, cada uno en su propio juego de dianas triples verticales.*
 - *Durante el primer encuentro de las Series Eliminatorias y Finales, el atleta situado en la línea superior de cada pareja (en el cuadro de encuentros), tirará en el lado izquierdo del encuentro. La posición de los parapetos que vayan a ser utilizados en cada fase de la competición será determinada por los organizadores.*
 - *En los encuentros de tiro alterno, el atleta con mayor puntuación en la serie de calificación decidirá el orden de tiro del primer set. El atleta con menor puntuación de set tirará primero en el siguiente set. En caso de empate, el atleta que tiró primero en el primer set, tirará primero en el siguiente set.*
- 8.5.2.3 *En la Prueba por Equipos de la Serie de Encuentros en Sala:*
- *Los encuentros seguirán el cuadro de eliminatorias. Durante el primer encuentro, el equipo situado en la*



línea superior de cada pareja (en el cuadro), tirará en el lado izquierdo del encuentro. La posición de los parapetos a ser utilizados en cada fase de la competición será determinada por los organizadores.

- *Ambos equipos comenzarán cada tanda de su encuentro con sus tres atletas tras la línea de 1 metro. Solo cuando el Director de Tiro dé comienzo al encuentro y al tiempo del reloj el primer atleta podrá cruzar la línea de 1 metro.*
- *Habrán dos columnas de dianas triples verticales por parapeto, un centro puntuable para cada una de las seis flechas del equipo. Cada miembro del equipo disparará cada una de sus flechas a una zona puntuable diferente.*
- *Cada uno de los tres atletas del equipo tirará 2 flechas en el orden que ellos mismos determinen.*
- *Un atleta/a 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 adaptados pueden permanecer en la línea de tiro durante todo el tiempo. Ellos indicarán que han terminado de tirar alzando una mano por encima de su cabeza (Ver Apéndice8, libro 1 – Atletas adaptados).*
- *Cuando se están desplazando para ocupar sus posiciones de tiro, los atletas no podrán sacar las flechas de su carcaj hasta que no estén situados en la línea de tiro.*
- *Las infracciones a las reglas de la competición por equipos serán sancionadas como se especifica en el artículo 8.8.*

8.5.2.4 *En la Serie de Encuentros Finales por Equipos (con tiro alterno):*

- *Ambos equipos comenzarán cada tanda de su encuentro con sus tres atletas detrás de la línea de 1 metro.*
- *El equipo con más alta puntuación en la Serie de Calificación decidirá el orden de tiro en la primera tanda. El equipo con más baja puntuación acumulada tirará primero en la siguiente tanda. Si los equipos estuvieran empatados, el equipo que empezó a tirar la primera tanda tirará primero en la siguiente.*
- *Cuando el primer equipo ha disparado 3 flechas (una cada miembro del equipo) y el atleta ha retornado detrás de la línea de 1 metro, se parará el reloj de ese equipo, que mostrará el tiempo restante.*
- *Cuando el valor de la última flecha del primer equipo ha sido desplegado en el panel de puntuaciones*



debajo del parapeto, el reloj del segundo equipo comenzará a funcionar y el primer atleta de ese equipo podrá cruzar la línea de 1 metro y comenzar a tirar.

- *Esto se repetirá hasta que cada equipo haya disparado sus 6 flechas o su tiempo haya expirado.*
- *Cuando se utilice el tiro alterno en la competición por equipos, los componentes de cada equipo deben alternarse de modo que en cada rotación tire una flecha cada uno de los miembros del equipo.*

8.5.3 Tiempos de tiro y límite:

- 8.5.3.1 *El Tiempo Límite permitido a un atleta para tirar una flecha es de veinte (20) segundos (incluyendo desempates), cuando los atletas alternan el tiro en las eliminatorias de la Serie de Encuentros en Sala.*
- 8.5.3.2 *Cuarenta (40) segundos es el tiempo permitido a un atleta para disparar una flecha en los desempates, o para recuperar flechas.*
- 8.5.3.3 *El tiempo permitido a un Equipo para tirar sus tres (3) flechas, una por atleta, para deshacer empates en la Serie de Encuentros en Sala de Equipos es de un (1) minuto.*
- 8.5.3.4 *El tiempo permitido a un atleta para disparar su tanda de tres (3) flechas o a un Equipo en la Serie de Encuentros en Sala para tirar seis (6) flechas será de dos (2) minutos.*
- 8.5.3.5 *Bajo ninguna circunstancia puede ser ampliado el tiempo límite.*

8.5.4 Control de tiempo visual y acústico.

8.5.4.1 *Cuando el tiro se controla por medio de luces:*

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

VERDE *Cuando la luz cambia de color diez (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 Finales de Tiro en Sala cuando los atletas tiran en modo alterno.*

ROJO *Esta luz indica que el tiempo de tiro (ver art. 8.5.3) ha terminado, y se darán dos señales sonoras para indicar que el tiro se detenga, aun cuando 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, éstos avanzarán y ocuparán la línea de tiro y esperarán a la luz Verde, como arriba, para comenzar el tiro. Este procedimiento completo será repetido como antes, hasta que todos hayan tirado. Cuando la Luz Roja se*



encienda tras haberse tirado las flechas requeridas (una tanda de tres o seis flechas (3 x 2 flechas en la prueba de equipos)), de acuerdo con las series que se tiren, se darán tres señales sonoras para que comience el tanteo.

8.5.4.2 *Cuando se controla el tiro por medio de placas: Son necesarias dos placas en la calle libre para que la misma cara de las placas (las dos amarillas, o amarillas con barras negras) se muestren simultáneamente a ambos grupos de atletas, Hombres y Mujeres. 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 será encarada a los atletas durante el resto del tiempo.*

8.5.4.3 *Si la línea de tiro queda libre porque los atletas han terminado de tirar sus flechas antes del final del Tiempo Límite, se dará inmediatamente la señal apropiada para cambiar de turno o para ir a tantear.*

8.5.4.4 *Si en el mismo campo de tiro se están desarrollando a la vez dos encuentros en modo alterno, no se dará ninguna señal sonora para indicar el comienzo de cada período de tiro, excepto la señal que indique el comienzo de los encuentros.*

8.5.5 Ningún atleta ocupará la línea de tiro excepto cuando se dé la señal apropiada.

8.5.5.1 *Se permiten a los atletas diez (10) segundos para salir de la línea de tiro y que los siguientes atletas designados la ocupen. Esto será indicado con dos señales acústicas y una luz roja.*

8.5.5.2 *En el caso de encuentros de tiro alterno (Series Finales), los atletas tendrán un período de diez (10) segundos para ir a la línea de tiro. Al final de éste período, una señal sonora dará comienzo al tiempo de tiro de veinte (20) segundos para el primer atleta del 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 siguiendo la señal visual de su reloj de cuenta atrás hasta que cada atleta haya tirado sus 3 flechas.*

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

8.5.6.1 *Cuarenta (40) o veinte (20) segundos por flecha se darán en los encuentros individuales de la Serie de Encuentros en Sala.*

8.5.6.2 *En la prueba de Equipos de la Serie de Encuentros en Sala en Campeonatos del Mundo el reloj será reajustado con el tiempo restante cuando la emergencia detuvo el tiro más cinco (5) segundos. El tiro se reanudará desde la línea de tiro.*



- 8.5.6.3 *En la prueba de Equipos de la Serie de Encuentros en Sala en otros torneos, se darán veinte (20) segundos por flecha. El tiro se reanudará desde la línea de tiro.*

8.6 PUNTUACIÓN

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

- 8.6.1.1 *Estos tanteadores pueden ser atletas cuando haya más de un atleta por parapeto. Se designará un tanteador para cada parapeto.*

- 8.6.1.2 *El tanteo tendrá lugar después de cada tanda de tres flechas.*

- 8.6.1.3 *Los tanteadores anotarán el valor de cada flecha en orden descendente en las hojas de puntuación, como los declare el atleta (o el Agente del atleta) 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.*

- 8.6.1.4 *En las Series Finales de Encuentros en Sala, o si hay un solo atleta por parapeto, éste declarará el tanteo, que será verificado por su oponente. En caso de desacuerdo, el Juez asignado tomará la decisión final.*

- 8.6.1.4.1 *En un set un atleta puede conseguir una puntuación máxima de 30 puntos. El atleta con más alta puntuación del set obtendrá DOS (2) puntos de set; en caso de empate a puntos en el set, cada atleta obtendrá UN (1) punto de set.*

- 8.6.1.4.2 *Tan pronto como un atleta alcance seis puntos de set (6 de 10 posibles), será declarado ganador del encuentro y pasará a la siguiente fase.*

- 8.6.1.5 *En la Serie de Encuentros en Sala de Equipos, el tanteo será acumulativo en orden descendente para las seis (6) flechas de cada equipo. Todos los atletas pueden ir a los parapetos, pero uno solo declarará el valor de las flechas, que será verificado por un miembro del equipo oponente. En caso de desacuerdo el Juez asignado tomará la decisión final.*

- 8.6.1.6 *Los atletas pueden delegar su autoridad para tantear y recoger sus flechas en su Capitán de Equipo, o en otro atletas de su propio parapeto, siempre que ellos mismos no vayan a los parapetos (por ejemplo, atletas adaptados).*

- 8.6.2 Una flecha será tanteada de acuerdo con la posición del tubo en la diana. Si el tubo 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.

- 8.6.2.1 *No se pueden tocar ni las flechas ni la diana hasta que el valor de todas las flechas de la diana haya sido anotado.*



- 8.6.2.2 Si se encuentran en el parapeto o en el suelo cerca del parapeto, o en las calles de tiro más flechas de las apropiadas, se tantearán solo las tres (o seis) de más bajo valor. Los atletas o equipos reincidentes en esta infracción podrán ser descalificados.
- 8.6.2.3 Cuando se usen dianas triples, las flechas pueden ser tiradas en cualquier orden, pero si se tira más de una flecha sobre la misma zona de tanteo, ambas (o todas) las flechas contarán como parte de esa tanda y solo se tanteará la flecha de más bajo valor. La otra flecha (u otras flechas) en la misma zona de puntuación tanteará(n) como cero (miss), (o ceros). Una flecha que impacte fuera del seis (6) azul tanteará como cero.
- 8.6.2.4 Si se ha perdido un trozo de la diana incluyendo una línea divisoria o de separación entre dos colores, o si la línea divisoria está desplazada por alguna flecha, se utilizará una línea circular imaginaria para juzgar el valor de la flecha que haya impactado en dicha parte.
- 8.6.2.5 Todos los agujeros de flechas en la zona puntuable han de ser adecuadamente marcados cada vez que las flechas hayan sido tanteadas y sacadas de la diana.
- 8.6.2.6 Las flechas embutidas totalmente en el parapeto y que no se vean en la superficie de la diana solamente pueden ser tanteadas por un Juez.
- 8.6.2.7 Una flecha que impacte en:
- 8.6.2.7.1 La diana y rebote, tanteará de acuerdo con su marca en la diana, siempre que todos los agujeros de flechas hayan sido marcados y que se puede identificar un agujero o señal sin marcar.
- Cuando ocurra un rebote:
- Todos los atletas de ese parapeto pararán 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 de ambas circunstancias que sea la apropiada, el Director de Tiro interrumpirá el tiro. El atleta que ha tenido el rebote irá al parapeto acompañado por un Juez, quien decidirá el punto del impacto, tomará nota del valor y marcará el agujero. Posteriormente el Juez tomará parte en el tanteo de esa tanda. La flecha rebotada se dejará bajo el parapeto hasta que esa tanda haya sido tanteada. Cuando el campo esté otra vez libre, el Director de Tiro dará la señal para que continúe el tiro.
 - Estos atletas completarán su tanda de 3 flechas antes de que se reinicie el tiro en general o el tanteo. Ningún otro atleta estará en la línea de tiro.
- 8.6.2.7.2 La diana y quede colgando de ella, obligará al atleta/a o atletas de ese parapeto a parar de tirar y llamar a un Juez. Cuando el tiro de esa tanda haya sido completado por el resto de los atletas de la línea, un Juez con



el atleta/a 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) atleta(s) de ese parapeto antes de que el Director de Tiro ordene la reanudación del tiro en general o ir a tantear. El Juez afectado participará en el tanteo de esa tanda.

- 8.6.2.7.3 La diana y pase completamente a través del parapeto, tanteará de acuerdo con el agujero en la diana, siempre que todos los agujeros de flechas hayan sido marcados y se pueda identificar un agujero sin marcar.*
- 8.6.2.7.4 Otra flecha en el culatín y permanezca empotrada en ella, tanteará de acuerdo con el valor de la flecha golpeada.*
- 8.6.2.7.5 Otra flecha y tras desviarse se clave en la diana, tanteará según su situación en la misma.*
- 8.6.2.7.6 Otra flecha y rebote, tanteará según el valor de la flecha golpeada, siempre que la flecha dañada pueda identificarse.*
- 8.6.2.7.7 Una diana que no corresponde al atleta que la ha disparado, se considerará como parte de esa tanda, y tanteará como cero.*
- 8.6.2.7.8 Fuera de la zona puntuable de la diana, tanteará como cero.*
- 8.6.2.8 Una flecha que se encuentre el suelo de una calle de tiro o tras el parapeto y que haya sido reclamada como un rebote o un pase a través de la diana, debe, en opinión del Juez o los Jueces, haber impactado primero en la misma. Si se encontrase más de un agujero sin marcar en la zona puntuable de la diana después de que ha ocurrido un rebote o un pase a través de la diana, se concederá al atleta el valor del agujero sin marcar de más baja puntuación.*
- 8.6.2.9 En la Serie de Encuentros en Sala, las flechas que reboten, pasen a través de la diana o cuelguen de la misma no pararán la competición.*
- 8.6.2.10 El valor cero de una flecha se anotará en la hoja de puntuaciones con la letra "M".*

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

- 8.6.3.1 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, antes de retirar ninguna flecha de la diana, de que las flechas de la tanda anterior que permanecían en la misma estaban anotadas en la hoja de puntuaciones.*
- 8.6.3.2 En el caso de que un atleta olvide sus flechas, puede utilizar otras siempre que informe a un Juez antes de comenzar a tirar.*



- 8.6.4 Las hojas de puntuaciones han de ser firmadas por el tanteador y por el atleta, indicando de este modo que el atleta está conforme con el valor de cada flecha, con la suma total, el número de 10's y el de 9's. Si el tanteador está participando en el tiro, su hoja de puntuaciones será firmada por cualquier otro atleta del mismo parapeto.
- 8.6.4.1 En cada parapeto habrá dos (2) hojas de puntuación, una de las cuales puede ser electrónica.
Los organizadores no están obligados a aceptar o registrar hojas de resultados que les sean entregadas sin firmas, sumas totales, número de 10's, ó número de 9's, o que contengan errores matemáticos. Los organizadores u oficiales no están obligados a verificar 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 encontraran discrepancias en la suma total, la suma total más baja se usará para el resultado final
- 8.6.4.2 En las Series Eliminatorias y Finales, todas las hojas de puntuación deben ser firmadas por los dos atletas del encuentro, para indicar que están de acuerdo con el valor de cada flecha, la suma total, el número de 10' y de 9's, del resultado de cada set y del resultado del encuentro. Los atletas o sus agentes son responsables de completar todas las casillas (9s, 10s, totales y firmas). Cualquier información que falte en las hojas de puntuación será considerada como no existente (0).
- 8.6.5 En caso de un empate en puntuación, la clasificación será determinada en el siguiente orden.
- 8.6.5.1 Para empates ocurridos en todas las Series, excepto los que se indican abajo (8.6.5.2)
- Para Individuales y Equipos:
 - Mayor número de 10's (10's interiores para Compuesto);
 - Mayor número de 9's;
 - Después de esto, los atletas que aún estén empatados serán declarados iguales y clasificados en la misma posición; pero para determinar la posición de los empatados en el cuadro de las Series eliminatorias se utilizará un sorteo de moneda o disco.
- 8.6.5.2 Para empates que deciden el pase a las Series Eliminatorias, o en encuentros, se celebrarán desempates de “muerte súbita” para romper dichos empates (no se utilizarán el número de 10's y 9's).
- 8.6.5.2.1 *Individuales (encuentros):*
- Un único desempate a una sola flecha por tanteo.
 - *Si permanece el empate, la flecha más cercana al centro de la diana resolverá el empate; o*



- *Sucesivos encuentros de “muerte súbita” de una flecha, con tanteo de flecha más cercana al centro, hasta que se resuelva el empate.*
- *En tiro alterno, el atleta que inició el tiro en el encuentro, será el que tire primero en el desempate.*

8.6.5.2.2 *Equipos (encuentros):*

- *Desempate de “muerte súbita” por tanteo de una tanda de tres (3) flechas, una por cada atleta (máximo de tres encuentros de “muerte súbita”).*
- *Si el tanteo permanece en empate en el tercer desempate, el equipo con la flecha más cercana al centro ganará.*
- *Si se mantiene el empate, la segunda (o tercera) flecha más cercana al centro determinará el ganador.*
- *Si fuera necesario, habrá sucesivos desempates de “muerte súbita” de una tanda de tres (3) flechas (una flecha tirada por cada atleta), resueltos inicialmente por tanteo, y por la flecha más cercana al centro posteriormente si fuera preciso, hasta que se resuelva el empate. En tiro alterno el equipo que empezó el tiro en la eliminatoria, tirará primero en el desempate.*
- *En tiro alterno, la rotación entre los equipos se hará después de que cada miembro del primer equipo en tirar haya tirado una flecha.*

8.6.5.2.3 *Para los desempates individuales se utilizará la diana central del juego de dianas triples verticales.*

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

8.6.5.2.5 *Hasta que se dé 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 de ese encuentro.*

8.6.5.3 El procedimiento para deshacer los empates que deciden el pase a las Series Eliminatorias, dependiendo de las dianas utilizadas en la serie de Calificación, se realizará en dianas neutrales en la parte central del campo como sigue:

8.6.5.3.1 *Para individuales, el desempate tendrá lugar en la misma diana (A, B, C ó D) y tipo de diana que el atleta haya utilizado para tirar la Serie de Calificación (40cm triple vertical, 40cm disposición triangular, diana de 60cm). Si se ha tirado en la diana triple vertical, el atleta tirará sobre la diana central de la columna.*

Si esto no fuera posible, se colocarán uno o más parapetos con un máximo de dos dianas en cada parapeto, para un máximo de 2 atletas por parapeto.

8.6.5.3.2 *Para los desempates de equipos habrá un parapeto por equipo. Cuando se utilicen dianas triples triangulares, el equipo tendrá una sola diana, con los centros inferiores a*



130 cm. del suelo. Si se están utilizando dianas triples verticales, éstas se colocarán horizontalmente.
Cada ateta del equipo elegirá a que centro tirar (1 flecha por centro).

- 8.6.6 La Clasificación Final seguirá el procedimiento anterior, pero solamente los ocho (8) primeros atletas (equipos) serán clasificados individualmente.
- 8.6.6.1 Los atletas eliminados durante los octavos de final (1/8) serán clasificados todos en la 9ª posición, y los eliminados en dieciseisavos (1/16) serán clasificados todos 17ª posición.
- 8.6.6.2 Los atletas eliminados en cuartos (1/4) de final serán clasificados por el número de puntos de set conseguidos ese encuentro, y los que continuasen empatados serán clasificados de acuerdo con el total de puntos de tanteo conseguidos en el último encuentro. Los que continuasen empatados serían clasificados en el mismo puesto.
- 8.6.6.3 Los equipos eliminados en cuartos (1/4) de final serán clasificados de acuerdo con el total de puntos de tanteo acumulados en su último encuentro, y serían clasificados en el mismo puesto aquellos empatados con el mismo total.
- 8.6.7 Al final del Torneo, el Comité de Organización deberá suministrar una lista completa de resultados a todos los equipos participantes.

8.7 CONTROL DE TIRO Y SEGURIDAD.

- 8.7.1 Se designará un Director de Tiro.
- 8.7.1.1 *A ser posible, será un Juez. No participará en el tiro.*
- 8.7.1.2 *Para ayudar al Director de Tiro en la ejecución de sus deberes pueden designarse cuantos auxiliares sean necesarios, a discreción de los Organizadores*
- 8.7.2 El Director de Tiro implantará y reforzará cualquier medida de seguridad razonable que considere necesaria. Sus deberes incluyen:
- 8.7.2.1 *Controlar el tiro, regular el tiempo de las tandas y el orden en que los atletas ocuparán la línea de tiro.*
- 8.7.2.2 *Ejercitar el control respecto al uso de la megafonía, las actividades de los fotógrafos y espectadores, etc., de forma que los atletas no sean molestados.*
- 8.7.2.3 *Asegurarse de que los espectadores se mantienen tras las barreras que circundan el campo de tiro.*
- 8.7.2.4 *En el caso de una emergencia se dará una serie de no menos de cinco señales acústicas para que cese el tiro por completo. Si el tiro se suspende durante una tanda por cualquier razón, la señal para recomenzar el tiro será una única señal sonora.*



- 8.7.2.5 *Si un atleta llega después de que ha comenzado el tiro perderá de tirar el número de flechas ya tiradas, a menos que el Director de Tiro esté de acuerdo con que el atleta se ha retrasado por circunstancias fuera de su control. En este caso, el atleta será autorizado a recuperar las flechas perdidas una vez haya sido completada la distancia que en ese momento está siendo tirada, pero en ninguna circunstancia podrán ser más de doce flechas. No es posible que un atleta pueda recuperar flechas en la Serie de Encuentros en Sala.*
- 8.7.2.6 *Los cámaras de TV y los fotógrafos autorizados y entrenados por FITA trabajarán dentro de la zona delimitada por las barreras para los espectadores, como se indica en el artículo 8.1.1.10. Su posición será determinada por el Delegado Técnico de FITA y las medidas de seguridad apropiadas serán responsabilidad del mismo. Llevarán un peto o equipo entregado por FITA, que indica que tienen el derecho a estar en ese lugar.*
- 8.7.3 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.
- 8.7.3.1 *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 flecha, intencionadamente o no, perderá la flecha de más alto valor de la siguiente tanda puntuable.*
- 8.7.3.2 *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, 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.*
- 8.7.4 Mientras el tiro está en curso, solamente pueden permanecer en la línea de tiro aquellos atletas a quienes les corresponde el turno de tirar.
- 8.7.4.1 *El resto de los atletas, con sus equipos, permanecerán tras la línea de espera. Después de que un atleta ha tirado sus flechas se retirará inmediatamente tras la línea de espera. El atleta puede dejar su catalejo sobre la línea de tiro entre tandas, siempre que esto no suponga un obstáculo para cualquier otro atleta.*
- 8.7.4.2 *En la prueba por Equipos de la Serie de Encuentros en Sala solamente un atleta puede estar al mismo tiempo en la línea de tiro, mientras los otros dos permanecen tras la línea situada un metro por detrás de la línea de tiro, esperando a que el primer atleta retroceda tras dicha línea (ver 8.5.2.3, atletas adaptados).*



- 8.7.5 Ningún atleta puede tocar el equipo de otro sin el consentimiento de éste. En los casos graves se pueden aplicar sanciones.
- 8.7.6 No se permite fumar dentro ni delante del área de atletas.
- 8.7.7 Un atleta 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 atleta persiste en utilizar dicha técnica, en interés de la seguridad, el Presidente de la Comisión de Jueces o el Director de Tiro le comunicarán que deje de tirar inmediatamente y que abandone el campo.

8.8 CONSECUENCIAS DE INFRINGIR LAS REGLAS

A continuación hay un resumen de las penalizaciones o sanciones aplicadas a los atletas cuando infringen las reglas o no cumplen las condiciones aprobadas, conjuntamente con las consecuencias que tales acciones conllevan sobre atletas y oficiales.

- 8.8.1 **Elegibilidad, descalificación.**
- 8.8.1.1 Los atletas no están autorizados para competir en pruebas FITA si no reúnen los requisitos indicados en el capítulo 2 de la Constitución y Reglamentos FITA.
- 8.8.1.2 Un atleta encontrado culpable de infringir cualquiera de las reglas anteriores puede ser eliminado de la competición y perderá cualquier posición que haya ganado.
- 8.8.1.3 Un atleta no estará autorizado para competir en Campeonatos FITA si su Asociación Miembro no cumple con las condiciones indicadas en el Libro 1, artículo 3.7.2.
- 8.8.1.4 Un atleta que se encuentre compitiendo en una clase como se establece en el Libro 1, artículo 4.2 y no cumpla con las condiciones que en él se indican, será eliminado de la competición y perderá cualquier posición que haya ganado.
- 8.8.1.5 Un atleta que haya cometido una infracción de las Reglas Anti-Dopaje será sancionado de acuerdo con las reglas establecidas en el Libro 1, apéndice 5.
- 8.8.1.6 Cualquier atleta que compita con un equipo que contravenga las reglas FITA puede tener sus tanteos descalificados (artículo 8.3)



- 8.8.1.7 Un atleta o equipo encontrado repetidamente tirando más flechas por tanda de las permitidas puede tener sus tanteos descalificados (artículo 8.6.2.2)
- 8.8.1.8 Un atleta a quien se le haya probado que ha transgredido cualquier regla o regulación a sabiendas puede ser declarado como “no autorizado” para participar en la competición. El atleta será eliminado y perderá cualquier posición que pudiera haber ganado.
- 8.8.1.9 Un atleta que persista en utilizar, en opinión de los Jueces, un método peligroso para abrir su arco, será advertido por el Presidente de la Comisión de Jueces o el Director de Tiro de que deje de tirar inmediatamente y que abandone el campo. (artículo 8.7.7)
- 8.8.2 Pérdida del tanteo de flechas.**
- 8.8.2.1 *Un atleta que llegue después de que el tiro haya 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 (artículo 8.7.2.5).*
- 8.8.2.2 *En el caso de un fallo en su equipo, a un atleta le será permitido recuperar solamente el número de flechas que puedan ser tiradas en 15 minutos siguiendo el orden normal de tiro para recuperar flechas. Todas las otras las perderá. (artículo 8.4.2.5; ver artículo 8.4.2.6 para un problema médico inesperado).*
- 8.8.2.3 *Una flecha tirada antes o después del tiempo especificado, o fuera de secuencia, será considerada como parte de esa tanda, y causará al atleta perder la flecha de más alta puntuación de la misma, que será anotada como un cero (M). Esta infracción será indicada por el Juez mostrando la tarjeta roja.*
- 8.8.2.4 *Una flecha tirada en el campo de competición después de que el Director de Tiro haya cerrado oficialmente la sesión de prácticas en el campo de competición (que es después de haber recogido las flechas de prácticas), o durante los descansos entre distancias o series, causará al atleta la pérdida de la flecha de más alto valor de la siguiente tanda. Esta infracción será indicada por el Juez mostrando la tarjeta roja (artículos 8.4.2.3, y 8.6.2.2).*
- 8.8.2.5 *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 infracción será indicada por el Juez mostrando la tarjeta roja.*
- 8.8.2.6 *Si se encuentran en la diana o en el suelo cerca de los parapetos, o en las calles de tiro más flechas de las*



requeridas, se tantearán solo las tres (o seis) de más bajo valor, según proceda. (artículo 8.6.2.2).

- 8.8.2.7 *En la prueba de Equipos, si uno de los atletas del equipo no tira alguna de sus dos (2) flechas en una entrada de seis, el número de flechas no tiradas formará parte de esa entrada. Una flecha no tirada se anotará como M (miss). Si el número total de flechas, incluidas todas las no tiradas, en cualquier entrada, excede de las seis (6) flechas, se aplicará el artículo 8.8.2.6*
- 8.8.2.8 *Cuando se utilicen dianas triples, si se tira más de una flecha en la misma zona de puntuación, ambas (o todas las) flechas contarán como parte de esa tanda y solo se tanteará la flecha de más bajo valor (artículo 8.6.2.3).*
- 8.8.2.9 *Si un miembro de un equipo, en tiro alterno, tira más flechas de las requeridas antes de retornar detrás de la línea de 1 metro, el equipo perderá la flecha de más alto valor de esa tanda. Esta infracción será notificada por el Juez mostrando la tarjeta roja.*
- 8.8.2.10 *Una flecha que impacte fuera de la 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 (M) (artículos 8.6.2.7.7 y 8.6.2.7.8).*

8.8.3 Penalizaciones de la prueba de Equipos

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

- 8.8.3.1 *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 empezar desde detrás de la línea de 1 metro.*
- 8.8.3.2 *Si el equipo no obedece la tarjeta amarilla (o la luz), y el atleta tira su flecha, el equipo perderá la flecha de mayor valor de esa tanda. Esta infracción será notificada por el Juez mostrando la tarjeta roja.*
- 8.8.3.3 *El mismo procedimiento se aplica si un miembro del equipo saca la flecha del carcaj antes de estar sobre la línea de tiro.*

8.8.4 Amonestaciones

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



- 8.8.4.1 *No se permite fumar en o delante de la zona de atletas (artículo 8.7.6).*
- 8.8.4.2 *Ningún atleta puede tocar el equipo de otro sin el consentimiento de éste (artículo 8.7.5).*
- 8.8.4.3 *Ningún atleta puede tensar su arco, con o sin flecha, excepto cuando está en la línea de tiro (artículo 8.7.3).*
- 8.8.4.4 *Mientras el tiro se está desarrollando, solo los atletas que tienen el turno de tirar pueden estar en la línea de tiro (artículo 8.7.4).*
- 8.8.4.5 *Un atleta no puede levantar el brazo de arco hasta que se dé la señal de comienzo del tiro (artículo 8.4.3).*
- 8.8.4.6 *No se pueden tocar ni las flechas ni las dianas hasta que todas las flechas de la misma han sido anotadas (artículo 8.6.2.1).*
- 8.8.4.7 *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 una zona de seguridad o de los dispositivos de seguridad (zona más allá de los parapetos, red, valla, etc.) (artículo 8.7.7).*

8.9 JUECES

- 8.9.1 Los deberes de los Jueces son asegurar que el torneo se desarrolla de acuerdo con la Constitución y Reglas FITA, y en igualdad para todos los atletas.
 - 8.9.1.1 *Será designado al menos un Juez por cada diez dianas, pero se designará como mínimo un Juez, excepto para torneos tirados de acuerdo con el artículo 3.11.1.1.*
Sus deberes serán:
 - 8.9.1.2 *Comprobar todas las distancias y la correcta disposición del campo de tiro; las dimensiones de las dianas y parapetos; que las dianas estén a la altura correcta sobre el suelo y que todos los parapetos estén colocados en el mismo ángulo.*
 - 8.9.1.3 *Comprobar todo el equipamiento necesario del campo.*
 - 8.9.1.4 *Comprobar todo el material de tiro de los atletas antes del torneo (el momento será establecido en el programa del mismo) y en cualquier momento, durante el torneo.*
 - 8.9.1.5 *Controlar el desarrollo del tiro.*
 - 8.9.1.6 *Consultar con el Director de Tiro sobre cuestiones que pudieran surgir durante el desarrollo del tiro.*
 - 8.9.1.7 *Resolver cualquier conflicto o apelación que pudiera surgir, y donde sea procedente, pasarlas al Jurado de Apelación.*
 - 8.9.1.8 *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, en ese mismo día.*



- 8.9.1.9 *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.*
- 8.9.1.10 *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 injustificada y en cualquier caso deben ser presentados antes de la entrega de premios. La decisión de los Jueces, o del Jurado de apelación, según sea aplicable, será definitiva.*
- 8.9.1.11 *Se asegurarán tanto como sea posible que los atletas y oficiales se atengan a los Reglamentos y Constitución de FITA, así como a las decisiones y directivas que los Jueces estimen necesario hacer.*

8.10 PREGUNTAS Y CONFLICTOS

- 8.10.1 Cualquier atleta en la diana puede plantear cualquier cuestión acerca del valor de una flecha en la diana a un Juez, antes de que ninguna flecha haya sido retirada.
- 8.10.1.1 *La decisión de dicho Juez es definitiva.*
- 8.10.1.2 *Se puede corregir un error en la hoja de puntuaciones antes de retirar las flechas de la diana si todos los atletas de la diana están de acuerdo con la corrección. Ésta ha de ser certificada y visada por todos los atletas de la diana. Cualquier otro desacuerdo concerniente a las anotaciones en las hojas de puntuaciones será consultado a un Juez.*
- 8.10.1.3 *Si el equipo de campo es defectuoso, o una diana queda excesivamente desgastada o desfigurada, un atleta o Capitán de Equipo pueden solicitar a los Jueces que el elemento defectuoso sea reparado o reemplazado.*
- 8.10.2 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.
- 8.10.2.1 *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.*
- 8.10.2.2 *En la competición por equipos, la decisión de un juez respecto del uso de la tarjeta amarilla será definitiva (artículo 8.8.3.1).*



8.11 APELACIONES

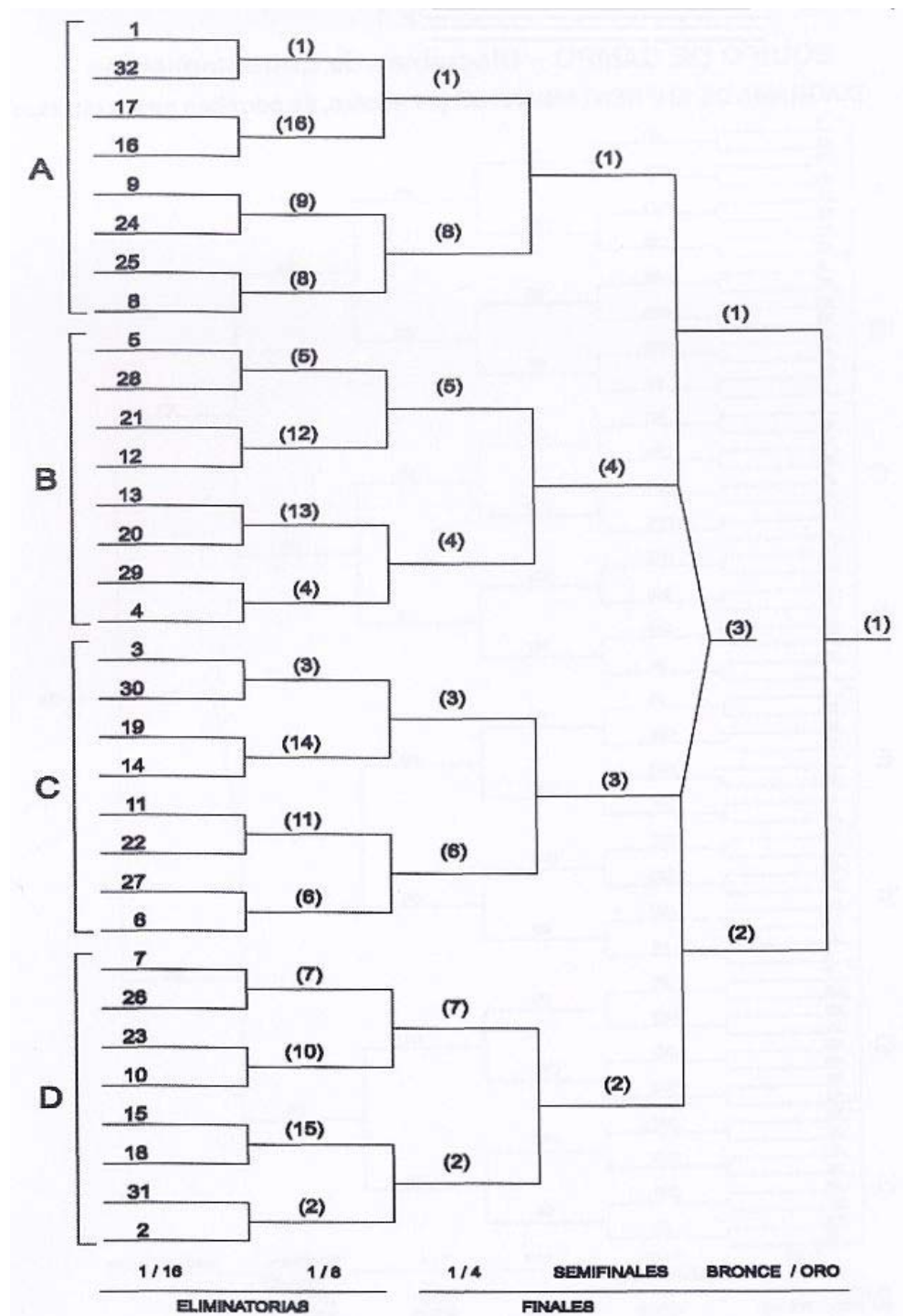
- 8.11.1 En el caso de que un atleta no esté satisfecho con una decisión tomada por los Jueces podrá, excepto lo que se indica arriba en el artículo 8.10.1, reclamar ante el Jurado de Apelación, de acuerdo con el artículo 3.13. Los trofeos o premios que puedan ser afectados por un conflicto no serán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



APÉNDICE 1 – LIBRO 3

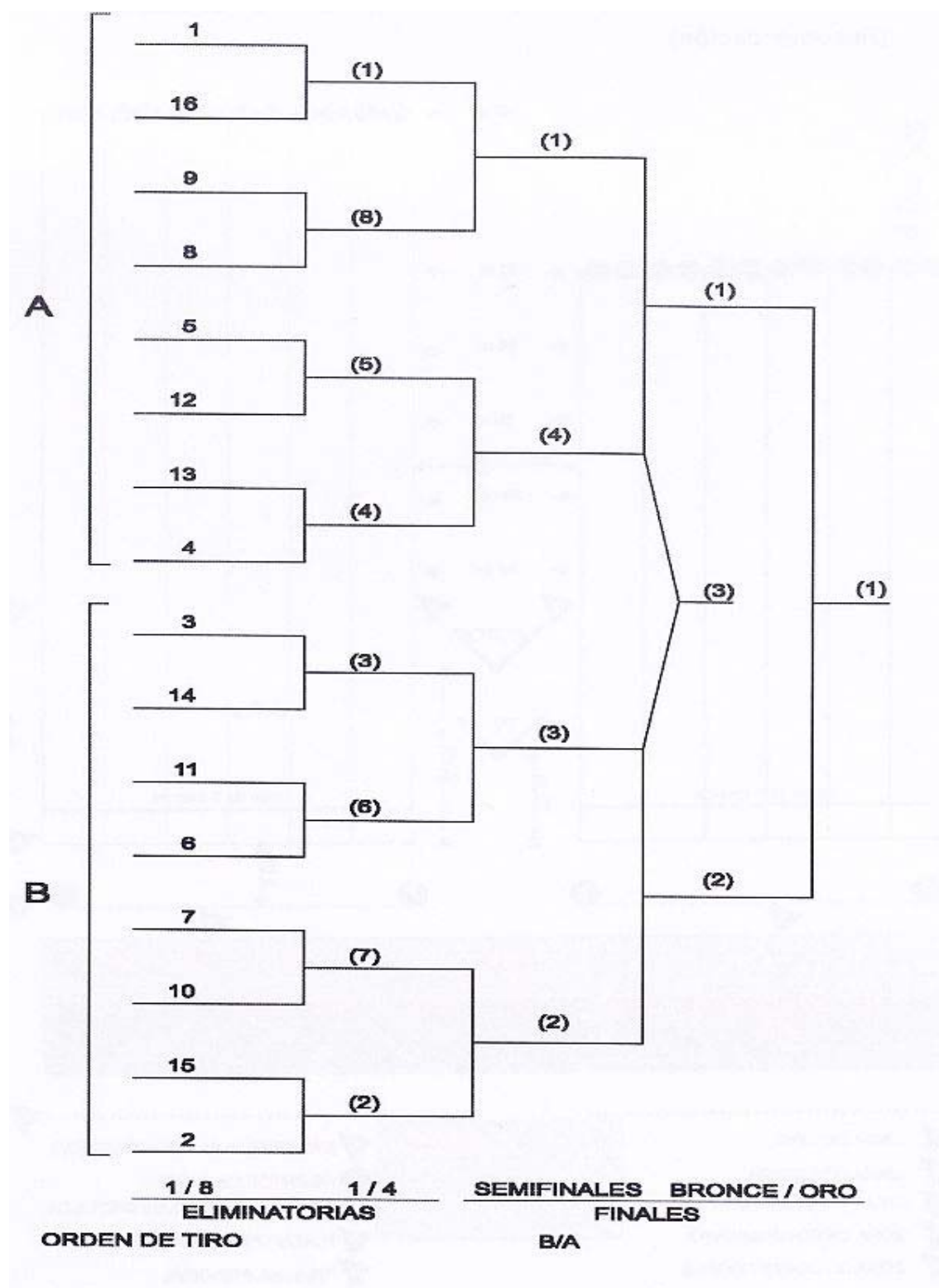
ESQUEMA DE CAMPO – 1 Diagramas de enfrentamientos

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





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

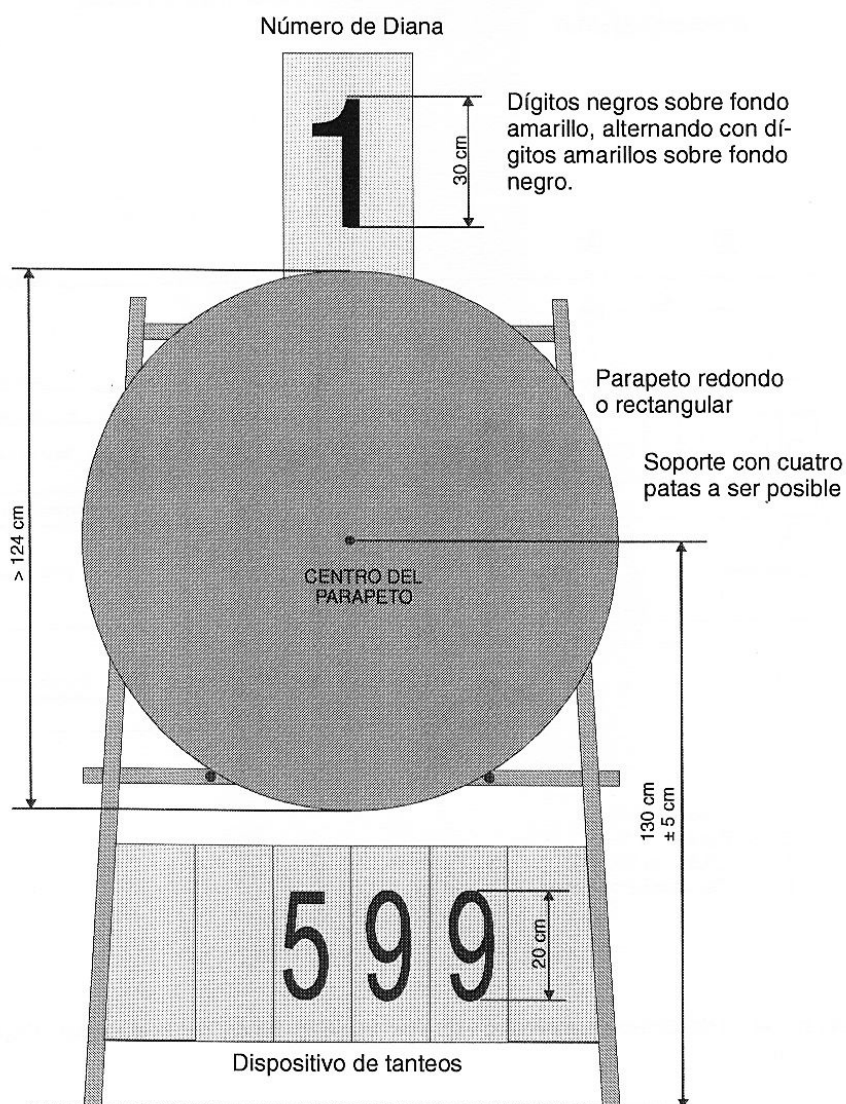




EQUIPO DE CAMPO – Parapetos y Dianas

1 DISPOSICIÓN DE PARAPETO PARA SALA

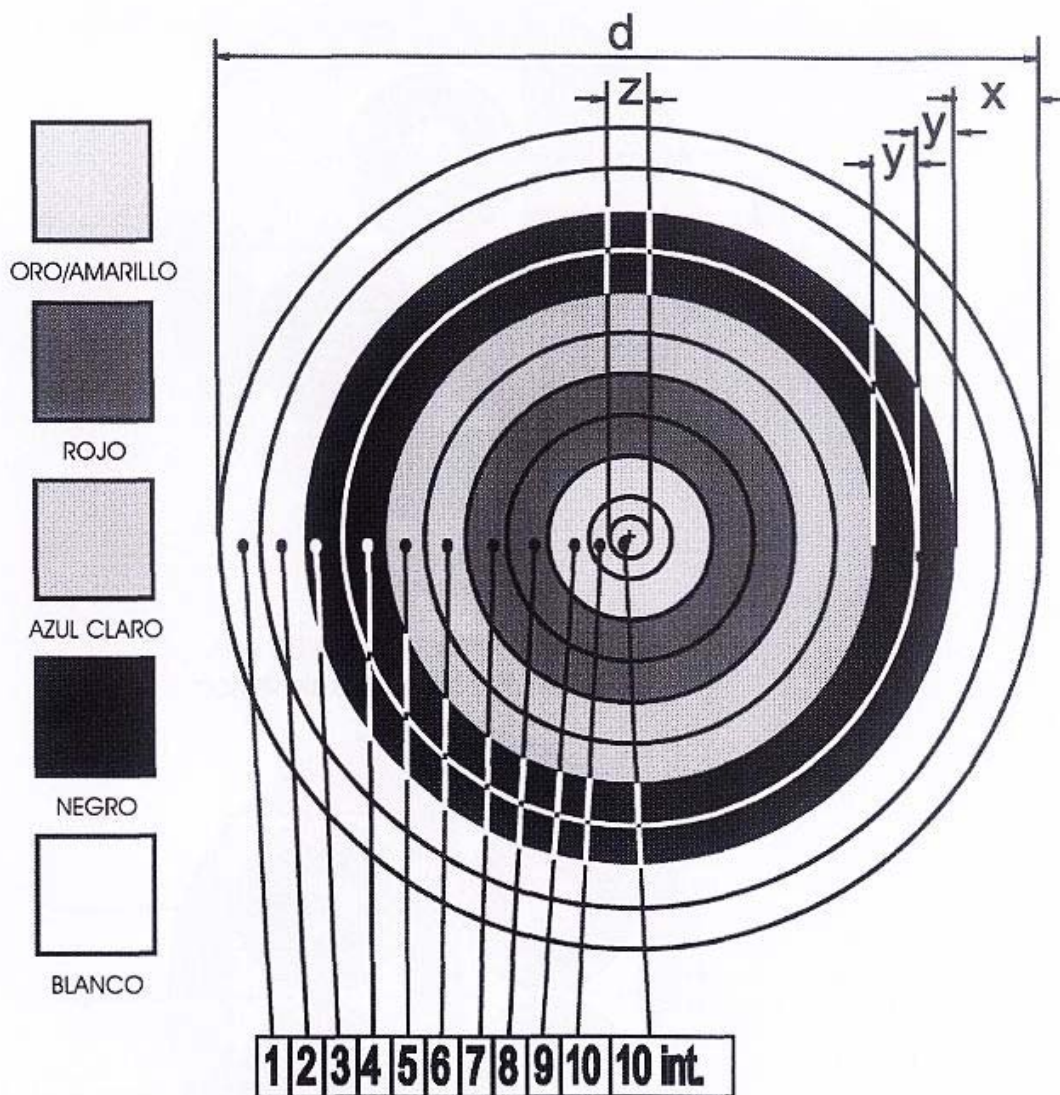
Artículos 8.1.1.3 y 8.2.3





2 DIANA PARA SALA

Artículo 8.2.1

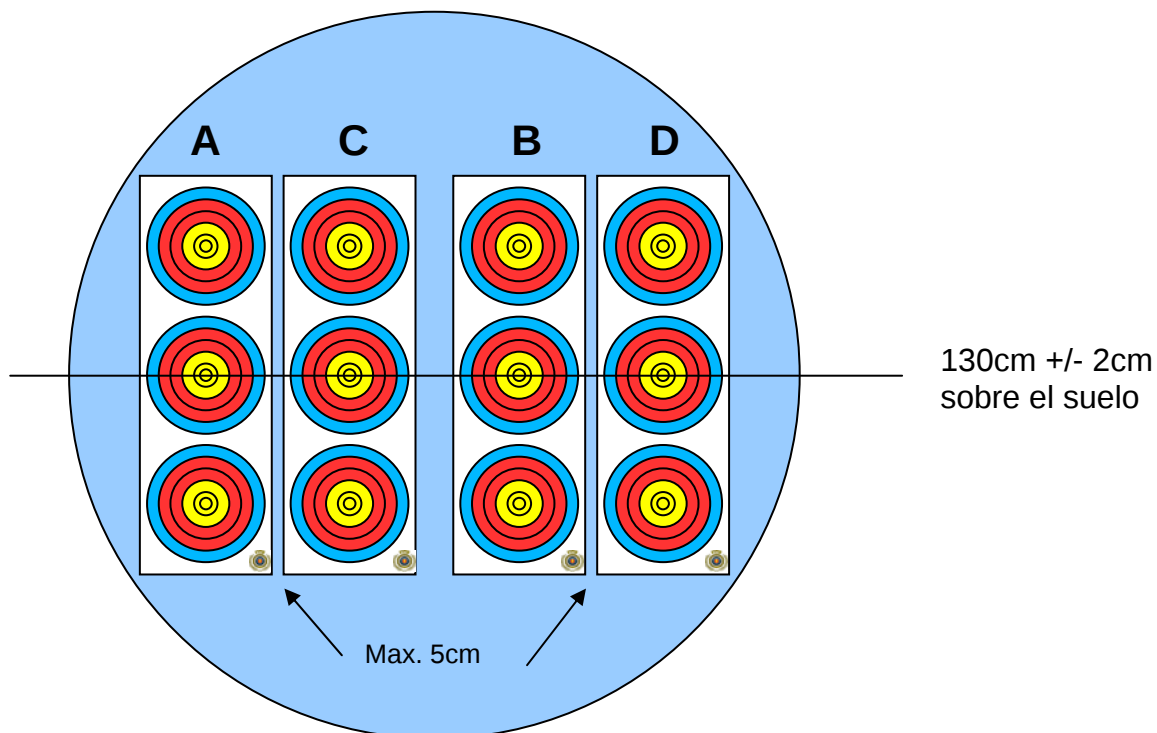


d	x	y	Z
Diámetro de la diana	Zona de color	Zona de tanteo	Diámetro del 10 interior
60 cm	6 cm	3 cm	3 cm
40 cm	4 cm	2 cm	2 cm



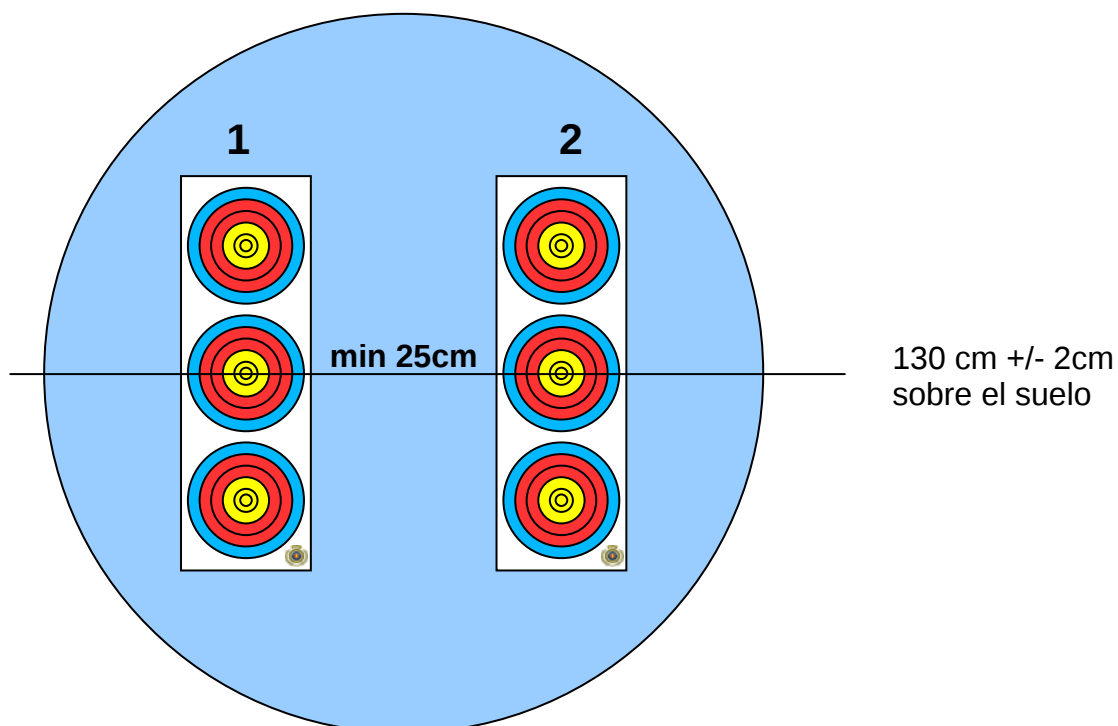
3 DIANAS TRIPLES VERTICALES PARA SALA

Artículo 8.2.2.1.3



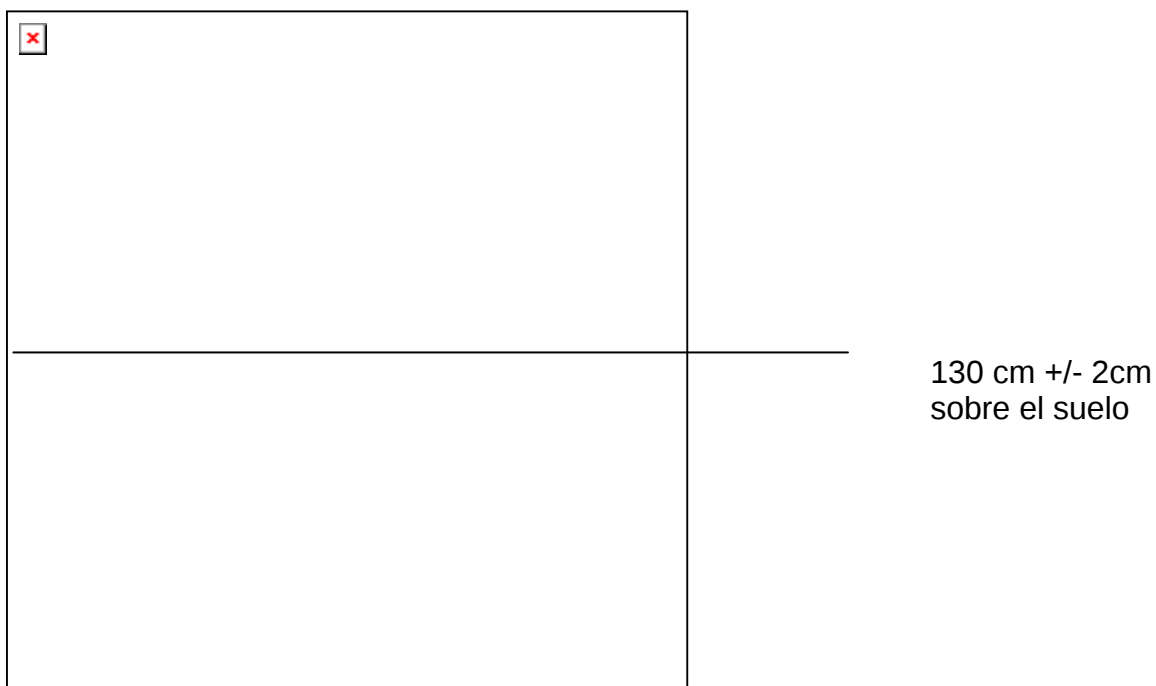
4 DIANAS TRIPLES VERTICALES PARA SALA – PRUEBAS INDIVIDUALES Y POR EQUIPOS

Artículo 8.2.2.1.3

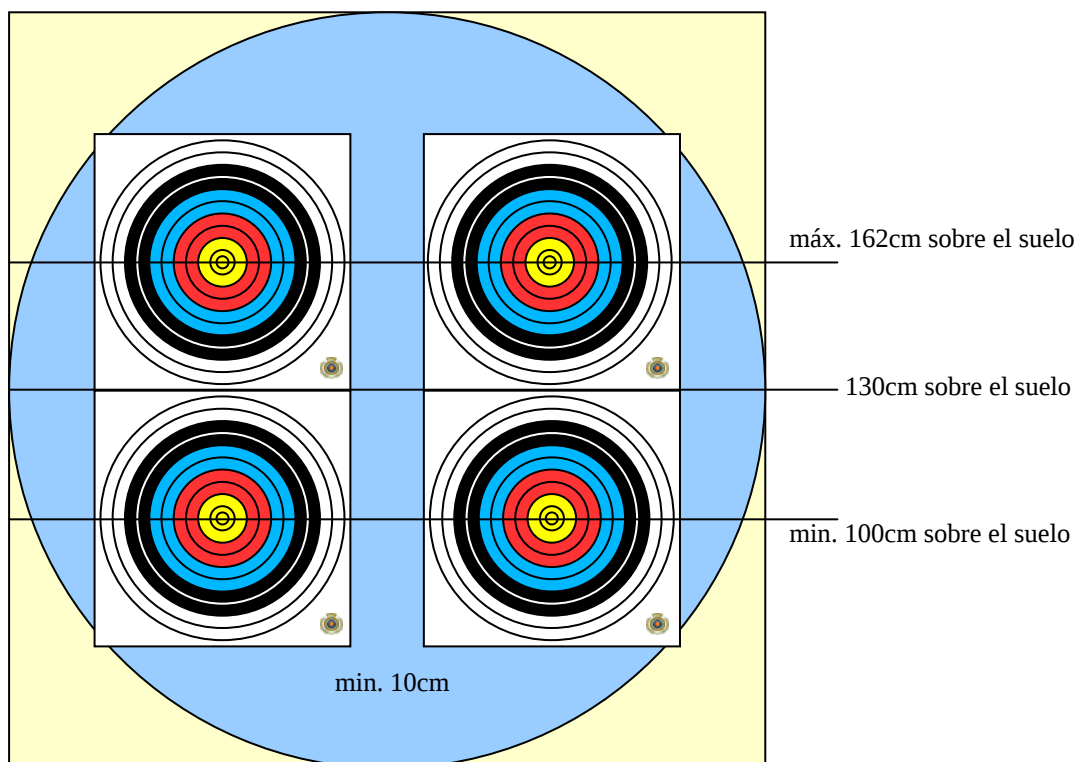




**5 DIANAS TRIPLES VERTICALES PARA SALA – PRUEBA DE EQUIPOS
(desempate) - Artículo 8.2.2.1.3**

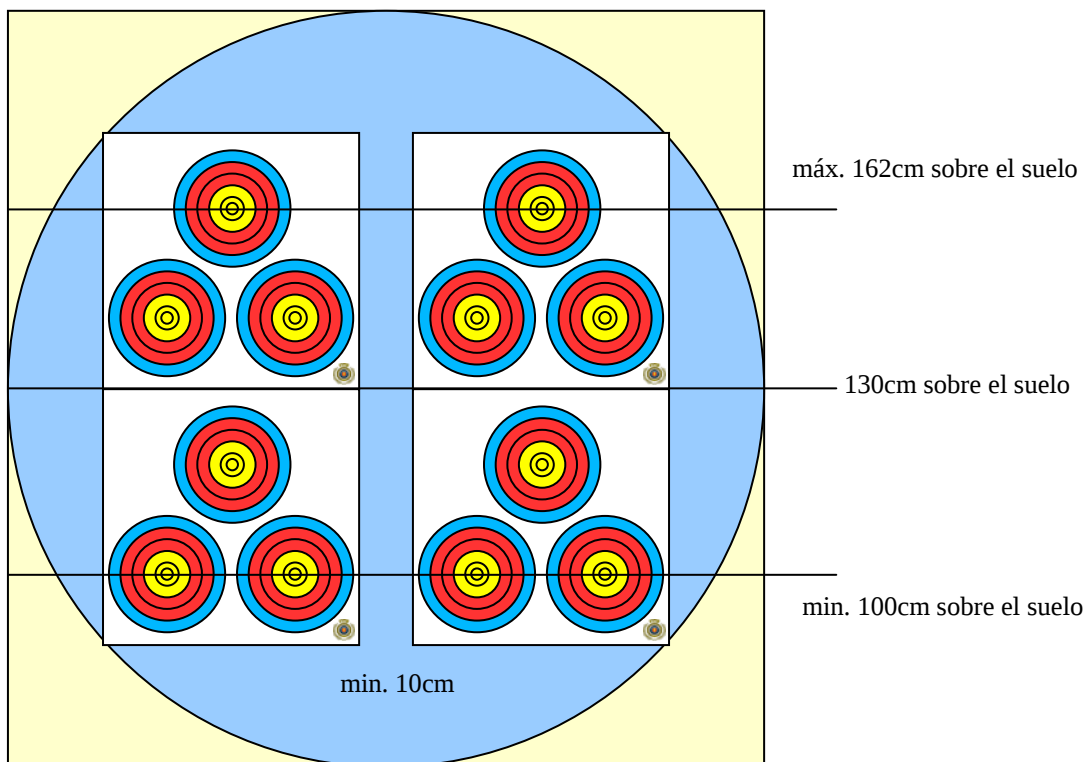


**6 TIRO EN SALA. DIANA DE 40CM COMPLETA Y TRIPLE
TRIANGULAR (Artículo 8.2.2.1.2)**





LIBRO 3: TIRO EN SALA CONSTITUCIÓN Y REGLAMENTOS FITA



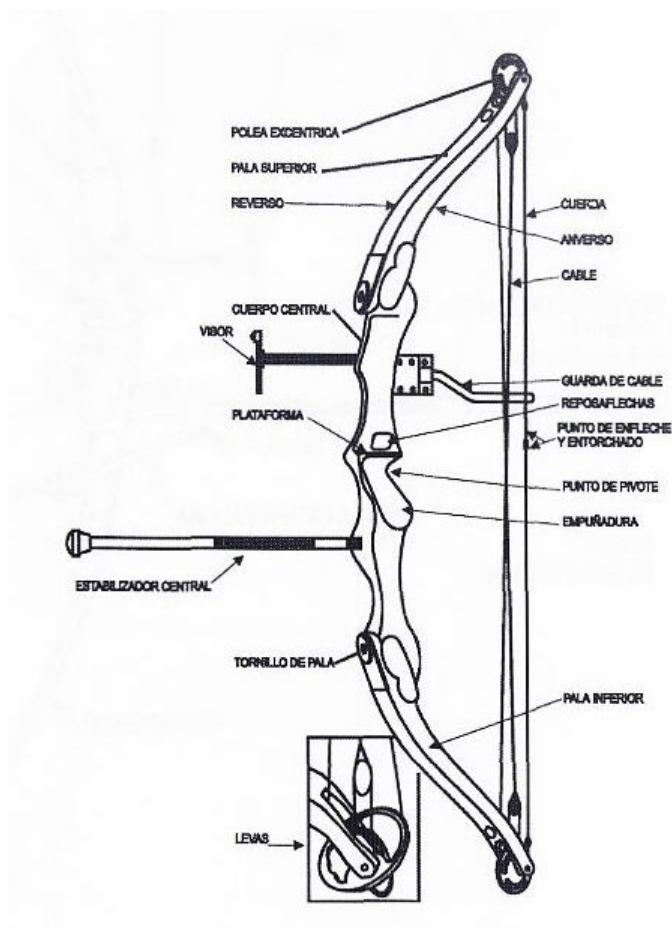
APÉNDICE 2 – LIBRO 3

EL EQUIPO DE LOS ATLETAS

1 FLECHA Artículo 8.3.1.7

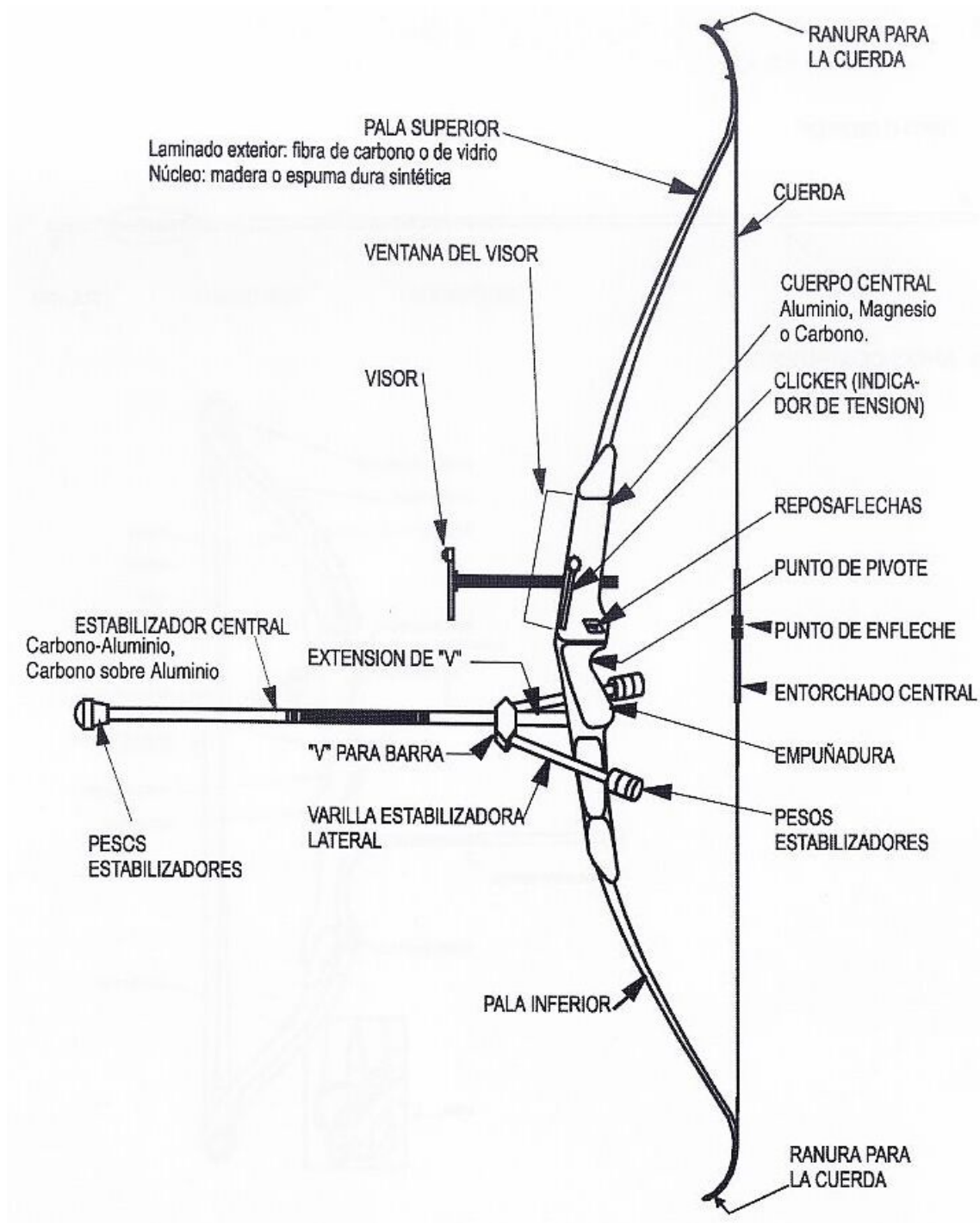


2 ARCO COMPUESTO Artículo 8.3.2



3 ARCO RECURVO

Artículo 8.3.1





Fédération Internationale de Tir à l'Arc FITA

Avenue de Rhodanie, 54
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: Francisco Jiménez; Josefina Cuadrat
Manuel Pineda



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.