



**REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE TIRO CON ARCO**



# REGLAMENTO ARCOS TRADICIONAL Y DESNUDO

## TIRO SOBRE DIANA EN SALA



**Comité Olímpico Español**

Edición 1º de Abril de 2008




**REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE TIRO CON ARCO**

**Edición 1º de Abril de 2008**



# **ARCOS TRADICIONAL Y DESNUDO**

## **Reglas RFETA de Tiro en Sala**

	<b>REGLAMENTO RFETA ARCOS TRADICIONAL Y DESNUDO</b>
	<b>TIRO EN SALA</b>

## **CAPÍTULO 1**

### **SERIE DE TIRO SOBRE DIANA EN SALA PARA ARCO TRADICIONAL Y DESNUDO**

#### **1.1 DISPOSICIÓN DEL CAMPO DE TIRO.**

1.1.1 El campo de tiro deberá cumplir los siguientes requisitos:

1.1.1.1 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  $\pm 10$  cm. a 18 metros.

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

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

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

1.1.1.5 Se marcará un punto en la línea de tiro, directamente enfrentado 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 en la línea de tiro. Será garantizado un espacio mínimo de 80 cm. por atleta. Si se prevé la participación de atletas en silla de ruedas, será necesario un espacio adicional.

1.1.1.6 Pueden marcarse calles conteniendo no más de dos atletas tirando al mismo tiempo y deben ser de al menos 160 cm. de ancho, permitiendo un mínimo de 80 cm. por atleta.

1.1.1.7 Se marcará una línea a 3 metros por delante de la línea de tiro.

1.1.1.8 Deben de considerarse las fuentes de iluminación, natural o artificial, y sus efectos en las superficies de las dianas.


1.1.1.9 Se recomienda que las Clases estén separadas en la línea de tiro.

1.1.1.10 Donde el tamaño de la Sala lo imponga, se colocarán barreras adecuadas alrededor del campo, para mantener a los espectadores retirados. Estas barreras estarán al menos a 10 metros hacia fuera desde los extremos de la Línea de Dianas y a 5 metros mínimo tras la Línea de Espera. No se permiten espectadores más allá de la Línea de Dianas. Cuando el tamaño de la Sala no permita la colocación de barreras laterales, no se permitirá la presencia de espectadores por delante de la barrera situada tras la Línea de Espera.

#### **1.2 EQUIPAMIENTO DEL CAMPO DE TIRO.**

##### **1.2.1 Dianas.**

Existe una sola diana para Tiro sobre Diana en Sala para arco tradicional y desnudo:

	<b>REGLAMENTO RFETA ARCOS TRADICIONAL Y DESNUDO</b>
	<b>TIRO EN SALA</b>

- Diana de 40 cm. de diámetro.

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

#### 1.2.1.1 Descripción.

La Diana de Sala para Arco Tradicional y Desnudo consta de un centro amarillo y cuatro zonas de puntuación iguales.

El fondo de la diana será blanco. La zona amarilla está dividida en dos zonas de puntuación. El anillo interior de esta zona se tanea como un 6 y el anillo exterior tanea como 5. Las dos (2) zonas se dividirán por una línea negra de 1 mm máximo de grueso. El resto de la diana será negro. Las cuatro zonas de puntuación estarán divididas por líneas blancas de 1 mm de grueso máximo. Cualquier línea divisoria estará comprendida dentro de la zona de mayor puntuación. En el centro de la diana habrá una cruz de trazo fino.

Las cuatro zonas de puntuación estarán divididas por líneas blancas de 1 mm. de grueso máximo. Cualquier línea divisoria estará comprendida dentro de la zona de mayor puntuación En el centro de la diana habrá una cruz de trazo fino.

#### 1.2.1.2 Valores de puntuación, colores y tolerancias de la Diana de Sala para arco Tradicional y Desnudo:

ZONA DE PUNTUACIÓN	COLOR DE LAS ZONAS	DIAMETRO ZONA DE PUNTUACIÓN EN CM.	TOLERANCIAS EN MM. +/-
6	Amarillo	4	1
5	Amarillo	8	1
4	Negro	16	1
3	Negro	24	3
2	Negro	32	3
1	Negro	40	3

#### 1.2.2 Tamaño de las dianas.

Para la Serie de Encuentros en Sala a 18 metros, se utilizarán dianas de 40 cm. En las Series de Eliminación y Finales, las dianas han de ser puestas en parejas en cada parapeto.

##### 1.2.2.1 Disposición para una y dos dianas de 40 cm.


El centro de la diana se situará a 130 cm. sobre el piso. Cuando se utilizan dos dianas, la distancia mínima entre las zonas de puntuación será de 10 cm.

##### 1.2.2.2 Disposición para 3 dianas de 40 cm.

Cuando se utilice la disposición triangular simétrica de dianas de 40 cm. la separación entre la diana superior e inferiores se colocará a 130 cm. del piso La distancia entre centros será de 42 cm.

##### 1.2.2.3 Disposición para cuatro (4) dianas de 40 cm.

En el caso de cuatro (4) dianas de 40 cm., la altura máxima de los centros de las dianas superiores será de 162 cm. sobre el piso. Los centros de las dianas inferiores estarán a un mínimo de 100 cm. sobre el piso. La distancia mínima entre las zonas de puntuación de dos dianas a la misma altura será de 10 cm.

	<b>REGLAMENTO RFETA ARCOS TRADICIONAL Y DESNUDO</b>
	<b>TIRO EN SALA</b>

#### 1.2.2.4 Material de las Dianas.

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

#### 1.2.3 **Parapetos.**

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

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

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

#### 1.2.4 **Equipo de Control de tiempo.**

##### **Acústico y visual.**

El Director de Tiro (ver artículo 1.7.1) 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.

1.2.4.1 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.


1.2.4.2 Se puede utilizar el siguiente equipamiento:

##### ▪ **Luces.**

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

##### ▪ **Relojes digitales.**

Cuando se utilicen relojes digitales para controlar el tiempo, los dígitos del reloj serán como mínimo de 20 cm. de altura y debe ser posible leerlos con claridad a

	<b>REGLAMENTO RFETA ARCOS TRADICIONAL Y DESNUDO</b>
	<b>TIRO EN SALA</b>

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, visibles por todos los atletas en la línea de tiro.

- **Indicadores para encuentros.**

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

- **Equipo de emergencia.**

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

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

#### 1.2.5 **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.

##### 1.2.5.1 **Números de registro**, para que sean llevados por cada atleta.

1.2.5.2 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. Pueden ser necesarios dos o más de estos dispositivos.

1.2.5.3 Un gran **tablero de puntuaciones** para los totales acumulados después de cada tanda, al menos para las ocho primeras Damas y los ocho primeros Caballeros, e indicando los tanteos para el corte de Calificación.

1.2.5.4 Este **tablero de puntuaciones** puede ser suplementado mostrando los tanteos acumulados de todos los atletas después de cada tanda.

	<b>REGLAMENTO RFETA ARCOS TRADICIONAL Y DESNUDO</b>
	<b>TIRO EN SALA</b>

- 1.2.5.5 En las Series Eliminatorias y Finales de la Serie de Encuentros en Sala, será colocada una **placa de nombres**, con el número de registro del atleta en las pruebas individuales, o las tres (3) letras oficialmente reconocidas para designar a la Asociación Miembro en las pruebas de Equipos, en cada parapeto cerca del dispositivo de tanteo. Las letras o dígitos deben ser de al menos 20 cm. de altura.
- 1.2.5.6 En las Series Eliminatorias de la Serie de Encuentros en Sala, se colocará un **tablero de tanteos**, que tenga tres (3) o cuatro (4) dígitos, bajo cada parapeto. Los dígitos serán de al menos 20 cm. de altura. El uso de este dispositivo hace opcional la actualización del tablero de puntuaciones general.
- 1.2.5.7 **Banderas** u otro dispositivo adecuado con el cual los tanteadores en los parapetos, y los atletas en la línea de tiro puedan llamar a un Juez.
- 1.2.5.8 **Plataforma** elevada con asiento para el Director de Tiro.
- 1.2.5.9 **Equipo de megafonía.**
- 1.2.5.10 Suficiente cantidad de **sillas** o bancos tras la línea de espera para todos los atletas, Capitanes de Equipo, Entrenadores, Jueces y Oficiales. Las sillas para Jueces deben colocarse en lugares adecuados a lo largo de la línea de espera.
- 1.2.5.11 Un **Tablero de Puntuaciones** o dispositivo similar con el nombre del atleta y/o el número de diana (1A, 1B, 1C o simplemente A, B, C y añadiendo D si hay cuatro atletas en la diana, etc.) puede reemplazar a la placa de nombres y al dispositivo de números cambiables, para mostrar los tanteos acumulados. Cuando se utilice este tipo de dispositivo, será instalado bajo cada parapeto en el suelo o sujeto firmemente al parapeto. Será cambiado por el tanteador designado, ayudado por los atletas de ese parapeto, después de que las flechas hayan sido tanteadas y sacadas de la diana, antes de abandonar la diana.
- 1.2.5.12 Se puede utilizar un sistema de tanteo automático solo en las Series Finales.

### **1.3 EQUIPO DE LOS ATLETAS.**


Este Artículo establece el tipo de equipo que los atletas tienen permitido para su uso cuando tiren en competiciones. 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 se encuentre utilizando equipo que contravenga las reglas, puede tener sus puntuaciones descalificadas.


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

- 1.3.1 Para la **División de Arco Tradicional Recurvado**, se permiten los siguientes elementos:
- 1.3.1.1 Un Arco con palas recurvadas y de una sola cuerda, desmontable o monobloque que no esté dotado de elementos de puntería, reposaflechas, botón de presión, y/o estabilizadores.
- 1.3.1.2 El cuerpo deberá estar confeccionado exclusivamente en madera, admitiéndose tiras de refuerzo en fibra en su interior. Pueden estar dotados de refuerzos metálicos para el anclaje de las palas.




	<b>REGLAMENTO RFETA ARCOS TRADICIONAL Y DESNUDO</b>
	<b>TIRO EN SALA</b>

- 1.3.1.3 Las palas del arco puede estar confeccionadas en cualquier material.
- Tanto el cuerpo como las palas del arco no podrán llevar marcas que puedan servir de elementos de puntería. No serán tenidas como marcas para facilitar la puntería las propias de la madera y aquellas nomenclaturas y/o dibujos de referencia realizados por el fabricante como anuncio de su trabajo o marca comercial.
- 1.3.1.4 La cuerda de arco puede ser de cualquier material y de cualquier número de hilos de diferentes colores. Lineal o trenzada. 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. El entorchado de la cuerda no debe terminar dentro del campo de visión del arquero estando el arco en apertura total. La cuerda de arco no debe ofrecer en ninguna manera ayuda para apuntar a través del uso de una mirilla, marca, o cualquier otro medio.
- 1.3.1.5 Se utilizarán flechas de cualquier tipo y sin limitación de peso, siempre que ellas correspondan al significado y principio aceptados de la palabra "Flecha" tal como se usa en Tiro con Arco sobre Diana, y que dichas flechas no causen daño indebido a las dianas o parapetos.
- Una flecha consiste en un astil con punta (cabeza o regatón), de tipo ojival o combo, prohibidas las puntas de caza y las que sobresalgan más de dos (2) mm. en diámetro del tubo, culatín y plumas naturales. El máximo diámetro del astil de las flechas no excederá de 9,3 mm. El regatón (punta) de estas flechas puede tener un máximo de diámetro de 9,4 mm. 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.
- Las flechas estarán provistas de plumaje natural y todas las flechas deben ser idénticas entre sí en longitud, tipo de tubo, plumaje, decoración e identificación del atleta. Las flechas carecerán en su astil de marcas que puedan ser utilizadas por el atleta, una vez tensado el arco, como referencia para la apertura.
- 1.3.1.6 La flecha debe descansar sobre la plataforma de la ventana del arco, en los arcos que la tengan, sea esta radiada o recta, admitiéndose para la regulación del arco, refuerzos de piel o sintéticos que no sobrepasen los 0,5 cm. de altura en la plataforma, ya que pasando de estas medidas estos refuerzos se entenderán como reposaflechas.
- 1.3.1.7 No está permitido utilizar reposaflechas, botón de presión, indicador de tensión, visor y estabilizadores.
- 1.3.1.8 Sin limitación de potencia.
- 1.3.1.9 Sin limitación de longitud.
- 1.3.1.10 Pueden utilizarse protecciones de pecho y/o brazo, así como protectores de dedos, tales como guantes o dactileras, siempre y cuando éstas últimas carezcan de plataforma y/o refuerzo rígido 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.

	<b>REGLAMENTO RFETA ARCOS TRADICIONAL Y DESNUDO</b>
	<b>TIRO EN SALA</b>

- 1.3.1.11 No se permite la utilización de prismáticos, telescopios y otras ayudas visuales para localizar las flechas.
- 1.3.1.12 Pueden usarse las gafas de prescripción, o gafas de sol, siempre que no lleven lentes o cristales con retícula, ni estén marcadas de manera que ayuden a apuntar. No se permiten gafas de tiro.
- 1.3.1.13 Puede utilizarse cualquier tipo de carcaj.
- 1.3.1.14 Se utilizarán como técnicas de tiro los estilos Mediterráneo y Americano: agarrando la cuerda con el dedo índice por encima del culatín y el resto de los utilizados en el anclaje agarrando la cuerda por debajo del mismo, realizándose siempre con el dedo índice (mediterráneo) o el dedo corazón (Americano) en la comisura de los labios
- 1.3.2 Para la **División de Arco Long Bow**, se permiten los siguientes elementos:
- 1.3.2.1 El Arco corresponderá a la forma tradicional del long bow, que significa que cuando se coloca la cuerda, ésta no puede tocar el arco, excepto en las ranuras de colocar la cuerda. Sin elementos de puntería, reposaflechas, botón de presión y/o estabilizadores El arco puede estar fabricado de cualquier material o combinación de materiales. El diseño de la empuñadura y de las palas no está restringido.
- 1.3.2.2 Las palas del arco puede estar confeccionadas en cualquier material.
- Tanto el cuerpo como las palas del arco no podrán llevar marcas que puedan servir de elementos de puntería. No serán tenidas como marcas para facilitar la puntería las propias de la madera y aquellas nomenclaturas y/o dibujos de referencia realizados por el fabricante como anuncio de su trabajo o marca comercial.
- 1.3.2.3 La Cuerda de arco puede ser de cualquier material y de cualquier número de hilos de diferentes colores. Lineal o trenzada. 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. El entorchado de la cuerda no debe terminar dentro del campo de visión del arquero estando el arco en apertura total. La cuerda de arco no debe ofrecer en ninguna manera ayuda para apuntar a través del uso de una mirilla, marca, o cualquier otro medio.
- 1.3.2.4 Se utilizarán flechas de madera o bambú sin limitación de peso, siempre que ellas correspondan al significado y principio aceptados de la palabra "Flecha" tal como se usa en Tiro con Arco sobre Diana, y que dichas flechas no causen daño indebido a las dianas o parapetos. Una flecha consiste en un astil con punta (cabeza o regatón), de tipo ojival o combo, prohibidas las puntas de caza y las que sobresalgan más de dos (2) mm. en diámetro del tubo, culatín y plumas naturales. El máximo diámetro del astil de las flechas no excederá de 9,3 mm. El regatón (punta) de estas flechas puede tener un máximo de diámetro de 9,4 mm. 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.

Las flechas estarán provistas de plumaje natural y todas las flechas deben ser idénticas entre sí en longitud, tipo de tubo, plumaje, decoración e identificación del

	<b>REGLAMENTO RFETA ARCOS TRADICIONAL Y DESNUDO</b>
	<b>TIRO EN SALA</b>


atleta. Las flechas carecerán en su astil de marcas que puedan ser utilizadas por el atleta, una vez tensado el arco, como referencia para la apertura.

- 1.3.2.5 La flecha debe descansar sobre la plataforma de la ventana del arco, en los arcos que la tengan, sea esta radiada o recta, admitiéndose para la regulación del arco, refuerzos de piel o sintéticos que no sobrepasen los 0,5 cm. de altura en la plataforma, ya que pasando de estas medidas estos refuerzos se entenderán como reposaflechas.
- 1.3.2.6 No está permitido utilizar reposaflechas, botón de presión, indicador de tensión, visor y estabilizadores.
- 1.3.2.7 Sin limitación de potencia.
- 1.3.2.8 El arco no tendrá menos de 64" de longitud.
- 1.3.2.9 Pueden utilizarse protecciones de pecho y/o brazo, así como protectores de dedos, tales como guantes o dactileras, siempre y cuando éstas últimas carezcan de plataforma y/o refuerzo rígido 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.
- 1.3.2.10 No se permite la utilización de prismáticos, telescopios y otras ayudas visuales para localizar las flechas.
- 1.3.2.11 Pueden usarse las gafas de prescripción, o gafas de sol, siempre que no lleven lentes o cristales con retícula, ni estén marcadas de manera que ayuden a apuntar. No se permiten gafas de tiro.
- 1.3.1.12 Puede utilizarse cualquier tipo de carcaj.
- 1.3.1.13 Se utilizarán como técnicas de tiro los estilos Mediterráneo y Americano: agarrando la cuerda con el dedo índice por encima del culatín y el resto de los utilizados en el anclaje agarrando la cuerda por debajo del mismo, realizándose siempre con el dedo índice (mediterráneo) o el dedo corazón (Americano) en la comisura de los labios
- 1.3.3 Para la **División de Arco Desnudo**, se permiten los siguientes elementos:
- 1.3.3.1 Un Arco de cualquier tipo, siempre que se ajuste al principio aceptado y al significado de la palabra "Arco", como se utiliza en Tiro con Arco sobre Diana, es decir, un instrumento consistente en una empuñadura, un cuerpo central (no del tipo de tiro a través de una ventana central en el cuerpo) y dos palas flexibles, cada una terminando en una hendidura con una localización para la cuerda. El arco se montará utilizando una cuerda simple fijada directamente entre las dos hendiduras de los extremos solamente, y en su operación se mantiene con una mano por su empuñadura, mientras los dedos de la otra mano sujetan, tiran hacia atrás y sueltan la cuerda.

Los cuerpos multicolores y las marcas de fabricante colocadas en la parte interior de la pala superior están permitidos.

Se permiten cuerpos centrales de arco con puente trasero, a condición de que el puente no toque consistentemente la mano o la muñeca del competidor.

El arco como se describe arriba, debe estar desnudo, excepto el apoyaflechas, y libre de protuberancias, marcas, defectos o partes laminadas que puedan ser utilizadas para apuntar (dentro de la zona de la ventana del arco). El arco

	<b>REGLAMENTO RFETA ARCOS TRADICIONAL Y DESNUDO</b>
	<b>TIRO EN SALA</b>

completo con todos los accesorios permitidos, y sin montar la cuerda, debe ser capaz de pasar a través de un agujero o anillo de 12,2 cm. de diámetro interior  $\pm$  0,5 mm.

1.3.3.2 La cuerda puede estar fabricada de cualquier número de hilos.

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

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

1.3.3.3 Se podrán utilizar reposaflechas, que puede ser ajustable, cualquier Botón de Presión móvil, Punto de Presión o placa, siempre que no sean eléctricos o electrónicos y que no ofrezcan ayuda adicional en apuntar.

- El punto de presión estará situado no más alejado de 2 cm. hacia atrás (dentro) desde la garganta (punto de pivote) del arco.

1.3.3.4 No está permitido utilizar indicadores de tensión, ni visores, ni marcas o ayudas para apuntar. Si se permite face y string walking.

1.3.3.5 No se permiten estabilizadores.


Se permiten los torques compensadores de vuelo integrados en el arco, siempre que no tengan montados estabilizadores.

Se pueden añadir pesos en la parte inferior del cuerpo central. Todos los pesos, independientemente de su forma, deben estar montados en el cuerpo directamente, sin varillas, extensiones, conexiones de montaje angular o dispositivos de absorción de impactos.

El arco completo, sin montar, con todos los accesorios permitidos, debe ser capaz de pasar a través de un agujero o anillo de 122 mm. de diámetro interior,  $\pm$  0,5 mm.

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

El máximo diámetro del astil de las flechas no excederá de 9,3 mm. La punta de estas flechas puede tener un diámetro máximo de 9,4 mm. Una flecha consiste en un astil con punta, culatín, emplumado y si se desea, decoración. Las flechas de cada competidor serán marcadas en el astil con el nombre del competidor o sus iniciales, y todas las flechas utilizadas en una tanda, llevarán la misma clase y color(es) de emplumado, culatín y decoración, si la hay.

	<b>REGLAMENTO RFETA ARCOS TRADICIONAL Y DESNUDO</b>
	<b>TIRO EN SALA</b>

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

Se permite el siguiente equipo:

- 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 estar fijado a la empuñadura.
- Se puede utilizar una plataforma de anclaje o dispositivo similar sujeto a la protección de dedos con el propósito de anclar.

Se aplica la siguiente restricción:

- La protección de dedos no incorporará ningún dispositivo para sujetar, tirar y soltar la cuerda.

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

Siempre que no representen cualquier obstáculo a otros competidores cercanos en la piqueta de tiro.

Pueden usarse las gafas de prescripción, o gafas de tiro, y gafas de sol.

Ninguna llevará lentes con micro agujeros o dispositivos similares, ni estarán marcadas de cualquier manera que puedan ofrecer ayuda para apuntar.

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

1.3.3.9 Están permitidos accesorios tales como:

- Protectores de brazo, petos, dragonas, carcajs de cintura o de suelo, borlas para limpiar las flechas. Marcadores para los pies que no sobresalgan del suelo mas de 1 cm., También se permiten salva-palas, cintas de material ligero en el arco o el estabilizador como indicadores del viento.

**Para los atletas de todas las divisiones, el siguiente equipo no está permitido:**


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

## **1.4 TIRO.**


1.4.1 Cada atleta disparará sus flechas en tandas de tres flechas cada una sino se especifica algo diferente.

1.4.1.1 El tiro será en una dirección solamente, y en el orden establecido en el artículo 1.5.1.

1.4.1.2 La Serie de Tiro en Sala para Arco Tradicional y Desnudo, consiste en treinta (30) flechas, a 18 metros de distancia, en diana de 40 cm.; tiradas en tandas de tres (3) flechas.

	<b>REGLAMENTO RFETA ARCOS TRADICIONAL Y DESNUDO</b>
	<b>TIRO EN SALA</b>


- 1.4.1.3 Para las Series de Eliminación, el procedimiento será como sigue:
- Dieciseisavos de Eliminación: Primero tirarán las Damas sus encuentros en dieciséis parapetos, y después los Caballeros tirarán en los mismos parapetos. Tras esto, se retirarán cuatro parapetos de cada extremo de la Línea de Dianas, dejando ocho parapetos en el centro del campo.
  - Octavos de Eliminación: Primero tirarán las Damas en los ocho parapetos con diana; después los Caballeros tirarán sus flechas en los mismos parapetos. Los dos parapetos centrales serán posteriormente desplazados hasta cada final de la Línea de Dianas, creando una división entre dos juegos de cuatro parapetos.
  - Si es necesario, Damas y Caballeros pueden tirar al mismo tiempo. Entonces el número de parapetos debe ser doblado. Al final de cada fase habrá un intervalo adecuado de tiempo.
- 1.4.1.4 Para las Series Finales, el procedimiento será como sigue:
- Cuartos de Final: Las ocho Damas y los ocho Caballeros que continúen en competición ocuparán los parapetos de la izquierda y derecha de la calle central respectivamente y tirarán sus encuentros de 12 flechas al mismo tiempo. Después los cuatro (4) parapetos exteriores se eliminarán.
  - Semifinales. Las cuatro Damas y cuatro Caballeros que permanecen en competición ocuparan las dianas de la izquierda y derecha de la calle central respectivamente y tirarán sus encuentros de 12 flechas al mismo tiempo.
  - Finales para tercera y cuarta plaza. (Como se describe arriba).
  - Finales para Oro. Primero tirarán las dos Damas su fase final de encuentros de 12 flechas y después tirarán los Caballeros su fase final de encuentros de 12 flechas.
  - Al final de cada fase habrá un intervalo adecuado de tiempo.
- 1.4.2 Hay un tiempo máximo permitido a un atleta para tirar una tanda de tres flechas (ver también artículo 1.5.3 y siguientes.).
- 1.4.2.1 El tiempo máximo permitido a un atleta para tirar una tanda de tres (3) flechas será de dos (2) minutos.
- 1.4.2.2 Una flecha tirada antes o después del tiempo especificado, o fuera de secuencia, será considerada como parte de esa tanda, y causará al arquero el perder la flecha de mayor puntuación de esa tanda, que será tanteada como un cero.
- 1.4.2.3 Una flecha tirada después de que el Director de Tiro haya cerrado oficialmente la sesión de prácticas en el campo de competición, (que es después de haber recogido las flechas de prácticas), o en los descansos entre distancias o series, será considerada como parte de la siguiente tanda puntuable. Ello causará al atleta la pérdida la flecha de mayor valor de la siguiente tanda puntuable, que será anotada como M, (Ver también artículo 1.6.2.2).
- 1.4.2.4 En el caso de un fallo del equipamiento, el arquero levantará una bandera roja 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 (Ver artículo 1.5.1.4).

	<b>REGLAMENTO RFETA ARCOS TRADICIONAL Y DESNUDO</b>
	<b>TIRO EN SALA</b>

- 1.4.2.5 Sin embargo, en ningún momento, un fallo de equipamiento retrasará el torneo por más de 15 minutos.
- 1.4.2.6 En el caso de que un atleta no pueda continuar tirando a causa de un problema médico inesperado que ocurre después del inicio del 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.
- 1.4.2.7 En las Series Eliminatorias y Finales de la Serie de Encuentros en Sala, no será permitido ningún tiempo extra por fallos en el equipo, o el tratamiento de un problema médico inesperado, pero el atleta con fallo en el equipo puede abandonar la línea de tiro para reparar o reemplazar el mismo, y retornar para tirar la(s) flecha(s) que le quede(n), si el Tiempo Límite lo permite.
- 1.4.2.8 Las puntuaciones de los arqueros individuales, con pases directos en encuentros o encuentros anulados no serán anotadas. En Campeonatos de Mundo de Sala, podrán practicar en el campo de entrenamiento, o en un área especial de prácticas en la parte no utilizada del campo de competición. Para otras competiciones se puede practicar en las dianas asignadas sino hay un campo de prácticas disponible.
- 1.4.3 Los atletas no deben levantar el brazo del arco hasta que sé de la señal sonora, para empezar a tirar.
- 1.4.4 Excepto para personas que sean disminuidas, los atletas tirarán en posición de pie y sin soporte, con un pie a cada lado de la línea de tiro, o con ambos pies sobre la línea de tiro.
- 1.4.5 Bajo ninguna circunstancia se podrá volver a tirar una flecha.
- 1.4.5.1 Una flecha puede ser considerada como no tirada sí:
- La flecha cae o ha sido mal disparada y una parte del astil de la flecha queda dentro de la zona entre la línea de tiro y la línea de 3 metros, siempre que la flecha no haya rebotado.
  - La diana o el parapeto se caen (a pesar de haber sido fijada y sujeta a satisfacción de los Jueces). Los Jueces tomarán las medidas que consideren necesarias y compensarán el tiempo adecuado para tirar el número de flechas correspondientes. Si el parapeto solo se desliza hacia abajo, se deja a los Jueces decidir la acción a tomar, si procede.
- 1.4.6 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 estorbe a los otros atletas.
- 1.4.7 Todas las flechas de prácticas serán tiradas bajo el control del Director de Tiro, y no serán tanteadas. (ver art. 3.19 – Prácticas).


## **1.5 ORDEN DE TIRO Y CONTROL DE TIEMPO.**

- 1.5.1 Cada atleta tirará sobre su propia diana.

	<b>REGLAMENTO RFETA ARCOS TRADICIONAL Y DESNUDO</b>
	<b>TIRO EN SALA</b>

- 1.5.1.1 Si tiran tres atletas, uno al tiempo en un parapeto, la rotación será: ABC, CAB, BCA, ABC, etc.
- 1.5.1.2 Si tiran cuatro atletas en parejas en un parapeto, y dos (2) atletas tiran al mismo tiempo, tirarán a un tiempo en cada diana, en rotación como sigue: AB-CD, CD-AB, AB-CD, etc.
- 1.5.1.3 Si tiran tres o cuatro atletas simultáneamente, la posición en la línea de tiro será por acuerdo mutuo entre ellos. Si no existe acuerdo se asignarán como sigue.
- 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.
- 1.5.1.4 El orden de tiro podrá ser cambiado temporalmente por razón de cambiar una cuerda, hacer otro ajuste esencial en el equipo, o por tratamientos menores médicos. No obstante, si tal atención al equipo o temas médicos fuera esencial mientras está en la línea de tiro, el atleta puede retroceder y al mismo tiempo llamar a un Juez mediante una bandera u otro dispositivo adecuado para este propósito. Habiendo verificado los Jueces que el atleta está justificado en abandonar la línea de tiro, acordarán con el Director de Tiro que este 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 1.4.2.4 y 1.4.2.6). Lo anterior se aplicará, excepto para las Series Eliminatorias y Finales, como se especifica en el artículo 1.4.2.7.
- 1.5.2 **Tiempos Límite:**
- 1.5.2.1 El Tiempo Límite permitido a un atleta para tirar una flecha es de treinta (30) segundos, (incluyendo desempates) cuando los atletas tiran alternados en las eliminatorias de la Serie de Encuentros en Sala.
- 1.5.2.2 Cuarenta (40) segundos es el tiempo permitido a un atleta para disparar una flecha en los desempates.
- 1.5.2.3 El tiempo permitido a un atleta para disparar su entrada de tres (3) flechas será de dos (2) minutos.
- 1.5.2.4 Bajo ninguna circunstancia, el tiempo Límite puede ser ampliado.
- 1.5.3 **Control de tiempo visual y acústico.**
- 1.5.3.1 Cuando el tiro se controla por medio de luces:
- ROJO** El Director de Tiro dará dos señales sonoras para que los atletas designados (A, B, o AB, CD, según sea aplicable) ocupen la línea de Tiro todos ellos (excepto en la prueba de Encuentros en Sala de Equipos)
- VERDE** Cuando la luz cambia de color 20 segundos (10 segundos en todas las competiciones de encuentros) más tarde, el Director de Tiro dará una señal sonora para comenzar el tiro.



	<b>REGLAMENTO RFETA ARCOS TRADICIONAL Y DESNUDO</b>
	<b>TIRO EN SALA</b>

**AMARILLO** Esta luz aparecerá solo cuando queden 30 segundos para terminar el Tiempo Límite, excepto en las Finales de Tiro en Sala cuando los atletas tiran en tiro alternado.

**ROJO** Esta luz indica que el tiempo de tiro ha terminado, y se darán dos señales sonoras para indicar que el tiro se detenga, aun cuando todas las flechas no hayan sido tiradas. Cualquier atleta que esté en la línea de tiro se retirará inmediatamente tras la línea de espera. Cuando haya otro turno de atletas, los siguientes atletas designados avanzarán y ocuparán la línea de tiro y esperarán a la luz Verde como arriba para comenzar el tiro. Este procedimiento completo será repetido como antes, hasta que todos hayan tirado. Cuando la luz Roja se encienda tras una tanda de tres, o seis (6) 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.

1.5.3.2 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 será encarada a los atletas durante el resto del tiempo.

1.5.3.3 Siempre que la línea de tiro quede libre de atletas que han terminado de tirar sus flechas antes del final del Tiempo Límite, se dará inmediatamente la señal apropiada para cambiar o para ir a tantear.

1.5.3.4 Si se desarrolla al mismo tiempo más de un encuentro con tiro alternado, no se darán señales acústicas para indicar el comienzo de cada período de tiro, solamente el comienzo del encuentro.


1.5.4 Ningún atleta ocupará la línea de tiro excepto cuando sé de la señal apropiada.

1.5.4.1 Se permiten a los atletas veinte (20) segundos para evacuar la línea de tiro y que los siguientes atletas designados la ocupen. Esto será indicado con dos señales acústicas y una luz roja.

1.5.4.2 En el caso de encuentros múltiples de tiro alternado (Series Finales), el tiempo de cada encuentro será controlado por separado. Ambos atletas de cada encuentro se posicionarán por sí mismos en la línea de tiro. Al final de un periodo de 10 segundos, una señal sonora comenzará el periodo de tiro de 30 segundos para el primer 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 30 segundos para que el segundo atleta tire una flecha. Los atletas de cada encuentro continuarán alternando sus tiros hasta que cada atleta haya tirado 3 flechas. Cuando los atletas de todos los encuentros de esa tanda hayan terminado el tiro, se dará inmediatamente la señal para ir a tantear.

Si no hay suficientes cronómetros para controlar todos los encuentros individualmente, el Director de Tiro controlará todos los encuentros al mismo tiempo.

1.5.4.3 En los encuentros simples de tiro alternado, ambos atletas se posicionarán por sí mismos en la línea de tiro. Al final de un periodo de 10 segundos, una señal sonora comenzará el periodo de tiro de 30 segundos para el primer atleta. Tan pronto como la primera flecha haya sido tirada y el tanteo haya aparecido, se dará una señal sonora para el segundo atleta, comenzando su periodo de 30 segundos

	<b>REGLAMENTO RFETA ARCOS TRADICIONAL Y DESNUDO</b>
	<b>TIRO EN SALA</b>

para tirar una flecha. Los atletas continuarán alternando sus tiros hasta que cada atleta haya tirado 3 flechas. Este procedimiento podrá utilizarse para el encuentro de Medalla de Oro en Campeonatos FITA.

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

1.5.5.1 Cuarenta (40) o treinta (30) segundos por flecha, se darán en los encuentros individuales de la Serie de Encuentros en Sala.

## **1.6 PUNTUACION.**

1.6.1 Habrá tanteadores en número suficiente para asegurar que hay uno por cada parapeto.

1.6.1.1 Estos tanteadores pueden ser atletas, cuando hay más de uno por parapeto. Se designará un tanteador para cada parapeto.

1.6.1.2 El tanteo tendrá lugar después de cada tanda de tres flechas.

1.6.1.3 Los tanteadores anotarán el valor de cada flecha en orden descendente en las hojas de puntuaciones, como los declara 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.

1.6.1.4 En la Series Finales de Encuentros en Sala, si hay un solo atleta por parapeto, el atleta declarará el tanteo, testificado por el oponente. En caso de desacuerdo el Juez asignado tomará la decisión final.

1.6.1.5 En Tiro con Arco sobre Diana, 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 discapacitados).

1.6.2 Una flecha será tanteada de acuerdo con la posición del astil en la diana. Si el astil toca dos colores o toca alguna línea divisoria entre zonas de puntuación, la flecha será tanteada con el valor mayor de las dos zonas afectadas.


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

1.6.2.2 Si se encuentran en el parapeto o en el suelo cerca del parapeto, o en las calles de tiro más flechas de las adecuadas, se tantearán solo las tres de más bajo valor. Los atletas o equipos reincidentes en esta infracción podrán ser descalificados.


1.6.2.3 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.

1.6.2.4 Todos los agujeros de flechas en la zona tanteable han de ser adecuadamente marcados en cada ocasión, cuando las flechas hayan sido tanteadas y sacadas de la diana.


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

	<b>REGLAMENTO RFETA ARCOS TRADICIONAL Y DESNUDO</b>
	<b>TIRO EN SALA</b>

- 1.6.2.6 Una flecha que impacte en:
- 1.6.2.6.1 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 puede identificar un agujero o marca sin marcar.
- Cuando ocurre un rebote:
- El atleta, una vez acabada su tanda de tres flechas, permanecerá en la línea de tiro con una bandera levantada por encima de la cabeza como señal para los Jueces.
  - 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 es apropiado, el Director de Tiro interrumpirá el tiro. El atleta que ha tenido el rebote irá al parapeto acompañado de un Juez, quien juzgará el punto del impacto, tomara nota del valor y marcará el agujero. Posteriormente el Juez tomará parte en el tanteo de esa tanda. La flecha rebotada se dejara bajo el parapeto hasta que esa tanda haya sido tanteada. Cuando el campo este otra vez libre, el Director de Tiro dará la señal para que continúe el tiro
- 1.6.2.6.2 La diana y quede colgando de ella, obligará al atleta o atletas de ese parapeto a parar de tirar y a señalarlo con una bandera. 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 faltantes 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.
- 1.6.2.6.3 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.
- 1.6.2.6.4 Otra flecha en el culatín y permanezca empotrada en ella, tanteará de acuerdo con el valor de la flecha golpeada.
- 1.6.2.6.5 Otra flecha y tras desviarse se clave en la diana, tanteará según su situación en la diana.
- 1.6.2.6.6 Otra flecha y rebote, tanteará según el valor de la flecha golpeada, siempre que la flecha dañada pueda identificarse.
- 1.6.2.6.7 Una diana que no corresponde al atleta que la ha disparado, se considerará como parte de esa tanda, y tanteará un cero.
- 1.6.2.6.8 Fuera de la zona puntuable de la diana, tanteará como cero.
- 1.6.2.7 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 diana, se concederá al atleta el valor del agujero sin marcar de más bajo valor.
- 1.6.2.8 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.

	<b>REGLAMENTO RFETA ARCOS TRADICIONAL Y DESNUDO</b>
	<b>TIRO EN SALA</b>

- 1.6.3 El Director de Tiro se asegurará de que después del tanteo no han quedado flechas olvidadas en las dianas, antes de que se dé ninguna señal para recomenzar el tiro.
- 1.6.3.1 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.
- 1.6.3.2 En el caso de que un atleta 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.
- 1.6.4 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. Si el tanteador está participando en el tiro, su hoja de puntuaciones será firmada por cualquier otro atleta del mismo parapeto.
- 1.6.4.1 En los torneos donde no haya anotadores oficiales y los arqueros realizan las anotaciones, la firma de la hoja de puntuación denotará también que el atleta está de acuerdo con la suma total (idéntica en ambas hojas de puntuación), el número de 6's y el número de 5's. Si se encontrará una discrepancia entre las sumas totales de ambas hojas de puntuación, el total más bajo de ambas sumas se considerará el resultado definitivo.
- Los organizadores no están obligados a aceptar o a registrar a efectos de puntuación aquellas hojas de puntuación que sean entregadas sin haber sido firmadas, sin la suma total, número de 6's y número de 5's.
- 1.6.4.2 En las Series Eliminatorias, 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 6's, el número de 5's y el resultado de la eliminatoria. El anotador y los arqueros son responsables de rellenar completamente las hojas de puntuación (5's; 6's; totales; firmas). Cualquier dato que falte en la hoja de puntuación será considerado como no existente (0) a efectos clasificatorios.
- 1.6.4.3 En todas Series Eliminatorias y Finales las hojas de puntuación deben ser firmadas por los dos atletas del encuentro, para indicar que ambos atletas o los agentes de los mismos están de acuerdo con el valor de cada flecha, la suma total, el número de 6's, 5's y el resultado de la eliminatoria.
- 1.6.5 En el caso de un empate en puntuación, el resultado será determinado como sigue:
- 1.6.5.1 Para empates ocurridos en todas las Series, excepto los que se indican abajo (1.6.5.2).
- Para Individuales y Equipos:
    - Mayor número de cincos y seises.
    - Mayor número de seises.

	<b>REGLAMENTO RFETA ARCOS TRADICIONAL Y DESNUDO</b>
	<b>TIRO EN SALA</b>

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 Series Eliminatorias, un sorteo de moneda o disco definirá la posición de aquellos declarados iguales.

1.6.5.2 Para empates relativos a la admisión a Series de Eliminación, o en encuentros decidiendo el progreso de una etapa a otra de la Competición o para decidir las plazas de Medalla después de una competición de encuentros, habrán desempates de “muerte súbita” para romper los empates (no se utilizará el sistema del número de dieces o nueves).

1.6.5.2.1 Individuales:

- Encuentros de “muerte súbita” de una flecha, por tanteo. (Máximo de tres encuentros de muerte súbita).
- Si permanece el empate en el tercer encuentro, la flecha más cercana al centro de la diana resolverá el empate.
- Sucesivos encuentros de “muerte súbita” de una flecha, con tanteo de flecha más cercana al centro, hasta que se resuelva el empate.

1.6.5.2.2 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 de ese encuentro.

1.6.5.3 El procedimiento para romper los empates que deciden al pase a la Serie de Eliminación, dependiendo de las dianas utilizadas en la Serie de Calificación, será como sigue:

1.6.5.3.1 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.

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

1.6.6 Al final del Torneo, el Comité de Organización debe suministrar una lista completa de resultados a todos los participantes: Atletas, Capitanes de Equipo, Jueces y el Director de Tiro.

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

1.7.1 Se designará un Director de Tiro.


1.7.1.1 A ser posible, será un Juez. No participará en el tiro.

1.7.1.2 Pueden designarse cuantos auxiliares sean necesarios a discreción de los Organizadores para ayudar al Director de Tiro en la ejecución de sus deberes.

1.7.2 El Director de Tiro instituirá y reforzará cualquier medida de seguridad razonable que considere necesaria. Sus deberes incluyen:


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

1.7.2.2 Ejercitar el control respecto al uso de la megafonía, las actividades de los fotógrafos, etc., de forma que los atletas no pierdan su concentración.

	<b>REGLAMENTO RFETA ARCOS TRADICIONAL Y DESNUDO</b>
	<b>TIRO EN SALA</b>


- 1.7.2.3 Asegurarse de que los espectadores se mantienen tras las barreras que circundan el campo de tiro.
- 1.7.2.4 En el caso de una emergencia se dará una serie de no menos que 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.
- 1.7.2.5 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 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 de Eliminación y Finales.
- 1.7.3 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.
- 1.7.3.1 Si un atleta, mientras está tensando su arco con una flecha antes de que el tiro comience o durante los descansos entre distancias, suelta una flecha, intencionadamente o de otra forma, perderá la flecha de más valor de la entrada siguiente.
- 1.7.3.2 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.
- 1.7.4 Mientras el tiro está en curso, solamente pueden permanecer en la línea de tiro aquellos atletas a quienes les corresponde el turno de tirar.
- 1.7.4.1 El resto de los atletas, con sus equipos, permanecerán tras la línea de espera. Después que un atleta ha tirado sus flechas, se retirará inmediatamente tras la línea de espera. El atleta puede dejar su telescopio sobre la línea de tiro entre tandas, siempre que esto no suponga un obstáculo para cualquier otro atleta.
- 1.7.5 Ningún atleta puede tocar el equipo de otro sin el consentimiento de éste. En los casos graves se pueden aplicar sanciones.
- 1.7.6 No se permite fumar dentro ni delante del área de atletas.
- 1.7.7 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 una 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 y/o el Director de Tiro le comunicarán que deje de tirar inmediatamente y que abandone el campo.

## **1.8 CONSECUENCIAS DE INFRINGIR LAS REGLAS.**

	<b>REGLAMENTO RFETA ARCOS TRADICIONAL Y DESNUDO</b>
	<b>TIRO EN SALA</b>


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

- 1.8.1 Elegibilidad, descalificación.
- 1.8.1.1 Los atletas no son elegibles para competir en pruebas FITA, si no reúnen los requerimientos indicados en el capítulo 2 de la Constitución y Reglamentos FITA.
- 1.8.1.2 Un atleta encontrado culpable de romper cualquiera de las reglas anteriores puede ser eliminado de la competición y perderá cualquier posición que haya ganado.
- 1.8.1.3 Un atleta no es elegible para competir en Campeonatos FITA si su Asociación Miembro no reúne las condiciones indicadas en el artículo 3.7.2.
- 1.8.1.4 Un atleta 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.
- 1.8.1.5 A un atleta que haya cometido una infracción de las Reglas Anti-Dopaje establecidas en el Apéndice 5 de la Constitución y Reglamentos FITA, le serán aplicadas las siguientes sanciones: (ver también Libro 1, Apéndice 5, artículo 10):
- Independientemente de la sanción que le sea impuesta por la Asociación Miembro correspondiente, la FITA anulará los resultados alcanzados en la competición y cualesquiera premios o medallas ganados deben ser retornados a la oficina FITA.
  - En adición a esto, se aplicarán las penalizaciones de los artículos 9, 10 y 11 del Apéndice 5.
  - Un atleta que es descalificado por una infracción de dopaje no puede participar en cualquier prueba FITA organizada por la FITA o por cualquier miembro de la FITA, hasta el final de su período de sanción (Apéndice 5, Art. 10.3).
- 1.8.1.6 Cualquier atleta que se encuentre utilizando equipo que contravenga las reglas pueden tener sus tanteos descalificados (1.3).
- 1.8.1.7 Un atleta o equipo encontrado repetidamente tirando más flechas por tanda que las permitidas, puede tener sus tanteos descalificados (1.6.2.2).
- 1.8.1.8 Un atleta a quien se le haya probado que ha transgredido cualquier regla o regulación conociéndolo, puede ser declarado como inelegible para participar en la competición. El atleta será eliminado, y perderá cualquier posición que pueda haber ganado.
- 1.8.1.9 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 una zona de seguridad o de los dispositivos de seguridad (áreas más allá de la zona de tiro, setos, valles, etc.). Si un atleta 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. (1.7.7).
- 1.8.2 Pérdida del tanteo de flechas.

	<b>REGLAMENTO RFETA ARCOS TRADICIONAL Y DESNUDO</b>
	<b>TIRO EN SALA</b>

- 1.8.2.1 Un atleta 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 (1.7.2.5).
- 1.8.2.2 En el caso de un fallo de equipo, a un atleta le será permitido recuperar solamente el número de flechas que pueden haber sido tiradas en 15 minutos, siguiendo el orden normal de tiro para recuperar flechas. Todas las otras las perderá. (1.4.2.4; ver 1.4.2.6 para a un problema médico inesperado).
- 1.8.2.3 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 esa tanda, que será tanteada como un cero. Esta violación de las reglas será indicada por el Juez mediante la muestra de la tarjeta roja.
- 1.8.2.4 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, será considerada como parte de la siguiente tanda tanteable. Ello causará, al atleta, la pérdida de la flecha de valor más alto de la tanda siguiente, que será anotada como M. Esta violación será notificada por juez mostrando una tarjeta roja. (ver también 1,4,2,3 y 1.6.2.2).
- 1.8.2.5 Si se encuentran en la diana o en el suelo cerca de los parapetos, o en las calles de tiro más de las flechas adecuadas, se tantearán solo las tres de más bajo valor, según proceda. (1.6.2.2).
- 1.8.2.6 Una flecha que impacte fuera de una zona tanteable, o en una diana que no corresponde al atleta que la ha disparado, se considerará como parte de esa tanda, y tanteará un cero. (1.6.2.7/8).
- 1.8.3 Avisos.
- Los atletas que hayan sido avisados más de una vez y que continúen infringiendo las siguientes reglas, o aquellos que no sigan las decisiones y directivas (que pueden ser apeladas) de los Jueces asignados, serán tratados de acuerdo con el art. 1.8.1.8.
- 1.8.3.1 No se permite fumar en o delante de la zona de atletas. (1.7.6).
- 1.8.3.2 Ningún atleta puede tocar el equipamiento de otro, sin su consentimiento (1.7.5).
- 1.8.3.3 Ningún atleta puede tensar su arco, con o sin flecha, excepto cuando está en la línea de tiro (1.7.3).
- 1.8.3.4 Mientras el tiro se está desarrollando, solo los atletas que tienen el turno de tirar pueden estar en la línea de tiro (1.7.4).
- 1.8.3.5 Un atleta no puede levantar la mano del arco hasta que se dé la señal de comienzo del tiro (1.4.3).
- 1.8.3.6 No se pueden tocar ni las flechas ni las dianas hasta que todas las flechas de la diana han sido anotadas (1.6.2.1).
- 1.8.3.7 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.) (1.7.7).




	<b>REGLAMENTO RFETA ARCOS TRADICIONAL Y DESNUDO</b>
	<b>TIRO EN SALA</b>

## **1.9 JUECES.**

- 1.9.1 Los deberes de los Jueces son para asegurar que el torneo se desarrolla de acuerdo con la Constitución y Reglas FITA, y en igualdad para todos los atletas.
- 1.9.1.1 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:
- 1.9.1.2 Comprobarán todas las distancias y la correcta disposición del campo de tiro, las dimensiones de las dianas y parapetos, que las dianas están a la altura correcta sobre el suelo, que todos los parapetos están colocados en un ángulo uniforme.
- 1.9.1.3 Comprobar todo el equipamiento necesario del campo.
- 1.9.1.4 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.
- 1.9.1.5 Controlar el desarrollo del tiro.
- 1.9.1.6 Controlar el desarrollo de los tanteos.
- 1.9.1.7 Consultar con el Director de Tiro sobre cuestiones que pudieran surgir durante el desarrollo del tiro.
- 1.9.1.8 Resolver cualquier conflicto o apelación que pudiera surgir, y donde sea procedente, pasarlas al Jurado de Apelación.
- 1.9.1.9 En coordinación con el Director de Tiro, interrumpir el tiro si fuera necesario a causa de fallos en la alimentación de corriente eléctrica, un accidente serio, o cualquier otra causa, pero asegurando siempre que sea posible que el programa de cada día se complete.
- 1.9.1.10 Considerar las quejas que correspondan o reclamaciones de los Capitanes de Equipo y, donde proceda, tomar la acción pertinente. Las decisiones colectivas serán tomadas por mayoría simple de votos. En caso de empate, el Presidente tiene voto de calidad.
- 1.9.1.11 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 deben ser sometidas antes de la entrega de premios. La decisión de los Jueces, o del Jurado de Apelación, según sea aplicable, será definitiva.
- 1.9.1.12 Se asegurarán tanto como sea posible que los Atletas y Oficiales estén de acuerdo con los Reglamentos y Constitución de la FITA, así como con las decisiones y directivas que los Jueces estimen necesario hacer.

## **1.10 PREGUNTAS Y CONFLICTOS.**

- 1.10.1 En las disciplinas de Tiro con Arco sobre Diana en Sala, 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.
- 1.10.1.1 La decisión de dicho Juez es definitiva.

	<b>REGLAMENTO RFETA ARCOS TRADICIONAL Y DESNUDO</b>
	<b>TIRO EN SALA</b>

- 1.10.1.2 Se puede corregir un error en la hoja de puntuaciones antes de retirar las flechas de la diana, si todos los arqueros/as de la diana están de acuerdo con la corrección. La corrección ha de ser testificada y visada por todos los arqueros/as de la diana. Cualquier otro desacuerdo concerniente a las anotaciones en las hojas de puntuaciones será consultado a un Juez.
- 1.10.1.3 Si el equipo de campo es defectuoso, o una diana queda excesivamente desgastada o desfigurada, un atleta o Capitán de Equipo pueden apelar a los Jueces para que el elemento defectuoso sea reparado o reemplazado.
- 1.10.2 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.
- 1.10.2.1 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.
- 1.11 APELACIONES.**
- 8.11.1 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 artº 8.10.1 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.