



**11.10 REGLAS 3 - D**

**11.10.1 REGLAS BÁSICAS**

**11.10.1.1 Alcohol, tabaco o sustancias tóxicas**

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

11.10.1.1.2 No se permite fumar ni en el área de prácticas ni en el recorrido de competición.

**11.10.1.2 Desarrollo del recorrido**

Una vez que un arquero/a comienza un recorrido, debe acabarlo con su propia patrulla, o como indique un Juez, excepto lo descrito en la regla 11.10.6. Cualquier arquero/a o patrulla que abandone el campo de tiro sin la autorización de un Juez, será descalificado.

**11.10.1.3 Discusiones sobre las distancias.**

11.10.1.3.1 No habrá discusión (comentarios) sobre las distancias hasta que la diana haya sido tanteada. La discusión se debe limitar a los arqueros que ya hayan tirado en dicha diana.

La discusión sobre las distancias con arqueros que no hayan tirado en esa diana está considerada como conducta antideportiva (ver artículo 11.10.1.5).

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

**11.10.1.4 Protestas**

11.10.1.4.1 FITA o el Delegado Técnico y el Comité Organizador, nombrarán un Comité de Apelación antes de que comience el torneo, con el fin de resolver las posibles protestas.  
Este Jurado de Apelación aplicará la normativa FITA para resolver las mismas.



**11.10.1.5 Conducta antideportiva**

11.10.1.5.1 No se tolerarán conductas antideportivas. Cualquier conducta de este tipo observada en un arquero/a o alguien que le ayude, tendrá como resultado la descalificación y la posible suspensión, por un periodo decidido por el equipo de gobierno del torneo, a partir del torneo en que fue sancionado.

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

**11.10.2.1 Programa de los Campeonatos Mundiales:**

**Martes Llegada y registro**

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

**Jueves 2º día 2 tiradas de clasificación**

**Viernes 3º día Eliminatorias individuales y por equipos**

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

**Domingo Viajes de retorno**

**(ver artículo 11.10.7 sobre las reglas de los campeonatos Mundiales).**

**11.10.2.2 Invitaciones**

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

**11.10.2.3 Inscripción de los Equipos**

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

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



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

Para el campeonato del Mundo 3D, cada Asociación Miembro puede inscribir tres (arqueros/as) por cada categoría (clase y división). Esto significa:

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

### 11.10.2.4 Títulos obtenidos en Campeonato Mundial

- Campeona del Mundo 3D, damas arco instintivo
- Campeona del Mundo 3D, damas arco Compuesto
- Campeona del Mundo 3D, damas arco Longbow
- Campeona del Mundo 3D, damas arco Desnudo
- Campeón del Mundo 3D, caballeros arco Instintivo
- Campeón del Mundo 3D, caballeros arco Compuesto
- Campeón del Mundo 3D, caballeros arco compuesto
- Campeón del Mundo 3D, caballeros arco Longbow
- Campeón del Mundo 3D, caballeros arco Desnudo
- Equipo Damas Campeón del Mundo 3D
- Equipo Caballeros Campeón del Mundo 3D

### 11.10.3 EQUIPO DE LOS ATLETAS

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

Durante el Campeonato de Mundo, se realizará una inspección de material el día de los entrenamientos oficiales.

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

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

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



- 11.10.3.1** Para la División de **Arco Desnudo** se permite lo siguiente:
- 11.10.3.1.1 Un Arco de cualquier tipo, siempre que se ajuste al principio aceptado y al significado de la palabra “Arco”, como se utiliza en Tiro con Arco sobre Diana, es decir, un instrumento consistente en una empuñadura, un cuerpo central (no se permiten los arcos de tiro a través de una ventana central en el cuerpo) y dos palas flexibles, cada una terminando en una hendidura con una localización para la cuerda. El arco se montará utilizando una cuerda simple fijada directamente entre las dos hendiduras de los extremos solamente, y para su uso se mantiene con una mano por la empuñadura, mientras los dedos de la otra mano sujetan, tiran hacia atrás y sueltan la cuerda.
- 11.10.3.1.1 Están permitidos los cuerpos multicoloreados y las marcas de fabricante colocadas en la parte interior de la pala superior e inferior.*
- El arco como se describe arriba, debe estar desnudo, excepto el reposaflechas, y libre de protuberancias, marcas de apuntar, marcas, defectos o partes laminadas (en la zona de la ventana del arco) que puedan ser utilizadas para apuntar. El arco completo con todos los accesorios permitidos, y sin montar la cuerda, debe ser capaz de pasar a través de un agujero o anillo de 12,2 cm de diámetro interior +/- 0,5 mm.
- 11.10.3.1.2 Una **cuerda** puede estar fabricada de cualquier número de hilos. Los hilos de la cuerda pueden ser de diferentes colores, y del material elegido para este propósito. La cuerda puede tener un entorchado central para acomodar los dedos que tiran, un punto de enfleche al que se le pueden añadir entorchados para fijar el culatín de la flecha si es necesario, y para localizar este único punto de fijación del culatín se pueden utilizar uno o dos localizadores de culatín, (cuando se utilicen dos localizadores la distancia entre los mismos debe ser justo la necesaria para que quepa el culatín) y en cada uno de los extremos de la cuerda habrá una gaza para colocar la cuerda en las ranuras del arco cuando se monte.
- 11.10.3.1.2.1 El entorchado de la cuerda no debe terminar dentro del campo de visión del arquero estando el arco en apertura total. La cuerda de arco no debe ofrecer en ninguna manera ayuda para apuntar a través de una mirilla, marca o cualquier otro medio. No se permiten marcas de boca o nariz.*
- Se permite el uso de **dos** localizadores de culatín en la cuerda.*
- 11.10.3.1.3 Podrán utilizar en el arco un **reposaflechas**, que puede ser ajustable, cualquier Botón de Presión móvil, Punto de Presión o placa, siempre que no sean electrónicos o eléctricos y que no ofrezcan ayuda adicional en apuntar.
- El botón de presión no puede estar situado a más de 2 cms. (lado interior) del punto de apoyo de la mano en la empuñadura (garganta o “pívo point”)



- 11.10.3.1.4 No se permite el uso de un **avisador de apertura** (“clicker”)
- 11.10.3.1.5 No se permiten **visores** ni marcas en el arco que puedan servir de ayuda para apuntar  
Se permite el cambio de posición de la mano (de cuerda) en la cara y a lo largo de la cuerda.
- 11.10.3.1.6 No se permiten **estabilizadores**  
Se permite el uso de compensadores de vuelo (“torque”) siempre que formen parte del arco y no lleven estabilizadores  
Se pueden añadir pesos en la parte baja del cuerpo del arco. Todos los pesos, independiente de la forma, deben montarse directamente al cuerpo, sin extensiones, piezas de acople, conexiones en ángulo o amortiguadores.
- 11.10.3.1.7 Se utilizarán **flechas** de cualquier tipo, siempre que ellas correspondan al significado y principio aceptados de la palabra “Flecha” tal como se usa en Tiro con Arco sobre Diana, y que dichas flechas no causen daño indebido a las dianas 3D.
- 11.10.3.1.7.1 Una flecha consiste en un astil con punta, culatín, emplumado y si se desea, decoración El máximo diámetro del astil de las flechas no excederá de 9,3 mm. Las puntas (cabezas) de estas flechas pueden tener un máximo diámetro de 9,4 mm. Las flechas de cada arquero/a serán marcadas en el astil con su nombre o iniciales.  
Todas las flechas utilizadas en una entrada llevarán la misma clase y color(es) de emplumado, culatín y decoración si la hubiera.  
Todas las flechas deben ser idénticas en longitud, peso y color excepto por cuestiones de uso y deben ser marcadas con anillos, una con un anillo y otra con dos.*
- 11.10.3.1.7 Se permite un **protector de dedos**, en forma de dactileras, dediles, guantes, cinta adhesiva (esparadrapo) para sujetar, tirar hacia atrás y soltar la cuerda.
- 11.10.3.1.8.1 Se permite el siguiente equipo:*
- *Un separador entre los dedos para evitar el pinzado de la flecha.*
  - *En la mano de arco se puede utilizar un guante ordinario, mitón o similar; pero no puede ser fijado a la empuñadura.*
- Se aplican las siguientes restricciones*
- *No se permite una plataforma de anclaje o dispositivo similar sujeto a la protección de dedos con el propósito de anclar*



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

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

**11.10.3.2** Para la **División de Arco Instintivo** se permite lo siguiente:

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

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

El arco como se describe arriba, debe estar desnudo, excepto el reposaflechas, y libre de protuberancias, marcas de apuntar, marcas, defectos o partes laminadas (en la zona de la ventana del arco) que puedan ser utilizadas para apuntar. Se acepta un pequeño estabilizador de menos de 13 cms. de longitud (ver artículo 11.3.2.6).

La máxima potencia del arco, tanto para damas como para caballeros, será de 60 libras

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

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

*Se permite el uso de **un** localizador de culatín en la cuerda.*

*11.10.3.2.3 Se puede no usar reposaflechas o utilizar uno simple sin botón de presión ni ampliación de plataforma de apoyo (“overdraw”).*



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

Queda a criterio del arquero/a el uso de uno u otro sistema.

- 11.10.3.2.4 No se permite el uso de **indicador de apertura** (“clicker”).
- 11.10.3.2.5 No se permite el uso de **visor** ni marcas en el arco que puedan ayudar a apuntar  
Solo se permite un punto de anclaje
- 11.10.3.2.6 Se permite solo un pequeño estabilizador de menos de 13 cms., sin acoples ni extensiones, montaje angular o amortiguadores.
- 11.10.3.2.7 Se permite cualquier tipo de flecha siempre que:  
Sea de tipo estándar de punta roscada con un peso mínimo de
- 125 Grains USA para caballeros y
  - 100 Grains USA para damas.
- 11.10.3.2.7.1 *Una flecha consiste en un astil con punta, culatín, emplumado y si se desea, decoración El máximo diámetro del astil de las flechas no excederá de 9,3 mm. Las puntas (cabezas) de estas flechas pueden tener un máximo diámetro de 9,4 mm. Las flechas de cada atleta serán marcadas en el astil con el nombre del atleta o sus iniciales.*  
*Todas las flechas utilizadas en una entrada llevarán la misma clase y color(es) de emplumado, culatín y decoración si la hubiera.*  
*Todas las flechas deben ser idénticas en longitud, peso y color excepto por cuestiones de uso y deben ser marcadas con anillos, una con un anillo y otra con dos.*
- 11.10.3.2.8 Se permite un **protector de dedos**, en forma de dactileras, dediles, guantes, cinta adhesiva (esparadrapo) para sujetar, tirar hacia atrás y soltar la cuerda.
- 11.10.3.2.8.1 *Se permite el siguiente equipo:*
- *Un separador entre los dedos para evitar el pinzado de la flecha.*
  - *En la mano de arco se puede utilizar un guante ordinario, mitón o similar, pero no puede ser fijado a la empuñadura.*
- Se aplican las siguientes restricciones.*
- *El protector de dedos no puede incorporar un dispositivo para aguantar, tensar y soltar la cuerda.*
  - *No se permite una plataforma de anclaje o dispositivo similar sujeto a la protección de dedos con el propósito de anclar*



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

Quando se esté en posición de disparo, un dedo, al menos debe tocar el culatín de la flecha.

- 11.10.3.3** A continuación se describe el equipo permitido en la **División de Arco Compuesto**. Se permite todo tipo de accesorios adicionales siempre y cuando no sean eléctricos o electrónicos.
- 11.10.3.3.1 Un Arco **Compuesto**, que puede ser del tipo de tiro a través de una ventana central en el cuerpo, cuya tensión se varía mecánicamente por un sistema de poleas y/o levas. El arco se monta para su uso mediante una(s) cuerda(s) directamente sujeta(s) entre las ranuras de las palas, las poleas excéntricas, o sujeta(s) a los cables del arco, según sea aplicable por el diseño particular.
- 11.10.3.3.1.1 *El esfuerzo máximo (pico) de tensión no excederá de 60 libras.*
- 11.10.3.3.1.2 *Una vez que un arquero comienza el recorrido, los tornillos de las palas no serán ajustados hasta después de que el equipo haya sido comprobado de nuevo por un Juez.*
- 11.10.3.3.1.3 *Las protecciones de cable están permitidas.*
- 11.10.3.3.1.4 *Se permite un separador de cables, siempre que no toquen continuamente la mano, muñeca y/o el brazo del arquero/a*
- 11.10.3.3.2 Una **cuerda** puede estar fabricada de cualquier número de hilos.
- 11.10.3.3.1.1 *Los hilos de la cuerda pueden ser de diferentes colores, y del material elegido para este propósito. La cuerda puede tener un entorchado central para acomodar los dedos o un elemento de ayuda en la suelta, 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 de fijación del culatín se pueden utilizar uno o dos localizadores de culatín. Se permiten en la cuerda dispositivos que sirvan como referencia para la nariz, para los labios, una mirilla, una mirilla de tipo “hold-in-line” insertada en la cuerda, un lazo de cuerda para tirar, etc.  
No hay limitaciones en el entorchado central de esta división.*
- 11.10.3.3.3 Un **reposaflechas** que puede ser ajustable
- 11.10.3.3.3.1 *Se podrán utilizar en el arco un reposaflechas, que puede ser ajustable, cualquier Botón de Presión móvil, Punto de Presión o placa, siempre que no sean electrónicos o eléctricos.  
El botón de presión no puede estar situado a más de 6 cms.( lado interior) del punto de apoyo de la*



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

*mano en la empuñadura ( garganta o “pívo  
point”)*

11.10.3.3.4 Puede utilizarse **un indicador de tensión** audible y/o visual, siempre que no sea un mecanismo eléctrico o electrónico.

11.10.3.3.5 Un **visor** adosado al arco

*11.10.3.3.5.1 El cual puede llevar un ajuste de deriva y de elevación, y que podrá también incorporar un dispositivo de nivel y/o lentes de aumento y/o prismas., El punto de mira puede ser del tipo de fibra óptica. No están permitidos equipos eléctricos ni electrónicos.*

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

*11.10.3.3.5.3 No están permitidos los visores de índices múltiples.*

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

*11.10.3.3.6.1 Siempre que los mismos no:*

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

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

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

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

*Todas las flechas deben ser idénticas en longitud, peso y color excepto por cuestiones de uso y deben ser marcadas con anillos, una con un anillo y otra con dos.*



Nota:

Comprobar las recomendaciones del fabricante, respecto al peso de la flecha por libra de potencia del arco. Se recomienda no usar flechas de menor peso que el mínimo recomendado para su arco.

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

*11.10.3.3.8.1 Se puede usar el siguiente equipo:*

- *una ayuda para soltar la cuerda, siempre que no esté fija al arco de ninguna manera, ni incorpore dispositivos eléctricos o electrónicos.*
- *Se puede utilizar un separador entre los dedos para evitar el pinzado de la flecha.*
- *Se puede utilizar una plataforma de anclaje o dispositivo similar sujeto a la protección de dedos con el propósito de anclar.*
- *En la mano del arco se puede utilizar un guante ordinario, mitón o similar, pero no puede ser fijado a la empuñadura del arco.*

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

11.10.3.4.1 El arco corresponderá a la forma tradicional del longbow ( sin ninguna recurva), lo cual significa que cuando se coloca la cuerda, ésta no puede tocar otra parte del arco, excepto las ranuras de colocar la cuerda. El arco puede estar fabricado de cualquier material o combinación de materiales. El diseño de la empuñadura y de las palas no está restringido. Se permite tiro central

Para damas, el arco no puede ser menor de 150 cms. de longitud, para caballeros el arco no será menor de 160 cms. de longitud. La longitud se medirá entre los puntos de anclaje de la cuerda.

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

*11.10.3.4.2.1 El entorchado de la cuerda no debe terminar dentro del campo de visión del arquero*



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

*estando el arco en apertura total. La cuerda de arco no debe ofrecer en ninguna manera ayuda para apuntar a través de una mirilla, marca o cualquier otro medio. No se permiten marcas de boca o nariz.*

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

No están permitidos otros tipos de reposaflechas

11.10.3.4.4 No se permiten **dispositivos de aviso de apertura** (“clicker”)

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

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

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

Las puntas serán de tipo tiro de campo para flechas de madera,  
Solo se pueden utilizar plumas naturales

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

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

*Todas las flechas deben ser idénticas en longitud, peso y color excepto por cuestiones de uso y deben ser marcadas con anillos, una con un anillo y otra con dos.*

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

11.10.3.4.8.1 *Se permite el siguiente equipo:*

- *Un separador entre los dedos para evitar el pinzado de la flecha.*
- *En la mano de arco se puede utilizar un guante ordinario, mitón o similar, pero no puede ser fijado a la empuñadura.*



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

*Se aplican las siguientes restricciones.*

- *El protector de dedos no puede incorporar un dispositivo para aguantar, tensar y soltar la cuerda.*
- *No se permite una plataforma de anclaje o dispositivo similar sujeto a la protección de dedos con el propósito de anclar*

Además de lo que se permite para todas las divisiones, se permiten **anillos de pulgar**, siempre que no incorporen ningún dispositivo para sujetar, tirar y soltar la cuerda. Al tirar **un dedo debe tocar el culatín de la flecha.**

### 11.10.3.5 Para todas las divisiones

#### 11.10.3.5.1 Telescopios, gafas, binoculares

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

Pueden usarse las gafas por prescripción facultativa, o 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 en apuntar. El cristal de gafas del ojo que no apunta puede estar totalmente cubierto, o se puede utilizar un parche de ojo.

En los recorridos de distancias desconocidas de las series de Tiro de Campo, Bosque y 3D, ningún aparato de los anteriores tendrá ninguna clase de dispositivos o equipo (por ejemplo, escalas) de medir distancias, incorporados o adjuntos.

#### 11.10.3.5.2 Accesorios

##### 11.10.3.5.2.1 Se permiten los siguientes accesorios a todas las divisiones:

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

##### 11.10.3.5.2.2 Para la división de arco compuesto

Están permitidos todo tipo de dispositivos adicionales, a menos que estén prohibidos en el artículo 11.10.3.3 Equipo de los Arqueros/as y siempre que no sean eléctricos o electrónicos.

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

11.10.3.5.3.1 Cualquier dispositivo de comunicación, o auriculares (incluidos los teléfonos móviles), por delante de la línea de espera del campo de entrenamiento, y en cualquier momento, dentro de los recorridos.



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

- 11.10.3.5.3.2 Ningún tipo de medidor de campo u otro medio de estimar distancias o ángulos, que no estén cubiertos por las reglas actuales referentes al equipo de competidores
- 11.10.3.5.3.3 Cualquier parte del equipo de un competidor que haya sido añadida o modificada para que sirva para estimar distancias o ángulos, ni cualquier pieza normal del equipo puede ser utilizada explícitamente para este propósito.
- 11.10.3.5.3.4 Ningún apunte escrito o medio electrónico de almacenar datos que pueda ser utilizado para calcular distancias y ángulos, aparte de las notas concernientes a las marcas normales de visor del competidor o de las anotaciones de los tanteos actuales personales, o cualquier parte del reglamento FITA.

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

#### **11.10.4.1 Piquetas de tiro:**

- 11.10.4.1.1 Roja: Caballeros y Damas arco compuesto  
Distancia máxima 45 metros (50 yardas).
- 11.10.4.1.2 Azul: Caballeros y Damas arco desnudo  
Caballeros y Damas longbow  
Caballeros y Damas arco instintivo.  
Distancia máxima 30 metros (33 yardas).
- 11.10.4.1.3 El organizador está obligado a colocar un dibujo del animal de esa diana en la piqueta de tiro, mostrando las zonas de puntuación.
- 11.10.4.1.4 En la competición por equipos, las divisiones con la piqueta más alejada de la diana deberán tirar primero, a menos que indique otra cosa un juez.
- 11.10.4.1.5 Cuando se tire, el arquero/a debe tocar la piqueta con una parte de su cuerpo (este contacto puede ser por cualquier lado de la piqueta.)

#### **11.10.4.2 Tiempo de tiro – Observación con prismáticos de la diana.**

##### 11.10.4.2.1 Individuales:

Todos los arqueros/as dispararán por separado.

En las 1ª y 2ª series de clasificación (máximo 2 flechas), para el primer arquero/a de la patrulla, el tiempo de tiro es de un (1) minuto, así como en todas las pruebas donde se tire una flecha.

El tiempo comenzará, para el primer participante de la patrulla, cuando la patrulla anterior haya abandonado la diana y se encuentre a una distancia de seguridad suficiente de la misma.



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

Los siguientes arqueros/as de la patrulla, tendrán un minuto para tirar sus dos flechas (si fuera necesario) en las series 1ª y 2ª de clasificación, y para tirar una flecha en todo el resto de pruebas. Este minuto comienza cuando el arquero/a anterior de la patrulla ha disparado su flecha o termina su segundo tiro y vuelve a la línea de espera desde la piqueta de tiro.

Un arquero/a que transgreda esta regla, perderá cinco puntos de la puntuación conseguida en esa diana.

### 11.10.4.2.2 Equipos:

Para el tiro de tres (3) flechas (una por cada división), el tiempo límite es de dos (2) minutos.

### 11.10.4.2.3 En cada patrulla, el orden de tiro cambiará en cada diana, (el último arquero/a que haya tirado en una diana, tirará el primero en la siguiente).

Esto es válido tanto para tiro individual como por equipos.

### 11.10.4.2.4 Cada patrulla es responsable de los arqueros dentro de la misma. Si otra patrulla indica la infracción de la regla de tiempo a una patrulla, es responsabilidad de la patrulla avisada el apresurarse y tirar dentro del tiempo permitido. Si otro arquero protesta de un arquero o de su patrulla, la patrulla puede tener una penalización de 5 puntos deducidos a cada arquero en sus tanteos.

### 11.10.4.2.5 Los arqueros/as pueden mirar la diana con sus prismáticos antes de tirar desde la línea de espera o desde la piqueta de tiro, su primera o segunda flecha; pero tiene que recordar que hay un tiempo límite de un minuto para tirar su o sus flechas durante la 1ª y 2ª serie clasificatoria.

No se permite mirar con los prismáticos cuando se ha acabado de tirar, sea la primera o la segunda flecha. Un arquero/a que transgreda esta regla, perderá cinco puntos de la puntuación conseguida en esa diana.

### 11.10.4.2.6 Los arqueros/as que estén esperando su turno para tirar y aquellos que ya hayan tirado permanecerán bien separados, de las piquetas de tiro, en el lado contrario a la diana.

## 11.10.4.3 **Número de flechas a tirar en competiciones individuales y por equipos.**

### 11.10.4.3.1 En las competiciones individuales, durante las series 1ª y 2ª de clasificación, se puede tirar un máximo de dos flechas. Sin embargo, si la primera flecha impacta en zona de puntuación, será tanteada. No se permite disparar una segunda flecha, si la primera ha impactado en zona puntuable. Si hubiese dos flechas de un mismo arquero/a en la zona puntuable, ambas flechas tantearán como “M” (miss o cero).

En otras pruebas, cada arquero/a tirará y tanteará sólo una flecha.

En las competiciones por equipos, en todas las fases, se tirarán un total de tres (3) flechas a cada diana, una (1) flecha por cada clase dentro del equipo.



## 11.10.5 FORMACIÓN DE PATRULLAS, HOJAS DE PUNTUACIÓN, TANTEO Y DESEMPATES.

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

11.10.5.1.1 Todas las inscripciones por división, se agruparán en patrullas (damas y caballeros por separado), con un mínimo de tres participantes y un máximo de cinco. Si fuera posible no debe haber más de dos miembros de la patrulla del mismo equipo nacional, en las series de clasificación y eliminación. Cualquier situación especial será resuelta por el Director de Tiro y el Delegado Técnico.

11.10.5.1.2 Se requiere el uso de doble tablilla. La patrulla decidirá quienes serán los tanteadores de la patrulla. Las hojas de puntuación serán recogidas al final de cada competición por la Organización. Para que las hojas de puntuación sean aceptadas por la Organización, tienen que estar legibles, completas y firmadas por el tanteador y el arquero/a. El total de dieces y X debe estar indicado, en aquellas fases de la competición donde sea aplicable.

Cuando las hojas de puntuaciones sean retornadas al oficial de campo, no serán cambiadas posteriormente. La organización no comprobará las anotaciones ni las sumas, dando por buenas las escritas en la hoja de puntuación. La firma de los arqueros/as es la confirmación oficial de que están de acuerdo con las mismas. Si hubiese diferencias entre ambas hojas de puntuación en los totales, dieces y X, el valor más bajo de ambas será introducido por la Organización en la lista oficial de resultados.

Cualquiera que altere sin autorización, o falsifique un tanteo, o conozca que un tanteo ha sido alterado o falsificado, será descalificado.

11.10.5.1.3 Los arqueros/as son responsables de su propia hoja de puntuaciones.

No serán emitidos duplicados de las hojas de puntuación por pérdida, olvido o daño de las mismas.

11.10.5.1.4 Para tantear, las flechas deben estar clavadas en la diana. Un rebote o pase a través atestiguado será tanteado según el acuerdo de la mayoría de la patrulla, o vuelto a tirar si la patrulla no llega a un acuerdo antes del avance de los arqueros a la diana. Un pase a través se define como una flecha que pasa completamente a través de la diana, con material de la diana alrededor de la flecha 360 grados, dejando dos agujeros, uno de entrada y otro de salida.

11.10.5.1.5 Una flecha que quede empotrada en el extremo del culatín de otra flecha que esté clavada en la diana, tanteará lo mismo que la flecha clavada.

11.10.5.1.6 Cualquier flecha soltada accidental o deliberadamente será tanteada, si no está en la zona tanteable de la diana, como una “M” (miss o cero).



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

Cualquier flecha que se haya caído y que se pueda recuperar mientras se toca la piqueta del puesto de tiro puede ser tirada de nuevo

- 11.10.5.1.7 Todas las zonas tanteables podrán ser utilizadas a menos que se indique otra cosa en la piqueta de tiro.
- 11.10.5.1.8 Ambos tanteadores anotarán los tanteos antes de retirar las flechas.
- 11.10.5.1.9 Una flecha retirada de la diana antes de tantearla, tanea como cero.
- 11.10.5.1.10 En caso de reincidencia, el arquero puede ser descalificado.
- 11.10.5.1.11 Con excepción de las 1ª y 2ª tiradas clasificatorias, el tanteo será como sigue, donde la flecha toque al menos el círculo
- |   |           |
|---|-----------|
| <u>El pequeño círculo central dentro del anillo del diez (ocupa aproximadamente el 25% de la zona del diez), se reflejará en la hoja de puntuaciones como una</u> | <b>X</b>  |
| <u>y tanteará como un</u>   | <b>10</b> |
| <u>El círculo interior de la zona vital (la flecha debe al menos tocar el círculo)</u>  | <b>10</b> |
| <u>Área vital que no sea el círculo del diez (la flecha debe tocar por lo menos la línea de la zona vital)</u>  | <b>8</b>  |
| <u>Resto de la zona coloreada del cuerpo (la flecha debe tocar por lo menos la línea de ese área).</u>  | <b>5</b>  |
| <u>Un impacto en el cuerno o en las patas, que no toque zona coloreada del cuerpo, cualquier otro cero o rebote:</u>  | <b>M</b>  |
- 11.10.5.1.12 En las series 1ª y 2ª de clasificación, donde se pueden tirar dos flechas, se tanea el primer impacto como se ha descrito anteriormente y no se puede tirar la segunda  
Cuando se obtiene un “M” con la primera flecha se puede tirar una segunda, la cual será tanteada según se describe anteriormente (11.10.5.1.11.), menos cinco (5) puntos, lo cual significa que la zona de puntuación más baja (cinco) tanteará como un “M”. (11.10.5.1.11).  
Si se encontrasen dos flechas del mismo arquero/a en la diana, tantearán ambas como “M”.
- 11.10.5.1.13 En las series 1ª y 2ª de clasificación, donde se pueden tirar las dos flechas marcadas (p.ej. 1 ó 2 anillos). Deben tirarse en sentido ascendente. Las flechas deberán estar marcadas claramente con uno o dos anillos. Estos anillos deben marcarse delante justo de las plumas. Si las flechas tienen alguna personalización o decoración, ésta no puede dar lugar a confusión con los anillos.
- 11.10.5.1.14 Cualquier arquero/a que tenga dudas sobre el valor de una flecha, antes de que se retiren las mismas, lo comentará con el resto de la patrulla. Durante las tiradas clasificatorias la opinión mayoritaria de la patrulla decidirá el



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

valor a anotar. Si hubiese un empate en la decisión (50/50), la flecha será tanteada con el valor más alto. Esta decisión de los arqueros/as es definitiva.

En las series eliminatorias y finales, si los arqueros/as no se ponen de acuerdo en el valor de una flecha, pueden llamar a un juez para que decida el valor de la misma.

11.10.5.1.15 En las semifinales y finales individuales y por equipos, los arqueros/as están acompañados por un juez.

### 11.10.5.2 **Desempates:**

11.10.5.2.1 Los desempates tendrán lugar en una diana decidida por el Comité Organizador. En caso de empate en puntuación, el orden de resultados se determinará de la siguiente forma:

Para los empates ocurridos en todos los encuentros, excepto para aquellos indicados en el artículo 11.10.5.2.2.

Individuales y por equipos:

- El mayor número de dieces (incluyendo X)
- El mayor número de X (diez interior).
- Si después de esto los arqueros/as siguen empatados, serán declarados iguales; pero para el ranking, por ejemplo, posición en las hojas de enfrentamientos de finales, se decidirá la posición de cada arquero/a por medio del lanzamiento de una moneda.

11.10.5.2.2 Para empates que decidan la entrada en las eliminatorias, el paso de una eliminatoria a otra o la obtención de medallas en finales, se procederá a realizar tiros de desempate (sin considerar el número de dieces y X).

11.10.5.2.2.1 Individuales:

- La puntuación de una sola flecha de desempate (máximo tres desempates).
- Si continua el empate en la tercera entrada de desempate, se resolverá por la flecha más cercana al centro, o
- Sucesivos encuentros a una flecha, en los que ganará la flecha más cercana al centro hasta que se resuelva el empate.
- El tiempo límite aplicable a los desempates es 1/3 del tiempo total de tiro habitual ( 20 segundos)

11.10.5.2.2.2 Equipos:

- La puntuación de una entrada de desempate de tres (3) flechas (una por cada arquero/a). Máximo tres entradas de desempate.
- Si continua el empate en la tercera entrada de desempate, se resolverá por la flecha del equipo más cercana al centro,
- Si continua el empate, la segunda o tercera flecha más cercana al centro determinará el ganador.



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

- Si fuera necesario, se celebrarán encuentros sucesivos de tres flechas (una por arquero/a), dilucidando el encuentro la flecha más cercana al centro.
- El tiempo límite aplicable a cada desempate por equipos es de 2 minutos.

11.10.5.2.3 Si solo se presenta un arquero/a o un equipo al desempate, éste será declarado ganador.

### 11.10.6 FALLOS EN EL EQUIPO

11.10.6.1 Los fallos del equipo de tiro deben ser visibles y la mayoría de la patrulla debe estar de acuerdo. Bajo este acuerdo, todos los arqueros de la patrulla deben firmar las hojas de puntuaciones del arquero afectado, indicando el fallo.

La patrulla llamará a un juez, quien decidirá el tiempo que debe emplearse para reparar el fallo.

La patrulla se colocará a un lado de la piqueta de espera de la diana donde se ha producido el fallo y esperará a que éste sea corregido y se reincorpore al arquero/a afectado, antes de continuar el recorrido.

11.10.6.2 El juez retendrá las hojas de puntuación de la patrulla, hasta que la reparación se haya efectuado. El tiempo concedido no puede ser rebasado. En caso de que la reparación deba efectuarse fuera del recorrido, un Oficial de Recorrido debe escoltar al arquero/a fuera del recorrido, ayudarle a reintegrarse al puesto de tiro donde se encuentra su patrulla y avisar al juez del retorno para que las hojas de puntuación sean reintegradas a la patrulla.

11.10.6.3 El equipo de tiro no puede ser cambiado durante un recorrido, excepto lo indicado en el artículo 11.10.6 y debe, en este caso ser comprobado de nuevo por el juez que retiene las hojas de puntuación de la patrulla donde se produjo el fallo de equipo, antes de que el arquero/a con el problema en el equipo pueda comenzar a tirar de nuevo.

11.10.6.4 Cualquier arquero que abandone el campo de tiro sin seguir lo indicado en la regla 11.10.6.4 será descalificado.

11.10.6.5 Durante un recorrido, solo se pueden permitir cambios en el equipo, solamente después de que el juez a cargo de la patrulla que ha tenido problemas de material, ha comprobado el nuevo equipo, siempre y cuando este equipo haya pasado la inspección oficial el día que se efectuó la revisión de material.

11.10.6.6 Cuando un arquero/a no puede volver a su patrulla y el número de estos es inferior a tres (3), un juez asignará estos arqueros/as a otra patrulla, teniendo en cuenta en que dianas ya han tirado los arqueros/as a reagrupar.



## 11.10.7 COMPETICIONES DEL CAMPEONATO DEL MUNDO

### 11.10.7.1 Recorridos y Patrullas

11.10.7.1.1 El Organizador debe planificar 3 o 4 recorridos (dependiendo del número de participantes) de 24 dianas (si es posible un recorrido por división). Se debe considerar una buena mezcla de tamaños de animal-diana en relación con la máxima distancia posible. Después de cada recorrido, las divisiones cambiarán a otro.

11.10.7.1.2 Cada patrulla estará formada por un mínimo de 3 y un máximo de 5 arqueros/as, de la misma categoría; damas y caballeros en grupos separados, con no más de dos participantes, si es posible, del mismo Equipo Nacional (ver también el artículo 11.10.5.1.1).

### 11.10.7.2 Tiradas de clasificación

- Los arqueros/as tirarán dos recorridos de clasificación de 24 dianas cada uno:
- Un recorrido de clasificación por la mañana y otro por la tarde.
- En los recorridos 1º y 2º de clasificación, se pueden tirar dos flechas máximo por diana (la primera flecha que impacte en zona de puntuación se utilizará para tantear y no será necesario tirar la segunda).
- Cada flecha tanteará según se indica en los artículos 11.10.5.1.11
- Los tanteos incluirán dieces y X
- Las flechas deben estar marcadas con anillos (uno o dos) y se tirarán en las tiradas 1ª y 2ª de clasificación en sentido ascendente.
- En los recorridos de clasificación individuales y los de eliminación, todas las patrullas comenzarán a la misma hora, cada una en su diana asignada.
- Se dará una señal acústica de comienzo del recorrido que debe ser escuchada por todos los participantes.
- Se sumará los tanteos de las dos series de clasificación.
- Ver el artículo 11.10.5.2 para los desempates.

Las dos series clasificatorias servirán para la selección de:

- 16 arqueros/as para la primera serie eliminatória
- 8 equipos nacionales para las series eliminatorias de equipos (damas y caballeros separados)

### 11.10.7.3 1ª serie eliminatória individual: 16 damas – 16 caballeros en cada división.

- La 1ª eliminatória se desarrollará en un recorrido de 12 dianas
- Los arqueros/as se asignarán en patrullas de 4 miembros de acuerdo a su posición final después de las tiradas clasificatorias.



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

- Las 16 damas y 16 caballeros en cada clase, tiran al mismo tiempo, comenzando al mismo tiempo en las dianas asignadas
  - Los tanteos incluirán dieces y X.
  - Ver artículo 11.10.5.2 para desempates.
- Los mejores 8 individuales, se clasificarán para la segunda eliminatoria.

### **11.10.7.4 2ª serie eliminatoria de individuales: 8 damas y 8 caballeros en cada división.**

- La 2ª eliminatoria se desarrollará en un recorrido de 12 dianas
- Los arqueros/as se asignarán en patrullas de 4 de acuerdo a su clasificación en la 1ª eliminatoria.
- Las 8 damas y 8 caballeros en cada clase, tiran al mismo tiempo, comenzando al mismo tiempo en las dianas asignadas
- Los tanteos incluirán dieces y X.
- Ver artículo 11.10.5.2 para desempates.
- Los mejores 4 individuales, se clasificarán para las semifinales

### **11.10.7.5 Semifinales individuales: 4 damas y 4 caballeros en cada división.**

- Las semifinales se desarrollarán en un recorrido de 4 dianas, todas ellas visibles desde la posición del público.
- Solo se tendrá en cuenta el tanteo, no se consideran las X para el resultado.
- Los arqueros/as tirarán sus encuentros de acuerdo a sus posiciones en la segunda serie eliminatoria:
  - 1º clasificado contra cuarto clasificado
  - 2º clasificado contra tercer clasificado.
- Los encuentros tendrán lugar en el siguiente orden:
  - 1) Damas y caballeros de las cuatro clases al mismo tiempo.
    - 2º clasificado contra 3º clasificado
  - 2) Damas y caballeros de las cuatro clases al mismo tiempo:
    - 1º clasificado contra 4º clasificado.
- Ver artículo 11.10.5.2 para desempates.

### **11.10.7.6 Finales individuales: 4 damas y 4 caballeros en cada división.**

- Las finales se desarrollarán en un recorrido de 4 dianas, todas ellas visibles para el público.
- Solo se tendrá en cuenta el tanteo, no se consideran las X para el resultado.
- Los ganadores de los encuentros semifinales competirán por la medalla de oro y plata.
- Los eliminados en las semifinales competirán por la medalla de bronce



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

- Los encuentros para medalla tendrán lugar en el siguiente orden:
  - 1) Encuentro para medalla de bronce  
Damas y caballeros de las cuatro clases al mismo tiempo, o si el programa lo permite una detrás de otra, separadamente, como para la medalla de oro.
  - 2) Encuentro para medalla de oro  
Todos los encuentros para medalla de oro se tirarán separadamente.
    - a) Damas:
      - 1) Longbow
      - 2) Arco desnudo
      - 3) Arco compuesto
      - 4) Arco instintivo.
    - b) Caballeros:
      - 1) Longbow
      - 2) Arco desnudo
      - 3) Arco compuesto
      - 4) Arco instintivo
- Ver artículo 11.10.5.2 para desempates.

### **11.10.7.7 Competición por equipos (un equipo por nación damas/caballeros) clasificados según puntuación del equipo Nacional en las tiradas clasificatorias.**

11.10.7.7.1 La puntuación del Equipo Nacional es la obtenida sumando la del mejor arquero/a de la división de arco compuesto con la del mejor de arco longbow y la del mejor de arco desnudo o instintivo  
Ver el artículo 11.10.1.2 para los desempates

### **11.10.7.8 Serie eliminatoria para equipos: 8 de damas y 8 de caballeros.**

- Para equipos de damas y caballeros, la serie eliminatoria tendrá lugar en un recorrido de 8 dianas.
- Los 8 mejores equipos (damas y caballeros por la suma de los tanteos obtenidos en las series clasificatorias; ver artículo 11.10.7.7.1). tirarán la serie eliminatoria
- Dos equipos de damas o caballeros por diana
- Las damas comenzarán tirando en la primera diana y los caballeros cuando el último equipo de damas pase a la siguiente diana.
- Los tanteos incluirán dieces y X  
El Capitán de Equipo seleccionará 3 arqueros/as para formar el equipo nacional como se especifica en el artículo 11.10.7.7.1. No es obligatorio que el Capitán elija al mejor arquero/a de cada clase en las tiradas clasificatorias.
- Ver artículo 11.10.5.2 para desempates.

Los cuatro primeros equipos de la serie eliminatoria se clasifican para las semifinales.



**11.10.7.9 Semifinales por equipos: 4 equipos de damas y 4 de caballeros**

- Las semifinales se desarrollarán en un recorrido de 4 dianas, todas ellas visibles desde la posición del público.
  - Solo se tendrá en cuenta el tanteo, no se consideran las X para el resultado.
  - Los equipos tirarán sus encuentros de acuerdo a sus posiciones en la serie eliminatoria:
    - 1º clasificado contra cuarto clasificado
    - 2º clasificado contra tercer clasificado.
- Los encuentros empezarán todos en la misma diana, los equipos de damas primero, seguidas de los equipos de caballeros.
- Ver artículo 11.10.5.2 para desempates.

**11.10.7.10 Finales por equipos: 4 equipos de damas y 4 equipos de caballeros**

- Las finales se desarrollarán en un recorrido de 4 dianas, todas ellas visibles desde la posición del público.
  - Solo se tendrá en cuenta el tanteo, no se consideran las X para el resultado.
  - Los ganadores de los encuentros semifinales competirán por la medalla de oro y plata.
  - Los eliminados en las semifinales competirán por la medalla de bronce
- 
- Los encuentros comenzarán todos en la misma diana de salida, primero los equipos de damas seguidos por los equipos de caballeros::
    - 1) encuentro para medalla de bronce, seguido por
    - 2) el encuentro para medalla de oro

**Traducción: Luis Vera, Juez Nacional**

**Revisión y adaptación web: Comisión RFETA de Recorrido de Bosque**