

El reglament 3DI.CAT, reconeix les 5 categories d'arc (recte, recorbat, clàssic, mecànic i lliure) i igual que en 3D, els arcs monocorda tiren des de l'estaca blava, els lliures des de la vermella i d'esquirol fins a cadet de la blanca. El temps de tir serà d'1 minut per arquer. Se puntuarà segons la circular 06/05 de la RFETA i els punts seran segons el següent reglament (punt 1.8), excepte els 0 punts, que seran si no es toca el contorn de l'animal:

REGLAMENTO 3DI NORMAS GENERALES.

1. HOJAS DE PUNTUACIÓN Y REGISTRO DE LOS PUNTOS.

- 1.1.** Todas las hojas de puntuaciones deben estar mezcladas y está prohibido que más de dos componentes del mismo equipo estén juntos en la misma patrulla; Todas las circunstancias particulares serán gestionadas por el director de tiro o por los Jueces del Campo de tiro.
- 1.2.** Se pide doble registro de las hojas. Las hojas de puntuaciones deberán ser recogidas al final de cada recorrido. Todas las hojas, para ser aceptadas, deberán ser legibles, completas y firmadas. Después de ser entregadas al juez de campo no podrán ser modificadas.
Los errores que se encuentren serán registrados a la puntuación mas baja.
El total incorrecto en ventaja del arquero comportara su eliminación. Cualquiera que modifique o falsifique sin autorización una puntuación o permita que sea alterada o modificada será descalificado y no tendrá derecho de competir en concursos 3DI durante el plazo de un año.
- 1.3.** Cada arquero es responsable de su propia hoja de puntuación; en caso de su pérdida, desgaste o robo no será entregado ningún duplicado de la misma.
- 1.4.** Todas las hojas de puntuación serán guardadas durante un año por la Organización.
- 1.5.** Para puntuar las flechas deberán estar clavadas en el blanco.
Un atravesamiento del blanco o un rebote serán marcados después del acuerdo de la mayoría del grupo o bien se repetirá el tiro si el grupo no encuentra un acuerdo antes de que los tiradores se adelanten hacia del blanco. Un atravesamiento del blanco se define como una flecha que atraviesa por completo el material del blanco involucrando la misma a 360° y que deje un agujero de entrada y uno de salida.
- 1.6.** Una flecha que impacte en otra y quede clavada en ella, puntuará según el valor de la que está clavada en la diana.
- 1.7** Cualquier flecha disparada con o sin voluntariedad, si no toca la zona de puntuación del blanco, puntuará 0 (cero). Toda flecha que se caiga y pueda ser recuperada manteniendo el contacto con la piqueta podrá ser nuevamente tirada.

- 1.8.** Para toda competición definida como 3DI la puntuación debe de ser la siguiente:
X - Pequeño círculo en el centro del círculo del 10 que representa el 25%del círculo del 10. La flecha debe por lo menos tocar la línea del círculo.
Esta puntuación será marcada como X-10 sobre la hoja de puntuación.
10 - Círculo en la zona vital. La flecha debe por lo menos tocar la línea del círculo.
8 - Zona vital fuera del círculo de 10 puntos. La flecha debe por lo menos tocar la línea de la zona vital.
5 – El resto del animal. La flecha debe tocar el color del cuerpo.
0 - La flechas que toquen los cuernos o las pezuñas sin tocar el color del Cuerpo, flechas clavadas después de un rebote o que hayan fallado el blanco.
- 1.9.** Pueden ser utilizadas todas las zonas de puntuación salvo diferente indicación de la piqueta
- 1.10.** Los dos anotadores deberán marcar los puntos antes que las flechas sean recogidas de la diana. Las flechas recogidas antes puntuarán 0 (cero). Una infracción repetida de esta regla comportará la descalificación del Tirador.

2. DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN.

- 2.1.** Una vez que el tirador ha empezado a tirar en un recorrido deberá terminarlo con la misma patrulla o según asignación del juez de puesto, salvo lo descrito en el Art.11.10.1.7 Si un arquero o un grupo dejan su puesto de tiro sin ser autorizado por un juez no será autorizado a continuar.

3. PIQUETAS DE TIRO.

- 3.1.** Azul: Hombre y mujer Arco Recurvado Tradicional y longbow, distancia máxima 30 metros (33 yardas).
Rojo: Hombre y mujer Compuesto, distancia máxima 45 metros (50 yardas).
- 3.2.** Salvo diferente indicación de un juez de competición se deberá tirar primero desde las piquetas más distantes del blanco.
- 3.3.** Durante el tiro el arquero debe estar tocando la piqueta con una parte de su cuerpo.

4. TIEMPOS DE TIRO.

- 4.1.** Dos minutos para el primer tirador de la patrulla. Ese tiempo empezará a contar cuando la patrulla precedente haya liberado el blanco. Cada componente del grupo tiene dos minutos para realizar su tiro. Este tiempo empieza cuando el tirador precedente libera el blanco. Un arquero que no respete esta regla será penalizado con cinco puntos.

4.2. Cada patrulla es responsable de los arqueros que la componen. Si otra patrulla advierte la infracción del tiempo de vuestro grupo es vuestra responsabilidad acelerar y permanecer en el límite de tiempo consentido. Si un tirador protesta de nuevo contra vosotros o vuestro grupo todos los tiradores del mismo grupo serán penalizados con cinco puntos.

4.3. En la prueba individual cada arquero deberá tirar una sola flecha por cada blanco.

4.4. En la prueba por equipos deberán ser tiradas tres flechas por cada blanco, una por cada modalidad.

5. RECLAMACIONES DE LOS TIRADORES.

5.1. Un comité nombrado por el D.O.S. gestionará todas las reclamaciones. El comité puede estar formado por árbitros, jueces de puesto y/o competidores.

6. DISCUSIONES RELATIVAS A LAS DISTANCIAS.

6.1. No puede haber discusiones relativas a las distancias hasta que la puntuación no está marcada. La discusión estará limitada entre los tiradores que ya hayan tirado al blanco en cuestión. Discusiones sobre la distancia entre tiradores que no hayan tirado todavía sobre el blanco en cuestión es considerado comportamiento desleal (ver Art. 11).

7. FALLOS DEL EQUIPAMIENTO.

7.1. El fallo del equipamiento tiene que ser visible y aceptado por la mayoría del grupo. Después del acuerdo las hojas de puntuación deberán ser marcadas por todo el grupo haciendo mención del fallo. Las hojas de puntuación del arquero al que le ha ocurrido el fallo serán totalizadas y firmadas por parte de los marcadores antes de que él deje el puesto. Desde ese momento el tirador no deberá proseguir el recorrido sino ir hacia el lugar donde se encuentren los jueces y advertir al juez de puesto. Si en la patrulla quedan tres o más tiradores podrán continuar tirando.

7.2. Si quedan dos o menos deberán incorporarse a la patrulla siguiente (a menos que al reunirse con la patrulla siguiente ésta sume seis o más) o pararse a un lado y esperar a un juez de recorrido antes de continuar.

7.2. El juez de la zona de tiro se quedará con la hoja de puntuación del tirador hasta que no haya efectuado la reparación y deberá acompañarlo durante su regreso al recorrido. El juez determinará el tiempo necesario para la reparación. Ese tiempo no deberá ser superado. Un juez deberá acompañar hasta el blanco asignado a toda persona que se reincorpore al recorrido. El material no puede ser cambiado en el recorrido a no ser que esté previsto en el reglamento.

7.3. Cuando un tirador regresa a la zona de tiro el material puede ser verificado de nuevo. Todos los tiradores que abandonen la zona de tiro sin seguir las indicaciones del reglamento serán descalificados.

8. AÑOS DE LA COMPETICIÓN.

- 8.1.** El calendario de tiro 3DI se desarrollará entre Campeonato del mundo y Campeonato del mundo.

9. ALCOHOL Y SUSTANCIAS TÓXICAS.

- 9.1.** Durante el período de la tirada ninguna persona podrá poseer o consumir en el recorrido o en la zona de entrenamiento ninguna bebida alcohólica. (Notas: si a consecuencia de la opinión de un juez de recorrido se ha establecido que un tirador está bajo la influencia del alcohol o de otra sustancia tóxica, puede impedírsele participar en dicha competición) Serán aplicadas en adición al presente artículo el reglamento FITA antidopaje (Apéndice 5 libro 1).

10. EMPATE EN LAS PUNTUACIONES.

- 10.1.** Prueba individual. En caso de empate en la prueba individual, deberá ser tirada una flecha de desempate sobre un blanco decidido por el comité organizador. En caso de ulterior empate será tirada otra flecha y si el empate continuara la flecha más cercana a la x central del círculo pequeño determinará el ganador. Si se presenta un solo arquero a la tirada de desempate éste será declarado ganador
- 10.2.** Prueba por equipos. En caso de empate en la clasificación de la prueba por equipos, el desempate se efectuará sobre un blanco decidido por el Comité Organizador. Deberán ser tiradas tres flechas, una por cada mejor arquero de cada categoría. En caso de continuar el empate serán tiradas tres flechas más y si el empate continuara la flecha más cercana a la x central del círculo pequeño determinará el ganador. Si se presenta un solo equipo a la tirada de desempate éste será declarado ganador.

11. COMPORTAMIENTO DESLEAL.

- 11.1.** No será tolerado comportamiento desleal alguno. Tal comportamiento por parte de un participante o alguien considerado cómplice, conllevará la descalificación y podrá derivar en la suspensión en la especialidad objeto de sanción por una duración considerada apropiada por parte del Comité que presida dicha especialidad.

EQUIPAMIENTO DE LOS ARQUEROS

Esta sección establece el tipo de equipamiento que los concursantes podrán utilizar cuando estén participando en concursos 3DI. Es responsabilidad de los concursantes usar material conforme a los reglamentos. En caso de duda el concursante deberá mostrar su material a los árbitros antes de utilizarlo en la competición. Cualquier participante descubierto utilizando material no conforme será descalificado.

Aquellas abajo descritas son las reglas generales de aplicación en todas las categorías, seguida de reglas especiales que podrán ser aplicadas únicamente en alguna categoría.

1. ARCOS

1.1. Arco Compuesto.

Un arco compuesto puede ser del tipo de tiro a través de una ventana central en el cuerpo cuya tensión sea asistida mecánicamente a través de un sistema de poleas y/o levas. El arco estará armado por medio de una sola cuerda directamente sujeta entre las ranuras de las palas o conectada al cabo del arco, rueda o cam, según sea aplicable por el diseño particular. El peso de tracción no podrá ser superior a las 70 libras para los hombres y 60 para las mujeres. Están permitidos dispositivos de protección de los cables. Las tuercas de las palas, una vez que el tirador ha iniciado el recorrido no podrán ser modificadas hasta que el material no sea verificado por los árbitros al final del recorrido.

1.2. Arco Recurvado Tradicional.

Un arco de cualquier tipo que responda al principio y al significado aceptado con el término arco tal como se usa en el tiro a la diana: un instrumento formado por una empuñadura, una parte central (que no sea de ventana pasante) y de dos palas flexibles cada una de las cuales finaliza en una punta que tenga una incisión para el alojamiento de la cuerda. El arco se arma por medio de una única cuerda conectada solamente entre los dos alojamientos. En acción el arco es sostenido por la empuñadura mientras que los dedos de la otra mano tensan, retienen y sueltan la cuerda. Empuñadura multicolor y marcas comerciales puestas en la parte interna de la pala superior son admitidas. El arco descrito no tiene que tener ningún accesorio a excepción de un soporte para la flecha, sin partes sobresalientes, referencias, marcas de uso, laminados metálicos que puedan ser utilizados para la puntería (en la zona de la ventana del arco). El arco, desarmado, con todos los accesorios autorizados, debe poder pasar a través de un aro o anillo de 12,2 cm. de diámetro con una tolerancia de +/- 0'5 cm. La potencia máxima del arco tradicional y del arco desnudo deberá ser de 60 libras a 28".

1.3. Longbow.

El arco debe corresponder a la forma tradicional a la forma tradicional del longbow y puede estar fabricado de cualquier material o combinación de materiales. La forma de la empuñadura y de las palas no están sujetas a restricciones. Cuando está armado la cuerda no deberá tocar ninguna parte del arco a excepción de los anclajes. El arco puede estar o no dotado de una zona cóncava (ventana), de guía para la flecha. En caso de tener esa ventana puede estar recubierta de un material suave que no podrá superar 1/8" de altura con respecto al centro del arco.

2. Cuerda.

La cuerda puede estar compuesta de cualquier número de hilos.

2.1. Todas las Divisiones:

Los hilos de la cuerda pueden ser de diferentes colores y de un material adecuado. La cuerda puede tener una envoltura central para acoger los dedos que efectúan la tracción, un punto de encoque (nock) al cual se podrán adaptar diferentes culatines según la necesidad. Para encontrar ese punto de encoque se podrán aplicar uno o dos indicadores. En cada una de las extremidades, la cuerda tendrá una forma de anillo (loop) para insertar en las incisiones de las puntas de palas que permiten armar el arco.

2.2. División Arco Recurvado Tradicional y Longbow.

Con la cuerda completamente traccionada la envoltura central de la cuerda no debe estar en el campo visual del arquero. La cuerda no debe ofrecer de ningún modo ayuda para la puntería por medio de agujeros, marcas o cualquier otro sistema. Una referencia para los labios o la nariz está permitida en la categoría de arco recurvado tradicional sin ninguna otra referencia o marca en la cuerda.

En la categoría longbow está permitida un solo indicador para el encoque sin ningún otro dispositivo o marca en la cuerda.

2.3 División Compuesto.

Están permitidos en la cuerda dispositivos que sirvan como referencia para los labios, la nariz, un agujero de mira, además de un dispositivo de mira que sirva para la alineación, un anillo de tracción de la cuerda, etc. No hay limitaciones en esta categoría en el refuerzo central de la cuerda.

2.4. Reposaflechas.

2.4.1 División Arco Recurvado Tradicional.

Se podrá utilizar un reposaflechas que puede ser ajustable. Cualquier tipo de botón de presión, punto de presión móvil, punto de presión o placa siempre que no sea eléctrico o electrónico y que no ofrezcan ayuda adicional para apuntar. No está permitido el overdraw

2.4.2 División Longbow.

Las flechas deberán ser tiradas encima de la mano o en la ventana reposaflechas. Si tiene una ventana puede estar recubierta de un material suave que no podrá superar 1/8" de pulgada de grosor. No está permitido ningún tipo de reposaflechas.

2.4.3 División Compuesto.

El punto de presión no deberá estar más atrasado de la garganta de la empuñadura del arco.

2.5. Indicador de tensión.

2.5.1 División Arco Recurvado Tradicional y Longbow.

No está permitido el uso de indicador de tensión (cliker).

2.5.2 División Compuesto.

Esta permitido un indicador de tensión audible o visual siempre que no sea eléctrico o electrónico.

2.6. Visor.

2.6.1 División Arco Recurvado Tradicional y Longbow.

No está permitido ningún tipo de visor ni marcas que ofrezcan ayuda adicional en apuntar.

2.6.2 División Compuesto.

Está permitido cualquier tipo de visor ajustable o con lentes. Están permitidos pins o círculos múltiples siempre que sean todos de la misma medida y no lleven dispositivos que permitan calcular la distancia

2.7. Estabilizadores y amortiguadores (TCF).

2.7.1 División Arco Recurvado Tradicional y Longbow.

En esta categoría está prohibido cualquier accesorio con la sola exclusión de un soporte para la flechas (rest) que carezca de protuberancias o sobresalientes, marcas, marcas de uso, láminas metálicas que puedan ser utilizadas como ayuda adicional al apuntar (en la zona de la ventana del arco). El arco completo con todos los accesorios permitidos debe ser capaz de pasar a través de un agujero o anillo de 12,2 cm. de diámetro interior con una tolerancia de +/- 0.5 cm. No está permitido ningún estabilizador, v-bar o cualquier otro sistema de balanceo.

2.7.2 División Compuesto.

Están permitidos estabilizadores que:

No sean mayores de 36 pulgadas, 12 pulgadas en el caso de los compensadores V-bar, a partir del punto de ensamblaje más cercano al arco.

No sirvan como guía de la cuerda

No toquen otra cosa sino el arco

Representen cualquier obstáculo a otros competidores en la línea de tiro

2.8. Flechas.

2.8.1 División Arco Recurvado Tradicional y División Compuesto.

Se utilizan Flechas de cualquier tipo siempre que se correspondan al significado y principio aceptados de la palabra "flecha" tal como se usan en el tiro sobre diana y que dichas flechas no causen daño indebido a las dianas 3DI.

El máximo diámetro del astil de las flechas no excederá de 9.3 Mm. y el regatón (punta) no excederá lo 9.4 Mm.

Una flechas en un astil con punta (cabeza o regatón), culatín, emplumado y si se desea, decoración.

Las flechas de cada competidor estarán marcadas en el astil con el nombre del competidor o sus iniciales y todas la flechas utilizada en cualquier tanda llevaran la misma clase y color de emplumado, culatín y decoración, si la hay.

2.8.2. Peso y características mínimas de las flechas:

5 grains por libra o 280 pies/segundo.

A elección del arquero. Las flechas de los competidores deberán pesar 5 grains por libra de potencia de tiro. La potencia de tiro está definida en:

La potencia máxima obtenida al máximo de su tensión.

La tolerancia de la medida de 5 grains por el peso de las flechas es de 2 libras por la potencia del arco pero el peso de las flechas deberá corresponder a la potencia del arco.

El material será revisado por sorteo.

La limitación de 5 grains no se aplicará si la combinación de arco y flechas no produzca una velocidad inferior a los 280 FPS (pies por segundo) con una tolerancia del 3% sobre la respuesta del cronógrafo (aparato medidor de la velocidad) En la revisión del material el arquero deberá decidir a qué prueba quiere ser sometido. (5 grains/libras) o (280 PPS)

Nota 1 Es responsabilidad del competidor utilizar equipamiento que esté conforme a las reglas

Nota 2 verificar la recomendaciones del constructor del arco (sobre el peso de las flechas por libras de potencia). Es aconsejable no utilizar nunca flechas más ligeras de lo que es recomendado.

2.8.3. División longbow.

Están autorizadas solo flechas de madera. El emplumaje será solo de plumas naturales. Las flechas deberán tener la misma medida, peso y color, con la sola excepción del desgaste.

2.9. Protección de dedos y manos.

2.9.1. Todas las Divisiones.

Está permitida una protección para los dedos en forma de: guantes, dactileras, cintas y separa dedos para tensar y soltar la cuerda. Un separador entre los dedos deberá evitar el pinzado de la flecha. En la mano del arco se puede utilizar guante ordinario, mitón o similar pero no puede ser fijado a la empuñadura. Una placa de anclaje o similar podrá estar pegada al protector de los dedos con el fin de anclar para las divisiones Arco Recurvado y Compuesto.

2.9.2. División Compuesto.

Está permitido el disparador mecánico siempre que no sea eléctrico o electrónico

2.9.3. División Arco Recurvado Tradicional y Longbow.

La protección de los dedos no debe incorporar ningún dispositivo que pueda auxiliar a tensar, mantener o soltar la cuerda. Para la División Longbow no está permitido el uso de placas de anclaje o similares

2.9.4. División Longbow.

Está autorizado un solo punto de localizador de culatín. En anclaje el arquero deberá tocar el culatín al menos con un dedo Esta regla vale tanto para el anclaje mediterráneo como para aquél con tres dedos abajo.

2.9.5. División Arco Recurvado.

Está autorizado el desplazamiento del anclaje sobre la cuerda y en la cara.

2.10. Soportes ópticos.

2.10.1. Todas las divisiones.

Todas la maquinas fotográficas y aparatos que permitan medir la distancia están prohibidos. Esta norma incluye el equipamiento del arquero y su cuerpo.

Los prismáticos están permitidos con un máximo de amplitud de 8.5X Ningún arquero podrá mirar la diana con los binoculares después de haber tirado.

Se podrá mirar la diana solo antes de tirar, en el tiempo permitido por el tiro.

Cualquier tirador que no respete esta regla tendrá una penalización de 5 puntos en su hoja de puntuación.

DESARROLLO DEL CAMPEONATO DEL MUNDO

Inscripción de los Equipos

Las Asociaciones que deseen inscribir sus asociados al Campeonato del Mundo 3DI deberán mandar las hojas de inscripción completas de esta forma:

En el plazo de 60 días antes de la competición "las hojas preliminares"

En el plazo de 20 días antes de la competición "las hojas definitivas"

Cada Asociación no puede inscribir más de 3 arqueros por Clase y División:

3 arqueros Arco Compuesto femenino

3 arqueros Arco Longbow femenino

3 arqueros Arco Recurvo Tradicional femenino

3 arqueros Arco Compuesto masculino

3 arqueros Arco Longbow masculino

3 arqueros Arco Recurvo Tradicional masculino

Calificación

La Organización deberá preparar 3 recorridos de 20 dianas .uno por cada división.

Las patrullas estarán formadas por 3 arqueros de la misma División.

La patrulla no tendrá arqueros de la misma nación.

Los arqueros harán un recorrido de 20 dianas el primer día y 20 dianas el segundo día de la competición

Las salidas deberán ser simultáneas.

Competición individual; la puntuación será la suma de la realizada los dos días.

En caso de empate en la prueba individual, deberá ser tirada una flecha de desempate sobre un blanco elegido por el Comité Organizador; en el caso de que persista el empate se repetirá lo mismo y si aun persiste ganará la flecha más cercana al círculo central de la X. Si se presenta un solo arquero a la tirada de desempate éste será declarado ganador.

Prueba de equipos (un equipo Nacional masculino y uno femenino).

La puntuación del Equipo Nacional es la suma del mejor arquero de cada División: La mejor puntuación del Compuesto más la mejor puntuación del Longbow más la mejor puntuación del Arco Recurvado Tradicional

En caso de empate en la clasificación de la prueba de equipo, el desempate se efectuará sobre un blanco decidido por el comité organizador.

Deberán ser tiradas tres flechas, una por cada mejor arquero de cada categoría.

En caso de continuar el empate serán tiradas tres flechas más y si el empate continuara la flecha más cercana a la x central del círculo pequeño determinará el ganador. Si se presenta un solo equipo a la tirada de desempate éste será declarado ganador.

Las tiradas de calificación permitirán seleccionar:
12 arqueros por la semifinal individual
12 equipos por la semifinal de equipos

Las selecciones de los equipos femeninos son independientes de aquella masculina

Semifinal individual (12 Arqueros)

La semifinal se desarrolla sobre un recorrido de 6 blancos que deberán ser visibles al público

Para las semifinales deberán ser reunidos en grupos de 3. En el mismo grupo no deberán estar arqueros de la misma nación.

En caso de empate en la semifinal individual, para desempatar deberá ser tirada (1) una flecha de desempate sobre un blanco elegido por el Comité Organizador. En caso de que haya empate se repetirá lo mismo y si sigue el empate, ganará la flecha más cercana a la X del círculo central.

Los primeros 8 arqueros de semifinales serán calificados para la final (Las puntuaciones de fase de calificación no serán sumadas a las de la semifinal).

Semifinal por equipos (12 equipos femeninos/masculinos)

Las semifinales por equipos se desarrollarán sobre un recorrido de 6 blancos que deberán ser visibles por el público.

Para la final el Capitán del equipo elegirá 3 arqueros para componer sus equipos, uno por cada división. Tiene el derecho a elegirlo aunque no sea el de mejor puntuación en fase de calificación.

Los equipos estarán compuestos por 3 arqueros de la misma nacionalidad.

En caso de empate en la semifinal de la prueba por equipos, el desempate se efectuará sobre un blanco decidido por el Comité Organizador. Deberán ser tiradas tres flechas, (1) una por cada arquero de cada categoría. En caso de continuar el empate serán tiradas tres flechas más y si el empate continuara, la flecha más cercana a la x central del círculo pequeño determinará el ganador.

Los primeros 8 equipos de la semifinales serán cualificados para la finales (Los puntos de las calificaciones no serán sumados a los de la semifinales).

Final individual (8 arqueros)

Las finales individuales se desarrollarán sobre un recorrido de 6 blancos, todos visibles al público.

Los arqueros serán agrupados de dos en dos .No podrán participar juntos arqueros de la misma nacionalidad.

El arquero que tenga la mayor puntuación será el ganador (la puntuación de calificación no será sumada a las de las semifinales y finales).

En caso de empate en la semifinal individual para el desempate deberá ser tirada (1) una flecha de desempate sobre un blanco elegido por el Comité Organizador; en el caso de que haya empate se repetirá lo mismo y si sigue el empate, ganará la flecha más cercana a la X del círculo central.

Final por equipos (8 equipos)

La final por equipos se desarrollará sobre un recorrido de 6 blancos, todos visibles al público.

Los equipos serán agrupados de dos en dos.

El equipo que alcance la mejor puntuación será ganador ((la puntuación de calificación no será sumada a la de las semifinales y finales).

En caso de empate en la final por equipos ésta será disputada con el tiro de 3 flechas, una cada arquero de cada división. En caso de continuar el empate serán tiradas tres flechas más y si el empate continuara la flecha más cercana a la x central del círculo pequeño determinará el equipo ganador.

Títulos otorgados

Campeona del mundo 3DI Arco compuesto

Campeona del mundo 3DI Arco Longbow

Campeona del mundo 3DI Recurvado Tradicional

Campeón del mundo 3DI Arco Compuesto (Mecánico)

Campeón del mundo 3DI Arco Longbow

Campeón del mundo 3DI Recurvado Tradicional

Equipo Campeón del mundo 3DI femenino

Equipo Campeón del mundo 3DI masculino