

TIRO CON ARCO -- Página 1

ORGANISMOS RECTORES

World Police and Fire Games Federation (WPFGEF)
8304 Clairemont Mesa Blvd., # 107, San Diego, CA 92111 (EEUU)
Tel.: (858) 571-9919 Fax: (858) 571-1641 E-mail: 4info@cpaf.org

Federación Internacional de Tiro con Arco (Federation Internationale de Tir a L'Arc, FITA)
Ave de Cour 135, 1007 Lausana, Suiza
Tel.: +41-21-614-3050 Fax: +41-21-614-3055
E-mail: fita@worldcom.ch

Asociación Internacional de Arqueros de Campo (International Field Archers Association, IFAA)
Kenneth A. Rogers, presidente; 283 Carlson Drive,
Midway Park, NC 28544 (EE.UU). Tel.: (910) 353-7181

PRUEBAS

Todas las pruebas son mixtas y abiertas.

1. COMPETICIÓN DE TIRO CON ARCO SOBRE DIANA (reglas WPFGEF/FITA)

Consiste en una SERIE 900. 30 flechas (cinco tandas de 6 flechas) lanzadas a una distancia de 60 m, 50 m, 40 m, sobre una diana de 122 cm.

2. COMPETICIÓN DE TIRO CON ARCO EN CAMPO (Reglas FITA)

Consiste en un circuito de campo de 24 blancos, no marcados.

3. TIRO CON ARCO 3-D (prueba opcional) (reglas WPFGEF)

Consiste en un circuito de 28 blancos, con dianas de animales de "tamaño natural".

CLASES DE ARCOS: Cada competición (diana, campo y 3-D) es un torneo independiente con medallas para cada una de las siguientes categorías:

ARCO DESNUDO - COMPUESTO

ESTILO LIBRE

ESTILO LIBRE - LIMITADO

ESTILO LIBRE - LIMITADO - SÓLO ARCOS

RECURVADOS

ARCO DE CAZA

ARCO DE CAZA-ESTILO LIBRE

ARCO DE CAZA-ESTILO LIBRE-
LIMITADO

TRADICIONAL (ARCO LARGO O RECURVADO)

OBSERVACIÓN: Las categorías de estilo libre permiten disparadores mecánicos. Las categorías de estilo libre limitado prohíben el uso de disparadores mecánicos.

TIRO CON ARCO -- Página 2

EQUIPO DE ARBITRAJE

Los directores del torneo, con experiencia y habilitados por la IFAA/FITA (o la federación nacional/regional afiliada), emplearán tantos capitanes de diana y/u otros jueces cualificados como sean necesarios.

PERSONAL

Coordinador

Pueden crearse comités de organización independientes para las pruebas de diana, campo y 3-D (reglas IFAA, FITA y 3-D) para la competición de tiro con arco.

INSTALACIONES

COMPETICIÓN DE TIRO CON ARCO SOBRE DIANA: Se utilizará un campo de deportes o un óvalo, de acuerdo con los requisitos de la IFAA/FITA/WPFGF (o la federación nacional/regional afiliada).

COMPETICIÓN DE TIRO CON ARCO EN CAMPO: Se utilizará un campo de tiro con arco de 24 dianas aprobado por la FITA (o la federación nacional/estatal afiliada).

COMPETICIÓN 3-D: Se podrá utilizar un campo de tiro con arco de 28 dianas aprobado por la IFAA (o la federación nacional/estatal afiliada)

MATERIAL

Inspección: Todo el material, incluyendo el equipo personal de los participantes, deberá ser aprobado por el director del torneo antes de iniciarse la competición.

SISTEMA DE COMPETICIÓN

Sistema de competición por puntos: Véanse las Reglas del sistema de competición. El sistema de competición debe cumplir con la normativa de la WPFGF.

PUNTUACIÓN

La puntuación deberá cumplir las normas de la FITA/WPFGF vigentes en el momento en que se realice la competición.

REGLAS GENERALES

TIRO CON ARCO -- Página 3

Orden de tiro: Sólo se realizará una competición por día. Se recomienda que la Serie 900 se celebre el primer día, y las siguientes series en segundo y el tercer día. También se permite celebrar la serie 900 el último día de la competición.

No se permitirá ninguna interrupción en la competición, ni para almorzar o cualquier otra causa no derivada de una emergencia, a excepción de que las condiciones climáticas obliguen a detener la prueba.

Cada competición (campo, diana y 3-D) es un torneo independiente y es puntuada por separado.

No se permite llevar o consumir bebidas alcohólicas en ningún campo o zona de prácticas durante las pruebas de tiro. En este caso, se aplican las reglas de la WPFGE.

Antes de la práctica y/o la competición, los árbitros deberán advertir a los participantes de que cualquier competidor que tire del arco con la mano del arco por encima de la cabeza, en el plano horizontal, será inmediatamente descalificado y no podrá utilizar el campo de tiro.

Ningún arquero podrá tirar del arco con la mano del arco encima de la parte superior de la cabeza en el plano horizontal. Será descalificado y no podrá utilizar el campo de tiro para la práctica o la competición. La decisión de cualquier juez será definitiva.

COMPETICIÓN DE TIRO CON ARCO SOBRE DIANA

SERIE 900

1. Unidad estándar:

1. 30 flechas a 60 metros
2. 30 flechas a 50 metros
3. 30 flechas a 40 metros

Nota: No se permitirán reposa-arcos, carcajs u otros objetos que sobresalgan del suelo a una distancia de 1,83 m de la línea de tiro.

2. Posiciones de tiro:

- a. La zona de tiro se inicia en la línea de tiro y se extiende 1,83 m hacia atrás, en paralelo y adyacente a la línea de tiro.
- b. El arquero se situará de modo que tenga un pie a cada lado de la línea de tiro. También estará situado a 45,72 cm del centro de la calle de tiro o a 45,72 cm de sus límites.

TIRO CON ARCO -- Página 4

c. Cualquier arquero podrá retirarse de la línea de tiro para evitar la proximidad de otro arco o práctica de tiro que considere insegura, y podrá seguir tirando cuando se reestablezcan las condiciones de seguridad.

d. Los arqueros no podrán tirar a diferentes distancias desde distintas líneas de tiro, ni realizar prácticas no autorizadas, a no ser que estén separados lateralmente por una distancia mínima de cuatro calles.

3. Reglas de tiro:

a. Una tanda consiste en seis flechas.

b. Una TANDA COMPLETADA es cuando se han tirado las seis flechas. Un juez de campo señalará el final de cada tanda. Si la señal no es inmediatamente impugnada por aquellos arqueros que no hayan tirado sus seis flechas, la tanda se considerará completa, y éstos no tendrán la posibilidad de lanzar otras flechas adicionales.

c. Se puede utilizar cualquier tipo de arco, siempre que se dispare sosteniendo el arco con una mano y la cuerda con la otra, sin la ayuda mecánica de ningún soporte que en opinión de los jueces del torneo diera una ventaja indebida sobre los otros competidores.

d. Se puede utilizar cualquier tipo de flecha siempre que, en opinión de los jueces del torneo, no deteriore la diana más de lo razonable.

e. Para el estilo libre limitado o ilimitado, se puede utilizar cualquier tipo de visor o mecanismo de puntería fijado al arco. Se puede utilizar cualquier tipo de punto de mira que no sobresalga más de 15,24 cm por encima del suelo y no interfiera con el disparo o la puntuación.

f. Se puede utilizar cualquier tipo de mecanismo artificial de observación, siempre que sólo se utilice detrás de la zona de tiro. Un arquero no podrá interrumpir su turno de tiro para utilizarlo.

g. Se permite dejar marcas para los pies en la línea de tiro durante la serie siempre que se claven en el césped y no sobresalgan más de 1,27 cm del suelo.

h. Se permite dejar el carcaj en el suelo en la línea de tiro mientras el arquero está tirando pero deberá retirarse cuando tiran otros arqueros y durante el intervalo para anotar la puntuación.

i. La distribución inicial de dianas se puede realizar siguiendo cualquier sistema designado por los jueces del torneo. No habrá menos de tres ni más de cinco arqueros asignados a cada diana; en general hay cuatro arqueros por cada diana.

j. Se volverán a asignar dianas a los arqueros después de cada serie según la puntuación que hayan obtenido en las series completadas.

TIRO CON ARCO -- Página 5

k. Habrá por lo menos tres tandas ininterrumpidas de práctica, en la distancia más larga, seguidas sin interrupción por el inicio de la serie puntuable.

l. No se permitirá realizar prácticas después de un aplazamiento o demora a no ser que esta demora o aplazamiento sea superior a treinta (30) minutos. En estos casos, la práctica se realizará siguiendo el esquema siguiente:

1. De treinta (30) a sesenta (60) minutos de demora - una tanda de práctica.

2. A partir de sesenta (60) minutos de demora, a no ser que se haya interrumpido la serie a causa del almuerzo o la caída de la noche – dos tandas de práctica.

m. Un pitido del silbato indicará la señal para empezar a tirar o dejar de tirar en cada tanda. Dos o más pitidos indicarán la interrupción inmediata de cualquier disparo.

n. Si un arquero tira menos de seis flechas en una tanda, podrá tirar las flechas restantes si la omisión se descubre antes de que la tanda haya finalizado oficialmente; en caso contrario, se contabilizarán como fallos.

o. Si un arquero tira más de seis flechas en una tanda, sólo se contabilizarán las seis que hayan obtenido menor puntuación.

p. Los arqueros no podrán completar las series, tandas o flechas perdidas excepto si así se especifica.

q. Si la diana vuelca antes de acabar la tanda, todos los arqueros de aquella diana volverán a tirar las flechas correspondientes a aquella tanda.

r. Los desperfectos del material, accidentes u otras circunstancias no específicamente contempladas en otras reglas no autorizarán al arquero a repetir el tiro a no ser que la flecha que haya provocado el tiro fallido pueda alcanzarse con el arco desde la posición del arquero en la línea de tiro.

s. Si una flecha queda colgando de la diana, la competición se detendrá y un juez de campo deberá insertar inmediatamente la flecha en el lugar correspondiente de la diana.

t. Los arqueros deberán advertir a los jueces de campo de todas las infracciones y conductas antideportivas o impropias, y de cualquier comportamiento que implique un riesgo para la seguridad. Los jueces de campo tienen la potestad de tomar cualquier decisión que a su juicio corrija la situación, como advertencias, penalizaciones de puntuación e incluso expulsión del torneo en los casos graves.

u. No se permite dar instrucciones a un arquero en la línea de tiro mediante signos o símbolos inaudibles o imperceptibles.

4. Puntuación: Deberán marcarse adecuadamente todos los impactos de las flechas.

TIRO CON ARCO -- Página 6

- a. Las flechas de la diana estándar se contabilizarán como sigue: amarillo interior – 10, amarillo exterior – 9, rojo interior – 8, rojo exterior – 7, azul interior – 6, azul exterior – 5, negro interior – 4, negro exterior – 3, blanco interior – 2, blanco exterior – 1.
- b. Si una flecha de la diana toca dos colores, rompiendo el lado exterior de la línea negra, se contabilizará el color más alto. Las flechas dudosas se determinarán en cada tanda antes de tocar las flechas o la diana; en caso contrario, se contabilizará el valor más bajo.
- c. Una flecha que haya traspasado la diana de manera que no sea visible desde la parte frontal puntuará según el valor del impacto en la diana, siempre que se hayan marcado todos los impactos y que pueda identificarse un impacto sin marcar. Las flechas que traspasen completamente la diana, si hay testigos, puntuarán del mismo modo.
- d. Una flecha que rebote de la diana, si hay testigos, puntuará del mismo modo que las flechas que traspasan la diana.
- e. Una flecha que se haya clavado en otra flecha y permanezca empotrada en ella, puntuará según el valor de la flecha golpeada.
- f. Los impactos en una diana que no corresponda a la asignada se contabilizarán como tiros fallidos.
- g. El arquero designado para retirar las flechas de la diana, normalmente el primero en el orden de asignación, será el capitán de diana y resolverá todas las cuestiones sobre aquella diana, sometidas a la consideración de los jueces de campo.
- h. Ni las flechas ni la diana podrán tocarse hasta que se hayan contabilizado todas las flechas. Los anotadores de puntos revisarán los resultados después de cada tanda para evitar errores.
- i. Cada arquero es individualmente responsable de comprobar que sus flechas se contabilizan correctamente, que se registra adecuadamente la puntuación en las hojas correspondientes y que estas son entregadas a los jueces que corresponda. Las hojas de puntuación deberán ir firmadas por el anotador de puntuación y el arquero.

8. Jueces de campo:

- a. Las infracciones repetidas o la conducta antideportiva o descortés, no lo suficientemente grave para exigir la expulsión, será penalizada por los jueces de campo después de la primera advertencia como sigue: por la primera repetición tras la advertencia, pérdida de la flecha más alta de la tanda; por la segunda repetición, expulsión del torneo sin reembolso.

TIRO CON ARCO -- Página 7

b. Las decisiones de los jueces de campo serán definitivas a no ser que sean inmediatamente apeladas por el capitán de campo.

c. Las decisiones del capitán de campo serán definitivas a no ser que haya un aviso verbal de la intención de protestar dirigido al capitán de campo, que vaya seguido de la presentación de una protesta escrita al director del torneo antes de la determinación de los ganadores.

Se permitirán por lo menos tres tandas ininterrumpidas de práctica, en la distancia más larga, seguidas sin interrupción por el inicio de la serie puntuable. (La práctica informal puede preceder a estas tres tandas de práctica.)

Grupos: Siempre que sea posible, los grupos estarán compuestos por arqueros que pertenezcan a la misma categoría. No deberán asignarse más de 4, ni menos de 3 arqueros, por cada diana.

En el segundo día del torneo, se formarán los grupos según las puntuaciones obtenidas el primer día, por lo que los arqueros competirán con sus competidores más cercanos.

Puede ser necesario disponer de una diana en la que tiren categorías mixtas. Los arqueros asignados a esta diana serán los que hayan obtenido la puntuación más baja en su categoría de tiro específica.

Normalmente, en la serie 900, todos los arqueros tiran a la vez. En cada tanda se lanzarán seis flechas. Si el número de arqueros no permite que todos los participantes tiren a la vez, deberán organizarse dos relevos. El primer relevo lanzará sus seis flechas y luego se apartará de la línea de tiro. A continuación, tirará el segundo relevo. Todos los arqueros deberán contabilizar sus puntos cuando se hayan tirado todas las flechas y el capitán de campo dé la señal de avanzar. Después de la tercera tanda a 50 metros, el segundo relevo tirará en primer lugar, seguido del primer relevo. El tiempo máximo para tirar las 6 flechas será de 4 minutos.

DESEMPATE:

En caso de empate, el resultado se determinará como sigue:

1. Mayor número de impactos válidos.
2. Mayor número de 10, y a continuación de 9.
3. Si se mantiene el empate, los competidores serán declarados ex aequo.

COMPETICIÓN DE TIRO CON ARCO EN CAMPO

Las dianas a utilizar, estarán divididas en (5) cinco zonas, contabilizándose de la manera siguiente: Zona interior (color amarillo) 5; las restantes (4) cuatro zonas (todas ellas de color negro) hacia el exterior 4; 3; 2 y 1 respectivamente.

TIRO CON ARCO -- Página 8

Se formarán grupos de un mínimo de 3 arqueros y un máximo de 5. Siempre que sea posible, los grupos estarán compuestos por arqueros de la misma categoría. Por lo menos un arquero del grupo debe ser de un organismo distinto.

EMPATES: En caso de empate, el resultado se determinará como sigue:

1. Mayor número de X
2. Puntuación más alta en las primeras 14 dianas (1-14)
3. Mayor número de 20, 19, 18, etc.

COMPETICIÓN 3-D

1. 28 dianas 3-D; serie con distancias desconocidas.
2. Se formarán grupos de un mínimo de 3 arqueros y un máximo de 5. Siempre que sea posible, los grupos estarán compuestos por arqueros de la misma categoría. Por lo menos un arquero del grupo debe ser de un organismo distinto.
3. Se exige doble puntuación. Los arqueros deberán firmar en ambas hojas de puntuación después de revisarlas. Una puntuación total incorrecta podrá dar lugar a la eliminación del arquero. Los anotadores de puntuación no podrán ser del mismo organismo.
4. Los arqueros serán responsables de sus propias hojas de puntuación. No se emitirán duplicados por ninguna hoja perdida, deteriorada o robada. **El Comité Organizador conservará todas las hojas de puntuación durante un (1) año.**
5. Cuando el arquero empiece a tirar en una serie, deberá acabar con su propio grupo, o como determine el juez de campo. Si un arquero abandona el campo de tiro solo no será autorizado a volver a empezar.
6. Para puntuar, las flechas deben estar en la diana. Las flechas que hayan “traspasado” la diana, puntuarán tal como acuerde la mayoría del grupo, o volverán a lanzarse antes de que los arqueros se acerquen a la diana. Una flecha “traspasada” se define como una flecha que pasa completamente al otro lado de la diana, con material alrededor de los 360 grados de la fecha y dejando tanto un agujero de entrada como de salida.

Una flecha que se suelte accidental o deliberadamente puntuará como una “X” si no impacta la zona de puntuación de la diana. Si accidentalmente la flecha cae del arco y es posible recuperarla sin dejar de tocar la estaca, podrá volverse a encocar y tirar.

7. Puntuación y empate:

La puntuación de la competición 3-D será la siguiente:

- 10 - Círculo interno de la zona vital. La flecha debe tocar el círculo.
- 8 - Otras zonas vitales aparte del círculo de 10 puntos. La flecha debe tocar la línea de la zona vital.
- 5 - Resto del animal, tocando el color del cuerpo.

TIRO CON ARCO -- Página 9

X - Impacto en los cuernos o las pezuñas, sin tocar el color del cuerpo; cualquier otro fallo o rebote. (Observación: No se usará un “círculo 12”.)

En la competición 3-D, el desempate se determinará mediante uno de los sistemas siguientes:

a. Desempate (si hay tiempo suficiente). Se realizará situando una diana de animal 3-D a una distancia desconocida con una X en el centro de la zona más alta de puntuación. La flecha que impacte más cerca del centro de la X determinará el ganador.

b. Número de impactos:

1. Mayor número de 10; si sigue el empate,
2. mayor número de 8; si sigue el empate,
3. los competidores ganarán ex aequo

El coordinador determinará el método a utilizar para el desempate.

8. Ambos anotadores deberán anotar la puntuación en las hojas antes de que las flechas sean retiradas. Las flechas retiradas antes de tiempo contabilizarán como una X. Las infracciones repetidas darán como resultado la descalificación del arquero.

9. Las dianas se situarán a una distancia desconocida a un máximo de 45,72 m de la estaca de tiro. La estaca o dobles estacas se situarán sólo a una distancia de tiro. Las zonas vitales estarán abiertas y los blancos serán fácilmente distinguibles.

10. Al tirar, el arquero debe tocar la estaca de tiro con una parte del cuerpo.

11. REGLA DE LOS DOS MINUTOS: El tiempo máximo para tirar es de dos (2) minutos. El tiempo empezará a contar cuando el arquero suelta su flecha. El próximo arquero deberá tocar la estaca de tiro y tirar antes de que hayan transcurrido dos minutos. Cada grupo será responsable de los arqueros que lo integran. Si un grupo indica el tiempo a otro grupo, será responsabilidad suya ir más deprisa y no sobrepasar el tiempo asignado. El segundo aviso de un juez de campo a un arquero, producirá su descalificación. Si algún grupo formula una queja a causa de un tirador u otro grupo, se podrá descalificar a todo el grupo. Si se utilizan estacas dobles, véase la regla 14.

12. Todos los grupos deberán tirar desde estacas dobles cuando sea pertinente.

13. No se permiten mecanismos de telemetría. Se autorizan los prismáticos de mano, que deberán limitarse a un aumento de 8X según las especificaciones de los fabricantes. El uso del equipo habitual de tiro con arco como mecanismo de telemetría representa una infracción de esta regla. En atención al tiempo, ningún arquero podrá avistar la diana desde la estaca de tiro después de haber realizado el tiro.

14. Indicador de tensión (*clicker*)/botón de presión: Las categorías de arco desnudo (compuesto) y de caza pueden disponer de un botón de presión no ajustable que no sobrepase la flecha. No se permiten indicadores de tensión o botones de presión para la

TIRO CON ARCO -- Página 10

categoría tradicional de tiro (arco recurvado o desnudo). Pueden utilizarse indicadores de tensión o botones de presión en el resto de las categorías.

15. No se entablarán discusiones sobre la distancia hasta que todas las flechas de una diana hayan sido anotadas. Las discusiones quedan restringidas a los arqueros que ya hayan tirado sobre esa diana.

16. DECISIONES DE LOS JUECES DE CAMPO: En el caso de un problema del equipo, todo el grupo deberá abandonar el campo de tiro y notificarlo a un juez de campo. Se deja a discreción del juez de campo la decisión de retener a todo el grupo hasta que el equipo esté reparado, o dejarlo continuar desde la diana sobre la que iban a tirar a continuación, mientras que el individuo en cuestión repara su equipo. Si el grupo regresa al campo de tiro sin el arquero en cuestión, éste se integrará al grupo que esté presente en aquel momento en la diana sobre la cual deba tirar. El juez de campo conservará la hoja de puntuación de ese arquero hasta que haya finalizado la reparación y sea acompañado de nuevo al campo. El juez de campo procurará que no se exceda en el tiempo. Todas las personas que vuelvan a entrar al campo de tiro después de reparar el material deberán ir acompañadas por un juez de campo hasta la diana correspondiente. El material podrá ser examinado de nuevo cuando el grupo o el individuo regresen al campo de tiro. Cualquier arquero que abandone solo el campo puede no ser autorizado a regresar.

17. No está permitido llevar o consumir bebidas alcohólicas en cualquier campo de tiro o zona de práctica mientras tenga lugar la competición. En este sentido, se aplican las reglas de la WPFGE.

18. Categorías de tiro: Serán aplicables las categorías de tiro definidas en la página 1 de las Reglas de tiro con arco.

19. Todas las flechas utilizadas serán idénticas en longitud, peso, diámetro, emplumado y culatín, independientemente del color y teniendo en cuenta el desgaste (excepción: clase tradicional, véase regla 23e).

20. CATEGORÍA DE TIRO CON ARCO DE CAZA: Este apartado sólo es aplicable a la categoría de tiro con arco de caza:

Los visores, estabilizadores y torques no deben sobrepasar 30,48 cm con respecto al extremo delantero del arco más cercano al punto de sujeción.

Se autoriza un peso máximo del arco de 36,28 kg.

Se permite la utilización de un visor con 5 puntos de referencia fijos, que no deberá moverse durante la serie, para las categorías de tiro con arco de caza de estilo libre limitado y sin límites.

21. CATEGORÍA TRADICIONAL: arcos rectos o recurvados sin visor.

TIRO CON ARCO -- Página 11

Son aplicables todas las reglas, más las reglas tradicionales que se indican a continuación:

- a. Un arco recto o recurvado debe manejarse con guantes, y con o sin protectores de dedos.
- b. Definición de arco recto: un arco que al tensarse la cuerda sólo toca el culatín del arco. Un arco en la plataforma no quedará cortado más de 3,2 mm respecto a la línea central del arco. No se permiten botones de presión ni ajustes mecánicos.
- c. No se permiten visores, estabilizadores o contrapesos.
- d. El astil de las flechas debe tener un mínimo de 125 *grains*.
- e. Los astiles tendrán la misma longitud, peso y color, excepto por el desgaste normal. Sólo se permiten astiles de madera. El emplumado será de plumas naturales.
- f. Las cuerdas dispondrán de entorchado central de un único color sin ninguna marca.
- g. La flecha deberá tirarse desde la plataforma o con la mano sin ningún soporte elevado. Se permite la colocación de una pieza de piel o material similar de 3,2 mm o menos en la plataforma.
- h. Uno o dos localizadores de culatín, que pueden ser de tipo sonoro, tubo, hilo o hilo dental sujeto en el entorchado.
- i. Sólo se permite un punto de anclaje.
- j. El arquero sólo podrá tirar en el estilo mediterráneo; es decir, con un dedo encima y dos dedos debajo de la flecha.

Sólo se permitirá la presencia de competidores y jueces del torneo en el campo de tiro durante la competición (ni invitados, asesores, entrenadores, cónyuges o animales domésticos).