



Capítulo 9

SERIES DE TIRO DE CAMPO

(Los detalles para la organización de Campeonatos de Campo FITA se encuentran en los Manuales del Organizador de Campo FITA)

9.1 DISPOSICION DEL CAMPO DE TIRO

9.1.1 El recorrido será dispuesto de tal forma que los puestos de tiro y las dianas puedan ser alcanzados sin dificultad indebida, riesgo o pérdidas de tiempo. Los Recorridos de campo deberían ser lo más condensados posible.

- 9.1.1.1 *La distancia a caminar desde la zona central (de reunión) hasta la diana más lejana, no debería ser mayor de 1 Km, o 15 minutos de camino a paso normal (cuando salen las patrullas, o se lleva equipo de repuesto).*
- 9.1.1.2 *Los diseñadores del recorrido deberán preparar caminos seguros para Jueces, personal médico, y para permitir el transporte de equipo a lo largo de los recorridos cuando se está tirando.*
- 9.1.1.3 *Los recorridos deberían estar situados a una altitud que no supere los 1800 metros de altitud sobre el nivel del mar, y la máxima diferencia de altura entre el punto más alto y el más bajo del recorrido debería ser menor de 100 metros.*
- 9.1.1.4 *Las dianas, como se describen en el artº 4.5.3 serán dispuestas en tal orden que permitan el máximo de variedad y el mejor uso del terreno. En las Series Finales, para las dianas de tamaño 60 y 80 cm de diámetro, se colocarán dos (2) parapetos, uno al lado del otro, cada uno con una diana. Los competidores deberán tirar en rotación, como se describe en el artículo 9.5.1.3.*
- 9.1.1.5 *En todas las dianas se colocará una piqueta de tiro o marca para cada División, colocada de forma que permita que al menos dos competidores puedan tirar al mismo tiempo desde cada lado de la piqueta de tiro.*
- 9.1.1.6 *Todas las piquetas de tiro deben ser marcadas con la distancia cuando se tiren las distancias conocidas. Las piquetas de tiro tendrán diferentes colores, correspondientes a cada División, como sigue:*
- Azul, para la División de Arco Desnudo.
 - Rojo, para la División Recurvo y la División Compuesto.
- 9.1.1.7 *Las dianas de 40 cm se colocarán a 4 por parapeto, en forma de cuadrado. Las dianas de 20 cm. serán 12 por parapeto, en cuatro columnas verticales de tres dianas cada una. (Ver dibujo en Apéndice 1, Libro 4). En distancias conocidas, se podrán colocar dos dianas de 60 cm en el parapeto. Los centros de ambas dianas formarán una línea horizontal*
- 9.1.1.8 *La tolerancia de distancia entre las piquetas de tiro y dianas no excederá de ± 25 cm en distancias de hasta 15 metros, y no excederá de ± 1 m en distancias entre 15 y 60 metros. Sin embargo, las distancias dadas en las tablas 4.5.3.8, 4.5.3.9 y 4.5.3.10, pueden ser ajustadas dentro de ± 2 metros. La distancia correcta debe ser marcada en la piqueta de tiro. Las*



LIBRO 4 : TIRO DE CAMPO

CONSTITUCION Y REGLAMENTOS FITA

distancias se medirán en el aire, aproximadamente a 1,5 - 2 metros del suelo. Se puede utilizar cualquier equipo de medida, si satisface las tolerancias.

- 9.1.1.9 *Los parapetos proveerán un margen de al menos 5 cm hacia fuera de la(s) menor(es) zona(s) de puntuación de la(s) diana(s) situada(s) sobre los mismos. Ningún punto de una diana puede estar a menos de 15 cm. sobre el suelo. En todos los casos, de acuerdo con el terreno, los parapetos deben posicionarse razonablemente perpendiculares al punto de vista del competidor desde la piqueta de tiro, para ofrecer al competidor la diana en tamaño completo, tanto como sea prácticamente posible. (ver dibujos en Apéndice 1, Libro 4).*
- 9.1.1.10 *Todas las dianas serán numeradas en orden sucesivo. Los números deben ser no menores de 20 cm de altura y de color negro sobre fondo amarillo, o amarillo sobre negro, serán situados entre 5 y 10 metros antes de llegar a las piquetas de tiro de esa diana.*
- 9.1.1.11 *Los números de diana servirán también como señal de zona de parada para aquellos competidores de la patrulla(s) que están esperando el turno para tirar. Desde la zona de espera debería ser posible ver si hay alguien en la piqueta de tiro.*
- 9.1.1.12 *Las dianas no serán colocadas sobre otro soporte mayor, y no deben haber marcas en los parapetos o en el fondo que puedan ser utilizadas como referencias para apuntar.*
- 9.1.1.13 *Deben de colocarse indicadores de dirección claramente visibles, indicando la ruta entre dianas, a intervalos adecuados para garantizar la seguridad y el fácil desplazamiento a lo largo del recorrido.*
- 9.1.1.14 *Deben de situarse barreras adecuadas alrededor del recorrido donde sea necesario, para mantener los espectadores a una distancia de seguridad, aún procurando darles el mejor punto de vista de la competición. Solamente a las personas que tengan la acreditación adecuada se les permitirá permanecer en el recorrido, dentro de las barreras.*
- 9.1.1.15 *La zona de reunión tendrá:*
- *Un sistema de comunicación que permita el contacto entre el Presidente de la Comisión de Jueces y la base de operaciones de los Organizadores.*
 - *Resguardos adecuados para los Oficiales de Equipo.*
 - *Resguardos separados para el Jurado de Apelación y el Presidente de la Comisión de Jueces.*
 - *Resguardo vigilado para el equipo de repuesto y las herramientas de los competidores.*
 - *En los días de competición, algunas dianas para prácticas y/o calentamiento deben situarse cerca del punto de reunión de los competidores.*
 - *Disponibilidades de refrescos.*
 - *Servicios higiénicos.*
- 9.1.1.16 *La distancia entre las dianas y las medidas de seguridad estarán de acuerdo con el Manual FITA del Organizador de Campo.*
- 9.1.1.17 *El(los) Recorrido(s) Oficial(es) de Campo debe(n) de estar completo(s) y listo(s) para inspección no más tarde de dieciséis horas antes de que comience el tiro. En Campeonatos FITA deben estar listos no más tarde*



de la mañana de dos días antes de que el tiro comience, excepto para modificación de recorridos.

9.2 EQUIPAMIENTO DEL CAMPO DE TIRO

9.2.1 Para los recorridos de Distancias Conocidas y Desconocidas se utilizará la Diana FITA de Campo. Solo aquellas Dianas de Campo producidas por un fabricante aprobado por la FITA se utilizarán en las competiciones FITA. Hay dianas FITA de Campo de cuatro diámetros:

- La diana de 80 cm.
- La diana de 60 cm.
- La diana de 40 cm.
- La diana de 20 cm.

9.2.1.1 Descripción:

La Diana FITA de Campo consta de un centro amarillo y cuatro zonas de puntuación iguales.

El fondo de la diana será blanco. La zona del anillo 5 (centro) para todas las divisiones es amarilla. El anillo interior de 5 (marcado X) es del mismo amarillo. Las dos (2) zonas se dividirán por una línea negra de 1 mm máximo de grueso. El resto de la diana será negro. Las cuatro zonas de puntuación estarán divididas por líneas blancas de 1 mm de grueso máximo. Cualquier línea divisoria estará comprendida dentro de la zona de mayor puntuación. En el centro de la diana habrá una cruz de trazo fino.

Para el dibujo de la diana, ver Apéndice 1, Libro 4

9.2.1.2 En la Diana FITA de Campo hay cuatro tamaños:

Color de las zonas	Zonas de puntuación	Diámetro de las figuras y de las zonas de puntuación en cm.				Tolerancias en mm ±
		20	40	60	80	
Amarillo	5 (interior)	2	4	6	8	1
Amarillo	5	4	8	12	18	1
Negro	4	8	16	24	32	1
Negro	3	12	24	36	48	3
Negro	2	16	32	48	64	3
Negro	1	20	40	60	80	3

9.2.1.3 La diana de campo de “tocado o fallado” (o diana abatible) consiste en dos zonas: la de tocado y la de fallado.

La zona de tocado (centro) tiene el diámetro de la zona de mayor puntuación en amarillo según la tabla 9.2.1.2

El color de la zona de tocado (centro) es AMARILLO (Pantone 107U).

El color de la zona de fallado es el NEGRO.

Un tocado contará como un punto.



9.3 EQUIPO DE LOS COMPETIDORES

Este Artículo establece el tipo de equipo que los competidores tienen permitido para su uso cuando tiren en competiciones FITA. Es la responsabilidad del competidor el utilizar equipamiento que esté de acuerdo con la reglas. Si está en duda, el arquero debe enseñar su equipamiento a un Juez antes de utilizarlo en competición.

Cualquier competidor que se encuentre utilizando equipo que contravenga las reglas FITA, puede tener sus puntuaciones descalificadas.

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

9.3.1 Arcos

9.3.1.1 Para las Divisiones **Recurvo y Desnudo**

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

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

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

9.3.1.2 Solo para la División de **Arco Desnudo**:

El arco como se describe arriba, debe estar desnudo, excepto el apoyaflechas, y libre de protuberancias, marcas, defectos o partes laminadas que puedan ser utilizadas para apuntar (dentro de la zona de la ventana del arco). El arco completo con todos los accesorios permitidos, y sin montar la cuerda, debe ser capaz de pasar a través de un agujero o anillo de 12,2 cm. de diámetro interior \pm 0,5 mm.

9.3.1.3 División **Compuesto**

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.

9.3.1.3.1 La fuerza de pico no excederá de 60 libras (27.215 Kg.)



9.3.1.3.2 *Las protecciones de cable están permitidas.*

9.3.1.3.3 *Se permite puente trasero y cables partidos, siempre que no toquen consistentemente la mano, la muñeca o el brazo del arquero.*

9.3.1.4 División **Longbow**:

El arco corresponderá a la forma tradicional del longbow, que significa que cuando se coloca la cuerda, ésta no puede tocar el arco, excepto en 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. Está permitido el tiro por agujero central.

9.3.1.4.1 *Para Junior y Damas, el arco no tendrá menos de 150 cm de longitud, y para Caballeros no tendrá menos de 160 cm de longitud. Esta longitud será medida entre las ranuras para la cuerda.*

9.3.1.5 División **Arco de Cazadores**.

El arco puede ser cualquier tipo de arco de los descritos en el artículo 9.3

9.3.1.5.1 *Máxima potencia para Caballeros, 80 libras (36,287 Kg.) y para Damas y Junior 60 libras (27,215 Kg).*

9.3.2 **Cuerda**

Una cuerda puede estar fabricada de cualquier número de hilos.

9.3.2.1 *Para todas las Divisiones:*

Los hilos de la cuerda pueden ser de diferentes colores, del material elegido para este propósito. La cuerda puede tener un entorchado central para acomodar los dedos que tiran, un punto de enfleche al que se le pueden añadir entorchados para fijar el culatín de la flecha si es necesario, y para localizar este punto se pueden utilizar uno o dos localizadores de culatín, y en cada uno de los extremos de la cuerda habrá una gaza para colocar la cuerda en las ranuras del arco cuando se monte.

9.3.2.2 **División Recurvo**

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. Se permite un dispositivo que sirva como referencia para la nariz o los labios

9.3.2.3 **División Arco Desnudo y Longbow**

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

9.3.2.4 **Divisiones Compuesto y Cazadores**



Adicionalmente 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 los entorchados para el culatín en estas Divisiones.

9.3.3 Reposaflechas

9.3.3.1 Divisiones **Recurvo y Desnudo.**

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 eléctricos o electrónicos y que no ofrezcan ayuda adicional en apuntar.

- *División de Arco Recurvo: El punto de presión estará situado no más alejado de 4 cm hacia atrás (dentro) desde la garganta (punto de pivote) del arco.*
- *División de Arco Desnudo. El punto de presión estará situado no más alejado de 2 cm hacia atrás (dentro) desde la garganta (punto de pivote) del arco.*

9.3.3.2 División **Longbow**

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 apoyaflechas

9.3.3.3 División **Compuesto**

El punto de presión será situado no más alejado de 6 cm hacia atrás (dentro) desde la garganta (punto de pivote) del arco.

9.3.3.4 División **Cazadores**

No hay limitación en reposaflechas o en su situación.

9.3.4 Dispositivo de indicador de tensión.

9.3.4.1 Divisiones de **Recurvo, Compuesto y Cazadores.**

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

9.3.4.2 Divisiones **Desnudo y Longbow.**

No se permite indicador de tensión.

9.3.5 Visor

9.3.5.1 División **Recurvo:**

Está permitido un visor de arco para apuntar, pero no se puede utilizar más de un dispositivo de este tipo al mismo tiempo.

- 9.3.5.1.1 *No incorporará prismas o lentes ni otro dispositivo que aumente la imagen, niveles ni dispositivos eléctricos o electrónicos, y no debe ofrecer más que un punto de mira.*



9.3.5.1.2 *La longitud total en la línea de visión del visor (túnel, tubo, punto de mira, u otro componente correspondiente extendido), no excederá de 2 cm.*

9.3.5.1.3 *Un visor, fijado al arco con el propósito de apuntar, que puede llevar ajuste de deriva y de elevación. Está sujeto a las siguientes condiciones:*

- *Se permite una extensión de visor.*
- *Puede montarse en el arco una placa o tira con marcas de distancias, como guía para apuntar, pero no debe ofrecer en ninguna forma cualquier otra ayuda adicional.*
- *El punto de mira puede ser de fibra óptica. La longitud total de la fibra óptica puede exceder de los 2 cm. siempre que la sujeción o el extremo no estén en la línea de visión del competidor en apertura total, mientras la parte dentro de la línea de visión del arquero no exceda 2cm en línea recta antes de torcerse. Solo puede dar un punto iluminado de mira en apertura total.*
- *En recorridos de distancias desconocidas no se puede modificar ninguna parte del visor para tener un medio de estimar distancias.*

9.3.5.2 Divisiones **Desnudo y Longbow**

No se permiten visores, ni marcas o ayudas para apuntar.

Para Arco Desnudo se permite *face* y *string walking*.

9.3.5.3 División **Compuesto**.

Se puede utilizar cualquier tipo de visor.

9.3.5.3.1 *Siempre que:*

- *No sea eléctrico o electrónico.*
- *No incluya medios adicionales de estimar distancias cuando se utilice en recorridos de distancias desconocidas.*
- *El punto de mira puede ser un punto de fibra óptica y/o una barra de luz química. La barra de luz estará dispuesta de forma que no moleste a otros arqueros y que provea un solo punto de mira.*

9.3.5.3.2 *Los visores de puntos de mira múltiples no son aceptables.*

9.3.5.4 División de **Cazadores**.

Se puede utilizar cualquier tipo de visor, incluyendo los de puntas múltiples.

9.3.6 Estabilizadores y Torques compensadores de vuelo (TFC).

9.3.6.1 Divisiones **Recurvo, Compuesto y Cazadores**.

Se permiten en el arco estabilizadores y torques compensadores de vuelo.

9.3.6.1.1 *Siempre que:*

- *No sirvan como guía de la cuerda.*



- *No toquen nada excepto el arco*
- *No representen ningún peligro u obstáculo a otros competidores en la piqueta de tiro*

9.3.6.2 División **Desnudo**

No se permiten estabilizadores

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

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

9.3.6.2.3 *El arco completo, sin montar, con todos los accesorios permitidos, debe ser capaz de pasar a través de un agujero o anillo de 122mm de diámetro interior, ± 0.5 mm.*

9.3.6.3 División **Longbow**:

No se permiten pesos, estabilizadores ni torques compensadores de vuelo.

9.3.7 Flechas

9.3.7.1 Divisiones **Recurvo, Desnudo y Compuesto**:

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

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

9.3.7.2 División **Longbow**

Solo se permiten flechas de madera.

9.3.7.2.1 *Se aplican las siguientes restricciones:*

- *Las puntas han de ser del tipo de tiro de campo para flechas de madera.*
- *Solo se utilizarán plumas naturales en el emplumado de las flechas.*

9.3.7.3 División **Cazadores**

Se pueden utilizar cualquier tipo de flechas,

9.3.7.3.1 *Siempre que:*

- *Puntas roscadas de tipo estándar de campo:*



- *de 125 US grains (mínimo) de peso de la punta, para Caballeros*
- *de 100 US grains (mínimo) de peso de la punta, para Damas y Júnior*

9.3.8 Protecciones de dedos y manos.

9.3.8.1 Todas las Divisiones

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

9.3.8.1.1 Se permite el siguiente equipo:

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

9.3.8.2 Divisiones Recurvo y Desnudo.

9.3.8.2.1 Se permite el siguiente equipo:

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

9.3.8.3 División Compuesto y Cazadores:

9.3.8.3.1 Se permite el siguiente equipo:

- *Una ayuda de suelte mecánica, siempre que no sea eléctrica o electrónica.*

9.3.8.4 División Recurvo, Desnudo y Longbow:

9.3.8.4.1 Se aplica la siguiente restricción:

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

9.3.8.5 División Longbow

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.

9.3.8.6.1 Se aplica la siguiente restricción:

- *No está permitida una plataforma de anclaje o dispositivo similar sujeto a la protección de dedos con el propósito de anclar.*

9.3.9 Telescopios, gafas, prismáticos, binoculares.

9.3.9.1 Todas las Divisiones:

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

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



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

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

9.3.9.1.4 El cristal 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.

9.3.10 Accesorios.

9.3.10.1 Todas las Divisiones:

9.3.10.1.1 Están permitidos **accesorios** tales como:

- *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 mas de 1 cm. También se permiten salva-palas, cintas de material ligero en el arco o el estabilizador como indicadores del viento.*

9.3.10.2 División de Arco Compuesto

Están permitidos todo tipo de dispositivos adicionales, a menos que estén prohibidos en el artículo 9.3 y siempre que no sean eléctricos o electrónicos.

9.3.11 Para los competidores de todas las Divisiones, el siguiente equipo no está permitido :

9.3.11.1 Cualquier dispositivo de comunicación, ó auriculares por delante de la línea de espera del campo de entrenamiento, y en cualquier momento, dentro de los recorridos.

9.3.11.2 En los recorridos de distancias desconocidas de las series de Tiro de Campo, Bosque y 3D, ningún tipo de medidores de campo u otro medio de estimar distancias o ángulos, que no estén cubiertos por las reglas actuales referentes al equipo de competidores

9.3.11.3 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.

9.3.11.4 Ningún apunte escrito ó 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.



9.4 TIRO

9.4.1 Cada competidor estará de pié o arrodillado en el puesto de tiro, sin comprometer la seguridad.

9.4.1.1 El competidor puede estar de pié o de rodillas hasta aproximadamente un (1) metro en cualquier dirección hacia los lados o detrás de la piqueta de tiro, tomando en consideración la condición del terreno. En circunstancias excepcionales, un Juez puede dar permiso para tirar desde fuera del área definida.

9.4.1.2 Cada posición de tiro tendrá una piqueta de tiro, o marca, para acomodar al menos a dos competidores.

9.4.1.3 Los organizadores asignarán la diana en la que empezará cada patrulla el tiro.

9.4.2 Los competidores de una patrulla que esperarán su turno para tirar, esperarán suficientemente retrasados detrás de los que se encuentran en la posición de tiro.

9.4.2.1 A menos que estén ayudando a los competidores en la piqueta de tiro proporcionándoles sombra.

9.4.3 Ningún competidor se aproximará a la diana hasta que todos los competidores de la patrulla hayan terminado de tirar, a menos que tenga permiso de un Juez.

9.4.4 Bajo ninguna circunstancia se podrá volver a tirar una flecha.

Una flecha se podrá considerar como no tirada si :

9.4.4.1 El competidor puede tocarla con su arco sin mover sus pies de su posición en relación a la línea de tiro, y siempre que la flecha no haya rebotado.

9.4.4.2 La diana o el parapeto se caen encima (a pesar de haber sido fijada y sujeta a satisfacción de los Jueces). Los Jueces tomarán las medidas que consideren necesarias y compensarán el tiempo adecuado para tirar el número de flechas correspondientes. Si el parapeto solo se desliza hacia abajo, se deja a los Jueces decidir la acción a tomar, si procede

9.4.5 Ningún competidor puede indicar a nadie las distancias de las dianas en el recorrido de distancias desconocidas durante el torneo.

9.5 ORDEN DE TIRO Y CONTROL DE TIEMPO

9.5.1 Los competidores tirarán formando **patrullas** de no mas de cuatro, pero nunca de menos de tres. Las patrullas deben ser de números pares siempre que sea posible.

9.5.1.1 Si el número de competidores excede la capacidad normal del recorrido, se formarán patrullas adicionales y se situarán en el recorrido de forma conveniente.

*9.5.1.2 Los competidores llevarán **números de registro** completamente visibles, y les serán asignadas dianas y posiciones de tiro de*



acuerdo con su orden de sorteo y posterior emplazamiento de arriba abajo en la lista de salida.

9.5.1.3 Cada patrulla tirará por parejas, **rotando** como sigue:

- En una patrulla de a cuatro, los dos competidores con los números de registro más bajos, tirarán juntos como la primera pareja, y los otros dos competidores asignados a esa patrulla formarán la segunda pareja.
- El competidor con el número de registro más bajo de cada pareja tirará desde la izquierda de la piqueta de tiro, y el otro competidor desde la derecha de la piqueta de tiro.
- La primera pareja (con los números de registro más bajos) comenzará el tiro en la primera diana asignada a la patrulla.
- La otra pareja comenzará el tiro en la siguiente diana. Las parejas continuarán rotando el tiro en cada una de las siguientes dianas de la competición.
- Si todos los competidores del grupo están de acuerdo, pueden cambiar la disposición anterior, de emparejamientos o de posición del tiro, antes del comienzo de la competición. Estos cambios permanecerán inalterables a lo largo de esa Serie.
- Si hay tres competidores en la patrulla, los primeros dos competidores de la lista de salida (con los números de registro más bajos) formarán la primera pareja, y el tercer competidor será considerado como la segunda pareja respecto a la rotación. Este siempre tirará desde el lado izquierdo de la piqueta de tiro. Siguiendo el punto quinto de este artículo, esta disposición puede ser cambiada por acuerdo mutuo antes del comienzo del tiro. Este cambio será definitivo a lo largo de esa Serie.
- Si hay suficiente espacio en el puesto, todos los competidores de la patrulla podrán tirar al mismo tiempo.

9.5.1.4 Tiro en los **bloques de dianas de 40 cm.**: Las cuatro dianas serán situadas formando un cuadrado. Del par de competidores que tienen el primer turno para tirar, el competidor de la izquierda tirará sobre la diana superior de la izquierda, mientras que el competidor de la derecha lo hará sobre la diana superior de la derecha. Del par de competidores que tiene el segundo turno de tiro, el competidor de la izquierda tirará sobre la diana inferior de la izquierda, mientras que el competidor de la derecha lo hará sobre la diana inferior de la derecha.

9.5.1.5 Tiro en los **bloques de dianas de 20 cm.**: Del par de competidores que tienen el primer turno para tirar, el competidor de la izquierda tirará a las dianas de la columna 1, mientras el competidor de la derecha lo hará sobre las de la columna 3. Del par de competidores que tienen el segundo turno de tiro, el de la izquierda tirará a las dianas de la columna 2, mientras que el de la derecha



lo hará sobre las de la columna 4. Cada competidor tirará sus flechas en cualquier orden, una a cada diana.

- 9.5.1.6 Las patrullas serán distribuidas para **comenzar** simultáneamente el tiro desde los diversos puestos y terminarán la Serie en el puesto anterior al que comenzaron. En las Series Finales, todas las patrullas comenzarán el tiro en sucesión a partir de la misma diana. Las patrullas adicionales asignadas a una diana esperarán a que la patrulla primaria de esa diana haya tirado y tanteado sus flechas antes de tirar ellas.
- 9.5.1.7 En caso de **fallo del equipamiento**, el orden de tiro puede ser cambiado temporalmente. En cualquier caso, se permitirán no más de treinta (30) minutos para reparar cualquier fallo de equipo. Los otros competidores de la patrulla tirarán y tanteearán sus flechas antes de permitir a otros grupos pasar por delante de ellos. Si la reparación se completa dentro del tiempo límite, el competidor en cuestión puede recuperar las flechas que le falten por tirar en esa diana. Si la reparación se termina más tarde, el competidor se puede incorporar a su patrulla, pero perderá las flechas que su patrulla haya tirado mientras tanto.
- 9.5.1.8 En el caso de que un competidor no pueda continuar tirando a causa de un problema médico inesperado que ocurra después del inicio del tiro, se permitirán hasta 30 minutos para que el personal médico determine el problema y decida si el competidor puede o no continuar compitiendo sin asistencia. El procedimiento es el mismo que para un fallo de equipo.
- 9.5.1.9 En las Series Finales no se permite tiempo extra por fallos en el equipo, o por el tratamiento de un problema médico inesperado. En la prueba de Equipos, otros miembros del Equipo pueden tirar mientras tanto.
- 9.5.1.10 Un arco roto puede ser reemplazado por otro de repuesto, o por un arco prestado.
- 9.5.1.11 Los competidores en una patrulla pueden permitir que otros grupos los **sobrepasen**, siempre que se notifique de ello a los Organizadores y/o a los Jueces.
- 9.5.1.12 Cuando un competidor o una patrulla de competidores estén causando retrasos indebidos para esa u otras patrullas durante las Series de Calificación y Eliminación de una competición, el Juez que observe esto advertirá al competidor o a la patrulla verbalmente, después de lo cual él y/u otro Juez puede cronometrar al competidor o a la patrulla durante el resto de esa serie de la competición.
- En este caso, se permitirá un **tiempo límite** de cuatro (4) minutos por diana, a partir del momento en que el competidor toma su posición en el puesto de tiro, lo que hará en cuanto el puesto de tiro esté disponible.



- *Si un Juez observa que un competidor se excede de este tiempo límite, siguiendo el anterior procedimiento, le apercibirá y pondrá una nota en su hoja de puntuaciones, indicando el momento del aviso.*
 - *En el segundo, y subsecuentes avisos durante esa etapa de la competición, será anulada la flecha del competidor de puntuación más alta de la diana.*
 - *El tiempo límite puede ser extendido en circunstancias excepcionales.*
- 9.5.1.13 *Los avisos de tiempo no se conservarán de una etapa de la competición a la siguiente.*
- 9.5.1.14 *En las Series Finales de Campo FITA, cuando un Juez acompaña a la patrulla, el Juez arrancará y parará el tiempo verbalmente (“GO” para el arranque y “STOP” cuando hayan pasado los 4 minutos).*
- *El Juez mostrará una tarjeta amarilla como aviso cuando falten 30 segundos para finalizar los 4 minutos. No se permitirá ningún tiro después de que hayan pasado los 4 minutos y el Juez ha parado el tiro.*
 - *Si un competidor tira una flecha después de que el Juez ha parado el tiro, la flecha de mayor valor del competidor o de su equipo en esa diana será anulada.*
- 9.5.1.15 *En los encuentros de Equipos, el Juez arrancará el cronómetro cuando el primer competidor del equipo abandone la posición de espera (en el número de diana)*
- 9.5.1.16 *Si por cualquier razón se para el tiro en los encuentros de equipos, el Juez parará el cronómetro para el equipo y volverá a arrancarlo con el tiempo restante tan pronto se reanude el tiro.*

9.6 PUNTUACION

9.6.1 El **tanteo** tendrá lugar después de que todos los competidores de la patrulla hayan tirado sus flechas.

9.6.1.1 *A menos que se acuerde otra cosa en la patrulla, el competidor con el número de registro más bajo será el líder de la patrulla y será responsable de la conducta de la patrulla. Los dos competidores con el segundo y tercer número más bajo de registro serán los **tanteadores**, y el cuarto competidor marcará los agujeros de los impactos.*

En una patrulla de tres, el líder marcará los agujeros de impactos. La patrulla de competidores no abandonará la diana sin haber marcado todos los impactos de la zona tanteeable

9.6.1.2 *Los tanteadores anotarán en las hojas de puntuación, al lado del correcto número de diana, y en orden descendente, el **valor de***



- cada flecha, tal como los declare el competidor a quien pertenecen las flechas. Los otros competidores de la patrulla comprobarán el valor declarado de cada flecha. Se puede corregir un error descubierto en la hoja de puntuaciones antes de que las flechas hayan sido retiradas de la diana. (ver artº 9.10.1).*
- 9.6.1.3 *Los tanteadores compararán sus tanteos antes de retirar las flechas de las dianas.*
- 9.6.1.4 *En la Serie Final de Campeonatos FITA, un Juez acompañará a cada patrulla para controlar el tanteo.*
- 9.6.1.5 *En la Serie Final, un tanteador para cada patrulla llevará un tablero de puntuaciones portátil que indique los últimos tanteos de los competidores de dicha patrulla.*
- 9.6.2 Una flecha será tanteada de acuerdo con la **posición del astil** en la diana. Si el astil toca dos zonas o toca alguna línea divisoria entre zonas de puntuación, la flecha será tanteada con el valor mayor de las zonas afectadas.
- 9.6.2.1 ***No se pueden tocar ni las flechas ni la diana** hasta que todas las flechas de la diana hayan sido anotadas y los tanteos comprobados.*
- 9.6.2.2 *Si dos o más flechas se han tirado en la misma diana de 20 cm, se considerarán como parte de esa tanda pero solo tanteará la flecha de menor valor. La otra flecha (o flechas) de esa misma diana tanteará(n) como cero(s).*
- 9.6.2.3 *Si se encuentran **más de tres flechas** pertenecientes a un mismo competidor en la diana o en el suelo de las calles de tiro, se tantearán solo las tres de más bajo valor. Los competidores o equipos reincidentes podrán ser descalificados.*
- 9.6.2.4 *Si se ha perdido un trozo de la diana, incluyendo una **línea divisoria** o de separación entre dos colores, o si la línea divisoria está desplazada por alguna flecha, se utilizará una línea circular imaginaria para juzgar el valor de una flecha que haya impactado en dicha parte.*
- 9.6.2.5 *Las flechas embutidas totalmente en el parapeto, que no se vean en la superficie de la diana, pueden ser solamente tanteadas por un Juez.*
- 9.6.2.6 *En caso de rebote o pase a través de la diana y el parapeto, el tanteo será como sigue:*
- *Si todos los competidores de la patrulla están de acuerdo en que ha habido un rebote o un pase a través, pueden también ponerse de acuerdo en el valor de esa flecha.*
 - *Si no alcanzan un acuerdo en el valor de la flecha, al competidor le será asignado el valor del agujero sin marcar de mas bajo valor de la zona tanteable.*
- 9.6.2.7 ***Una flecha que impacte en:***



9.6.2.7.1 *Otra flecha en el culatín y permanezca empotrada en ella, tanteará de acuerdo con el valor de la flecha golpeada.*

9.6.2.7.2 *Otra flecha y tras desviarse se clave en la diana, tanteará según su situación en la diana.*

9.6.2.7.3 *Otra flecha y rebote, tanteará según el valor de la flecha golpeada, siempre que la flecha dañada pueda identificarse.*

9.6.2.7.4 *Una diana que no corresponde al competidor que la ha disparado, se considerará como parte de esa tanda, y tanteará un cero.*

9.6.2.7.5 *Fuera de la zona puntuable de la diana, tanteará como cero.*

9.6.3 En el caso de un **empate en puntuación**, el resultado será determinado como sigue:

9.6.3.1 Para empates ocurridos en todas las Series, excepto los que se indican abajo, en 9.6.3.2:

• Para individuales y Equipos:

- Mayor número de cincos

- Mayor número de X (cincos interiores)

- Después de esto, los competidores que sigan empatados serán declarados iguales. A efectos de clasificación, por ejemplo, para decidir la posición en el cuadro de encuentros de la Series Finales, un sorteo de moneda o disco definirá la posición de aquellos declarados iguales..

9.6.3.2 Para empates relativos a la admisión a Series de Eliminación, progreso de una etapa a otra de la Competición o para decidir las plazas de Medallas después de unas Series Finales, habrán desempates de “muerte súbita” para romper los empates (sin considerar el número de impactos, cincos y Xs).

9.6.3.2.1 *Individuales:*

• *Encuentros de "muerte súbita" de una flecha, por tanteo. (máximo de tres encuentros de muerte súbita)*

• *Si permanece el empate en el tercer encuentro, la flecha más cercana al centro de la diana resolverá el empate.*

• *Sucesivos encuentros de "muerte súbita" de una flecha, con tanteo de flecha más cercana al centro, hasta que se resuelva el empate.*

• *El tiempo límite para un desempate será de 1/3 del tiempo límite aplicable (80 segundos).*

9.6.3.2.2 *Equipos:*

• *Encuentros de “muerte súbita” de una tanda de tres (3) flechas (una tirada por cada competidor), para tanteo. (Máximo de tres encuentros de “muerte súbita”)*

• *Si el tanteo permanece en empate en el tercer encuentro, el equipo con la flecha más cercana al centro ganará.*

• *Si se mantiene el empate, la segunda (o tercera) flecha más cercana al centro determinará el ganador.*



- *Si es necesario, habrán sucesivos encuentros de "muerte súbita" de una tanda de tres (3) flechas (una flecha tirada por cada competidor), resueltos por tanteos en principio, y por flecha más cercana al centro posteriormente si es necesario, hasta que se resuelva el empate.*
- *El Tiempo Límite para un desempate de Equipos será de 4 minutos.*

9.6.3.2.3 Los encuentros de desempate por "muerte súbita" se realizarán en la diana que tenga la máxima distancia de la División donde se produce el empate. Las dianas serán situadas cerca del área central. Los Organizadores pueden tener previstas dianas separadas para este fin.

9.6.3.2.4 Los encuentros de desempate tendrán lugar tan pronto como sea posible tras registrar todas las hojas de puntuaciones de la División donde ha ocurrido el empate. Cualquier competidor que no pueda estar presente para el desempate hasta 30 minutos después de que él o su Capitán de Equipo han sido avisados, quedará declarado como perdedor. Si el competidor y su Capitán de Equipo han abandonado el campo, a pesar de que los resultados no han sido verificados oficialmente, y no puede ser avisado para el desempate, el arquero será declarado perdedor.

9.6.3.2.5 En el caso de empate en las Semifinales, el desempate se realizará en la última diana tirada. En el caso de un empate en las Finales de Medalla, el desempate se realizará en la diana que tenga la máxima distancia de la División donde se produce el empate. Las dianas serán situadas cerca del área central. Los Organizadores pueden tener previstas dianas separadas para este fin.

9.6.4 Las hojas de puntuaciones han de ser firmadas por el tanteador y por el competidor, denotando que el competidor está conforme con el valor de cada flecha, la suma total, el número de 5, y el número de X. La hoja de puntuaciones del tanteador será firmada por otro competidor de la misma patrulla, pero de una Asociación Miembro distinta. Si se encuentran discrepancias en la suma total, la suma total de los valores más bajos de puntuación será definitiva.

Los organizadores no están obligados a aceptar o registrar hojas de puntuaciones que son entregadas sin firmas, totales, número de 5 y/o número de X.

9.6.5 Al final del Torneo, el Comité de Organización debe suministrar una lista completa de resultados a todos los participantes: Competidores, Capitanes de Equipo, Jueces y Miembros del Consejo que estén presentes.

9.7 CONTROL DE TIRO Y SEGURIDAD

9.7.1 El Presidente de la Comisión de Jueces del Torneo tendrá el control del Campo de Tiro.

9.7.2 El Presidente de la Comisión de Jueces del Torneo dará el visto bueno a las precauciones de seguridad que han sido tomadas en la disposición de los



recorridos. Acordará con los Organizadores cualquier medida de seguridad adicional que considere necesaria, antes de comenzar el tiro.

9.7.2.1 *Comunicará a los oficiales y competidores las precauciones de seguridad y cualquier otra materia concerniente al tiro que él pueda considerar necesaria.*

9.7.2.2 *Si es necesario abandonar la competición en el campo de tiro a causa de mal tiempo, pérdida de luz del día, o por razones que comprometan las condiciones de seguridad de los recorridos, tal decisión será tomada colectivamente entre el Presidente del Comité de Organización, el Presidente de Jueces y el Delegado Técnico.*

9.7.2.3 *Si la competición tuviera que ser abandonada antes de completar la(s) Serie(s) de Calificación, se utilizará la puntuación total de las mismas dianas tiradas por todos los competidores de una División para determinar los campeones en cada División.*

9.7.2.4 *Si la competición tuviera que abandonarse en una etapa posterior, la última Serie completa tirada determinaría el/los ganador/es.*

9.7.2.5 *En caso de luz del sol deslumbrante, los otros miembros de la patrulla pueden proporcionar al competidor una sombra de protección de un tamaño máximo de DIN-A4 (tamaño de carta legal de aprox. 20 x 30 cm.), o será proporcionada por la Organización. No se permite sombra en las Series de encuentros, en las Series Finales individuales, y en las Series por equipos.*

9.7.3 Ningún competidor puede **tocar el equipo de otro** competidor sin el consentimiento de éste.

9.7.4 No se permite fumar en el recorrido del Campo.

9.7.5 Un competidor no puede tensar el arco utilizando una técnica, que en la opinión de los Jueces, pueda permitir a la flecha, si se produce accidentalmente la suelta, volar fuera de una zona de seguridad o de los dispositivos de **seguridad** (áreas más allá de la zona de tiro, setos, vallas, etc.). Si un competidor persiste en utilizar dicha técnica, en interés de la seguridad, el Presidente de la Comisión de Jueces le comunicará que deje de tirar inmediatamente y que abandone el campo.

9.8 CONSECUENCIAS DE ROMPER LAS REGLAS

Sigue un resumen de las penalizaciones y/o sanciones aplicadas a los competidores cuando se rompen las reglas o no se cumplen las condiciones requeridas. Junto con las consecuencias de tales acciones sobre los competidores y oficiales.

9.8.1 Elegibilidad, descalificación.

9.8.1.1 Los competidores no son elegibles para competir en pruebas FITA, si no reúnen los requerimientos indicados en el capítulo 2 de la Constitución y Reglamentos FITA.



- 9.8.1.2 Un competidor encontrado culpable de romper cualquiera de las reglas anteriores puede ser eliminado de la competición y perderá cualquier posición que haya ganado.
- 9.8.1.3 Un competidor no es elegible para competir en Campeonatos FITA si su Asociación Miembro no reúne las condiciones indicadas en el artículo 3.7.2
- 9.8.1.4 Un competidor que se encuentre compitiendo en una clase como se establece en el capítulo 4.2 y no cumpla totalmente con los requerimientos que se indican, será eliminado de la competición y perderá cualquier posición que haya ganado.
- 9.8.1.5 Un competidor encontrado culpable de dopaje, de acuerdo con las reglas establecidas en el libro 1, Apéndice 5 de la Constitución y Reglamentos FITA, le serán aplicadas las siguientes sanciones: (ver artículos 9.10 y 9.11)
- Independientemente de la sanción que le sea impuesta por la Asociación Miembro correspondiente, la FITA anulará los resultados alcanzados en la competición y cualesquiera premios o medallas ganados deben ser retornados a la oficina FITA, debido a la ventaja injusta obtenida sobre los otros competidores
 - Si el competidor ha tirado en una prueba de Equipos, será anulado el resultado del equipo.
 - En adición a esto, se aplican las penalizaciones de los artículos 9, 10 y 11 del Apéndice 5.
 - Un competidor suspendido por violación de dopaje no puede participar en cualquier prueba FITA organizada por la FITA o por cualquier miembro de la FITA, hasta el final de su suspensión (Apartado 5, artículo 10.3).
- 9.8.1.6 Cualquier competidor que se encuentre utilizando equipo que contravenga las reglas FITA puede tener sus tanteos descalificados (9.3)
- 9.8.1.7 Un competidor o equipo encontrado repetidamente tirando mas flechas por tanda que las permitidas, puede tener sus tanteos descalificados (9.6.2.3)
- 9.8.1.8 Un competidor a quien se le haya probado que ha transgredido cualquier regla o regulación conociéndolo, puede ser definido como no elegible para participar en la competición. El competidor será eliminado, y perderá cualquier posición que pueda haber ganado.
- 9.8.1.9 Un competidor no puede tensar el arco utilizando una técnica de forma que pueda, en la opinión de los Jueces, si accidentalmente se produce una suelta, permitir a la flecha volar fuera de una zona de seguridad o de los dispositivos de **seguridad** (áreas más allá de la zona de tiro, setos, vallas, etc.). Si un competidor persiste en utilizar dicha técnica, en interés de la seguridad, el Presidente de la Comisión de Jueces le comunicará que deje de tirar inmediatamente y que abandone el campo. (9.7.5)

9.8.2 Pérdida del tanteo de flechas.

- 9.8.2.1 Un competidor que no pueda reparar su equipo, en caso de fallo del equipo, dentro de 30 minutos, perderá el número de flechas que le queden por tirar en esa diana, y aquellas flechas que su patrulla haya tirado hasta el momento en que se reincorpore a la patrulla.*



(9.5.1.7; ver también 9.5.1.8 en caso de un problema médico imprevisto).

- 9.8.2.2 *Si un Juez observa que un competidor se excede del tiempo límite de 4 minutos, le apercibirá y pondrá una nota en su hoja de puntuaciones, indicando el momento del aviso. En el segundo, y subsecuentes avisos durante esa etapa de la competición, será anulada la flecha del competidor de puntuación más alta de la diana. (9.5.1.12)*
- 9.8.2.3 *En las Series Finales de la Serie FITA de Campo, si un competidor tira una flecha después de que el Juez ha parado el tiro, la flecha de mayor valor del competidor o de su equipo en esa diana será anulada.*
- 9.8.2.4 *Si se encuentran en la diana o en el suelo de las calles de tiro más de tres flechas pertenecientes a un mismo competidor, se tantearán solo las tres de valor más bajo. (9.6.2.3)*
- 9.8.2.5 *Si se tiran dos o más flechas en una diana individual de 20 cm., todas las flechas contarán como parte de esa tanda y solo se tanteará la flecha de valor más bajo. (9.6.2.2)*
- 9.8.2.6 *Una flecha que impacte fuera de una zona tanteable, o en una diana que no corresponde al competidor que la ha disparado, se considerará como parte de esa tanda, y tanteará un cero. (9.6.2.7.4/5).*

9.8.3 Avisos

Los competidores que hayan sido avisados repetidamente y que continúen infringiendo las siguientes reglas FITA, o que no sigan las decisiones y directivas (que pueden ser apeladas) de los Jueces asignados, serán tratados de acuerdo con el art. 9.8.1.8

- 9.8.3.1 *No se permite fumar en el recorrido de Campo (9.7.4).*
- 9.8.3.2 *Ningún competidor puede tocar el equipamiento de otro, sin su consentimiento (9.7.3)*
- 9.8.3.3 *Aquellos competidores pertenecientes a una patrulla que espera su turno de tirar, permanecerán en la zona de espera hasta que los competidores que están tirando se hayan ido, o hasta que la posición de tiro quede libre.(9.1.1.11)*
- 9.8.3.4 *Mientras el tiro se está desarrollando, solo los competidores que tienen el turno de tirar pueden aproximarse al puesto de tiro. (9.4.2)*
- 9.8.3.5 *Ningún competidor se aproximará a la diana hasta que todos los competidores de la patrulla hayan terminado de tirar. (9.4.3)*
- 9.8.3.6 *No se pueden tocar ni las flechas ni las dianas hasta que todas las flechas de la diana han sido anotadas (9.6.2.1)*
- 9.8.3.7 *Cuando tense la cuerda de su arco, un competidor no puede utilizar una técnica que, en opinión de los Jueces, pueda permitir a la flecha, si se suelta accidentalmente, volar más allá de una zona*



de seguridad o de los dispositivos de seguridad (zona más allá de los parapetos, red, valla, etc.) (9.7.5)

9.9 JUECES

9.9.1 Los deberes de los Jueces son para asegurar que el torneo se desarrolla de acuerdo con la Constitución y Reglas FITA, y en igualdad para todos los competidores.

9.9.1.1 *Serán designados al menos un Juez por cada cuatro dianas en Tiro de Campo. Los deberes de los Jueces serán:*

9.9.1.2 *Comprobarán todas las distancias y la correcta disposición de los recorridos, las dimensiones de las dianas y parapetos, que las dianas están a la altura correcta sobre el suelo, que todos los parapetos están colocados en un ángulo adecuado para el Tiro de Campo.*

9.9.1.3 *Comprobar todo el equipamiento necesario del campo.*

9.9.1.4 *Comprobar todo el material de tiro de los competidores antes del torneo (el momento será establecido en el programa del torneo) y en cualquier momento después, durante el torneo.*

9.9.1.5 *Controlar el desarrollo del tiro.*

9.9.1.6 *Controlar el desarrollo de los tanteos.*

9.9.1.7 *Verificar los tanteos en las Series de Eliminación y Finales.*

9.9.1.8 *Consultar con el Presidente de Jueces sobre cuestiones que pudieran surgir durante el desarrollo del tiro.*

9.9.1.9 *Resolver cualquier conflicto o apelación que pudiera surgir, y donde sea procedente, pasarlas al Jurado de Apelación.*

9.9.1.10 *En coordinación con el Presidente de la Comisión de Jueces del Torneo y del Presidente del Comité de Organización, interrumpir el tiro si fuera necesario a causa de malas condiciones del tiempo, un accidente serio, o cualquier otra causa, pero asegurando siempre que sea posible que el programa de cada día se complete.*

9.9.1.11 *Considerar quejas relevantes o reclamaciones de los Capitanes de Equipo y, donde proceda, tomar la acción pertinente. Las decisiones colectivas serán tomadas por mayoría simple de votos. En caso de empate, el Presidente tiene voto de calidad.*

9.9.1.12 *Ocuparse de las reclamaciones concernientes al desarrollo del tiro, o a la conducta de un competidor. Estas reclamaciones deben ser presentadas a los Jueces sin dilación indebida, y en cualquier caso deben ser sometidas antes de la entrega de premios. La decisión de los Jueces, o del Jurado de Apelación, según sea aplicable, será definitiva.*

9.9.1.13 *Controlar que los Competidores y Oficiales sean conformes con los Reglamentos y Constitución de la FITA, así como con las decisiones y directivas que los Jueces estimen necesario hacer.*



9.10 RECLAMACIONES Y DISPUTAS

9.10.1 En la disciplina de Tiro de Campo, cualquier competidor en la diana puede plantear cualquier reclamación acerca del **valor de una flecha en la diana**, antes de que ninguna flecha haya sido retirada, a:

- Durante las series clasificatorias a los competidores en la patrulla. La opinión de la mayoría del grupo decidirá el valor de la flecha. En caso de empate (50/50) se dará el valor mas alto a la flecha. Cuando sea juzgado por los arqueros, la puntuación es definitiva.
- Durante la series de eliminación y finales si el competidor no está de acuerdo con el valor de una flecha, entonces se llamará a un juez para decidir la puntuación de la flecha.

9.10.1.1 *El veredicto del Juez será definitivo.*

9.10.1.2 *Se puede corregir un error descubierto en la hoja de puntuaciones antes de retirar las flechas de la diana, siempre que todos los competidores de la patrulla estén de acuerdo con la corrección. La corrección deberá ser testificada y visada por todos los competidores de la diana. Cualquier otro desacuerdo concerniente a los apuntes en las hojas de puntuaciones será consultado a un Juez.*

9.10.1.3 *Si se descubriera :*

- *Que el tamaño de una diana ha sido cambiado durante la competición,*
- *O que la posición de un puesto de tiro ha sido movida después de que ya han tirado competidores sobre dicha diana,*
- *O que una diana hubiera quedado inhábil para tirar sobre ella para ciertos arqueros, a causa de ramas colgando, etc.,*

Esta diana sería eliminada para el propósito de tanteos para todos los competidores de la división involucrada, si surgiera una apelación. Si se descalifican una o más dianas, el restante número de dianas será considerado como una Serie completa.

9.10.1.4 *Si el **equipo de campo** es defectuoso, o una diana queda excesivamente desgastada o desfigurada, un competidor o Capitán de Equipo pueden apelar a los Jueces para que el elemento defectuoso sea reparado o reemplazado.*

9.10.2 Las reclamaciones concernientes al desarrollo del tiro o a la conducta de un competidor serán sometidas a los Jueces antes del comienzo de la siguiente fase de la competición.

9.10.2.1 *Las reclamaciones referentes a los **resultados que se publiquen** diariamente serán sometidas a los Jueces sin dilación indebida, y en cualquier caso, deben ser presentadas con tiempo suficiente para permitir correcciones antes de la entrega de premios.*



9.11 APELACIONES

- 9.11.1 En el caso de que un competidor no esté satisfecho con una decisión dada por los Jueces podrá, excepto lo que se indica en el artº 9.10.1 de arriba, apelar al Jurado de Apelación, de acuerdo con el artículo 3.13. Los trofeos o premios que puedan ser afectados por un conflicto no serán entregados hasta que el Jurado haya dado su veredicto.