



**REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA
DE TIRO CON ARCO**



Comisión RFETA de Recorrido de Bosque

**REGLAMENTO DE
RECORRIDO DE BOSQUE**

Modificación Noviembre de 2004

ÍNDICE

CAPITULO UNO: COMPETICIONES

1.1.- CAMPEONATOS DE ESPAÑA Y LIGA NACIONAL 3D.....	Pag. 3
1.1.1.- CATEGORÍAS.....	Pag. 3
1.1.2.- MODALIDADES.....	Pag. 4
1.1.3.- PRUEBAS DE RECORRIDO DE BOSQUE 3D.....	Pag. 4
1.1.4.- EQUIPOS TERRITORIALES.....	Pag. 5
1.1.5.- DISPOSICIÓN DEL CAMPO DE RECORRIDO DE BOSQUE 3D.....	Pag. 6
1.1.6.- REVISIÓN DE MATERIAL.....	Pag. 7
1.1.7.- COMPOSICIÓN DE LAS PATRULLAS, ORDEN DE TIRO Y CONTROL DE TIEMPO EL RECORRIDO DE BOSQUE 3D.....	Pag. 7
1.1.8.- PUNTUACIÓN EN LAS PRUEBAS DE RECORRIDO DE BOSQUE 3D.....	Pag. 7
1.2.- RECORRIDOS DE BOSQUE 2D.....	Pag. 8
1.2.1.- PRUEBAS DE RECORRIDO DE BOSQUE 2D.....	Pag. 8
1.2.2.- DISPOSICIÓN DEL CAMPO DE RECORRIDO DE BOSQUE 2D.....	Pag. 8
1.2.3.- REVISIÓN DE MATERIAL.....	Pag. 9
1.2.4.- COMPOSICIÓN DE LAS PATRULLAS, ORDEN DE TIRO Y CONTROL DE TIEMPO EL RECORRIDO DE BOSQUE 2D.....	Pag. 10
1.2.5.- PUNTUACIÓN EN LAS PRUEBAS DE RECORRIDO DE BOSQUE 2D.....	Pag. 10

CAPITULO DOS. DIRECCIÓN DE LAS COMPETICIONES

2.1.- EQUIPO DEL CIRCUITO DEL RECORRIDO DE BOSQUE 2D.....	Pag. 12
2.1.1.- DIANAS 2D	Pag. 12
2.1.2.- SOPORTE DE LAS DIANAS 2D.....	Pag. 14
2.2.- EQUIPO DEL CIRCUITO DEL RECORRIDO DE BOSQUE 3D.....	Pag. 14
2.2.1.- DIANAS 3D.....	Pag. 14
2.3.- MATERIAL DE TIRO EN LOS RECORRIDOS DE BOSQUE 2D Y 3D	Pag. 15
2.3.1.- MATERIALES Y TÉCNICAS A UTILIZAR EN CADA UNA DE LAS MODALIDADES	Pag. 15
2.3.1.1.- MODALIDAD DE ARCO RECTO	Pag. 15
2.3.1.2.- MODALIDAD DE ARCO RECURVADO	Pag. 16

2.3.1.3.- MODALIDAD DE ARCO CLÁSICO.....	Pag. 16
2.3.1.4.- MODALIDAD DE ARCO MECÁNICO.....	Pag. 17
2.3.1.5.- MODALIDAD DE ARCO LIBRE.....	Pag. 17
2.3.2.- LAS PALAS Y EL CUERPO DEL ARCO.....	Pag. 18
2.3.3.- LA CUERDA.....	Pag. 18
2.3.4.- LAS FLECHAS.....	Pag. 18
2.3.5.- LAS PUNTAS.....	Pag. 18
2.3.6.- ACCESORIOS.....	Pag. 18
2.3.7.- LA INDUMENTARIA.....	Pag. 18
2.3.8.- LAS GAFAS.....	Pag. 18
2.3.9.- LOS PRISMÁTICOS.....	Pag. 18

CAPITULO TRES. REGLAS DE TIRO

3.1.- EL TIRO EN EL RECORRIDO DE BOSQUE 2D Y 3D.....	Pag. 19
--	---------

CAPITULO CUATRO. LA ORGANIZACIÓN

4.1.- EL COMITÉ ORGANIZADOR.....	Pag. 21
4.2.- EL COMITÉ DE APELACIÓN.....	Pag. 22
4.3.- EL ARBITRAJE.....	Pag. 22
4.4.- EL JEFE DE PATRULLA	Pag. 23
4.5.- LOS DEBERES DEL ANOTADOR.....	Pag. 24

CAPITULO CINCO. CONTROL DE SEGURIDAD Y SANCIÓN

5.1.- CONTROL DE TIRO Y SEGURIDAD.....	Pag. 25
5.2.- SANCIONES.....	Pag. 25

CAPITULO SEIS. CONTROL ANTIDOPAJE

6.- PROCEDIMIENTOS DE CONTROL DE DOPAJE.....	Pag. 27
6.1.- NOTIFICACIÓN DE LOS RESULTADOS.....	Pag. 27
6.2.- CONTROLES DE DOPAJE FUERA DE LA COMPETICIÓN.....	Pag. 27

REGLAMENTO DE RECORRIDO DE BOSQUE

CAPITULO 1: COMPETICIONES.

INTRODUCCIÓN

El presente reglamento establece los criterios de organización y funcionamiento de los Campeonatos de España de Recorridos de Bosque 3D, los Campeonatos Autonómicos, así como los trofeos de la Liga Nacional RFETA 3D, y las pruebas de Recorrido de Bosque 2D. Además, dada la gran variedad de estilos de tiro, tipos de arco, etc. acota, en una serie de reglas de tiro, homologación de material, etc., la forma en que se desarrollaran las competiciones nacionales. La práctica de la modalidad de Recorrido de Bosque, no es en ningún momento un entrenamiento de caza y aún con forma o representación de animales, las dianas son en todo momento consideradas como tales.

DISPOSICIONES MÉDICAS

Los arqueros que concurren en Campeonatos, Torneos internacionales, reconocidos, controlados y dirigidos por la RFETA, deben aceptar y someterse a los controles antidopaje y/o a otros test médicos que puedan ser pedidos por la RFETA. Ver capítulo 6.

1.1 CAMPEONATOS DE ESPAÑA Y LIGA NACIONAL RFETA 3D

1.1.1 CATEGORIAS

Las categorías reconocidas en el Campeonato de España son:

Nº	Descripción	Código
1	Sénior Hombre	SH
2	Sénior Mujer	SM

En los Campeonatos de España, y en La Liga Nacional RFETA 3D, podrán ser admitidos como participantes las categorías: Veterano hombre; Veterana Mujer, (a partir de 50 años) Júnior Hombre y Júnior Mujer (de 16 a 18 años). Siempre que estos participantes asuman participar en categoría Senior.

1.1.2 MODALIDADES

Los arqueros que utilizan diferentes tipos de arco se agrupan en modalidades diferentes y compiten en clasificaciones separadas.

Se reconocen las siguientes modalidades:

Descripción	Código
Arco Recto	ARE
Arco Recurvado	ARC
Arco Clásico	ACL
Arco Mecánico	AME
Arco Libre	ALI

1.1.3 PRUEBAS DE RECORRIDO DE BOSQUE 3D

- a) El Campeonato de España consiste en 4 recorridos de bosque de 20 puestos de tiro diferentes, 80 puestos de tiro en total, El número mínimo de deportistas inscritos en una modalidad de categoría masculina, para que pueda otorgarse el título de Campeón de España es de OCHO (8). El número mínimo de deportistas inscritas en una modalidad de categoría femenina, para que pueda otorgarse el título de Campeona de España es de CINCO (5). Si el número de inscritos en una modalidad de categoría masculina es inferior a OCHO, o a CINCO en una modalidad de categoría femenina tendrán estos participantes los mismos derechos que el resto (participar por equipos, premios, trofeos), excepto el poder ser proclamados campeones, subcampeones, etc. de España, y recibir las medallas de oro, plata y bronce.
- b) Cada trofeo de la Liga Nacional RFETA 3D consta de 2 recorridos de bosque de 20 puestos de tiro diferentes con dianas 3D, 40 puestos de tiro en total.
- c) Cada Campeonato Territorial consta de 2 Recorridos de bosque de 20 puestos de tiro diferentes con dianas 3D, 40 puestos de tiro en total. Tanto en el Campeonato de España, como en un Campeonato autonómico o en un trofeo de la Liga Nacional RFETA, un participante sólo podrá ser admitida su inscripción en una modalidad.
- d) En caso de superarse el número de plazas para un Campeonato de España, tendrán prioridad aquellos inscritos que hayan participado en Liga Nacional RFETA 3D de esa misma temporada.

Las recompensas RFETA se homologarán sobre recorridos de 20 puestos de tiro.

1.1.4. EQUIPOS TERRITORIALES.

En los campeonatos de España de Recorridos de Bosque 3D, se formaran equipos de Federaciones Territoriales. Cada componente del equipo territorial deberá haber renovado la licencia a través de esa Federación Territorial. Los equipos deberán estar obligatoriamente formados por un representante de cada modalidad de arco, siendo uno de ellos, también de forma obligatoria, una dama como mínimo. Cada territorial enviará un delegado a cada Campeonato de España que dará el visto bueno a los arqueros/as representantes de dicha territorial. En el caso que una territorial no enviase su delegado, los arqueros participantes elegirán, en el Campeonato de España, a su delegado, sólo para ese Campeonato. En caso de que no pudiera presentarse un representante de una o varias modalidades, estas serían consideradas como “cero” a la hora del computo total de las cinco modalidades. En el Campeonato de España los equipos territoriales competirán entre si, una vez acabada la competición individual. Esta competición se desarrollará de la siguiente forma:

- Cada equipo territorial formará una única patrulla, aunando los deportistas de todas las modalidades que se presenten por esa territorial. El delegado territorial o representante elegido, deberá presentar una vez finalizado el tercer recorrido y antes de comenzar el último, la composición del equipo de su territorial, de no hacerlo el equipo quedará excluido de la competición.
- Cada equipo Territorial realizará un recorrido de un mismo circuito previamente montado a tal efecto por la Organización el cual tendrá una zona habilitada para el público. La disposición de la prueba será la siguiente:
 1. Se dispondrán 8 puestos de tiro, como máximo.
 2. Los equipos al completo, irán rotando sobre todos los puestos de tiro en el siguiente orden: arco libre, mecánico, clásico, recurvado y recto.
 3. Los participantes de cada equipo por modalidad, realizarán sus tiros al mismo tiempo, marcando el inicio y el fin de cada rotación el presidente del Comité Técnico o juez designado por él.
 4. El capitán del equipo, junto con un juez o persona de la organización con el visto bueno del presidente del Comité Técnico, anotará de forma individual las puntuaciones obtenidas en cada diana, el cómputo resultante será el obtenido tras la suma de los puntos de cada modalidad.
- La entrega de medallas, trofeos y proclamación de campeones se realizará en la misma ceremonia de clausura del Campeonato de España.

1.1.5 DISPOSICIÓN DEL CAMPO DE TIRO DE RECORRIDO DE BOSQUE 3D.

El Campeonato de España se celebrará en recorridos diseñados a propósito para estas pruebas. Una vez montado el campo, este permanecerá cerrado hasta el inicio de la competición.

Se tienen que colocar señales de dirección claramente visibles, que indiquen el recorrido desde un puesto de tiro al siguiente. Las señales de dirección estarán dispuestas de tal manera, que desde cualquiera de ellas se vea la siguiente, para asegurar así un desplazamiento seguro y fácil por el campo.

Los puestos de tiro se marcarán con piquetas, que sobresalgan del suelo entre 20 y 30 centímetros, de colores vivos y fácilmente visibles desde el lugar correspondiente.

Es responsabilidad del Comité Organizador, el que las piquetas de tiro se sitúen, respecto a la diana, de tal manera que permitan su uso tanto a arqueros diestros como zurdos, para todo tipo de arco y teniendo siempre en cuenta la diferente constitución física de los participantes No obligando nunca a adoptar posturas forzadas y/o extremas y observando que no haya ningún obstáculo que pueda provocar un rebote a menos de 5 metros de la piqueta de tiro.

El campo de competición dispondrá, en cada puesto de tiro, de piquetas diferenciadas por un código de colores:

- La piqueta con el número de orden de la diana (piqueta de color blanco con el número de orden del puesto de tiro), es el lugar de espera de la patrulla.
- Piqueta de color amarillo: es el lugar de salida del arquero y en el que se situará de forma claramente visible, una foto de la diana con la zona vital válida remarcada. La diana deberá ser visible desde esta piqueta, teniendo en cuenta las limitaciones orográficas del terreno.
- Piqueta de color rojo: es el punto de tiro de las dos flechas para la modalidad de arco libre.
- Piqueta de color azul: es el punto de tiro de las dos flechas para las modalidades de arco recto, recurvado, clásico y mecánico.
- Piqueta de color violeta es el lugar de situación del cronometrador y espera de los arqueros que ya han tirado.
- En aquellas competiciones en las que se contemple la categoría infantil la piqueta de tiro será de color blanco con una distancia máxima de tiro de 25 metros, para todas las modalidades de arco.

El acceso de una piqueta a la otra no tiene que representar ningún riesgo ni dificultad para el arquero. No estarán permitidas las piquetas que una vez clavadas en el suelo, presenten deterioros que puedan producir cortes o heridas.

1.1.6. REVISIÓN DE MATERIAL

La revisión de material se hará antes del inicio de la competición. Un Juez podrá, a su criterio, revisar el material de un arquero en cualquier momento de una competición.

1.1.7. COMPOSICIÓN DE PATRULLAS, ORDEN DE TIRO Y CONTROL DE TIEMPO EN EL RECORRIDO DE BOSQUE 3D.

El Comité Organizador distribuirá a los participantes en patrullas, con un mínimo de 3 y un máximo de 5. Una patrulla no podrá estar formada únicamente por arqueros de la misma Federación Autonómica.

La composición de las patrullas en el primer recorrido será aleatoria y mixta, con arqueros de la misma modalidad. En los siguientes recorridos, las patrullas se formarán por las clasificaciones obtenidas en cada categoría y modalidad de los anteriores recorridos.

Se determinará por sorteo el orden de tiro, que será por rotación de toda la patrulla y se puede cambiar temporalmente con el propósito de hacer pequeños ajustes en el equipo.

El arquero esperará en el lugar de salida y pedirá “tiempo”, o usará otro vocablo, en voz alta para que empiece el cronometraje. El tiempo de tiro será de **60 segundos**, desde la salida de la piqueta amarilla y hasta la suelta de la segunda flecha y será en este tiempo cuando el arquero podrá hacer uso de los prismáticos. Cuando haya terminado se dirigirá al lado del cronometrador, en posición cercana a la piqueta violeta.

Rebasar el tiempo establecido será objeto de un aviso por recorrido, con anotación de los segundos utilizados en la hoja de puntuación. En el caso de un segundo pase de tiempo dentro del mismo recorrido será sancionado por el Comité Técnico con la anulación de la flecha o flechas tiradas fuera de tiempo.

En caso de imprevisto grave, solamente el Comité Técnico podrá modificar el tiempo de tiro, o en su caso, anular el cronometraje en alguna diana.

1.1.8. PUNTUACIÓN EN LAS PRUEBAS DE RECORRIDO DE BOSQUE 3D.

Dos arqueros serán designados anotadores, no pudiendo ser de la misma Federación Autonómica o Club. Las hojas de puntuación serán confeccionadas a partir del modelo homologado por la Comisión de Recorrido de Bosque de la RFETA.

Ni las flechas, ni las dianas, ni el soporte de las dianas se tocarán hasta que se hayan anotado todas las flechas de aquella diana y se hayan comprobado las puntuaciones.

Para proceder a la anotación de los puntos obtenidos, cada arquero anunciará su puntuación siguiendo el orden de la primera y segunda flecha. El resto de los arqueros tiene la obligación de comprobar que la puntuación anunciada y la anotada sean la misma e idéntica a la de la diana.

Los anotadores han de comparar sus puntuaciones antes de retirar las flechas.

En el caso de anotar el valor de una flecha erróneamente, será rectificado y firmado por los dos anotadores, en las casillas dispuestas para tal fin, en las dos hojas, antes de retirar las flechas de la diana. Si el Juez halla una rectificación sin firmar, anulará la puntuación más alta en aquella diana.

Es obligatorio llevar las sumas totales y parciales después de cada diana.

Solo puntuarán las flechas si están clavadas en la diana es decir, que al menos alguna parte de la punta haya entrado en la misma.

Si el tubo de una flecha toca una línea divisoria entre zonas de puntuación diferente, puntuará el valor más alto de las dos posibles.

Una flecha que impacte en otra y quede clavada en ella, puntuará según el valor de la que está clavada en la diana.

Si se tiran las flechas con el orden invertido, es decir, primero la de dos anillos, y segundo la de un anillo, se anulará el valor de las dos flechas. Lo mismo ocurrirá si esto sucede en un puesto de tiro con diana doble.

Si en una diana se hallan clavadas dos flechas con el mismo número de anillos, sólo puntuará la que haya obtenido menor resultado.

Una flecha que, en una diana tridimensional, la punta sobresalga por otra parte de la figura, puntuará según el valor de la zona de entrada de la flecha.

El valor de los puntos obtenidos se establece de la manera siguiente:

RECORRIDO DE BOSQUE 3D	
PRIMERA FLECHA	SEGUNDA FLECHA
Circulo interno de la zona vital: 10 puntos	Circulo interno de la zona vital 8 puntos
Zona vital: 8 puntos	Zona vital 6 puntos
Zona de tocado: 5 puntos	Zona de tocado 3 puntos

1.2. RECORRIDO DE BOSQUE 2D

1.2.1. PRUEBAS DE RECORRIDO DE BOSQUE 2D

- a) Cada prueba de Recorrido de Bosque 2D consta de 2 recorridos de bosque de 21 puestos de tiro diferentes con dianas 2D, 42 puestos de tiro en total.
- b) Cada Campeonato Territorial consta de 2 recorridos de bosque de 21 puestos de tiro diferentes con dianas 2D, 42 puestos de tiro en total.

Las recompensas RFETA se homologarán sobre recorridos de 21 puestos de tiro, en pruebas oficiales solicitadas a la RFETA.

1.2.2. DISPOSICION DEL CAMPO DE TIRO DE RECORRIDO DE BOSQUE 2D.

Las pruebas se celebrarán en recorridos diseñados a propósito para estas pruebas. Una vez montado el campo, este permanecerá cerrado hasta el inicio de la competición.

Se tienen que colocar señales de dirección claramente visibles, que indiquen el recorrido desde un puesto de tiro al siguiente. Las señales de dirección estarán dispuestas de tal manera, que desde cualquiera de ellas se vea la siguiente, para asegurar así un desplazamiento seguro y fácil por el campo.

Los puestos de tiro se marcarán con piquetas, que sobresalgan del suelo entre 20 y 30 centímetros, de colores vivos y fácilmente visibles desde el lugar correspondiente.

Es responsabilidad del Comité Organizador, el que las piquetas de tiro se sitúen, respecto a la diana, de tal manera que permitan su uso tanto a arqueros diestros como zurdos, para todo tipo de arco y teniendo siempre en cuenta la diferente constitución física de los participantes No obligando nunca a adoptar posturas forzadas y/o extremas y observando que no haya ningún obstáculo que pueda provocar un rebote a menos de 5 metros de la piqueta de tiro. Se evitará en todo momento que las piquetas cuenten con rebabas o deterioros que puedan producir algún tipo de herida a los participantes

El campo de competición dispondrá, en cada puesto de tiro, de piquetas diferenciadas por un código de colores:

- La piqueta con el número de orden de la diana (piqueta de color blanco con el número de orden del puesto de tiro), es el lugar de espera de la patrulla.
- Piqueta de color amarillo: es el lugar de salida del arquero
- Piqueta de color azul: es el punto de tiro de la primera flecha
- Piqueta de color rojo: es el punto de tiro de la segunda flecha
- Piqueta de color violeta es el lugar de situación del cronometrador y espera de los arqueros que ya han tirado.

La diana no debe ser visible desde el lugar de espera de la patrulla (piqueta de color blanco con el número de orden del puesto de tiro), ni desde el lugar de salida del arquero (piqueta amarilla). Se tendrán en cuenta las limitaciones orográficas del campo donde se celebre la competición.

El acceso de una piqueta a la otra no tiene que representar ningún riesgo ni dificultad para el arquero. No estarán permitidas las piquetas que una vez clavadas en el suelo, presenten deterioros que puedan producir cortes o heridas.

La distancia entre el lugar de salida (piqueta amarilla) y la piqueta azul no será superior a 5 metros. Las piquetas azul y roja pueden estar alineadas o no y con una separación máxima entre ellas de 5 metros.

La distancia de la piqueta roja a la diana será siempre igual o más corta que la distancia de la piqueta azul a la diana.

1.2.3. REVISIÓN DE MATERIAL

La revisión de material se hará antes del inicio de la competición Un Juez podrá, a su criterio, revisar el material de un arquero en cualquier momento de una competición.

1.2.4. COMPOSICIÓN DE PATRULLAS, ORDEN DE TIRO Y CONTROL DE TIEMPO EN EL RECORRIDO DE BOSQUE 2D

El Comité Organizador distribuirá a los participantes en patrullas, con un mínimo de 3 y un máximo de 5, preferiblemente de 4 arqueros. Una patrulla no podrá estar formada únicamente por arqueros de la misma Federación Autonómica.

Las patrullas estarán compuestas, siempre que sea posible, por arqueros de la misma modalidad de arco, pudiendo ser mixtas,

La composición de las patrullas será aleatoria y mixta, con arqueros de la misma modalidad.

Se determinará por sorteo el orden de tiro, que será por rotación de toda la patrulla y se puede cambiar temporalmente con el propósito de hacer pequeños ajustes en el equipo.

El arquero esperará en el lugar de salida y pedirá "tiempo", o usará otro vocablo, en voz alta para que empiece el cronometraje. El tiempo de tiro será de **60 segundos**, desde la salida de la piqueta amarilla y hasta la suelta de la segunda flecha. Cuando haya terminado se dirigirá al lado del cronometrador, en posición cercana a la piqueta violeta.

Rebasar el tiempo establecido será objeto de un aviso por recorrido, con anotación de los segundos utilizados en la hoja de puntuación. En el caso de un segundo pase de tiempo dentro del mismo recorrido será sancionado por el Comité de Apelación con la anulación de la flecha o flechas tiradas fuera de tiempo.

En caso de imprevisto grave, solamente el Comité Técnico podrá modificar el tiempo de tiro, o en su caso, anular el cronometraje en alguna diana.

1.2.5. PUNTUACIÓN EN LAS PRUEBAS DE RECORRIDO DE BOSQUE 2D.

Dos arqueros serán designados anotadores, no pudiendo ser de la misma Federación Autonómica o Club. Las hojas de puntuación serán confeccionadas a partir del modelo homologado por la Comisión de Recorrido de Bosque de la RFETA.

Ni las flechas, ni las dianas, ni el soporte de las dianas se tocarán hasta que se hayan anotado todas las flechas de aquella diana y se hayan comprobado las puntuaciones.

Para proceder a la anotación de los puntos obtenidos, cada arquero anunciará su puntuación siguiendo el orden de la primera y segunda flecha. El resto de los arqueros tiene la obligación de comprobar que la puntuación anunciada y la anotada sean la misma e idéntica a la de la diana.

Los anotadores han de comparar sus puntuaciones antes de retirar las flechas.

En el caso de anotar el valor de una flecha erróneamente, será rectificado y firmado por los dos anotadores, en las casillas dispuestas para tal fin, en las dos hojas, antes de retirar las flechas de la diana. Si el Juez halla una rectificación sin firmar, anularía la puntuación más alta en aquella diana.

Es obligatorio llevar las sumas totales y parciales después de cada diana.

Solo puntuarán las flechas si están clavadas en la diana.

Si el tubo de una flecha toca una línea divisoria entre zonas de puntuación diferente, puntuará el valor más alto de las dos posibles.

Una flecha que impacte en otra y quede clavada en ella, puntuará según el valor de la que está clavada en la diana.

Las dianas del grupo 4, si se encuentran dos flechas en la misma diana, se anulará el valor de la flecha equivocada.

Si se tiran las flechas con el orden invertido, es decir, primero la de dos anillos, y segundo la de un anillo, se anulará el valor de las dos flechas. Lo mismo ocurrirá si esto sucede en un puesto de tiro con diana doble.

Si en una diana se hallan clavadas dos flechas con el mismo N° de anillos, sólo puntuará la que haya obtenido menor resultado.

El valor de los puntos obtenidos se establece de la manera siguiente:

RECORRIDO DE BOSQUE 2D	
PRIMERA FLECHA	SEGUNDA FLECHA
Zona vital 20 puntos	Zona vital 15 puntos
Zona de tocado 15 puntos	Zona de tocado 10 puntos

CAPÍTULO 2. DIRECCIÓN DE LAS COMPETICIONES.

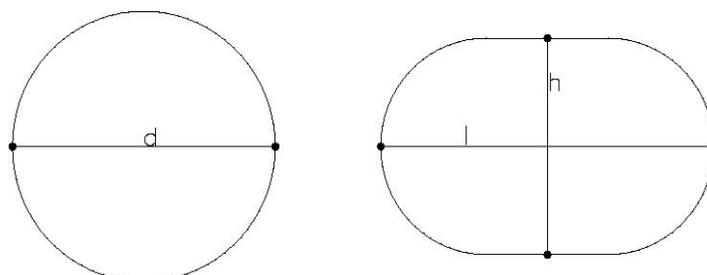
2.1 EQUIPO DEL CIRCUITO DEL RECORRIDO DE BOSQUE 2D

2.1.1 DIANAS 2D

2.1.1.1. Sólo están autorizadas las dianas aprobadas por la Comisión de la RFETA de Recorrido de Bosque. Las listas de las nuevas homologaciones serán convenientemente publicadas por dicha Comisión.

2.1.1.2. Las dianas tendrán marcadas dos zonas de puntuación, la zona vital, que se corresponde a la zona de los órganos vitales y la zona de tocado, que se corresponde al contorno del animal.

2.1.1.3. Las dianas están clasificadas por grupos, de acuerdo con la medida de la zona vital, que puede ser circular u ovalada. Si la zona vital es oval, se han de considerar las medidas de los ejes principales del óvalo.



La clasificación de las dianas en grupos, según la medida de su zona vital es la siguiente:

CLASIFICACION POR GRUPOS	ZONA VITAL CIRCULAR	ZONA VITAL OVALADA
GRUPO 1	D = 300mm	L =360mm, H =225mm
GRUPO 2	D =225mm	L =275mm, H =180mm
GRUPO 3	D =150mm	L =180mm, H =115mm
GRUPO 4	D =075mm	L =095mm, H =060mm

En un recorrido de bosque de 21 puestos de tiro, la distribución de las mismas según el grupo será el siguiente:

CLASIFICACION POR GRUPOS	CANTIDAD DE CADA GRUPO	DISTANCIAS MÁXIMAS Y MÍNIMAS DE TIRO
GRUPO 1	4 PUESTOS DE TIRO	De 30 a 40 metros
GRUPO 2	7 PUESTOS DE TIRO	De 20 a 35 metros
GRUPO 3	6 PUESTOS DE TIRO	De 15 a 25 metros
GRUPO 4	4 PUESTOS DE TIRO	De 05 a 15 metros

Para la modalidad de arco libre (ALI), las dianas serán:

CLASIFICACION POR GRUPOS	ZONA VITAL CIRCULAR	ZONA VITAL OVALADA
GRUPO 1	D = 225 mm	L =275 mm, H =180 mm
GRUPO 2	D = 150 mm	L =180 mm, H =115 mm
GRUPO 3	D =150 mm	L =180 mm, H =115 mm
GRUPO 4	D =075 mm	L =095 mm, H =060 mm

2.1.1.4. DIANAS HOMOLOGADAS 2D

Según relaciones adjuntas sujetas a modificaciones debidas a los cambios en los mercados.

Dianas homologadas del grupo 1: Según relación publicada por la Comisión de Recorrido de Bosque de la RFETA y sujetas a modificaciones debidas a los cambios en los mercados

Dianas homologadas del grupo 2: Según relación publicada por el Comisión de Recorrido de Bosque de la RFETA y sujetas a modificaciones debidas a los cambios en los mercados

Dianas homologadas del grupo 3: Según relación publicada por el Comisión de Recorrido de Bosque de la RFETA y sujetas a modificaciones debidas a los cambios en los mercados

Dianas homologadas del grupo 4: Según relación publicada por el Comisión de Recorrido de Bosque de la RFETA y sujetas a modificaciones debidas a los cambios en los mercados

2.1.1.5. Todas las dianas estarán encoladas sobre un soporte de cartón. Las dianas se podrán recortar dejando un centímetro de margen alrededor de la zona de tocado. La diana nunca será mayor que el soporte de la diana.

2.1.1.6. Las figuras serán reconocibles desde el puesto de tiro y la superficie correspondiente a la zona vital ha de ser visible en su totalidad, siempre con cualquier parte del cuerpo por detrás de la piqueta, y cualquier parte del cuerpo en contacto con ella. En caso contrario, el Juez ha de proceder a su modificación, antes del inicio de las tiradas.

2.1.1.7. Las distancias se medirán a partir de la piqueta azul, igual a la trayectoria en línea recta de la flecha y hasta el centro del soporte de la diana. Las distancias se medirán con cinta métrica, o telémetro electrónico.

2.1.1.8. La tolerancia en la distancia de la piqueta a la diana no excederá en más o en menos los 0,25 metros en las dianas del grupo cuatro, y no excederá en más o en menos los 0,50 metros en el resto de los grupos.

2.1.2 SOPORTE DE LAS DIANAS 2D

2.1.2.1. Serán de un material que permita a las flechas clavarse y ser retiradas sin que se estropeen. Han de frenar la flecha eficazmente e impedir que la atraviesen completamente.

2.1.2.2. Estarán en buen estado y fijadas sólidamente a tierra, para impedir que su posición varíe de una patrulla a otra.

2.1.2.3. Cuando las flechas atraviesen completamente un soporte de diana, tendrá que estar previsto su cambio o reparación con rapidez.

2.1.2.4. Las dianas pueden colocarse inclinadas con un ángulo no excesivo para evitar el cruce de flechas en la diana en todos los sentidos, siempre y cuando no se contravenga ninguna regla de homologación de campos.

2.1.2.5. Las dianas del grupo 4, tendrán que colocarse sobre uno o dos soportes. La primera diana sobre la que se tirará tendrá una señal de color azul, bien visible desde la piqueta de color azul. La segunda diana tendrá una señal de color rojo, bien visible desde la piqueta de color rojo.

2.2 EQUIPO DEL CIRCUITO DEL RECORRIDO DE BOSQUE 3D

2.2.1 DIANAS 3D

2.2.1.1. Serán tridimensionales fabricadas en foam o similar, representando animales.

2.2.1.2. Sólo están autorizadas las dianas aprobadas por el Comité de la RFETA de Recorrido de Bosque. Las listas de las dianas homologadas serán convenientemente publicadas por el Comité de Recorrido de Bosque de la RFETA.

2.2.1.3. Estarán en buen estado y fijadas sólidamente a tierra, para impedir que su posición varíe de una patrulla a la otra.

2.2.1.4. Las dianas pueden colocarse inclinadas en sentido horizontal, siempre y cuando no se contravenga ninguna regla de homologación de campos y presente solo una zona de impacto puntuable a la vista del arquero. En caso de imposibilidad de obtener una sola zona de puntuación, se inhabilitará tapando la no válida por parte de la Organización.

2.2.1.5. Las dianas tendrán las tres zonas de puntuación remarcadas con un rotulador o sistema adecuado, que no destaque desde el puesto de tiro, cuando se observe que las líneas originales estén suficientemente deterioradas a juicio del juez. CIRCULO INTERNO DE LA ZONA VITAL, ZONA VITAL, ZONA DE TOCADO. Puntuará toda la diana.

No serán admitidas para su utilización en competiciones oficiales las dianas que, una vez reparadas, presenten líneas de separación de zonas

vitales diferentes en forma, grosor o tamaño a las previamente impresas por el fabricante, ya que fue basado en esos parámetros originales por lo que se homologó la diana.

2.2.1.6. Un recorrido de bosque constará de 20 puestos de tiro situados entre 5 y 45 m. para la modalidad de arco libre.

2.2.1.7. Un recorrido de bosque constará de 20 puestos de tiro situados entre 5 y 35 m. para las modalidades de arco recto, recurvado, clásico y mecánico

2.2.1.8. Las figuras serán reconocibles desde el puesto de tiro y la superficie correspondiente a la zona vital ha de ser visible en su totalidad, siempre con cualquier parte del cuerpo por detrás de la piqueta y siempre con cualquier parte del cuerpo en contacto con ella. En caso contrario, el Juez ha de proceder a su modificación, antes del inicio de las tiradas.

2.2.1.9. Las distancias se medirán a partir de la piqueta de tiro, igual a la trayectoria en línea recta de la flecha y hasta el centro del soporte de la diana. Las distancias se medirán con cinta métrica, o telémetro electrónico.

2.2.1.10. La tolerancia en la distancia de la piqueta a la diana no excederá en más o en menos los 0,50 metros.

2.3 MATERIAL DE TIRO EN LOS RECORRIDOS DE BOSQUE 2D Y 3D

2.3.1. MATERIALES Y TÉCNICAS A UTILIZAR EN CADA UNA DE LAS MODALIDADES.

2.3.1.1. MODALIDAD DE ARCO RECTO.

Entran dentro de esta modalidad todo arco de una sola cuerda que:

- corresponda a la forma tradicional del longbow, es decir, que cuando se coloca la cuerda, ésta no puede tocar el arco, excepto en la ranura del tip para colocar la misma.
- Puede estar fabricado de cualquier tipo de material o combinación de materiales. El diseño de la empuñadura o las palas no está restringido.
- no tendrá menos de 64" de longitud
- No tendrá limitación de potencia.

Puede utilizar:

- El arquero podrá utilizar carcaj de cintura o de espalda.
- Se usarán flechas de madera sin limitación de peso.
- Se utilizaran como técnicas de tiro los estilos Mediterráneo y Americano: agarrando la cuerda con el dedo índice por encima del culatín y el resto de los utilizados en el anclaje agarrando la cuerda por debajo del mismo, realizándose siempre con el dedo índice (Mediterráneo) o el dedo corazón

- (Americano) en la comisura de los labios.
- La flecha debe descansar sobre la plataforma de la ventana del arco, en los arcos que la tengan, sea esta radiada o recta, admitiéndose para la regulación del arco, refuerzos de piel o sintéticos que no sobrepasen los 0,5 centímetros de altura en la plataforma, ya que pasando de estas medidas estos refuerzos se entenderán como reposaflechas.
- Se pueden utilizar como protector de dedos: guantes o dactilera.

2.3.1.2. MODALIDAD DE ARCO RECURVADO.

Entran dentro de esta modalidad los arcos de una sola cuerda desmontables o monobloques que no estén dotados de elementos de puntería, reposaflechas, y/o botón de presión.

- Sin limitación de longitud.
- Sin limitación de potencia.
- Puede utilizar carcaj de cintura o de espalda.
- Sus palas pueden estar confeccionadas en cualquier material.

Se puede utilizar:

- Se usarán flechas de madera o aluminio, sin limitación de peso.
- Se utilizaran como técnicas de tiro los estilos Mediterráneo y Americano: agarrando la cuerda con el dedo índice por encima del culatín y el resto de los utilizados en el anclaje agarrando la cuerda por debajo del mismo realizándose siempre con el dedo índice (Mediterráneo) o el dedo corazón (Americano) en la comisura de los labios.
- La flecha debe descansar sobre la plataforma de la ventana del arco, en los arcos que la tengan, sea esta radiada o recta, admitiéndose para la regulación del arco, refuerzos de piel o sintéticos que no sobrepasen los 0,5 centímetros de altura en la plataforma, ya que pasando de estas medidas estos refuerzos se entenderán como reposaflechas.
- Se pueden utilizar como protector de dedos: guantes o dactilera.

2.3.1.3. MODALIDAD DE ARCO CLÁSICO.

Dentro de este grupo se integran los arcos de una sola cuerda desmontables o monobloques, que carezcan de elementos de puntería.

- Sin limitación de potencia.
- Sin limitación de longitud.
- Sus palas pueden estar confeccionadas en cualquier material.

Se puede utilizar:

- Reposaflechas mecánico o magnético.
- Botón de presión de cualquier tipo.
- Estabilizador con una longitud máxima de 30 centímetros.
- Las flechas a utilizar en ellos pueden ser de cualquier material y sin limitación de peso.
- Protectores de dedos tales como guantes y dactileras.

- Carcaj de cintura, de arco o de espalda.
- Cualquier técnica de tiro puede ser utilizada.

2.3.1.4. MODALIDAD DE ARCO MECÁNICO

Dentro de esta modalidad se integran todos los arcos de poleas o compuestos que carezcan de elementos de puntería.

- Sin limitación de potencia.
- Sin limitación de longitud.
- Cuerda, o cuerda y cables confeccionados en cualquier material.

Se puede utilizar:

- Botón de presión de cualquier tipo.
- Reposaflechas magnético o mecánico.
- Estabilizador con una longitud máxima de 30 centímetros.
- Puede utilizar flechas de cualquier material, con excepción de madera.
- Como protectores de dedos los guantes y las dactileras.
- Los carcaj de cintura, de arco o espalda pueden ser utilizados.
- En esta modalidad puede utilizarse cualquier técnica de tiro.

2.3.1.5. MODALIDAD DE ARCO LIBRE.

En esta modalidad se integran todos los arcos que cuenten con las siguientes características:

- Sin limitación de potencia.
- Sin limitación de longitud.
- Palas confeccionadas en cualquier material.
- Cuerda, o cuerda y cables confeccionados en cualquier material.

Se puede utilizar:

- Botón de presión de cualquier tipo,
- Reposaflechas mecánico o magnético.
- Estabilizador de cualquier longitud y número de elementos.
- El arquero puede utilizar cualquier tipo de carcaj.
- Visor sin limitaciones en el número de pines o utilizar visor con lente.
- Cualquier tipo de flechas, (con excepción de madera en el caso de arco compuesto o de poleas), sin limitaciones de peso.

2.3.2. Las palas y el cuerpo del arco no podrán llevar marcas que puedan servir de elemento de puntería. No serán tenidas en cuenta como marcas para facilitar la puntería las propias de la madera y aquellas nomenclaturas y/o dibujos de referencia realizados por el fabricante como anuncio de su trabajo o marca comercial.

2.3.3. La cuerda puede ser de cualquier número de hilos. Lineal o trenzada. De uno o varios colores. La parte superior del refuerzo central, con la cuerda tensada al máximo y en posición de anclaje, no debe quedar a la altura del ojo, en las categorías en las que no está permitido llevar elementos de puntería, ni llevar ningún tipo de marca.

2.3.4. Las flechas:

Una flecha consiste en un astil con punta, culatín, emplumado y si se desea, decoración. Las flechas que se utilicen en una diana, serán de la misma longitud, tendrán el mismo dibujo y color en el plumaje, el culatín y las identificaciones si las lleva, y estarán marcadas en el tubo con el nombre o las iniciales del arquero. Todas las flechas que se usen estarán marcadas con anillos de idéntico color, de un centímetro de grueso, recomendándose a un centímetro del plumaje aproximadamente y con una separación también de un centímetro entre ellos. La flecha que se lance en primer lugar tendrá un anillo y dos la segunda.

2.3.5. Las puntas que se pueden utilizar son las de tipo ojival o combo. Están prohibidas las puntas de caza y todas aquellas que sobresalgan **MÁS DE DOS (2) MM EN DIÁMETRO DEL TUBO.**

2.3.6. Accesorios tales como petos, brazaleras, dragoneras de arco o de dedos, etc. están autorizados.

2.3.7. La indumentaria será de libre elección de cada uno de los participantes, No permitiéndose prendas superiores de camuflaje o mimetizadas, recomendándose la utilización de colores vivos en estas prendas.

2.3.8. Las gafas graduadas o las gafas de sol se pueden usar, siempre que no lleven lentes o cristales con retícula, ni estén marcadas de manera que ayuden a apuntar en las modalidades en las que no se permitan elementos de puntería.

2.3.9. Prismáticos, sin zoom y sin retícula se pueden usar **en el Recorrido de Bosque 3D**, en cualquier momento durante el minuto de tiempo que el participante tiene para tirar las dos flechas.

CAPÍTULO 3. REGLAS DE TIRO.

3.1 EL TIRO EN EL RECORRIDO DE BOSQUE 2D y 3D

3.1.1. Los arqueros estarán de pie, de rodillas, agachados, etc., con alguna parte del cuerpo detrás de la piqueta y siempre en contacto con ella.

3.1.2. Ningún arquero se acercará a la diana, hasta que todos los componentes de la patrulla hayan terminado sus lanzamientos. Si el Juez o el Jefe de Patrulla aperciben esta anomalía, se anotará esta incidencia en la hoja de puntuación del arquero, para que el Comité Técnico descuenta los puntos obtenidos por el arquero en esta diana.

3.1.3. Una flecha no se considerará disparada (siempre y cuando no haya vuelto rebotada) si el arquero la puede alcanzar con cualquier parte de su cuerpo o con ayuda de su arco, sin perder el contacto con la piqueta correspondiente y siempre con una parte del cuerpo por detrás de la misma y dentro del tiempo establecido.

3.1.4. Bajo ninguna circunstancia se podrá lanzar una flecha de nuevo. Si el Juez o el Jefe de Patrulla aperciben ésta anomalía, se anotará esta incidencia en la hoja de puntuación del arquero, para que el Comité Técnico descuenta los puntos obtenidos por el arquero en esta diana.

3.1.5. Un participante, por razones que estime oportunas (vértigo, seguridad, etc.) podrá negarse a tirar una o las dos flechas en un puesto de tiro. Así lo hará constar al jefe de patrulla, y se señalarán con una raya horizontal en todas las casillas de puntuación correspondientes a la flecha o flechas no tiradas. Tras ello el arquero firmará tal resolución en el reverso de la hoja de puntuación haciendo constar el porqué de su negativa a tirar la o las flechas.

3.1.6. En caso de fallo del equipamiento, el orden de tiro de los componentes de la patrulla puede ser cambiado temporalmente. En cualquier caso se permitirán no más de treinta (30) minutos para reparar cualquier fallo de equipo. Los otros componentes de la patrulla tirarán y tantearán sus flechas antes de permitir a otras patrullas pasar por delante de ellos. Si la reparación se completa dentro del tiempo límite, el arquero en cuestión puede recuperar las flechas que le falten por tirar en esa/s diana/s. Si la reparación se termina más tarde, el arquero se puede incorporar a su patrulla, pero perderá de tirar el número de flechas que la misma haya tirado mientras tanto.

3.1.7. En caso de salida simultánea, los organizadores asignarán la diana sobre la cual cada patrulla empezará la competición.

3.1.8. Ningún arquero explicará a otro, portará y/o entregará por escrito las distancias de las piquetas a las dianas de los puestos de tiro. Si el Juez o el Jefe de Patrulla aperciben esta anomalía, se anotará esta incidencia en la hoja de puntuación del arquero o arqueros infractores, para que el Comité Técnico descuenta los puntos obtenidos por el arquero en esta diana.

3.1.9. Para la buena marcha de la competición, se detendrá inmediatamente la búsqueda de flechas perdidas cuando llegue la siguiente patrulla. Si ésta está muy atrasada, se podrán buscar flechas, a condición de dejar los arcos apoyados en la diana por su parte delantera, para que sean visibles desde el puesto de tiro. Es obligatoria la presencia de un miembro de la patrulla en el puesto de tiro.

3.1.10. En evitación de tapones en el desarrollo de la competición, una patrulla podrá adelantar a otra a la que alcance, siempre y cuando sea autorizada a ello por un juez de la prueba y esté justificada su petición

3.1.11. En el transcurso de la competición está absolutamente prohibida la modificación de los elementos de un puesto de tiro (diana, piqueta, distancias, etc.)

3.1.12. Si los componentes de una patrulla observasen una anomalía o deterioro en un puesto de tiro o en sus elementos, deberán comunicarlo rápidamente a los jueces de la competición.

3.1.13. Para proceder a la anotación de los puntos obtenidos, cada participante anunciará su puntuación siguiendo el orden de primera y segunda flecha. El resto de los arqueros tienen la obligación de comprobar que la puntuación anunciada y la anotada, sea la misma e idéntica a la de la diana. Las puntuaciones obtenidas serán dichas en voz alta y forma comprensibles para todos los miembros de la patrulla.

3.1.14. Los anotadores han de comparar sus puntuaciones antes de retirar las flechas.

CAPÍTULO 4. LA ORGANIZACIÓN

4.1 EL COMITÉ ORGANIZADOR

4.1.1. El Comité Organizador será el responsable del montaje del circuito. La seguridad será absoluta. Los puestos de tiro no representarán ningún peligro para el arquero ni para el material de tiro. Los circuitos deberán estar certificados por un técnico RFETA de instalaciones de tiro con arco.

4.1.2. La organización asignará un dorsal único que identificará a cada arquero durante toda la competición (será portado por el deportista en lugar visible mientras dure la competición.)

4.1.3. Organizará el sistema de cronometraje, que puede ser fijo en cada diana, con un cronometrador para cada patrulla, o auto cronometraje de patrullas.

4.1.4. Velará para que no haya acompañantes ni público en los circuitos o con las patrullas, menos en los casos en los que esté previsto un circuito para el público, que no interfiera ni moleste a los competidores. El circuito de público será de máxima seguridad.

4.1.5. El Comité Organizador podrá autorizar la entrada en el circuito a la prensa, fotógrafos, o personas que considere la organización, siempre que durante toda su permanencia en el circuito estén acompañados por un miembro de la misma o en su defecto por un Juez.

4.1.6. Editará y publicará los resultados por categorías a la conclusión de la competición. Enviará, en un plazo máximo de dos días, toda la documentación generada a la RFETA. En el listado final deberán aparecer por cada participante encuadrado en categoría y modalidad y, como mínimo, los siguientes datos:

- Dorsal.
- Número de licencia de la RFETA.
- Apellidos y nombre.
- Delegación y Federación Autonómica
- Puntuación final (bien como suma de parciales, detallado,...)

4.1.7. Aplicará el resultado del o los fallos de todos los litigios derivados del desarrollo de la competición. Se encargará, del mismo modo, de la tramitación de expedientes al Comité de Disciplina deportiva de la RFETA caso de ser necesario.

4.1.8. Durante el transcurso de la competición está terminantemente prohibida la caza, el infractor será expulsado de la prueba y denunciado a la autoridad competente.

4.1.9. La organización podrá, en su caso, habilitar una serie de zonas para fumadores.

4.2. EL COMITÉ DE APELACIÓN

4.2.1. Será nombrado por la representación oficial de la RFETA, su composición se hará pública antes del inicio de la competición y estará formado por:

En el Campeonato de España:

Un representante de la RFETA.
Dos miembros de Comité Organizador
Dos arqueros escogidos por sorteo
Dos jueces.

En Campeonatos Autonómicos 2D y 3D, y Liga Nacional 3D:

Un miembro de Comité Organizador
Dos arqueros escogidos por sorteo
Dos jueces.

En caso de que uno de ellos sea parte implicada en la reclamación, será sustituido por otro miembro.

4.2.2. Su función será regular y fallar todos los litigios derivados del desarrollo de la competición

4.2.3. Cualquier reclamación al Comité de Apelación de la prueba, será presentada por escrito en un impreso facilitado por la organización, previo pago de una cantidad igual al precio de inscripción al campeonato que serán devueltos si la reclamación se resuelve a favor del reclamante. La intención de apelar debe ser comunicada verbalmente al comité en un plazo máximo de 5 minutos una vez finalizado el recorrido. La apelación debe ser enviada al Comité de Apelación en un plazo inferior a 15 minutos desde el final del recorrido, suficiente para que éste tome una decisión antes del inicio de la fase siguiente de la competición.

4.2.4. El Comité de Apelación debe estar disponible durante todo el campeonato de España. Debe encontrarse presente en el terreno de la competición durante la competición propiamente dicha.

4.2.5. Las decisiones del Comité de apelación serán reflejadas en el acta y remitidas al reclamante, al presidente de los jueces y al Comité organizador antes del inicio de la siguiente fase de la competición o antes de la entrega de premios.

4.3. EL ARBITRAJE

4.3.1. Se designarán:

Cinco Jueces para el Campeonato de España. Al menos dos de ellos con categoría de Juez Nacional o bien un Juez Nacional y otro candidato a Juez Nacional.

Cada Trofeo de la Liga Nacional RFETA 3D deberá estar arbitrado por jueces con licencia en vigor, en número de:

Un juez para el mínimo de 36 arqueros.

Dos jueces hasta 80 arqueros

Tres jueces a partir 81 arqueros.

Siempre uno de ellos debe ser Juez Nacional o candidato a Juez Nacional. En el caso de tres jueces, al menos uno de los jueces deberá pertenecer a una territorial distinta a la que celebra la tirada clasificatoria.

Tres Jueces para los Campeonatos Autonómicos. Al menos uno de ellos Juez Nacional, o candidato a Juez Nacional.

4.3.2. Los deberes de los jueces antes del inicio de la competición serán:

- Revisar las distancias del recorrido de tiro.
- Revisar la posición de las piquetas.
- Comprobar la posición de tiro.
- Comprobar la homologación de las dianas y su estado.
- Designar el Jefe de Patrulla y a los anotadores/as encargados/as de la doble puntuación caso de no ponerse de acuerdo los arqueros en su elección.
- Revisar el material, antes del inicio de la prueba.

4.3.4. Los deberes de los jueces durante la competición serán:

- Hacer revisión de material a su discreción.
- Controlar como se puntúa.
- Interrumpir la competición si es necesario.
- Tener en cuenta quejas o peticiones y si procede, tomar las acciones pertinentes.
- Comprobar que se cumplen las normas de estos reglamentos.

4.3.4. Los deberes de los jueces al finalizar la competición serán:

- Redactar el acta oficial y hacerla firmar por el representante del Comité Organizador.

4.4. EL JEFE DE PATRULLA

4.4.1. Será designado por los miembros de la patrulla o por el Juez antes de dar la salida. Siempre que sea posible será un arquero experimentado en la modalidad de tiro. El participante elegido como jefe de patrulla no podrá negarse a cumplir con los deberes que conlleva tal elección.

4.4.2. Los deberes del Jefe de Patrulla durante la competición serán:

- Organizará la rotación en el orden de tiro de la patrulla. Vigilará que los tiros se efectúen desde la posición correcta en la piqueta.
- Controlará la marca de las puntuaciones. Controlará que se lleve la doble hoja de puntuación.

- Impedirá que los arqueros cambien o rompan pequeños obstáculos como ramas, hojas, hierbas, que se encuentren entre el puesto de tiro y la diana.
- Vigilará que el puesto de tiro quede para su uso en las mismas condiciones que se lo encontró su patrulla.
- Su decisión en caso de desacuerdo en la puntuación de una flecha, será vinculante. Si se trata de una flecha suya, la decisión se tomará por mayoría.
- Caso de encontrar alguna anomalía en un puesto de tiro, será el encargado de hacérselo saber a los Jueces o al Comité Organizador.
- Caso de no existir cronometrador nombrado por la organización, el Jefe de Patrulla asumirá esta función. En este caso, cuando tire el Jefe de Patrulla, este será cronometrado por otro miembro de la misma.

4.5. LOS DEBERES DEL ANOTADOR.

El participante elegido no podrá negarse a cumplir con los deberes que conlleva tal elección. Se encargará de anotar las puntuaciones en las tablillas y comprobarlas periódicamente con el Jefe de patrulla.

CAPITULO 5. CONTROL DE SEGURIDAD Y SANCIONES.

5.1. CONTROL DE TIRO Y SEGURIDAD

5.1.1. El presidente de los Jueces controlará el tiro. Sus tareas serán:

- Asegurarse de que todas las medidas de seguridad han sido tomadas sobre los recorridos.
- Disponer con los organizadores, las precauciones suplementarias que él juzgue indispensables antes del comienzo del tiro.
- Informar a los competidores y oficiales las medidas de precaución o cualquier otra materia relativa al tiro que él juzgue necesaria. En el caso de que fuera necesario dar por finalizada anticipadamente una competición debido al mal tiempo, a falta de luz de día o por razones que pudieran comprometer la seguridad del tiro, la decisión de parar la tirada será tomada colegiadamente por el Presidente del Comité Organizador, el Presidente de los Jueces y el Delegado Federativo o el Delegado Técnico.

5.1.2. Un participante no puede, bajo ningún concepto, tocar el equipo de otro/a arquero/a, a no ser, que éste se lo permita.

5.1.3. Cuando un competidor tense el arco, no utilizará una técnica que, en opinión de los jueces, pueda permitir que la flecha, en caso de una suelta por accidente, vuele fuera de una zona de seguridad o medios de seguridad (área de tiro larga, red, muro, etc.). Si un competidor persiste en utilizar dicha técnica, en interés de la seguridad, el presidente del comité de jueces le comunicará inmediatamente que deje de tirar y salga del campo.

5.2. SANCIONES

5.2.1. El competidor que cambie de patrulla sin autorización de los jueces será descalificado.

5.2.2. Cualquier alusión o discusión, durante el recorrido, que permita a un arquero saber las distancias de las dianas, está prohibida. El primer aviso se anotará en la hoja del arquero. El siguiente aviso entraña la descalificación del participante y su salida de la competición.

5.2.3. Queda absolutamente prohibido consumir bebidas **ALCOHÓLICAS**, en toda la zona de la competición así como fumar fuera de las zonas habilitadas por la organización si las hubiera. Esta actitud supondrá la descalificación del/ de la trasgresor/a

5.2.4. Cualquier falsificación de la hoja de puntuaciones, hecha de forma consciente, o la utilización de material o equipo ilegal; estropear el equipo de otro competidor, conllevará la descalificación del trasgresor.

5.2.5. Está terminantemente prohibido el desplazar o modificar alguno de los elementos de un puesto de tiro, a favor propio o en contra de otros participantes o modificar los obstáculos que presente el recorrido bajo pena de descalificación. En caso de problemas se debe avisar a un juez I que tomará la acción oportuna.

5.2.6. Quien ignore las órdenes o advertencias de un juez, será descalificado de la competición.

5.2.7. El no pasar la revisión de material antes de la competición y no permitir posteriores revisiones durante la competición, será considerado como falta de respeto a las normas y por lo tanto supondrá descalificación.

5.2.8. Todo acto de vandalismo o conducta antideportiva denunciado por un juez supondrá la descalificación.

5.2.9. El uso de cámaras, telémetros, miras u otros artilugios para determinar la distancia están prohibidos. Su tenencia o uso durante la competición supondrá descalificación.

5.2.10. Están prohibidos en todos los recorridos la utilización o posesión de cualquier dispositivo de comunicación o memorización electrónico y/o auriculares de escucha, excepto los usados por los Jueces y la Organización.

CAPITULO 6. CONTROL ANTIDOPAJE

6. PROCEDIMIENTOS DE CONTROL DE DOPAJE.

El dopaje y su control en la RFETA están recogidos y desarrollados en los Estatutos de la misma. En este capítulo se resume la responsabilidad del deportista y la actuación de la Comisión de Dopaje de la RFETA. Se considera dopaje la administración y utilización de determinadas categorías farmacológicas, así como el empleo de ciertos métodos y manipulaciones expresamente prohibidas. La lista de sustancias prohibidas se ve modificada periódicamente por resoluciones del CSD.

Los arqueros que concurren en Campeonatos, Torneos internacionales, reconocidos, controlados y dirigidos por la RFETA, deben aceptar y someterse a los controles antidopaje que puedan llevarse a cabo por la RFETA. El control será establecido por el personal designado por la Comisión de Dopaje de la RFETA.

6.1. NOTIFICACIÓN DE LOS RESULTADOS.

6.1.1. Un resultado es positivo cuando la muestra "A" es positiva. Que el resultado positivo sea tomado durante una competición o fuera de la competición, es igual, todos los casos serán susceptibles de ser juzgados.

6.1.2. Si el resultado del análisis de la muestra "A" es positivo, el laboratorio acreditado informa inmediatamente a la RFETA. La RFETA informa inmediatamente al competidor y si forma parte del equipo de algún club o federación territorial también se envía comunicación al presidente del club o federación.

6.1.3. Si el resultado del análisis de la muestra "A" es positivo, se inician los procedimientos disciplinarios apropiados.

6.1.4. El competidor recibirá información escrita y fehaciente de los procedimientos que se le abran.

6.1.5. El competidor tiene derecho a pedir el análisis de la muestra "B" (contraanálisis). Si esa es su intención, debe enviar una petición escrita a la sede de la RFETA, para lo cual dispondrá de tres días hábiles a partir de la fecha de recepción de la notificación oficial. El competidor tiene el derecho de estar presente o estar representado durante el análisis de esta muestra.

6.1.6. Si el resultado de la muestra "B" no confirma el resultado del análisis de la muestra "A", se dará por finalizado el proceso y se considerará el resultado del control de dopaje como negativo.

6.2. CONTROLES DE DOPAJE FUERA DE LA COMPETICIÓN

6.2.1. La Comisión de Dopaje de la RFETA podrá efectuar controles de dopaje fuera de la competición cuando por dicha comisión se estime pertinente.

6.2.2. Los métodos a seguir son los indicados en los estatutos de la RFETA.