

## **NOTA INFORMATIVA**

Por acuerdo del Presidente de la RFETA y oídos los Presidentes del Comité Nacional de Jueces, de la Comisión Técnica y de la Comisión de 3D y reunida la Comisión Permanente, se han tomado las siguientes decisiones, para ser posteriormente ratificadas por la Comisión Delegada. Las que aquí se indican entran en vigor a partir del 1 de febrero de 2014 y las normativas que se citan, a partir de su publicación.

1. Todos los Reglamentos y Normativas de la RFETA se adaptarán completamente a la Reglamentación de la WA.
2. Desaparece y queda completamente derogada la Normativa Serie Estándar Española.
3. Desaparece y queda totalmente derogada la Normativa RFETA de 3D, con las particularidades y excepciones, que aquí se relacionan.
4. Campeonatos RFETA en Sala y Aire Libre de Arco Desnudo y Tradicional y Campeonatos RFETA de Menores de 14 Años, al no existir estas modalidades en la WA, continúan en principio en vigor, aunque en la próxima Comisión Delegada se revisarán y modificarán en lo que se estime adecuado.
5. Trofeos Postales y Ligas RFETA, su Normativa continuará en principio en vigor hasta su modificación y adaptación en la próxima Comisión Delegada.

### **Excepciones y particularidades respecto a la Reglamentación de la WA, en las competiciones de la RFETA de tiro en 3D (Campeonatos de España 3D y Ligas RFETA 3D)**

- Inclusión de una piqueta blanca para los menores.
- Inclusión del Arco Mecánico, con la descripción y características que figuran en el Anexo I adjunto.
- Nuevas puntuaciones para la obtención de Recompensas RFETA de 3D, que figuran en el Anexo II adjunto.
- Para el cómputo del Ranking de 3D, se computarán las 3 mejores puntuaciones de las 4 tiradas de la Liga RFETA de 3D.

Madrid, a 5 de febrero de 2014

# ANEXO I

## Arco Mecánico

1.- Un Arco Mecánico, que puede ser del tipo de tiro a través de una ventana central en el cuerpo, cuya tensión 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. y para su uso se mantiene con una mano por la empuñadura, mientras los dedos de la otra mano sujetan, tiran hacia atrás y sueltan la cuerda.

- El esfuerzo máximo (pico) de tensión no excederá de 60 libras.
- Una vez que un arquero comienza el recorrido, los tornillos de las palas no serán ajustados hasta después de que el equipo haya sido comprobado de nuevo por un Juez.
- Las protecciones de cable están permitidas.
- Se permite un separador de cables, siempre que no toque consistentemente la mano, muñeca y/o el brazo del arquero/a.

2.- Una cuerda que puede estar fabricada de cualquier número de hilos. Los hilos de la cuerda pueden ser de diferentes colores, y del material elegido para este propósito. La cuerda puede tener un forrado central para acomodar los dedos que tiran, un punto de enfleche al que se le pueden añadir forrados para fijar el culatín de la flecha si es necesario, y para localizar este único punto de fijación del culatín se pueden utilizar uno o dos localizadores de culatín, 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.

- El forrado central 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 de ninguna manera ayuda para apuntar a través de una mirilla, marca o cualquier otro medio. No se permiten marcas o localizadores que puedan servir de referencia a la boca o nariz.

3.- Un reposaflechas que puede ser ajustable.

- 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. El botón de presión no puede estar situado a más de 6 cm (lado interior) del punto de apoyo de la mano en la empuñadura (garganta o "punto de pivote")

- 4.- No se permite el uso de un indicador de tensión (clicker)
- 5.- No se permiten visores ni marcas en el arco que puedan servir de ayuda para apuntar. Se permite cualquier técnica de tiro.
- 6.- Está permitido en el arco un estabilizador. Siempre que no:
  - Sirva como guía de la cuerda.
  - Toque otra cosa sino el arco.
  - Tenga una longitud superior a 30 cm.
- 7.- Se utilizarán flechas de cualquier tipo, siempre que correspondan al significado y principio aceptados de la palabra "Flecha", tal como se usa en Tiro con Arco sobre Diana, y que dichas flechas no causen daño indebido a las dianas 3D.
  - Una flecha consiste en un astil con punta, culatín, emplumado y si se desea, decoración. El máximo diámetro del astil de las flechas no excederá de 9,3 mm. Las puntas (cabeza) de estas flechas pueden tener un máximo diámetro de 9,4 mm. Las flechas de cada atleta serán marcadas en el astil con su nombre o sus iniciales. Todas las flechas utilizadas en una entrada llevarán la misma clase y color(es) de emplumado, culatín y decoración si la hubiera.
- 8.- Están permitidas las protecciones de dedos, en forma de dactileras, dediles, guantes, cinta adhesiva (esparadrapo) para sujetar, tirar hacia atrás y soltar la cuerda. Se puede usar el siguiente equipo:
  - Se puede utilizar un separador entre los dedos para evitar el pinzado de la flecha.
  - Se puede utilizar una plataforma de anclaje o dispositivo similar sujeto a la protección de dedos con el propósito de anclar.
  - En la mano del arco se puede utilizar un guante ordinario, mitón o similar, pero no puede estar fijado a la empuñadura del arco.
- 9.- Se permite el uso de brazaleras, petos, dragonera, carcaj de cinturón, espalda o suelo, así como salvapalas. Los carcajs pueden estar sujetos o incorporados al arco.

## ANEXO II

### TABLAS DE PUNTUACIONES PARA LA OBTENCIÓN DE RECOMPENSAS RFETA (Ajustadas a la WA)

Recompensas para circuitos 3D										
TIPO DE ARCO	BLANCA		NEGRA		AZUL		ROJA		ORO	
	SH	SM	SH	SM	SH	SM	SH	SM	SH	SM
LONGBOW	145	132	190	168	265	240	325	290	385	345
INSTINTIVO	190	168	230	208	305	260	375	330	430	385
DESNUDO	200	180	265	240	260	332	430	285	470	420
MECANICO	290	260	255	315	408	360	450	405	475	430
COMPUESTO	350	310	420	375	460	415	485	445	505	455

TITULO DE MAESTRO ARQUERO		
TIPO DE ARCO	SH	SM
LONG BOW	255	230
INSTINTIVO	288	255
DESNUDO	350	310
MECANICO	385	350
COMPUESTO	460	410

Madrid, 5 de febrero de 2014