1- FECHA Y LUGAR DE CELEBRACIÓN.

El Trofeo RFETA Indoor 3D, se celebrará los días 5 y 6 de Diciembre de 2.015, en el Coliseo de Atarfe (Plaza de Toros cubierta), situada en Avda. de América s/n 18230 Atarfe, Granada, España y la organización correrá a cargo del CTA Alfacar. Este trofeo es una evento de prueba, que permitirá valorar si es susceptible de ser incorporado, tras su aprobación pertinente, en otras ediciones del Calendario Deportivo de esta Federación.

2- INSCRIPCIONES

Podrán solicitar su inscripción todos los arqueros con licencia nacional u homologada RFETA en vigor. El precio de la inscripción es de **treinta euros (30€) por arquero**.

Banco Sabadell ES64 0081 2341 31 0001018811
C/ Alcalá, 109 - Madrid

Las hojas de inscripción debidamente cumplimentadas, junto con el justificante del pago deberán enviarse: inscripciones@federarco.es

3- PLAZO DE INSCRIPCION

El plazo de inscripción quedará abierto desde la publicación de esta circular y se cerrará el lunes día 30 de Noviembre a las 20:00 h. (hora peninsular).

4- DIVISIONES Y CLASES

Divisiones:		Clases:	
Arco Long Bow	**ALO**	Senior Hombre	**SH**
Arco Instintivo	**ARI**	Senior Mujer	**SM**
Arco Desnudo	**ADE**		
Arco Compuesto	**ACO**		

5- NÚMERO DE PARTICIPANTES

El número máximo de participantes será de 144 arqueros. Los participantes deberán tener en cuenta lo establecido en los reglamentos y normas vigentes en cuanto a uniformidad.

6- CALENDARIO Y HORARIO

Sábado 5 de Diciembre

14:00 Entrenamientos oficiales, revisión de material y entrega de documentación.
15:00 Comienzo de la 1ª Ronda Clasificatoria.
18:00 Comienzo de la 2ª Ronda Clasificatoria.

Domingo 6 de Diciembre:

09:00 Entrenamientos oficiales, revisión de material y entrega de documentación.
09:30 Comienzo de las Rondas Eliminatorias.
Octavos de Final, Cuartos de Final, Semifinales y Finales individuales
Al finalizar el mismo se procederá a la entrega de trofeos y medallas.

7- DESARROLLO DEL TROFEO

El Trofeo RFETA Indoor 3D, se regirá por el Reglamento WA, es absoluto y no podrán inscribirse deportistas menores de 14 años. Se desarrollará en dos fases: Clasificatoria y Eliminatoria.

Para más información sobre el desarrollo de la competición, consultar el Anexo adjunto.

MUY IMPORTANTE

ESTÁ TERMINANTEMENTE PROHIBIDO FUMAR FUERA DE LAS ZONAS HABILITADAS A TAL FIN, TIRAR PAPELES, ENVOLTORIOS, ETC., SU INCUMPLIMIENTO PODRÁ SER MOTIVO DE EXPULSIÓN DEL CAMPEONATO.

Madrid,
Rafael Menéndez Ortiz
Secretario General

HOJA DE INSCRIPCIÓN

Real Federación Española de Tiro con Arco

TROFEO RFETA INDOOR 3D

Apellidos y nombre	Nº Licencia Nacional u homologada	Federación Autonómica	Club	Clase *	División **

INGRESO: Treinta euros (30€) por arquero.

CUENTA: Banco Sabadell ES64 0081 2341 31 0001018811
C/ Alcalá, 109 - Madrid

ALOJAMIENTOS EN LA ZONA

HOTEL CORONA DE ATARFE **
Calle de Cuba, n1 Atarfe Granada
Telf. 958 436 589

HOTEL LAS YUCAS **
Ctra. Córdoba,km 428 Atarfe Granada
Telf. 958 438 878

HOTEL DONCEL **
Avd. Circunvalación 84 Atarfe Granada
Telf. 958 434 146

HOTEL NOCHE Y DÍA **
Avd. Circunvalación s/n Atarfe Granada
Telf. 958 434 735

HOTEL PRINCIPE FELIPE ***
Calle de Jacobo Camarero n 32, Albolote Granada
Telf. 958 465 411

HOTEL EL TORREON ***
Autovía A92 km 239, Albolote, Granada
Telf. 958 430 538

HOTEL BS CAPITULACIONES ***
Ctra. Málaga km 443, Santa Fe, Granada
Telf. 958 513 360

Consultar la red hotelera de Granada, pues el Coliseo está muy cerca de la ciudad.

ANEXO I A LA CIRCULAR RF 202915

REGLAMENTACIÓN INDOOR 3D

1. DISPOSICIÓN DEL CAMPO DE TIRO

El campo de tiro deberá cumplir con los siguientes requisitos:

1.1. Se dispondrán de entre 20 y 26 puestos de tiro. Se podrá jugar con la altura y la disposición de las dianas, siempre y cuando estas se encuentren debidamente ancladas, bien directamente al suelo o a un sistema de sujeción adecuado a las necesidades de las dianas 3D, para limitar en lo posible su movimiento con el impacto de las flechas o con la retirada de las flechas por los arqueros después del tanteo.

1.2. Cada diana podrá contar con el sistema de parapetos adecuado para preservar el material del arquero y proporcionar la seguridad necesaria para las flechas que no impacten en el animal.

1.3. Cada diana deberá tener un número. Estos números serán de entre 30 cm máximo y 15 cm mínimo (preferentemente con dígitos negros sobre fondo amarillo, alternando con dígitos amarillas sobre un fondo negro; por ejemplo nº 1 negro sobre amarillo, nº 2 amarillo sobre negro, etc.) Los números de diana se fijarán lo más cerca posible del animal para evitar confusiones, sin obstaculizar la visibilidad, ni tapar parte de la diana.

1.4 La línea de espera se marcará entre 5 y 3m de la línea de tiro. La línea de prensa se podrá marcar un metro delante de la línea de espera

1.5. Habrá una marca en la línea de tiro directamente enfrentada a cada diana. Habrá también un número correspondiente a esa diana, entre uno y dos metros delante de la línea de tiro. Cuando dos o más atletas están tirando a la misma diana a la vez, la posición de tiro se marcará en la línea de tiro. Se establece un espacio mínimo de 80cm por atleta.

1.6. Se marcará una línea paralela a la línea de tiro 3m delante de la línea de tiro para la recogida de flechas caídas. Toda flecha escapada del arco voluntariamente o no y que se encuentre por delante de esta línea, puntuará como 0. Toda flecha que se encuentre dentro de la linea de 3 metros se considerará como "flecha no tirada", siempre que no proceda de un rebote.

1.7. Para los animales pequeños (del grupo 4), los organizadores deben colocar dos dianas iguales una junto a la otra. El atleta colocado a la izquierda de la piqueta tirará en la diana de la izquierda, el atleta colocado a la derecha de la piqueta tirará a la diana de la derecha.

1.8. Las dianas estarán situadas en un mínimo de cinco (5) metros y un máximo de treinta (30). Para todas las divisiones.

1.9. Dianas de animales en 3D.

1.9.1. Los circuitos para dianas de animales en 3D son sólo para distancias desconocidas. Las dianas tridimensionales se utilizan con una amplia variedad de formas y tamaños de animal. El número de animales usados, su tamaño respectivo y el tamaño de las zonas de puntuación no está estandarizado. Las líneas divisorias de las zonas de puntuación estarán dentro de la zona de puntuación más alta.

El color del cuerpo del animal variará según el animal escogido.

1.9.2. Zonas de puntuación.

Una diana de animal está dividida en cuatro zonas de puntuación (11, 10, 8 y 5).

Una flecha que toque una línea divisoria entre dos zonas de puntuación o el borde de la zona de puntuación, tanteará con el valor más alto.

- 11 puntos, el pequeño círculo en el centro de anillo del 10 (aproximadamente un 25% del anillo del 10);
- 10 puntos, el círculo más grande dentro de la zona vital;
- 8 puntos, la zona vital fuera del anillo del 10;
- 5 puntos, la zona coloreada restante del animal;

Un impacto en los cuernos o las pezuñas, que no toquen la zona marcada del cuerpo del animal, un rebote o cualquier otro fallo contará como un nulo (M).

1.10. Se podrá colocar a la altura de la línea de espera o por delante de la línea de tiro y enfrente de cada diana la correspondiente imagen del animal, incluyendo las líneas y la posición de las respectivas zonas de puntuación.

2. TIRO Y CONTROL DE TIEMPO

2.1. Las patrullas estarán formadas por un mínimo de dos atletas y un máximo de seis, no pudiendo ser todos los componentes de la misma comunidad autónoma.

2.2. Los atletas tiran en parejas en una diana, la rotación será como sigue: AB-CD-EF, CD-EF-AB, EF-AB-CD, etc.

2.2.1. Los atletas A, C y E tirarán en la izquierda y B, D y F en la derecha cuando AB y CD tiren alternativamente;

2.2.2. Cuando los atletas tiran en dos dianas: atleta A, C y E tirarán en la diana de la izquierda y B, D y F, tirarán en la diana de la derecha

2.3. Cada atleta estará de pie o arrodillado en el puesto de tiro sin comprometer la seguridad.

2.4. Los organizadores asignarán la diana en la que comenzará el tiro cada patrulla, una vez tirada y puntuada dicha diana, la patrulla completa pasara a la diana siguiente y así sucesivamente hasta llegar a la diana con el número mayor, pasando a la primera diana para continuar con la competición.

2.5. Número de flechas:

2.5.1. Dos flechas por diana 3D para los Rounds Clasificatorios, ambas tantearán con su valor.

2.5.2. Una flecha por diana 3D en los Rounds Eliminatorios y Finales.

2.6. Uso de los prismáticos:

Los atletas pueden usar los prismáticos para examinar la diana previamente al tiro, y desde la línea de tiro antes de tirar la flecha (durante su tiempo de tiro). Una vez tiradas sus flecha, se retirará inmediatamente de la línea de tiro. El uso de los prismáticos no está permitido desde la línea de tiro después de haber terminado de tirar la última flecha.

2.7. Control de tiempo visual y acústico cuando el tiro se controla por luces y bocina:

ROJO El Director de Tiro dará dos señales sonoras para que los atletas designados (AB, CD o EF) ocupen la línea de tiro

VERDE Cuando la luz cambie a verde, 10 segundos después, el Director de Tiro dará una señal sonora para comenzar el tiro.

AMARILLO Esta luz aparecerá 30 segundos antes de terminar el tiempo límite.

ROJO Esta luz indica que el tiempo de tiro ha terminado, y se darán dos señales sonoras para indicar que el tiro se detenga, aun cuando no hayan sido tiradas todas las flechas. Cualquier atleta que esté en la línea de tiro se retirará inmediatamente tras la línea de espera. Cuando haya otro turno de tiro, los siguientes atletas designados avanzarán y ocuparán la línea de tiro y esperarán a la luz verde para comenzar el tiro. Este procedimiento completo será repetido como antes, hasta que todos hayan tirado. Cuando la luz roja se encienda de acuerdo con las series que se tiren, se darán tres señales sonoras para que comience el tanteo.

2.8. El tiempo de tiro será de:

2.8.1. Un minuto y medio (1,5') en el Round Clasificatorio.

2.8.2. Un minuto en los Rounds Eliminatorio y Finales

2.9. Mientras el tiro está en curso, solamente pueden permanecer en la línea de tiro aquellos atletas a quienes les corresponde el turno de tirar.

2.10. El resto de los atletas, con sus equipos, permanecerán tras la línea de espera. Después que un atleta ha tirado sus flechas, se retirará inmediatamente tras la línea de espera.

2.11. Una flecha tirada antes o después del tiempo especificado, o fuera de secuencia, será considerada como parte de esa tanta, y causará al arquero el perder la flecha de mayor puntuación de esa tanda, que será tanteada como un cero (M).

2.12. Una flecha tirada después de que el Director de Tiro haya cerrado oficialmente la sesión de prácticas en el campo de competición, (que es después de haber recogido las flechas de prácticas), o durante los descansos entre series, será considerada como parte de la siguiente tanda y causará al atleta, perder la flecha de mayor valor de esa tanda.

3 TANTEO

3.1. Los tanteadores, que pueden ser los atletas, anotarán en las hojas de puntuación y en orden descendente, el valor de cada flecha, tal como los declare el atleta a quien pertenezcan. Los otros atletas 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.

3.2. Una flecha será tanteada de acuerdo con la posición del tubo en la diana. Si este toca dos zonas o alguna línea divisoria entre zonas de puntuación, la flecha será tanteada con el mayor valor de las zonas afectadas.

3.3. Ninguna de las flechas, la diana, parapeto o diana 3D, podrán ser tocada hasta que el valor de todas las flechas de esa diana hayan sido anotados y los tanteos comprobados.

3.4. Las flechas embutidas totalmente en la diana, que no se vean en la superficie de la diana, solo podrán ser tanteadas por un Juez.

3.5. En caso de rebote o traspaso, el tanteo será como sigue:

- Si **todos** los atletas de la patrulla están de acuerdo en que ha habido un rebote o un traspaso, pueden también ponerse de acuerdo en el valor de esa flecha.
- Si los componentes de la patrulla no se ponen de acuerdo con el valor de la flecha, esta será tanteada como un nulo (M).

3.6. Una flecha que impacte en:

- Otra flecha, en el culatín y permanezca empotrada en ella, tanteará de acuerdo con el valor de la flecha golpeada.
- Otra flecha y tras desviarse se clave en la diana, tanteará según su situación en la diana.
- Otra flecha y rebote, tanteará según el valor de la flecha golpeada, siempre que la flecha dañada pueda identificarse.
- Una diana que no corresponde al atleta que la ha disparado, se considerará como parte de esa tanda, y tanteará un cero.
- Fuera de la zona puntuable de la diana, o de la zona tanteable de la diana 3D, tanteará como “cero” (M).
- Un nulo será registrado en la hoja de puntuación como “M”.

4 FORMATO DE LA COMPETICIÓN

4.1. La competición individual consta de:

Fase 1: Dos Round de Clasificación.

Fase 2: Round de Eliminación Octavos, en el cual los 16 atletas por categoría mejor clasificados en el Round de Clasificación, tirarán 12 dianas, pasando a la siguiente fase, Cuartos, los 8 mejores de cada modalidad y categoría.

Fase 3: Round de Eliminación Cuartos, en el que los 8 atletas por modalidad y categoría clasificados en el Round de Eliminación Octavos, tirarán 8 dianas, pasando a la siguiente fase, Semifinales los 4 atletas por modalidad y categoría mejor clasificados.

Fase 4: Round de Eliminación Semifinales y Finales, de dos encuentros y que constan de cuatro dianas cada uno:

En el primer encuentro (semifinales), el atleta con el ranking uno (1), competirá contra el atleta con ranking cuatro (4) y el segundo (2º) tirará contra el tercero (3º). Los ganadores competirán para la Medalla de Oro y los otros para la Medalla de Bronce.
En las semifinales, la pareja formada por los atletas #2 y #3 tirarán primero y la pareja formada por los atletas #1 y #4 tirarán segundos en todas las dianas de semifinales;
En el segundo encuentro (finales para medallas), los atletas que tiran por la medalla de bronce, tirarán primero en todas las dianas, seguidos por los que tiran para la medalla de oro;
En los Rounds Finales, los atletas con el ranking uno y dos tirarán desde la posición izquierda de tiro;
Los dos atletas compitiendo en un mismo encuentro tirarán simultáneamente;

Los atletas de las diferentes categorías comenzarán sus Rounds Finales en el siguiente orden:
Longbow mujeres – Longbow hombres
Instintivo mujeres – Instintivo hombres
Desnudo mujeres – Desnudo hombres
Compuesto mujeres – Compuesto hombres
O todas las mujeres tiran primero, seguidos por todos los hombres.

5 DIVISIONES Y CLASES

Las divisiones permitidas son:

- Arco Compuesto:
- Arco Desnudo
- Arco Instintivo
- Arco Longbow

Para ver la reglamentación sobre el **equipamiento de los atletas** dirigirse al Libro 4, Tiro de campo y 3D, capítulo 22 del Reglamento World Archery.

Las clases permitidas son:

- Senior Hombre / Senior Mujer.