

3-D: RESUMEN DE REGLAS

Clasificación:

- 2 Rondas de 12 blancos, 2 flechas – dos (2) minutos, distancias desconocidas. Patrullas de no más de cuatro arqueros ni menos de tres.

Eliminatorias Individuales:

- La ronda de eliminación consiste en una serie de encuentros de seis blancos con distancias desconocidas de una (1) flecha en un (1) minuto, por grupos. Los atletas clasificados en la posición 1 y 2 tomarán automáticamente un lugar en la semifinal. Los atletas desde el puesto 3 al 22 formarán 4 grupos de 5 atletas y dispararán para las 2 posiciones restantes de la semifinal.

Grupo A	Grupo B	Grupo C	Grupo D
3	5	4	6
10	8	9	7
11	13	12	14
18	16	17	15
19	21	20	22

- El primer partido en cada grupo será entre los dos arqueros de menor ranking clasificatorio en el grupo. El arquero con la puntuación más alta al final de los seis blancos avanza a la siguiente ronda y disparará contra el próximo atleta del grupo.

GRUPO A	19 vs 18	(18) vs 11	(11) vs 10	(10) vs 3
GRUPO B	21 vs 16	(16) vs 13	(13) vs 8	(8) vs 5
GRUPO C	20 vs 17	(17) vs 12	(12) vs 9	(9) vs 4
GRUPO D	22 vs 15	(15) vs 14	(14) vs 7	(7) vs 6

- El ganador del Grupo A disparará contra el ganador del Grupo B y el ganador del Grupo C disparará contra el ganador del Grupo D para ingresar a las semifinales. Se disparará una serie de encuentros de seis blancos de una (1) flecha en un (1) minuto con distancias desconocidas.
- Las rondas de finales en las que los cuatro atletas disparan dos partidos (las semifinales y las finales de medallas) que constan de cuatro blancos con distancias desconocidas cada uno, una (1) flecha por blanco en un tiempo de un (1) minuto.
- En las semifinales, el ganador del grupo AB tira contra el atleta clasificado en el puesto 2, y el ganador del grupo CD disparará contra el atleta clasificado en el número 1.

- Los ganadores compiten por la Medalla de Oro y el otros por la Medalla de Bronce. En las semifinales, si los atletas disparan en un grupo de cuatro, el par compuesto por los atletas AB y 2 dispararán primero y, el otro par, CD y 1, dispararán segundo en todos los blancos. En las finales de medallas, los atletas que compiten por la Medalla de Bronce dispararán primero, seguidos por quienes compiten por la Medalla de Oro, en todos los blancos. En la ronda final, el atleta mejor clasificado disparará desde la posición de disparo a la izquierda.

En torneos Rankeables del calendario las eliminatorias serán desde semifinales (los 4 arqueros que obtuvieron los mayores puntajes en la Ronda Clasificatoria))

Equipos: Compuesto + Longbow + Raso o Recurvo Instintivo

- Los ocho mejores equipos (según la Clasificación) dispararán los encuentros de cuartos de final.
- Los ganadores de cada partido prosiguen a la ronda de finales del equipo.
- Las Rondas de Finales de Equipos consisten en los cuatro equipos clasificados (semifinales) en cada clase, integrados por un atleta de cada división.
- Los equipos ganadores pasan al partido por la Medalla de Oro y los otros equipos pasan al partido por la Medalla de Bronce (Finales de la medalla).
- En el primer blanco, el equipo mejor rankeado decide quién comenzará a disparar. A partir de entonces, el equipo con el puntaje acumulado inferior disparará primero al siguiente blanco y, si los equipos están empatados, entonces el equipo que comenzó el partido disparará primero.
- En cada partido de cuartos de final, semifinales y finales por medalla se disparan sobre cuatro (4) blancos de tres (3) flechas en un tiempo de dos (2) minutos con distancias desconocidas. Cada atleta tira una flecha por blanco desde la estaca de su división.

Desempates:

- Mayor número de onces (11), mayor número de dieces (10), lanzamiento de moneda (Individuales y equipos).
- Muerte súbita por tanteo en un (1) minuto, dos (2) minutos para equipos en el blanco que designe el juez. Si las dos flechas (una de cada arquero) impactan en la misma zona, gana la que esté más cerca de la zona de puntuación inmediatamente superior, si ambos arqueros disparan un once gana la más cercana al centro.
- En las semifinales y finales el desempate se realizará en una quinta diana.
- En los cuartos de final de Equipos, el desempate tendrá lugar en el último blanco.

Distancias:

- Las distancias oscilarán entre los siguientes valores
 - Estaca Roja: 5 m a 45 m
 - Estaca Azul: 5m a 30 m
 - Estaca Amarilla: 3 m a 15 m
- El recorrido debe incorporar una gama de siluetas tridimensionales colocadas a distancias apropiadas según su tamaño.

- Las dianas 3D vienen en una variedad de dimensiones, su tamaño respectivo y el tamaño de las zonas de puntuación no está estandarizado.
- Las dianas podrán colocarse a cualquier distancia dentro del rango correspondiente al color de la estaca independientemente del tamaño que tengan.

Categorías por estaca: No hay división por clases sólo por sexo

Estaca roja (distancias: mínima 10 metros, máxima 45 metros)

- **Compuesto WA**
- **Recurvo WA**
- **Cazador**

Estaca Azul (distancias: mínima 5 metros, máxima 30 metros)

- **Raso**
- **Recurvo Instintivo**
- **Longbow**

Estaca Amarilla (distancias: mínima 3 metros, máxima 15 metros)

- **Personas con capacidades diferentes**
- **Infantiles (hasta 11 años)**

- **Un impacto en el cuerno o en la pezuña, u otra área definida sin puntuación, sin tocar la zona de color del cuerpo, un desvío luego de impactar en el borde de la diana sin clavarse o cualquier otra falla cuenta como M (miss).**
- **Un impacto en la cola o las alas de un pájaro es una flecha con puntuación.**
- **Una flecha que atravesase el cuerno o el casco u otra área definida que no sea puntuable, pero que toque una zona de puntuación, puntuará el valor donde toque la zona de puntuación.**
- **Una flecha que pase a través del cuerno o el casco u otra área definida que no puntúe, pero que no toque una zona de puntuación, obtendrá una M.**
- **Si todos los atletas en ese grupo de tiro aceptan que se ha producido un rebote o un traspaso, o pueden ver que hay una flecha incrustada pueden ponerse de acuerdo sobre el valor de esa flecha.**
- **Si no pueden ponerse de acuerdo sobre el valor de la flecha, la flecha se puntuará como cinco (5).**
- **Una flecha que se desvía luego de pegar en el borde del animal, sin clavarse en él, se tanteará como Miss (M).**
- **Traspaso: debe haber orificio de entrada y salida.**
- **En las Rondas Eliminatorias y Rondas Finales el juez define el valor de la flecha.**