



Reglamentos World Archery



Libro 4 - TIRO DE CAMPO Y 3D

Esta edición oficial RFETA en castellano contiene todas las reglas y estatutos vigentes aprobados y en vigor en la fecha que se indica al pie de página. Puede haber interpretaciones o avances de modificaciones WA que afecten a la presente edición. Por favor, consulte el sitio web RFETA de Reglamentos (www.federarco.es) para tener acceso a un listado con todas las interpretaciones o avances de modificaciones que puedan estar en vigor.

La versión original de este reglamento está escrita en inglés, por lo tanto, en caso de discrepancia en la traducción o la interpretación, la versión que prevalecerá será la original en inglés.

Esta versión reemplaza todas las anteriores.

RFETA – Comisión de Reglamentos

01/02/2022

Índice

Capítulo 22.- Equipamiento de los atletas.

22.1.- Arco Recurvo.....	4
22.2.- Arco Compuesto.....	7
22.3.- Arco Desnudo.....	8
22.4.- Arco Tradicional.....	10
22.5.- Arco Long bow.....	13
22.6.- Accesorios.....	15

Capítulo 23.- Tiro.

23.1.- Posición de Tiro.....	17
23.2.- Posición de espera.....	17
23.3.- Número de flechas por diana.....	17
23.4.- Ir a la diana.....	17
23.5.- Repetición de tirar una flecha.....	17
23.6.- Comunicación de distancias.....	18

Capítulo 24.- Orden de tiro y control de tiempos para Campo y 3D.

24.1.- Asignación de dianas a las patrullas.....	19
24.2.- Orden de tiro	19
24.3.- Patrullas adicionales.....	19
24.4.- Número de registro de los atletas.....	19
24.5.- Fallos de equipo. General.....	20
24.6.- Fallos de equipo en Series Finales.....	20
24.7.- Sobrepasar una patrulla a otra.....	20
24.8.- Retrasos indebidos.....	20
24.9.- Avisos de tiempo.....	21
24.10.- Control de tiro en semifinales y Finales.....	21
24.11.- Encuentros para medallas.....	21
24.12.- Interrupciones del tiro.....	21
24.13.- Equipos mixtos	22

Capítulo 25.- Tanteo.

25.1.-Tanteo. Generalidades.....	23
25.2.- Tanteo de una flecha.....	23
25.3.- Empates.....	24
25.4.- Hojas de puntuaciones.....	26
25.5.- Publicación de resultados.....	27

Capítulo 26.- Control de tiro y seguridad.

26.1.- Control del torneo.....	28
26.2.- Seguridad.....	28
26.3.- Equipo ajeno.....	28
26.4.- Prohibición de fumar.....	28
26.5.- Tensado peligroso del arco.....	28
26.6.- Posición de oficiales de equipo.....	28



Capítulo 27.- Consecuencias de contravenir las Reglas.

27.1.- Elegibilidad.....	29
27.2.- Condiciones de elegibilidad.....	29
27.3.- Descalificación por clase.....	29
27.4.- Descalificación por dopaje.....	29
27.5.- Descalificación por equipo de tiro.....	29
27.6.- Descalificación en general.....	29
27.7.- Tensado peligroso del arco.....	29
27.8.- Pérdida del valor de una flecha.....	29
27.9.- Advertencias.....	30

Capítulo 28.- Prácticas.

28.1.- Prácticas en Campeonatos.....	31
--------------------------------------	----

Capítulo 29. Preguntas y reclamaciones.

29.1.- Reclamación sobre el valor de una flecha.....	32
29.2.- Presentación de reclamaciones.....	32

Capítulo 30.- Apelaciones.

30.1.- Apelaciones.....	33
-------------------------	----

Capítulo 31.- Normas de vestuario.

31.1.- Normas de vestuario. Atletas.....	34
31.2.- Normas de vestuario. Oficiales de equipo.....	34

Capítulo 22

Equipamiento de los atletas

Este Artículo establece el tipo de equipo que los atletas tienen permitido usar cuando participen en competiciones World Archery. Es la responsabilidad del atleta, el utilizar equipamiento que esté de acuerdo con la regla.

Cualquier atleta que se encuentre utilizando equipo que contravenga las reglas World Archery, puede tener sus puntuaciones descalificadas.

A continuación, se indican las regulaciones específicas que se aplican a cada División seguidas por la normativa general que se aplica a todas las divisiones.

Las normas de vestuario a aplicar, se encuentran en el Libro 3, Artículo 20.1.

13 JAN 01

22.1. Para la División de Arco Recurvo, el siguiente equipamiento está permitido:

22.1.1. Un **Arco** de cualquier tipo, siempre que se ajuste al significado común 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 de ellas terminada en un extremo con un anclaje para la cuerda. El arco se montará para su uso con 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 tensan y sueltan la cuerda.

12 JAN 01

16 SEP 01

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

10 APR 01

15 AUG 01

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

22.1.2. Una **cuerda** que puede estar fabricada con cualquier número de hilos.

22.1.2.1. Los hilos y el entorchado pueden ser multi-coloreados y del material elegido para este propósito. La cuerda puede tener un entorchado central para acomodar los dedos que tiran, uno dos puntos de enfleche a los que se le pueden añadir entorchados para fijar el culatín si es necesario, y para localizar estos puntos se pueden utilizar uno o dos localizadores de culatín. En cada uno de los extremos de la cuerda habrá una gaza para colocar la cuerda en las hendiduras del arco cuando se monte. Adicionalmente se permite un dispositivo que sirva como referencia para la nariz o los labios. 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 del uso de una mirilla (peep-hole), marca, o cualquier otro medio.

18 DEC 01

22.1.3. Un **reposaflechas** que puede ser ajustable, y tener más de un soporte vertical.

15 APR 01

12 MAY 01

22.1.3.1. Se puede usar en el arco cualquier botón de presión móvil, punto de presión o placa para flecha, siempre que no sean eléctricos o electrónicos y que no ofrezcan ayuda adicional en apuntar. El punto de presión puede estar situado no más retrasado de 4 cm (dentro) desde el punto de pivote de la empuñadura

22.1.4. Puede utilizarse un **indicador de tensión** audible, táctil, o visual, siempre que no sea eléctrico o electrónico.

09 OCT 01

22.1.5. Está permitido un **visor** de arco para apuntar.

22.1.5.1. No incorporará prismas o lentes ni otro dispositivo de aumento, niveles ni dispositivos eléctricos o electrónicos, y no debe ofrecer más que un punto de mira. El punto de mira de fibra óptica más largo debe doblarse antes de 2cm de distancia, dejando el extremo opuesto de la fibra óptica fuera de línea de visión del atleta.

11 SEP 01

14 AUG 01

22.1.5.2. La longitud total del aro o punto de mira (túnel, tubo, punto de mira, u otro componente similar extendido), no excederá de 2 cm en la línea de visión del atleta.

22.1.5.3. Un visor, fijado al arco con el propósito de apuntar, que puede tener un ajuste de deriva y de elevación. Estará 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.

09 FEB 01

09 MAY 01

16 OCT 01

22.1.5.4. En recorridos de distancias desconocidas no se puede modificar ninguna parte del visor para tener un medio de estimar distancias.

12 AUG 01

12 JUL 01

22.1.5.5. Los atletas pueden llevar sus marcas de visor en el recorrido, lo que significa un punto simple de referencia para cada distancia específica. No se permiten marcas múltiples para el uso como una posible guía de medir distancia.

22.1.6. Se permiten en el **arco estabilizadores** y amortiguadores de vibraciones.

10 APR 02

22.1.6.1. Siempre que:

- No sirvan como guía de la cuerda.
- No toquen nada excepto el arco.
- No representen ningún peligro u obstáculo a otros atletas.

22.1.7. Se utilizarán **flechas** de cualquier tipo, siempre que estas correspondan al significado común 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.

22.1.7.1. 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 (los forros de flecha ("wraps") no se considerarán parte de esta limitación siempre y cuando no se extiendan más allá de 22cm medidos desde el fondo de la ranura del culatín donde se asienta la cuerda, hacia la

punta de la flecha – desde el culatín hasta el final del forro); la punta de las flechas puede tener un diámetro máximo de 9,4 mm. Todas las flechas de cada atleta estarán marcadas en el astil con el nombre del atleta o sus iniciales. Todas las flechas utilizadas en una tanda, parecerán idénticas, llevarán la misma clase y color(es) de emplumado, culatines, y decoración, si la hubiere. Los culatines trazadores (culatines luminosos eléctricos o electrónicos) no están permitidos.

16 APR 01 14 APR 01 09 JAN 01 11 MAY 01 15 JUN 01 19 MAR 02

22.1.8. Están permitidas las protecciones de dedos, en forma de cinta adhesiva (esparadrapo), guantes de tiro (permitida una correa a la muñeca), dactilera o una combinación de protección de los dedos, para tirar de, y soltar la cuerda, siempre que no incorporen ningún dispositivo que pueda ayudar al atleta a tirar de, y soltar la cuerda.

14 SEP 01 15 DEC 01 21 JUL 02

22.1.8.1. La protección de dedos puede incorporar una placa para anclaje, apoyos para el pulgar u otros dedos que no trabajan en el tensado, tiras para fijar la protección a los dedos de la mano, un separador entre los dedos para evitar el pinzado de la flecha, una placa para asegurar la fijación de los materiales de la protección entre sí, y una extensión de la placa para un posicionado consistente en la mano. La protección de dedos puede estar fabricada con cualquier número de capas y materiales. Ninguna parte de la protección de dedos se puede extender alrededor de la mano entre el pulgar y el resto de los dedos, ni más allá de la muñeca, o restringir el movimiento de la muñeca. En la mano del arco se puede utilizar un guante ordinario, mitón o similar, pero no puede estar fijado a la empuñadura del arco.

22.1.9. Pueden utilizarse binoculares, catalejos y otras ayudas visuales para localizar las flechas:

10 MAR 02

22.1.9.1. Siempre que no tengan escalas visibles ni marcas que pueden utilizarse para estimar distancias. Las marcas deben cubrirse para que no puedan ser vistas o sentidas por el atleta, esto incluye a las colocadas por los fabricantes si se mueven cuando se gira el dial de enfoque.

22.1.9.2. Pueden usarse las **gafas** de prescripción, o **gafas de tiro**, y **gafas de sol**. Ninguna llevará lentes con micro agujeros o dispositivos similares, ni estarán marcadas de cualquier manera que puedan ofrecer ayuda para apuntar.

06 APR 01 14 NOV 01

22.1.9.3. Si el atleta necesita cubrir el cristal de las gafas del ojo que no apunta, este puede estar totalmente tapado con cinta o plástico, o se podrá utilizar un parche de ojo.

22.1.10. Están permitidos accesorios tales como:

22.1.10.1. Protectores de brazo, petos, dragonas de arco o dedos, carcajes de cintura o de suelo. Alzas para los pies o parte de ellos, sujetas o independientes de los zapatos, siempre que estas no supongan un obstáculo para los otros atletas en la piqueta de tiro o sobresalgan más de 2 cm de la huella del zapato. También se permiten amortiguadores de pala. Se pueden añadir al

equipo indicadores de viento (no eléctricos o electrónicos) (Ej. cintas ligeras).

08 NOV 01 13 DEC 01 15 APR 02

22.2. Para la División de Arco Compuesto, el equipo siguiente está permitido.

Todos los tipos de dispositivos adicionales se permiten a menos que sean eléctricos, electrónicos, comprometan la seguridad o creen una perturbación injusta para los otros deportistas.

22.2.1. 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 cables o cuerda(s) directamente sujeto(s) entre las ranuras de las palas, las poleas o sujeta(s) a los cables del arco, según sea aplicable por el diseño particular. No se permiten equipos eléctricos o electrónicos.

10 APR 01 12 MAY 02 15 JUN 02 06 MAR 01 15 AUG 01

22.2.1.1. La potencia máxima no excederá de **60 lbs.**

22.2.1.2. Las **protecciones de cables** están permitidas.

22.2.1.3. Se permite puente trasero y cables separados, siempre que no toquen consistentemente la mano, la muñeca o el brazo del atleta.

22.2.1.4. Está permitida una cuerda de cualquier tipo, que puede incluir múltiples entorchados para acomodar puntos de enfleche y otros accesorios tales como una marca para la nariz o los labios, una mirilla, una mirilla de tipo "hold-in-line" ("peep"), insertada en la cuerda, un lazo de cuerda ("D lop"), etc., silenciadores de cuerda, pesos de cuerda, etc. 21 NOV 01

22.2.1.5. El punto de presión del reposaflechas que puede ser ajustable no estará situado más alejado de 6 cm hacia atrás (dentro) desde la garganta de la empuñadura (punto de pivote) del arco.

22.2.2. Pueden usarse **indicadores de tensión** táctiles, audibles, y/o visuales, que no sean eléctricos o electrónicos.

09 OCT 01

22.2.3. Un **visor** fijado al arco.

09 MAY 02 09 FEB 01 13 MAR 01 14 AUG 01

22.2.3.1. El cual puede incorporar dispositivos de ajuste tanto en altura como en deriva, así como un nivel, lentes y/o prismas. Además, se puede montar en el visor una escala del fabricante y/o cinta con un juego de las de las marcas de visor normales de los atletas, como una guía para marcar distancias.

22.2.3.2. El punto de mira puede ser de fibra óptica, y si se desea, iluminado por barrita química. Las barritas químicas estarán revestidas de manera que no molesten a los otros atletas.

22.2.3.3. Los visores con puntos de mira múltiples y o dispositivos de punto de mira y alza ("peep eliminator") se permiten únicamente en recorridos de distancias conocidas.

12 SEP 01 13 APR 02

22.2.3.4. En los recorridos de distancias desconocidas, ninguna parte del visor puede ser modificada con el propósito de apreciar distancias.

12 JUL 01

- 22.2.3.5. Los atletas pueden llevar sus marcas de visor en el recorrido, lo que significa un punto simple de referencia para cada distancia específica. No se permiten marcas múltiples para el uso como una posible guía de medir distancia.
- 22.2.4. Se permite el uso de un disparador siempre que este no esté fijado al arco de manera alguna. Cualquier tipo de protección para los dedos puede ser utilizada.
- 22.2.5. Se aplicarán las siguientes restricciones:
- Artículo 22.1.7.; y Artículo 22.1.7.1;
 - Artículo 22.1.8.1.;
 - Artículo 22.1.9. limitado por el Artículo 22.1.9.2.;
 - Artículo 22.1.10. 1..

22.3. Para la división de Arco Desnudo, se permite el siguiente equipamiento:

22.3.1. Un **Arco** de cualquier tipo, siempre que se ajuste y al significado común 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 un extremo con un anclaje para la cuerda. El arco se montará para su uso con 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 tensan y sueltan la cuerda.

El arco como se describe arriba, debe estar desnudo, excepto el reposaflechas, 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 desnudo completo con todos los accesorios permitidos, y sin montar la cuerda, debe ser capaz de pasar a través de un agujero o aro de 12,2 cm. de diámetro interior $\pm 0,5$ mm.

08 OCT 01 05 OCT 01 12 JUN 01 17 MAR 01

22.3.1.1. Los **cuerpos multicolores** y las marcas de fabricante colocadas en la parte interior de la pala superior e inferior están permitidos. Sin embargo, si el área de la ventana está coloreada de manera que pueda ser utilizada para apuntar, esta deberá ser tapada.

09 DEC 01 10 APR 01 15 AUG 01

22.3.1.2. Se permiten cuerpos con puente trasero, a condición de que el puente no toque consistentemente la mano o la muñeca del atleta.

22.3.2. Una **cuerda** que puede estar fabricada con cualquier número de hilos.

22.3.2.1. Los hilos y el entorchado pueden ser multi-coloreados y del material elegido para este propósito. La cuerda puede tener un entorchado central para acomodar los dedos que tiran, uno dos puntos de enfleche a los que se le pueden añadir entorchados para fijar el culatín si es necesario, y para localizar estos puntos se pueden utilizar uno o dos localizadores de culatín. En cada uno de los extremos de la cuerda habrá una gaza para colocar la cuerda en las hendiduras del arco cuando se monte. No se permite la referencia para la nariz o los labios. La cuerda de arco no debe ofrecer en ninguna manera ayuda para apuntar a través del uso de una mirilla (peep-hole), marca, o cualquier otro medio.

15 MAY 01 04 MAR 01

22.3.3. Un **reposaflechas** que puede ser ajustable, y tener más de un soporte vertical.

16 NOV 01 15 APR 01 20 JUL 03

22.3.3.1. Se puede usar en el arco un botón de presión ajustable, punto de presión o placa para flecha, siempre que no ofrezcan ayuda adicional en apuntar. El punto de presión puede estar situado no más retrasado de 2 cm (dentro) desde el punto de pivote de la empuñadura

22.3.4. No se permite indicador de tensión.

13 AUG 01 20 JUL 04 21 JUL 01

22.3.5. Se permite el cambio de posición de la mano por la cara ("face walking") y por la cuerda ("string walking").

22.3.6. No se permiten estabilizadores.

22.3.6.1. Se permiten amortiguadores de vibraciones. Pueden ser instalados en el cuerpo de arco por el fabricante, o posteriormente conectando los amortiguadores directamente al cuerpo del arco, o a los pesos. Cualquier combinación de pesos y amortiguadores de vibración debe pasar a través de un aro con un diámetro interior de 12,2 cm (+/- 0,5 mm) sin tener que mover o flexionar los amortiguadores de vibraciones para que pasen a través del aro de 12,2 cm. Se permiten cuerpos fabricados con alojamiento(s) angular(es) de estabilizador(es), pero no se permiten soportes o conectores angulares. Se pueden agregar pesos y amortiguadores por debajo y por encima de la empuñadura del cuerpo, pero no deben ayudar al atleta a apuntar o a estimar distancias de ninguna manera.

20 DEC 01 21 MAR 01 15 JAN 01 09 OCT 02 14 SEP 02 16 FEB 04
16 APR 03 18MAY01 19 AUG 01 20 DEC 01 21 MAR 01

22.3.7. 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.

22.3.7.1. 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 (los forros de flecha ("wraps") no se considerarán parte de esta limitación siempre y cuando no se extiendan más allá de 22cm medidos desde el fondo de la ranura del culatín donde se asienta la cuerda, hacia la punta de la flecha – desde el culatín hasta el final del forro); la punta de las flechas puede tener un diámetro máximo de 9,4 mm. Todas las flechas de cada atleta estarán marcadas en el astil con el nombre del atleta o sus iniciales. Todas las flechas utilizadas en una tanda, parecerán idénticas, llevarán la misma clase y color(es) de emplumado, culatines, y decoración, si la hubiere. Los culatines trazadores (culatines luminosos eléctricos o electrónicos) no están permitidos.

09 JAN 01 11 MAY 01 14 APR 01 15 JUN 01 19 MAR 02

22.3.8. Están permitidas las **protecciones de dedos**, en forma de dactileras, dediles, guantes, cinta adhesiva (esparadrapo) para tirar de, o soltar la cuerda, siempre que no incorporen ningún dispositivo que ayude al atleta a sujetar, tirar de, o soltar la cuerda.

13 AUG 01 15 DEC 01 21 JUL 02

22.3.8.1. Se puede utilizar un **separador de 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. El cosido o pespunte de la dactilera debe ser uniforme en tamaño y color. Se pueden añadir directamente marcas y líneas a la dactilera, o en una tira situada en la cara de la dactilera. Estas marcas deben ser uniformes en tamaño, forma y color, y podrán tener hasta dos longitudes diferentes. No se permiten anotaciones adicionales. En la mano del arco se puede utilizar un guante ordinario, mitón o similar, pero no puede estar fijado a la empuñadura.

07 FEB 01 | 12 AUG 03 | 14 JUN 01 | 17 JUL 01 | 20 MAY 01 | 20 JUL 01
20 AUG 01 | 21 JUL 01

22.3.9. Pueden utilizarse inoculares, catalejos y otras ayudas visuales para localizar las flechas:
10 MAR 02

22.3.9.1. Siempre que no tengan escalas visibles ni marcas que pueden utilizarse para estimar distancias. Las marcas deben cubrirse para que no puedan ser vistas o sentidas por el atleta, esto incluye a las colocadas por los fabricantes si se mueven cuando se gira el dial de enfoque.

22.3.9.2. Pueden usarse gafas de prescripción, o gafas de tiro, y gafas de sol. Ninguna llevará lentes con micro agujeros o dispositivos similares, ni estarán marcadas de cualquier manera que puedan ofrecer ayuda para apuntar.

06 APR 01 | 14 NOV 01

22.3.9.3. Si el atleta necesita cubrir el cristal de las gafas del ojo que no apunta, este puede estar totalmente tapado con cinta o plástico, o se podrá utilizar un parche de ojo.

22.3.10. Están permitidos accesorios tales como:

22.3.10.1. Protectores de brazo, petos, dragonas de arco o dedos, carcajes de espalda, cintura o de suelo. Alzas para los pies o parte de ellas, sujetas o independientes de los zapatos, siempre que estas no supongan un obstáculo para los otros atletas en la piqueta de tiro o sobresalgan más de 2 cm de la huella del zapato. También se permiten amortiguadores de pala.

11 JAN 01 | 08 NOV 01 | 15 APR 02 | 05 SEP 01 | 20 DEC 01

22.4. Para la División de Arco Tradicional, el siguiente equipamiento está permitido:

22.4.1. Un **Arco** de cualquier tipo, siempre que se ajuste y al significado común de la palabra "Arco", como se utiliza en Tiro con Arco sobre Diana, es decir, un instrumento consistente en un cuerpo central (no del tipo de tiro a través de una ventana central en el cuerpo) una empuñadura, y dos palas flexibles, cada una terminando en un extremo con una ranura, donde se coloca una sola cuerda, directamente entre las ranuras de las palas. En su operación el arco se sostiene con una mano por su empuñadura, mientras los dedos de la otra mano tensan y sueltan la cuerda. El cuerpo del arco es de construcción laminada e incluye laminados de madera o estará fabricado de una sola pieza de madera. El arco puede ser de tipo desmontable y puede incorporar accesorios metálicos instalados de fábrica en el cuerpo para la fijación de las palas, casquillos para estabilizadores, etc. Los arcos pueden tener palas ajustables para la

regulación de potencia y alineamiento (“tiller”). El arco descrito anteriormente estará desnudo, excepto para el reposaflechas indicado en el art. 22.4.3., y libre de protuberancias, visores, marcas para apuntar, defectos u otras marcas de referencia, dentro de la zona de la ventana del arco, que puedan usarse para apuntar. Se permiten pesos dentro del cuerpo del arco, si se instalan durante el proceso de fabricación y no después de la construcción. Dichos pesos serán completamente invisibles en el exterior del cuerpo y estarán cubiertos por laminados aplicados durante la construcción inicial sin orificios visibles, orificios tapados, cubiertas o tapas, con excepción de la incrustación o el logotipo del fabricante originalmente insertado.

08 OCT 01 12 JUL 02 13 AUG 02 17 MAR 01 19 AUG 04 19 AUG 05 20 NOV 01
21 DEC 01

22.4.1.1. Los cuerpos multicolores y las marcas de fabricante colocadas en la parte interior de la pala superior e inferior están permitidos. Sin embargo, si el área de la ventana está coloreada de manera que pueda ser utilizada para apuntar, esta deberá ser tapada.

10 APR 01 13 OCT 01 09 DEC 01 15 AUG 01

22.4.2. Una cuerda fabricada con cualquier número de hilos.

22.4.2.1. Los hilos y el entorchado pueden ser multi-coloreados y del material elegido para este propósito. La cuerda puede tener un entorchado central para acomodar los dedos que tiran, uno dos puntos de enfleche a los que se le pueden añadir entorchados para fijar el culatín si es necesario, y para localizar estos puntos se pueden utilizar uno o dos localizadores de culatín. En cada uno de los extremos de la cuerda habrá una gaza para colocar la cuerda en las hendiduras del arco cuando se monte. No se permite la referencia para la nariz o los labios. 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 del uso de una mirilla (peep-hole), marca, o cualquier otro medio.

22.4.2.2 También están permitidos los silenciadores de cuerda, siempre que se encuentren a no menos de 30 cm del punto enfleche.

10 APR 03

22.4.3. Un reposaflechas el cual no puede ser ajustable.

09 JUN 03

22.4.3.1. El reposaflechas puede ser un reposaflechas simple de plástico autoadhesivo, un reposaflechas de pluma, como se suministra por el fabricante o el atleta podrá usar la plataforma del arco. Si el atleta elige utilizar la plataforma, ésta podrá ser cubierta con cualquier tipo de material (solo en la zona de apoyo). La parte vertical de la ventana del arco puede estar protegida por un material, el cual no se elevará más de 1 cm por encima de la flecha cuando está apoyada, ni será más grueso de 3 mm, medido desde la parte del cuerpo del arco adyacente a dicho material. No están permitidos otro tipo de reposaflechas.

11 JAN 02 13 AUG 03 13 SEP 01

22.4.4. No se permite indicador de tensión.

- 22.4.5. **No** se permite el cambio de posición de la mano por la cuerda (“string walking”).
- 22.4.6. 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.

22.4.6.1. 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 (los forros de flecha (“wraps”) no se considerarán parte de esta limitación siempre y cuando no se extiendan más allá de 22cm medidos desde el fondo de la ranura del culatín donde se asienta la cuerda, hacia la punta de la flecha – desde el culatín hasta el final del forro); la punta de las flechas puede tener un diámetro máximo de 9,4 mm. Todas las flechas de cada atleta estarán marcadas en el astil con el nombre del atleta o sus iniciales. Todas las flechas utilizadas en una tanda, parecerán idénticas, llevarán la misma clase y color(es) de emplumado, culatines, y decoración, si la hubiere. Los culatines trazadores (culatines luminosos eléctricos o electrónicos) no están permitidos.

09 JAN 01

11 MAY 01

14 APR 01

15 JUN 01

19 MAR 02

- 22.4.7. Están permitidas las **protecciones de dedos**, en forma de dactileras, dediles, guantes, cinta adhesiva (esparadrapo) para tirar de, o soltar la cuerda, siempre que no incorporen ningún dispositivo que ayude al atleta a tensar, o soltar la cuerda. En la División de Tradicional no se permiten marcas añadidas por el atleta, sean o no uniformes en tamaño, forma y/o color.

15 DEC 01

21 JUL 02

22.4.7.1. No se permite una placa de anclaje o dispositivo similar colocado en la dactilera, con el fin de anclar. Al disparar, el dedo índice o el dedo medio deben estar a menos de 3 mm del culatín de la flecha, o tocar el culatín (anclaje con dedos abiertos – *estilo Mediterráneo, el índice por encima de la cuerda-*, o con tres dedos por debajo de la flecha). Al tirar con los dedos abiertos, se puede usar un separador de dedos, para evitar el pinzamiento de la flecha. Se permite un solo anclaje o cambiarlo de posición en la cara (“face walking”). No se permite el desplazamiento del anclaje en la cuerda (“string walking”).

21 DEC 01

- 22.4.8. Pueden utilizarse binoculares, catalejos y otras ayudas visuales para localizar las flechas:

10 MAR 02

22.4.8.1. Siempre que no tengan escalas visibles ni marcas que pueden utilizarse para estimar distancias. Las marcas deben cubrirse para que no puedan ser vistas o sentidas por el atleta, esto incluye a las colocadas por los fabricantes si se mueven cuando se gira el dial de enfoque.

22.4.8.2. Pueden usarse **gafas** de prescripción, o **gafas de tiro**, y **gafas de sol**. Ninguna llevará lentes con micro agujeros o dispositivos similares, ni estarán marcadas de cualquier manera que puedan ofrecer ayuda para apuntar.

06 APR 01

14 NOV 01

22.4.8.3. Si el atleta necesitar cubrir el cristal de las gafas del ojo que no apunta, este puede estar totalmente tapado con cinta o plástico, o se podrá utilizar un parche de ojo.

22.4.9. Están permitidos accesorios tales como:

22.4.9.1 Protectores de brazo, petos, dragonas de arco o dedos, carcajes de espalda, cintura o de suelo. Alzas para los pies o parte de ellas, sujetas o independientes de los zapatos, siempre que estas no supongan un obstáculo para los otros atletas en la piqueta de tiro o sobresalgan más de 2 cm de la huella del zapato. También se permiten amortiguadores de pala. No están permitidos los carcajes adheridos al arco.

11 JAN 01 08 NOV 01 15 APR 02

22.5. Para la División de Arco Longbow el siguiente equipamiento está permitido:

22.5.1. El arco corresponderá a la forma tradicional del longbow (o a un American flatbow, arco plano- no recurvado), con un diseño de la pala tal, que cuando se coloque la cuerda, ésta no puede tocar otra parte del arco, excepto las ranuras de anclaje de la misma. El arco puede ser de dos piezas, formando dos secciones de similar longitud (esta división estará en la zona de la empuñadura y reposaflechas), puede estar fabricado de cualquier material o combinación de materiales. El diseño de la empuñadura (solo la zona de agarre) no está restringida y está permitido el tiro central. El arco estará libre de protuberancias, marcas, defectos o partes laminadas que puedan ser utilizadas para apuntar (dentro de la zona de la ventana del arco).

09 JUN 01 10 FEB 01 10 APR 01 09 DEC 01 10 NOV 01 12 JUL 03 15 APR 03

22.5.1.1. Para U21 y mujeres el arco no medirá menos de 150cm de largo, para hombres el arco no medirá menos de 160cm de largo. La longitud se medirá entre los puntos de anclaje de la cuerda con el arco montado, por la cara externa de las palas.

22.5.2. Una cuerda fabricada con cualquier número de hilos.

22.5.2.1. Los hilos y el entorchado pueden ser multi-coloreados y del material elegido para este propósito. La cuerda puede tener un entorchado central para acomodar los dedos que tiran, uno dos puntos de enfleche a los que se le pueden añadir entorchados para fijar el culatín si es necesario, y para localizar estos puntos se pueden utilizar uno o dos localizadores de culatín. En cada uno de los extremos de la cuerda habrá una gaza para colocar la cuerda en las hendiduras del arco cuando se monte. 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 del uso de una mirilla (peep-hole), marca, o cualquier otro medio.

08 JUN 02

22.5.2.2. Están permitidos también los **silenciadores de cuerda** (pompones), siempre y cuando estos no estén colocados a menos de 30cm del punto de anclaje de la flecha.

10 APR 03

- 22.5.3. Reposaflechas. 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 (solo en la zona de apoyo). La parte vertical de la ventana del arco puede estar protegida por material, el cual no se elevará más de 1 cm por encima de la flecha cuando está apoyada, ni será más grueso de 3 mm, medido desde la parte del cuerpo del arco adyacente al material.
- 22.5.4. **No** se permite el cambio de posición de la mano por la cara (“face walking”), ni por la cuerda (“string walking”).
- 22.5.5. No se permiten pesos, estabilizadores ni amortiguadores de vibraciones. Se permiten pesos en el interior del cuerpo del arco si han sido instalados durante el proceso de fabricación del arco, y no con posterioridad a esta. Estos pesos serán completamente invisibles en el exterior del cuerpo y deberán estar cubiertos por laminados aplicados durante la construcción inicial, sin agujeros visibles ni tapados, cubiertas o tapas, con la excepción del logotipo original del fabricante embutido o insertado.

13 OCT 01

22.5.6. Sólo están permitidas **flechas de madera** con las siguientes especificaciones:

22.5.6.1. Una flecha consiste en un astil con punta, culatín (que debe fijarse directamente a la madera del astil, o bien tallado directamente de la misma madera del astil), emplumado y si se desea, decoración. El máximo diámetro del astil de las flechas no excederá de 9,3 mm (los forros de flecha (“wraps”) no se considerarán parte de esta limitación siempre y cuando no se extiendan más allá de 22cm medidos desde el fondo de la ranura del culatín donde se asienta la cuerda, hacia la punta de la flecha – desde el culatín hasta el final del forro); la punta de las flechas puede tener un diámetro máximo de 9,4 mm. Todas las flechas de cada atleta estarán marcadas en el astil con el nombre del atleta o sus iniciales. Todas las flechas utilizadas en una tanda, parecerán idénticas, llevarán la misma clase y color(es) de emplumado, culatines, y decoración, si la hubiere.

09 JAN 01 09 JUN 02 14 APR 01 15 JUN 01 18 JUL 01 19 MAR 02 19 AUG 06

22.5.6.2. Las puntas serán del tipo de tiro de campo o tipo bala, cónicas o en forma de cono hechas para flechas de madera.

22.5.6.3. Sólo pueden utilizarse **plumas naturales**.

22.5.7. Están permitidas las **protecciones de dedos**, en forma de **dactileras, dediles, guantes, cinta adhesiva** (esparadrapo) para tirar de, o soltar la cuerda, siempre que no incorporen ningún dispositivo que ayude al atleta a tirar de, o soltar la cuerda.

15 DEC 01 21 JUL 02

22.5.7.1. No se puede utilizar una plataforma de anclaje o dispositivo similar sujeto a la protección de dedos con el propósito de anclar. Para tirar las flechas se utilizará la suelta “Mediterránea” (un dedo por encima del culatín de la flecha), o los dedos directamente por debajo del culatín de la flecha, (el dedo índice no estará más de 2mm por debajo de la flecha) con un punto fijo de anclaje. El arquero podrá elegir entre la suelta Mediterránea o con los dedos por debajo del culatín, pero no podrá usar las dos. La protección de los dedos cuando se tira con tres dedos por debajo del culatín deberá ser una

superficie continua o con los dediles unidos, sin posibilidad de separar los dedos. Cuando se utilice la suelta Mediterránea se puede utilizar un separador de dedos para evitar pinzar la flecha.

22.5.8. Pueden utilizarse binoculares, catalejos y otras ayudas visuales para localizar las flechas:

10 MAR 02

22.5.8.1. Siempre que no tengan escalas visibles ni marcas que pueden utilizarse para estimar distancias. Las marcas deben cubrirse para que no puedan ser vistas o sentidas por el atleta, esto incluye a las colocadas por los fabricantes si se mueven cuando se gira el dial de enfoque.

22.5.8.2. Pueden usarse **gafas de prescripción, o gafas de tiro, y gafas de sol**. Ninguna llevará lentes con micro agujeros o dispositivos similares, ni estarán marcadas de cualquier manera que puedan ofrecer ayuda para apuntar.

06 APR 01

14 NOV 01

22.5.8.3. Si el atleta necesitar cubrir el cristal de las gafas del ojo que no apunta, este puede estar totalmente tapado con cinta o plástico, o se podrá utilizar un parche de ojo

22.5.9. Están permitidos accesorios tales como:

22.5.9.1. Protectores de brazo, petos, dragonas de arco o dedos, carcajes de espalda, cintura o de suelo. Alzas para los pies o parte de ellos, sujetas o independientes de los zapatos, siempre que estas no supongan un obstáculo para los otros atletas en la piqueta de tiro o sobresalgan más de 2 cm de la huella del zapato. No están permitidos los carcajes adheridos al arco.

11 JAN 01

08 NOV 01

22.6. Accesorios para todas las divisiones.

11 OCT 01

14 OCT 01

El siguiente equipamiento **no está permitido** para los atletas de todas las divisiones:

22.6.1. Cualquier dispositivo eléctrico o electrónico que pueda ser incorporado al equipo del atleta.

22.6.2. Cualquier dispositivo de electrónico de comunicación (incluidos los teléfonos móviles), auriculares o elementos reductores de ruido en cualquier momento dentro de los recorridos.

05 NOV 03

07 OCT 02

22.6.3. Ningún tipo de telémetros u otro medio de estimar distancias o ángulos, que no estén recogidos en las normas vigentes referentes al equipo de los atletas. Ningún apunte escrito o medio electrónico de almacenar datos. Un atleta puede llevar con él una copia, o parte, del reglamento World Archery

07 FEB 01

16 OCT 01

14 FEB 03

14 JUL 01

22.6.4. Cualquier parte del equipo de los atletas que haya sido añadido o modificado para que sirva para estimar distancias o ángulos, ni cualquier pieza normal del equipo puede ser utilizada explícitamente para este propósito.

15 AUG 01

Capítulo 23

Tiro

23.1. Cada atleta tirará de pie o arrodillado en el puesto de tiro sin comprometer la seguridad.

19 MAR 03

23.1.1. Los organizadores asignarán la diana en la que comenzará el tiro cada patrulla.

23.1.2. En Tiro de Campo y en recorridos de 3D el atleta puede estar de pie o de rodillas hasta aproximadamente un (1) metro en cualquier dirección hacia los lados o cuando el atleta esté tirando solo en la piqueta y no se comprometa la seguridad, detrás de la piqueta de tiro, teniendo en consideración las condiciones del terreno. En circunstancias excepcionales, un Juez puede dar permiso para tirar desde fuera del área definida.

13 MAY 03

23.1.3. En tiro de Campo y en recorridos de 3D, cada posición de tiro tendrá una piqueta de tiro, o marca, para acomodar al menos a dos atletas. Si dos atletas están tirando juntos, al mismo tiempo, deben tirar al mismo tiempo siempre que sea posible. Los atletas A y C tirarán desde la izquierda, y los atletas B y D desde la derecha, a menos que los atletas acuerden cambiar.

13 MAY 03

23.2. Los atletas de una patrulla que esperan su turno para tirar, se situarán detrás de los que se encuentran en la posición de tiro.

23.2.1. Los atletas esperarán bien detrás de los compañeros de patrulla que se encuentran en la posición de tiro a menos que estén ayudando a estos a localizar los impactos de las flechas o proporcionándoles sombra. Proporcionar sombra, sin embargo, no está permitido en las finales a menos que se considere necesario por el juez.

23.3. Número de flechas a tirar en los recorridos de Campo y 3D

23.3.1. Competición individual:

- En Campo, tres flechas por diana en todas las series.
- En 3D, se tirarán dos flechas por diana en las series de Calificación, y una flecha por diana en las Series Eliminatorias y Finales.

23.3.2. Equipos:

Tres flechas por equipo se tirarán a cada diana 3D en todos los recorridos, una flecha por cada miembro del equipo. En la primera diana, el equipo mejor clasificado previamente decide quien empezará el primero a tirar. A partir de ahí, el equipo con tanteo acumulado más bajo tirará primero en la siguiente diana, y si los equipos están empatados, tirará primero el equipo que comenzó el encuentro.

23.3.3 Equipos mixtos:

- En los equipos mixtos, para tiro de campo, los atletas tiran 2 flechas, y para 3D tiran 1 flecha, cada uno. En la primera diana, el equipo mejor clasificado decide quién comenzará a tirar. A partir de entonces, el equipo con la puntuación acumulada más baja tirará primero a la siguiente diana y, si los equipos están empatados, el equipo que comenzó el encuentro tirará primero;

- En equipos mixtos de tiro de campo, los atletas deben cambiar después de cada flecha.

23.4. Ningún atleta se aproximará a la diana hasta que todos los atletas de la patrulla hayan terminado de tirar, a menos que tenga permiso de un Juez.

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

23.5.1. Una flecha se podrá considerar como no tirada si:

- La flecha ha caído del arco, y el atleta puede tocarla, o pueda tocar el primer punto de impacto en el terreno con su arco sin mover sus pies desde la posición de tiro, en el caso de que la flecha haya rodado por una pendiente. y siempre que la flecha no haya rebotado.
- La diana, el parapeto o la diana 3D se cae. Los Jueces tomarán las medidas que consideren necesarias y compensarán el tiempo adecuado para tirar el número de flechas correspondientes. Si la diana o el parapeto solo se deslizan hacia abajo, se deja a los Jueces decidir la acción a tomar, si procede

23.6.- No habrá ninguna discusión entre atletas, entrenadores, oficiales de equipo o cualquier otra persona acerca de distancias, ángulos o cualquier otra información asistencial hasta que finalice la competición diaria.

23.6.1. No habrá discusión de distancias entre los atletas de un grupo hasta que la diana haya sido tanteada.

23.6.2. En la prueba de equipos, se permite sólo el debate entre los tres atletas y/o su entrenador en el campo. Las distancias no podrán ser comunicadas por cualquier otro oficial de equipo

Los miembros del equipo pueden acompañar al atleta que está tirando y esperar bien detrás de él en la piqueta de tiro, y el equipo puede comunicarse dentro de este grupo.

Un entrenador que acompaña el equipo también puede adelantarse hasta la piqueta de tiro con el equipo y asesorarlos, pero debe quedarse en ella mientras el equipo va a la diana para anotar.

Donde haya un espacio específico para el entrenador ("Coach Box/Area"), entonces el entrenador permanecerá en esta zona mientras que el tiro.

Podría ser necesario tener más de una persona por equipo para llevar arcos de repuesto para el equipo, esta(s) persona(s) debe(n) quedarse fuera de la zona de tiro y no le es permitido hacer las funciones del entrenador durante el tiro.

Un entrenador de un equipo de mujeres/hombres/U21s no puede volver para entrenar a otro equipo posterior de la misma asociación miembro.

No habrá ninguna comunicación entre los entrenadores de hombres y mujeres de la misma Asociación Miembro, durante las series Finales.

Capítulo 24

Orden de tiro y control de tiempo general para recorridos de tiro de Campo y 3D

- 24.1. Las patrullas se asignarán para comenzar de forma simultánea desde diferentes dianas durante las Series de Calificación y Eliminación y terminarán el recorrido en la diana anterior de la que comenzaron. En las series Finales todas las patrullas comenzarán desde la misma diana sucesivamente.
- 24.2.- Los atletas tirarán en grupos de no más de cuatro, pero nunca menos de tres. Cada grupo deberá tirar por parejas de atletas, rotando como sigue:
- La primera pareja comenzará el tiro sobre la primera diana asignada al grupo;
 - La otra pareja comenzará el tiro en la siguiente diana. Las parejas irán rotando el tiro en todas las dianas subsecuentes a todo a lo largo de la competición;
 - Si hay tres atletas en un grupo los dos primeros atletas en la lista de salida formarán la primera pareja, y se considerará al tercer atleta como la segunda pareja con respecto a la rotación. Este atleta debe tirar siempre desde el lado izquierdo de la piqueta de tiro;
 - Si todos los atletas del grupo están de acuerdo, pueden cambiar la disposición anterior, de emparejamientos o posición de tiro;
 - De haber espacio suficiente en una piqueta de tiro, pueden tirar todos los atletas del grupo al mismo tiempo.
- 24.3. Si el número de atletas excede la capacidad normal del recorrido, se formarán patrullas adicionales y se situarán en el recorrido de forma conveniente. Estos grupos adicionales asignados a una diana, esperarán a tirar a que lo haya hecho y tanteado la patrulla primaria.
- 24.4. Los atletas llevarán números de registro en el muslo o el carcaj de manera que sean visibles desde detrás de la piqueta de tiro durante todo el tiempo que dure este. Se asignarán a los atletas posiciones de salida que serán verificadas por el Delegado Técnico para asegurar, la medida de lo posible, que no hay dos atletas de la misma Asociación Miembro en la misma diana.
- En Campo, cuando se tira a cuatro dianas de 40cm: se colocarán las cuatro dianas en forma de un cuadrado. De la pareja de atletas cuyo turno es tirar primero, el atleta de la izquierda tirará a la diana de la parte superior izquierda, mientras que el atleta de la derecha tirará en la diana superior derecha. De la pareja de atletas cuyo turno es para tirar en segundo lugar, el atleta de la izquierda tirará en la diana inferior izquierda, mientras que el atleta de la derecha tirará en la diana inferior derecha;
 - En 3D cuando se colocan dos dianas, los atletas de la izquierda tirarán a la diana de la izquierda, los atletas de la derecha tirarán a la diana de la derecha.
 - En Campo cuando se tira a los bloques de dianas de 20cm y en 3D cuando se colocan cuatro dianas: de la pareja de atletas cuyo turno es tirar primero, el atleta de la izquierda tirará a las dianas de la columna uno, mientras que el atleta de la derecha deberá tirar a las dianas de la columna tres. De la pareja de atletas cuyo turno es segundo para tirar, el atleta de la izquierda tirará en las dianas de la columna dos, mientras que el atleta de la derecha deberá

tirar a las dianas de la columna cuatro. Cada atleta deberá tirar sus flechas en cualquier orden, una a cada diana.

24.5. En caso de fallo del equipamiento, el orden de tiro puede ser cambiado temporalmente. En cualquier caso, no se permitirán más de treinta (30) minutos para reparar cualquier fallo de equipo. Los atletas de la patrulla tirarán y tantearán sus flechas antes de permitir a otros grupos pasar por delante de ellos. Si la reparación se completa dentro del tiempo límite, el atleta en cuestión puede recuperar las flechas que le falten por tirar en esa diana. Si la reparación se termina más tarde, el atleta se podrá incorporar a su patrulla, pero perderá las flechas que su patrulla haya tirado durante ese intervalo de tiempo. En el caso de que un atleta sea incapaz de continuar con el tiro debido a una razón médica producida después del comienzo del tiro, se aplicarán las mismas disposiciones.

19 SEP 01

24.5.1. Si un atleta no puede seguir tirando por cualquier una razón médica o fallas del equipo, con el fin de ser elegible para continuar la segunda vuelta de la serie de Calificación, o pasar a la serie de Eliminación, el atleta debe permanecer en el recorrido con su patrulla, hasta que la patrulla haya tirado y anotado todas las dianas del día. Todas las flechas no tiradas serán registradas como M (miss).

19 SEP 01

24.5.2. Si un atleta no puede permanecer con su patrulla y tiene que dejar el recorrido durante la primera vuelta de Calificación no se le permitirá participar en la segunda vuelta de Calificación.

24.5.3. Si un atleta es incapaz de permanecer con su patrulla y tiene que dejar el recorrido durante la segunda vuelta de Calificación, no se le permitirá participar en la serie de Eliminación.

24.6. En las series Eliminatorias y 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.

19 SEP 01

24.7. Los atletas de una patrulla pueden permitir que otros grupos los sobrepasen en las series de Calificación y Eliminatorias, pero no en los Semifinales y Finales, siempre que se notifique el cambio a los Organizadores o a los Jueces.

24.8. Cuando un atleta o una patrulla de atletas estén causando retrasos indebidos para esa u otras patrullas durante las series de Calificación y Eliminación, el Juez observará y tomará el tiempo a los atletas.

- Si los atletas exceden el tiempo límite, el Juez advertirá al atleta o a la patrulla con una primera anotación en la hoja de puntuación.
- Se aplican los siguientes tiempos límite:
 - Series de Campo: se permite un tiempo de tres minutos durante la Calificación.
 - Series de Campo: el tiempo límite es de dos minutos durante las series de Eliminación;
 - Series de 3D: se permitirán dos minutos durante la Calificación;

- Rondas de 3D: se permite un minuto para Eliminatorias;
 - Eliminación de Equipos en Campo y 3D: dos minutos es el tiempo límite
 - Para Equipos Mixtos 3D, el tiempo límite para 2 flechas es de 90 segundos.
 - Si un Juez observa que un atleta se excede de este tiempo límite o causa un retraso indebido, a pesar del procedimiento anterior, lo apercibirá y escribirá una segunda nota de aviso en su hoja de puntuación, indicando la fecha y la hora de la advertencia.
 - En el tercero, y subsecuentes avisos durante esa etapa de la competición, el atleta perderá el valor de la flecha más alta de esa diana.
 - El tiempo límite puede ser prolongado en circunstancias excepcionales.
- La decisión del juez sobre a si hay retraso indebido en esta sección es definitiva

24.9. Los avisos de tiempo no se conservarán de una etapa de la competición a la siguiente.

24.10. En las series Eliminatorias y Semifinales, cuando un Juez acompaña a la patrulla, será el Juez quien arrancará y parará el tiempo verbalmente (“YA” para empezar y “ALTO” cuando el tiempo haya pasado).

- En tiro de Campo y en 3D el Juez mostrará una tarjeta amarilla como aviso cuando falten 30 segundos para finalizar el tiempo límite permitido.
- Si el tiro es controlado por un Director de Tiro, la pantalla indicará el tiempo remanente, y no se requiere que el Juez enseñe la tarjeta amarilla.
- En tiro de Campo, el tiempo límite para individuales y equipos es de dos (2) minutos.
- En 3D, el tiempo límite para individuales es de un minuto, y para equipos, dos minutos.
- No se permitirá ningún tiro después de que el tiempo haya terminado.
- Si un atleta tira una flecha después de que el Juez haya parado el tiro, el atleta o su equipo perderá la flecha con el valor más alto de esa diana.
- En encuentros individuales, los dos atletas tirarán simultáneamente.
- En las series de equipos, cada componente tirará una flecha cada vez, con el equipo situado más alto en la serie de Calificación decidiendo el orden de tiro para la primera diana; en la siguiente y subsecuentes dianas, el equipo con la menor puntuación acumulada tirará primero y si los equipos estuviesen empatados, el equipo que inició el encuentro, tirará primero.

24.11. Encuentros para medallas

- Los encuentros de medalla pueden ser controlados por un Director de Tiro o por un juez;
- En Campo el límite de tiempo para individuales y equipos es de dos minutos;
- En 3D el límite de tiempo para individuales es un minuto y para equipos dos minutos;
- El tiempo comenzará para los individuales cuando están situados en su piqueta de tiro correspondiente y para el equipo cuando estén situados en la piqueta roja, tirando uno a uno, con el atleta de la piqueta roja tirando primero.

24.12. 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 pueda reanudar el tiro.

24.13.- Equipos Mixtos

24.13.1.- En encuentros controlados por un juez:

- Ambos equipos comenzarán cada tanda de su encuentro con los atletas detrás de la piqueta;
- El primer atleta puede acercarse a la piqueta de tiro cuando el juez ha dado la señal para iniciar el encuentro;
- Los atletas rotarán después de cada flecha;
- Sólo un atleta de cada equipo puede estar en la piqueta en cualquier momento;
- Ambos equipos tirarán al mismo tiempo.

24.13.2.- En encuentros con control de tiempo electrónico (encuentros de medalla):

Para tiro de Campo:

- Cada equipo tiene que alternar entre sus miembros después de haber tirado de forma que cada miembro haya tirado una flecha en cada fase de la rotación;
- Cuando el primer equipo ha tirado dos flechas y el atleta ha abandonado la piqueta, se detiene el reloj de ese equipo, mostrando el tiempo restante;
- Cuando la piqueta de tiro ha quedado libre, se inicia el reloj del segundo equipo y el primer atleta de ese segundo equipo puede acercarse a la piqueta para empezar el tiro;
- Esto se repite hasta que ambos equipos han tirado cuatro flechas o su tiempo ha expirado;
- En caso de empate, el equipo que tiró primero en el encuentro comenzará a tirar el desempate, y la alternancia entre los equipos tendrá lugar después de cada flecha tirada.

Para 3D:

- Cada equipo tiene que alternar entre sus miembros para que cada miembro tire una flecha;
- Cuando el primer equipo ha tirado sus dos flechas y el atleta ha abandonado la piqueta, o el tiempo ha expirado, el reloj de ese equipo se detiene;
- Cuando la piqueta de tiro ha quedado libre, se inicia el reloj del segundo equipo y el primer atleta de ese segundo equipo puede acercarse a la piqueta para empezar el tiro;
- Cuando el segundo equipo ha tirado sus dos flechas, o el tiempo ha expirado, se da la señal para el tanteo de las flechas;
- En caso de empate, el equipo que tiró primero en el encuentro comenzará a tirar el desempate, y la alternancia entre los equipos tendrá lugar después de cada flecha tirada.

Capítulo 25

Tanteo

- 25.1. El tanteo tendrá lugar después de que todos los atletas de la patrulla hayan tirado sus flechas.
- 25.1.1. A menos que se acuerde otra cosa en la patrulla, el atleta A será responsable de la conducta de la patrulla. Los dos atletas B y C serán los tanteadores, y el cuarto atleta marcará los agujeros de los impactos. Esto se puede cambiar si los atletas están de acuerdo.
En una patrulla de tres, el líder marcará los agujeros de los impactos.
En tiro de Campo, la patrulla no abandonará la diana antes de marcar todos los impactos de la zona de tanteo.
- 25.1.2. Los tanteadores, que pueden ser los atletas, anotarán en las hojas de puntuación al lado del correcto número de diana, y en orden descendente si es aplicable, 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.
- 25.1.2.1. En las series Finales, un Juez acompañará a cada patrulla para controlar el tanteo, o esperarán a cada patrulla en cada diana. El Comité Organizador pondrá a disposición una persona para llevar un gran marcador portátil para cada grupo donde se mostrará claramente los resultados actualizados de los atletas de ese grupo. En los encuentros para medallas habrá dos marcadores, uno para el encuentro para la medalla de oro y otro para el de la medalla de bronce.
- 25.1.2.2. Para los recorridos de 3D las zonas de puntuación serán identificadas en la imagen.
- 25.2. Una flecha será tanteada de acuerdo con la posición del astil 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.
- 25.2.1. Ninguna de las flechas, la diana, parapeto o diana 3D, podrán ser tocada hasta que los valores de todas las flechas de esa diana hayan sido anotados y los tanteos comprobados.
- 25.2.2. En caso de rebote o traspaso, o flecha embebida en la diana que no asome por el exterior, el tanteo será como sigue:
- Si todos los atletas de la patrulla están de acuerdo en que ha habido un rebote o un traspaso y pueden ver que hay una flecha embebida, pueden también ponerse de acuerdo en el valor de esa flecha.
 - En tiro de campo si no alcanzan un acuerdo en el valor de la flecha, al atleta le será asignado el valor más bajo del agujero sin marcar de la zona puntuable.
 - En recorridos de 3D si no se ponen de acuerdo con el valor de la flecha, esta será tanteada como un cinco (5)
 - En 3D, una flecha que tras rozar el contorno de la diana desvía ligeramente su dirección y sale fuera de la misma, tanteará como cero (M)
- 25.2.3. Una flecha que impacte en:
- 25.2.3.1. Otra flecha en el culatín y permanezca empotrada en ella, tanteará de acuerdo con el valor de la flecha golpeada.

-
- 25.2.3.2. Otra flecha y tras desviarse se clave en la diana, tanteará según su situación en la diana.
- 25.2.3.3. Otra flecha y rebote, tanteará según el valor de la flecha golpeada, siempre que la flecha dañada pueda identificarse.
- 25.2.3.4. Una diana que no corresponde al atleta que la ha tirado, se considerará como parte de esa tanda, y tanteará un cero (M).
- 25.2.3.5. Fuera de la zona puntuable de la diana, o de la zona tanteable de la diana 3D, tanteará como “cero” (M).
- 25.2.3.6. Un nulo será registrado en la hoja de puntuación como “M”.
- 25.2.4. Si más de tres flechas (3) para Tiro de Campo y más de una (1) flecha o dos (2) (dependiendo de la serie) para recorridos de 3D que pertenezcan al mismo atleta son encontradas en la diana o en el suelo de la calle de tiro, solo las tres (3) más bajas (para Tiro de Campo y equipos) y la más baja (o dos más bajas en calificación) para recorridos de 3D, serán tanteadas. Los atletas (o equipos) reincidentes, pueden ser descalificados.
- 25.2.5. Si dos o más flechas se han tirado en la misma cara de 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 cara de diana tanteará(n) como cero(s).
- 25.3. Excepto para los empates que se describen en Artículo 25.3.2., el resultado de los empates será determinado como sigue:
- 25.3.1. Para empates ocurridos en todas las Series, excepto los empates que se indican abajo:
- Individuales y equipos:
 - Mayor número de seises (6) para Tiro de Campo y onces (11) para 3D;
 - Mayor número de cincos (5) para Tiro de Campo y dieces (10) para 3D;
 - Después de esto, los atletas 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 con disco o moneda definirá la posición de aquellos declarados iguales.
- 25.3.2. Tras la serie de Calificación, para romper los empates que den acceso a la serie de Eliminación, o a los dos primeros lugares de la clasificación, habrá desempates de muerte súbita (“shoot-offs”):
- Para las series de Tiro de Campo, los desempates tendrán lugar en una diana a la distancia máxima de la división;
 - En el caso de las series 3D, los desempates tendrán lugar a una distancia definida por el juez;
 - Los desempates se tirarán tan pronto como sea posible, después de que se hayan registrado todas las hojas de puntuación para la división dentro de la cual se ha producido el empate. Cualquier atleta que no esté presente para el desempate dentro de los 30 minutos después de que él, o su Jefe de Equipo, haya sido notificado, perderá el desempate. Si el atleta y su Jefe de Equipo han abandonado el campo, a pesar de que los resultados no han sido verificados oficialmente, y por lo tanto no pueden ser notificados de la tanda de desempate, el atleta perderá el desempate.
- 25.3.2.1. Desempates Individuales:
- Un encuentro de una flecha por tanteo.

- Si el tanteo es el mismo, la flecha más cercana al centro de la diana resolverá el empate y si la distancia es la misma habrá sucesivos encuentros de una sola flecha hasta que se resuelva el empate.
- El tiempo límite para un desempate será de 40 segundos para Campo y de un minuto para 3D.
- Este desempate tendrá lugar en una zona central, una vez finalizados los recorridos de Calificación.

25.3.2.2. Desempates de Equipos:

- Una tanda de desempate de tres flechas (una por cada atleta), por tanteo.
- Los atletas del equipo tirarán al mismo tiempo (Se necesitará colocar dianas para las piquetas roja y azul)
- El Tiempo Límite para un desempate de Equipos será de cuarenta (40) segundos para Tiro de Campo y un (1) minuto para 3D.
- Si el tanteo permanece en empate, 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.
- Este desempate tendrá lugar en una zona central, una vez finalizados los recorridos de Calificación.

25.3.2.3 Desempates para Equipos Mixtos:

- Una tanda de desempate de dos flechas (una por cada atleta), por puntuación;
- Si la puntuación queda empatada, el equipo con la flecha más cercana al centro ganará;
- Si sigue el empate, la segunda flecha más cercana al centro determinará el ganador.
- El tiempo límite para un desempate será de cuarenta (40) segundos para Tiro de Campo, y de un (1) minuto para 3D;
- Este desempate tendrá lugar en una zona central, una vez finalizados los recorridos de Calificación.

25.3.3 Para los empates por el progreso de una fase de la competición a la siguiente que no sean los previstos en el artículo 25.3.2, o para decidir las posiciones de Medalla después de una serie Final, habrá desempates de muerte súbita (“shoot-offs”):

- Los desempates se tirarán tan pronto como sea posible, después de que se hayan registrado todas las hojas de puntuación para la división dentro de la cual se ha producido el empate. Cualquier atleta que no esté presente para el desempate dentro de los 30 minutos después de que él, o su Jefe de Equipo, haya sido notificado, perderá el desempate. Si el atleta y su Jefe de Equipo han abandonado el campo, a pesar de que los resultados no han sido verificados oficialmente, y por lo tanto no pueden ser notificados de la tanda de desempate, el atleta perderá el desempate.

25.3.3.1. Desempates Individuales:

- Una tanda de desempate de una flecha por tanteo.

- Si el tanteo es el mismo, la flecha más cercana al centro de la diana resolverá el empate y si la distancia es la misma habrá sucesivas tandas de desempate de una sola flecha hasta que se resuelva el empate.
- El tiempo límite para un desempate será de 40 segundos para Campo y de un minuto para 3D.
- Este desempate tendrá lugar en el recorrido, donde se haya celebrado el encuentro.

25.3.3.2. Desempates de Equipos:

- Una tanda de desempate de tres flechas (una por cada atleta), por tanteo.
- Los atletas del equipo tirarán alternativamente
- El Tiempo Límite será de dos (2) minutos para Tiro de Campo y 3D.
- Si el tanteo permanece en empate, el equipo con la flecha más cercana al centro ganará, y si se mantiene el empate, la segunda (o tercera) flecha más cercana al centro determinará el ganador.
- Este desempate tendrá lugar en el recorrido, donde se haya celebrado el encuentro.

25.3.3.3 Desempates para Equipos Mixtos:

- Una tanda de desempate de dos flechas (una por cada atleta), por puntuación;
- Los atletas del equipo tirarán alternativamente
- Si el tanteo permanece en empate, el equipo con la flecha más cercana al centro ganará, y si sigue el empate, la segunda más cercana al centro determinará el ganador.
- El tiempo límite para un desempate será de dos minutos para Tiro de Campo, y de 90 segundos para 3D;
- Este desempate tendrá lugar en el recorrido, donde se haya celebrado el encuentro.

25.4. Las hojas de puntuaciones han de ser firmadas por el tanteador y por el atleta, indicando que el atleta está conforme con el valor de cada flecha, la suma total, (idéntica en ambas hojas de puntuación) el número de 5's, y el número de 6's en el caso de Tiro de Campo (10's y 11's para 3D). La hoja de puntuaciones del tanteador será firmada por otro atleta de la misma patrulla, pero de una Federación Miembro distinta.

25.4.1. Cada diana tendrá dos hojas de puntuaciones, una de las cuales puede ser electrónica. Si hay diferencia entre los valores de flechas de las dos hojas de puntuaciones, electrónica y de papel, la hoja de papel tendrá precedencia. Los organizadores no tendrán necesariamente que aceptar o registrar hojas de puntuaciones que no estén firmadas o no contengan la suma total o el número total de 5's y 6's en el caso de Tiro de Campo (10's y 11's para 3D) o contengan errores matemáticos. Los organizadores u oficiales no están obligados a verificar la exactitud de las hojas de puntuaciones presentadas, sin embargo, si los organizadores u oficiales observan un error, corregirán tal error y el resultado correcto prevalecerá. Los organizadores pueden, pero no están obligados a hacerlo, tener un proceso para, cuando las hojas de puntuaciones son enviadas por los atletas, intentar encontrar un error o una firma faltante. Sin embargo, los atletas son en última instancia responsables de su parte de las hojas de puntuación

y, si una hoja de puntuación en papel no se presenta, o se envía sin la firma del atleta y no se corrige en el momento de la presentación, el atleta será descalificado (individual/equipo o equipo mixto cuando corresponda) por el presidente de la comisión de jueces del torneo. Dichas correcciones se producirán antes de la siguiente fase de la competición. Si se encontrase una discrepancia en la suma total cuando:

- Se utilicen dos hojas de puntuación de papel, la suma total de los tanteos de las flechas de más bajo valor será usada como resultado final; si el tanteo en una hoja de puntuación, (y en el caso de doble tanteo, el tanteo sea el mismo en cada una de las hojas), es más bajo que la puntuación real, será el más bajo el que se utilice.
- Se utilice una hoja de puntuación de papel y otra hoja electrónica, el total de la hoja electrónica se usará como puntuación total, 5's y 6's (10's y 11's para 3D) en las siguientes condiciones:
 - Una puntuación total se ha anotado en la hoja de puntuación, por lo tanto, es posible su verificación;
 - En caso de que no se hayan anotado los 5's y 6's (10's y 11's para 3D) en la hoja de puntuación manual, no se registrarán los 5's y 6's (10's y 11's para 3D).
 - En caso de que no se haya anotado la suma total en la hoja de puntuación manual cuando se entregue al equipo de control de resultados, el atleta será descalificado (se aplicará lo mismo para individuales, equipos y equipos mixtos).

25.5. Al final del Torneo, el Comité de Organización debe publicar una lista completa de resultados.

Capítulo 26

Control del tiro y seguridad

- 26.1. El Presidente de la Comisión de Jueces del Torneo controlará el torneo.
- 26.2. El Presidente de la Comisión de Jueces del Torneo dará el visto bueno a las medidas 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.
- 26.2.1. Comunicará a los oficiales y atletas las medidas de seguridad y cualquier otra materia concerniente al tiro que él pueda considerar necesaria.
- 26.2.2. Si es necesario abandonar la competición 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 Organizador, el Presidente de la Comisión Jueces y el Delegado Técnico.
- 26.2.3. Se dará una señal acústica, audible en todo el recorrido, para indicar el inicio de la competición cada día y también cuando tenga que detenerse.
- 26.2.4. Si la competición tuviera que ser abandonada antes de completar las series de Clasificación, se utilizará la puntuación total de las mismas dianas tiradas por todos los atletas de una división para determinar la clasificación, y en caso de que no fuera posible completar la competición, para determinar los campeones en cada división.
- 26.2.5. Si la competición tuviera que abandonarse en una etapa posterior, se modificará el formato del torneo y el calendario de acuerdo con el tiempo restante y las condiciones de los recorridos, para determinar los ganadores.
- 26.2.6. En el caso de sol cegador, una sombra protectora de un tamaño máximo de A4 (o tamaño folio, de 30x20cm aproximadamente) puede ser proporcionada por los otros miembros de la patrulla o bien será proporcionada por el Comité Organizador.
- 26.3. Ningún atleta puede tocar el equipo de otro atleta sin el consentimiento de éste.
- 26.4. No está permitido fumar dentro ni delante del área de atletas, incluso el uso de cigarrillos electrónicos.
- 26.5. Un atleta 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 atleta 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. El atleta debe apuntar y tensar el arco solamente hacia la diana.
- 26.6. En Campeonatos Tiro de Campo y 3D, los oficiales de equipo deberán limitarse a la zona de espectadores a menos que estén compitiendo o sean requeridos por un juez para entrar en el área de competición.

Capítulo 27

Consecuencias de contravenir las reglas

Sigue a continuación un resumen de las penalizaciones o sanciones aplicadas a los atletas u oficiales cuando se rompen las reglas.

- 27.1. Un atleta encontrado culpable de transgredir cualquiera de las reglas de elegibilidad puede ser eliminado de la competición y perderá cualquier posición que haya ganado.
- 27.2. Un atleta no es elegible para competir en Campeonatos del Mundo si su Federación Miembro no reúne las condiciones indicadas en el Artículo 3.7.2 del libro 2.
- 27.3. Un atleta que se encuentre compitiendo en una clase como se establece en el Capítulo 22. Equipamiento de los atletas, y no cumpla totalmente con los requerimientos que se indican, será eliminado de la competición y perderá cualquier posición que haya ganado.
- 27.4. A un atleta encontrado culpable de dopaje, le serán aplicadas las sanciones indicadas en el «Libro 6», Reglas anti-dopaje.
- 27.5. Cualquier atleta que se encuentre utilizando equipo que transgreda los reglamentos de World Archery puede tener sus tanteos descalificados.
- 27.6. Un atleta a quien se le haya probado que ha transgredido cualquier regla o norma a sabiendas, puede ser definido como inelegible para participar en la competición. El atleta será descalificado, y perderá cualquier posición que haya ganado.
- 27.6.1. Una conducta antideportiva no debe ser tolerada. Tal conducta por un atleta u otra persona que asista a un atleta tendrá como consecuencia la descalificación del atleta o persona en cuestión y puede acabar en suspensión para futuros eventos. (Ver también Apéndice 1 – Procedimientos del Congreso, Apéndice 2 Código de ética y conducta, en el Libro 1).
- 27.6.2. Cualquier persona que altere sin autorización o falsifique los tanteos, o conscientemente haya alterado o falsificado los tanteos será descalificada.
- 27.6.3. Si un atleta, repetidamente, retira las flechas de la diana antes de haber sido tanteadas, puede ser descalificado.
- 27.7. A un atleta que persista en usar un método que, en opinión de los jueces, peligroso para abrir el arco, se le pedirá por parte del Presidente del Comité de Jueces del torneo o por el Director de Tiro que pare de tirar inmediatamente y será descalificado.
- 27.8. Pérdida del valor de una flecha.
- 27.8.1. En caso de fallo del equipo, si un atleta no puede reparar su 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 desde ese momento hasta que se reincorpore a la patrulla.

19 SEP 01

- 27.8.2. En el caso de que un Juez cronometre a un atleta y observe que se excede del tiempo límite, al tercer aviso y posteriores, durante esa etapa de la competición, el atleta perderá la puntuación más alta en esa diana.
- 27.8.3. En las series Finales, si un atleta tira una flecha después de que el Juez ha parado el tiro, la flecha de mayor valor del atleta o de su equipo en esa diana será anulada.
- 27.8.4. Si más de tres flechas (3) para Tiro de Campo, o más de una (1) flecha o dos (dependiendo de la serie) para recorridos de 3D, que pertenezcan al mismo atleta son encontradas en la diana o en el suelo de la calle de tiro, solo las tres (3) más bajas (para Tiro de Campo y equipos) o la más baja (o las dos más bajas en Calificaciones) para recorridos de 3D, serán tanteadas.
- 27.8.5. Si dos o más flechas se han tirado en la misma cara de diana de 20 cm, todas ellas se considerarán como parte de esa tanda, pero solo tanteará la flecha de menor valor.
- 27.8.6. Una flecha que no impacte en la zona de puntuación o lo haga en una diana distinta de la diana propia del atleta, se considerará como parte de esa tanda y se tanteará como cero (M).

27.9. Advertencias

Los atletas que hayan sido avisados más de una vez y que continúen infringiendo las siguientes reglas W.A., o que no sigan las decisiones y directivas (que pueden ser apeladas) de los Jueces asignados, serán tratados de acuerdo con el Artículo. 27.6.

- 27.9.1. La patrulla es responsable de la protección de sus hojas de puntuación. Debe hacer todo lo posible para mantenerlas secas, intactas y para evitar su pérdida. Normalmente no se imprimirán hojas duplicadas.
- 27.9.2. No se permite fumar en los recorridos, el campo de prácticas o la zona de calentamiento.
- 27.9.3. Ningún atleta podrá tocar el equipo de otro sin su consentimiento.
- 27.9.4. Aquellos atletas pertenecientes a la siguiente patrulla que está esperando su turno de tiro, permanecerán en la zona de espera hasta que los atletas que están tirando se hayan ido y la posición de tiro quede libre. No habrá ninguna comunicación sobre distancias entre las diferentes patrullas.
- 27.9.5. Ningún atleta se aproximará a la diana hasta que todos los atletas de la patrulla hayan terminado de tirar, a menos que un Juez lo autorice o se aplicará la “referencia necesaria” ¿? (“Reference needed”)
- 27.9.6. Cuando tense la cuerda de su arco, un atleta 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.).



Capítulo 28

Prácticas

- 28.1. En Campeonatos WA de Tiro de Campo y Recorridos 3D, no se permite práctica alguna en los recorridos establecidos para la competición.
- 28.1.1. Un campo de prácticas deberá estar disponible al menos tres días antes del primer día de la competición.
- 28.1.2. En los días del torneo, y próximo al/los punto(s) de concentración, se establecerán dianas de calentamiento (una por cada 10 atletas). El campo de prácticas y el de calentamiento pueden ser el mismo.
- 28.1.3. En el campo de prácticas habrá de un número de dianas igual a $1/8$ de las inscripciones, dispuestas a todas las diferentes distancias de la competición, para permitir la práctica antes, durante y después del tiro competitivo de cada día de la competición, con los horarios anunciados por la Organización.

Capítulo 29

Preguntas y reclamaciones

29.1. Cualquier atleta en una diana puede plantear una reclamación acerca del valor de una flecha en dicha diana, antes de que ninguna flecha haya sido retirada:

- Durante las series de Calificación, a los competidores de la patrulla. La opinión de la mayoría de los atletas de una patrulla decidirá el valor. En caso de empate (50/50) se dará el valor más alto a la flecha. La decisión de los atletas es definitiva.
- Durante las series de Eliminación y Finales si el atleta no está de acuerdo con el valor de una flecha, entonces se llamará a un juez, quien decidirá el valor de dicha flecha.

29.1.1. La decisión del Juez será definitiva.

29.1.2. Un error en la hoja de puntuaciones puede ser corregido antes de retirar las flechas de la diana, siempre que todos los atletas de la patrulla estén de acuerdo con la corrección. La corrección deberá ser testificada y firmada por todos los atletas de la diana. Cualquier otro desacuerdo concerniente a los apuntes en las hojas de puntuaciones, será consultado a un Juez.

29.1.3. Si se descubriera:

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

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

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

29.2. Las reclamaciones concernientes al desarrollo del tiro o a la conducta de un atleta deben ser sometidas a los Jueces antes del comienzo de la siguiente fase de la competición.

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



Capítulo 30 Apelaciones

- 30.1. En el caso de que un atleta no esté satisfecho con una decisión dada por los Jueces podrá, excepto lo que se indica en el Artículo 29.1.1, reclamar al Jurado de Apelación. Los trofeos o premios que puedan ser afectados por un conflicto no serán entregados hasta que el Jurado haya dado su veredicto.

Capítulo 31 Normas de vestuario

31.1. Atletas

Los atletas llevarán camisetas con el nombre y el país en todo momento.

Se deberán llevar zapatos deportivos o botas de caminar por parte de los atletas y oficiales. El calzado puede ser de diferente estilo, pero debe cubrir enteramente el pie.

Los atletas pueden llevar pantalones de su elección, para las series de Calificación.

Los atletas llevarán el uniforme completo del Equipo, el cual no incluirá tela vaquera, para las Series de Equipos y Encuentros de Medallas.

La ropa y el equipamiento no deben ser de camuflaje. No se permiten pantalones sobre medida y/o de tipo "baggy" (de tiro bajo).

10 MAR 01

16 JAN 01

31.2. Oficiales de equipo

Deberán llevar el nombre de su país en la camiseta o chaqueta, y estas deberán ser del mismo color, de manera que puedan ser reconocibles fácilmente como parte del equipo.