

Libro 3

Aire libre y sala

Capítulo 11 - Equipo de los Atletas	4
Art. 11.1: División de arco Recurvo	4
Art. 11.2: División de arco Compuesto	5
Art. 11.3	6
Art. 11.4: División de Arco Desnudo	6
Art. 11.5	7
Capítulo 12 - Tiro y Conducta	8
Art. 12.1	8
Art. 12.2	8
Art. 12.3	8
Art. 12.4	8
Art. 12.5	8
Art. 12.6	8
Art. 12.7	8
Art. 12.8	8
Art. 12.9	8
Art. 12.10	9
Capítulo 13 - Orden de tiro y control de tiempo	10
Art. 13.1	10
Art. 13.2	10
Art. 13.3	12
Art. 13.4	12
Art. 13.5	12
Art. 13.6	13
Art. 13.7	13
Art. 13.8	13
Art. 13.9	13
Capítulo 14 - Tanteo	14
Art. 14.1	14
Art. 14.2	14
Art. 14.3	15
Art. 14.4	15
Art. 14.5	15
Art. 14.6	16
Art. 14.7	16
Capítulo 15 - Consecuencias de infringir las normas	17
Art. 15.1	17
Art. 15.2	17
Art. 15.3	17
Art. 15.4	18
Art. 15.5	18
Capítulo 16 - Prácticas	19
Art. 16.1	19
Art. 16.2	19
Art. 16.3	19
Capítulo 17 - Preguntas y conflictos	20
Art. 17.1	20
Art. 17.2	20
Capítulo 18 - Oficiales de equipo	21
Art. 18.1	21
Capítulo 19 - Apelaciones	22
Art. 19.1	22
Art. 19.2	22
Art. 19.3	22
Art. 19.4	22
Capítulo 20 - Normas de vestuario	23
Art. 20.1	23
Art. 20.2	23
Capítulo 21 - Tiro con Arco Paralímpico	24
Art. 21.1: Introducción	24

Art. 21.2: Clasificación	24
Art. 21.3: Clasificación con discapacidad visual	24
Art. 21.4: Clases	24
Art. 21.5: Tarjetas de clasificación	25
Art. 21.6: Material adaptado	25
Art. 21.7: Rounds	25
Art. 21.8: Competiciones	26
Art. 21.9: Records mundiales y recompensas	26
Art. 21.10: Listado del Ranking Mundial	26
Art. 21.11: Campo de la competición	26
Art. 21.12: Atletas con Discapacidad Visual	26
Apéndice 1 - Dianas y Equipamiento	29
Art. 1: Diana con zonas de puntuación del 1-10	29
Art. 2: Disposición del parapeto para Aire libre	30
Art. 3: Cuatro dianas con zonas de puntuación del 5 al 10	31
Art. 4: Cuatro dianas con zonas de puntuación del 6-10	32
Art. 5: Tres dianas con zonas de puntuación del 6 al 10	33
Art. 6: Tres dianas con zonas de puntuación del 6 al 10	34
Art. 7: Dos dianas con zonas de puntuación del 5 al 10	35
Art. 8: Dos dianas con zonas de puntuación del 5-10	36
Art. 9: Una diana con zonas de puntuación del 5-10	36
Art. 10: Disposición del parapeto para Sala	37
Art. 11: Cuatro dianas de 40cm para sala	38
Art. 12: Cuatro dianas triples triangulares para sala.	39
Art. 13: Cuatro dianas triples verticales para sala	40
Art. 14: Dos dianas triples verticales para sala	41
Art. 15: Una diana triple horizontal para sala	42
Art. 16: Descripción del arco Recurvo	43
Art. 17: Descripción del arco compuesto	44
Art. 18: Descripción de la flecha	45
Apéndice 2 - Material Adaptado	47
Art. 1: Silla de ruedas	47
Art. 2: 2. Flejado	50
Art. 3: 3. Taburete	50
Art. 4: 4. Sistema de ayuda para la suelta	50
Art. 5: 5. Vendaje de arco	51
Art. 6: 6. Ayudas para el brazo de arco	51
Art. 7: 7. Férulas para el brazo de arco	51
Art. 8: 8. Férula de muñeca para brazo de cuerda	51
Art. 9: 9. Plataformas o calzas	51
Art. 10: 10. Asistentes	51
Art. 11: 11. Ayudas para atletas con discapacidad visual	51

Libro 3

Aire libre y sala

Capítulo 11

Equipo de los Atletas

Este artículo establece el tipo de material que los atletas pueden usar cuando participen en competencias World Archery. Es responsabilidad del atleta usar equipación que cumpla con los reglamentos. Cualquier atleta que se encuentre usando material que contravenga los Reglamentos World Archery puede tener sus puntuaciones descalificadas. A continuación se describen las regulaciones específicas que se aplican a cada división, seguidas de las regulaciones que se aplican a todas las divisiones.

Las regulaciones establecidas en [REF = 82], se aplicarán únicamente a esa disciplina y prevalecerán en caso de cualquier conflicto.

11.1 División de arco Recurvo

Para la División de Arco Recurvo se permiten los siguientes elementos:

11.1.1 Un Arco de cualquier tipo, siempre que se ajuste al principio aceptado y al significado de la palabra “Arco”, como se utiliza en tiro con arco sobre diana, esto es, 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 terminando en una hendidura con un anclaje para la cuerda. El arco se montará utilizando una sola cuerda fijada directamente entre las dos hendiduras de las palas, y en su uso se mantiene con una mano por su empuñadura, mientras los dedos de la otra mano tensan y sueltan la cuerda.

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

11.1.1.2 Se permiten cuerpos que incluyan un arco o puente trasero, a condición de que el puente no toque, de forma consistente, la mano ni la muñeca del atleta.

11.1.2 Una cuerda de arco con cualquier número de hebras.

11.1.2.1 Las hebras y el entorchado pueden ser multicolores y del material elegido para este propósito. La cuerda puede tener un entorchado central para acomodar los dedos que tiran, un punto de enfleche al que se le pueden añadir entorchados para fijar el culatín si es necesario, y para localizar este punto 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 atleta 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), marca, o cualquier otro medio.

11.1.3 Un reposaflechas, que puede ser ajustable y tener más de un ajuste vertical.

11.1.3.1 Cualquier Botón de Presión móvil, punto de presión o plataforma para la flecha, siempre que no sean eléctricos o electrónicos y que no ofrezcan ayuda adicional en apuntar. El punto de presión no estará situado más alejado de 4 cm hacia atrás (dentro) desde la empuñadura (punto de pivote) del arco.

11.1.4 Puede utilizarse un indicador de tensión audible, táctil y/o visual, siempre que no sea eléctrico o electrónico.

11.1.5 Está permitido un visor de arco para apuntar, pero no se puede utilizar más de un dispositivo montado en el arco al mismo tiempo.

11.1.5.1 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 para apuntar.

11.1.5.2 La longitud total del visor (túnel, punto de mira, o cualquier extensión del mismo), no excederá de 2 cm en la línea de visión del atleta. Los índices de fibra óptica largos deben doblarse después de 2 cm, con el extremo opuesto del índice de fibra óptica fuera de la línea de visión del atleta.

11.1.5.3 Un visor puede ser 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 escala y / o una cinta con la marca de las distancias, como guía para apuntar, pero no ofrecerá en forma alguna cualquier otra ayuda adicional.*

11.1.6 Se permite en el arco el uso de estabilizadores y amortiguadores de vibraciones.

11.1.6.1 Siempre que no:

- Sirvan como guía de la cuerda;*
- Toquen otra cosa sino el arco;*
- Representen cualquier peligro u obstáculo a otros atletas.*

11.1.7 Se utilizarán flechas de cualquier tipo, siempre que estas 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.

- 11.1.7.1 Una flecha consiste en un tubo con punta, culatín, emplumado y si se desea, decoración. El máximo diámetro del tubo de las flechas no excederá de 9,3 mm (los wraps no se considerarán parte de esta limitación siempre y cuando no se extiendan más allá de 22cm, medidos desde el nock hasta el final del wrap, en dirección hacia la punta de la flecha). La punta de estas flechas no excederá de un diámetro de 9,4 mm. Todas las flechas de cada atleta estarán marcadas en el tubo con el nombre del atleta o sus iniciales. Todas las flechas utilizadas en una tanda, serán idénticas en apariencia y llevarán la misma clase y color(es) de emplumado, culatín, y decoración, si la hubiere. Los nocks luminosos (eléctricos o electrónicos) no están permitidos.
- 11.1.8 Están permitidas las protecciones de dedos en forma de cinta adhesiva, guantes de tiro (las correas para la muñeca están permitidas), dactileras o una combinación de ellas para tensar y soltar la cuerda, siempre que no incorporen ningún dispositivo que pueda ayudar al atleta a tensar y soltar la cuerda.
- 11.1.8.1 La protección para los dedos podrá incorporar una plataforma para el anclaje del pulgar o los dedos que no tiran, correas alrededor de los dedos para asegurar dicha protección a la mano, un separador de dedos para evitar el pinzado de la flecha, se podrá utilizar también una placa para mantener todos estos elementos unidos y lograr un posicionamiento consistente de la mano. La protección para los dedos podrá hacerse de cualquier número de capas y material. Ninguna parte de la protección de dedos puede extenderse alrededor de la mano entre el pulgar y los dedos o más allá de la articulación de la muñeca o restringir el movimiento de esta. En la mano del arco se puede utilizar un guante ordinario, mitón o similar, pero no puede estar fijado a la empuñadura del arco.
- 11.1.9 Pueden utilizarse prismáticos, telescopios y otras ayudas visuales para localizar las flechas.
- 11.1.9.1 *Siempre que no se utilicen para establecer distancias y no representen ningún obstáculo a otros atletas.*
- 11.1.9.2 *Los telescopios deben ajustarse de forma que su punto más alto no sobrepase la altura de la axila de los atletas.*
- 11.1.9.3 *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 forma que puedan ayudar en apuntar.*
- 11.1.9.4 *Si el atleta necesita cubrir el ojo que no apunta y / o el cristal de las gafas, se podrá usar cinta, película, o podrá utilizar un parche de ojo.*
- 11.1.10 Accesorio permitidos:
- 11.1.10.1 Entre ellos se incluyen protectores de brazo, protectores de pecho, dragoneras para arco, dragoneras para dedos y un carcaj que se puede llevar en el cinturón, la espalda, la cadera o fijado en el suelo. Se permiten dispositivos para elevar uno o los dos pies o parte de ellos, unidos o independientes del zapato, siempre que estos no supongan un obstáculo para otros atletas en la línea o piqueta de tiro ni sobresalgan más de 2 cm de la huella del zapato. Se puede añadir al equipo indicadores de viento (no eléctricos ni electrónicos) (Ej. cintas ligueras).

11.2 División de arco Compuesto

Para la División de Arco Compuesto, se describe el material siguiente. Están permitidos todo tipo de dispositivos adicionales, siempre que no, sean eléctricos o electrónicos, comprometan la seguridad o proporcionen una ventaja injusta con los otros atletas.

- 11.2.1 Un Arco Compuesto, que puede ser del tipo de tiro a través de una ventana central en el cuerpo, cuya apertura se varía mecánicamente por un sistema de poleas o levas. El arco se monta para su uso mediante cables o cuerdas de arco directamente sujetos a las levas, las hendiduras de las palas o sujetos a los cables del arco, según sea aplicable por el diseño particular. Ningún dispositivo del arco puede ser eléctrico o electrónico.
- 11.2.1.1 *La potencia máxima no excederá de 60 libras.*
- 11.2.1.2 *Las protecciones de cables están permitidas*
- 11.2.1.3 *Se permite puente trasero y cables separados, siempre que no toquen consistentemente la mano, la muñeca o el brazo del atleta.*
- 11.2.1.4 *Una cuerda de cualquier tipo, que puede incluir múltiples dispositivos para acomodar el punto de enfleche e incluir otros accesorios tales como una marca para los labios (por ejemplo, un botón de boca), una marca para la nariz, una mirilla, una mirilla de tipo "hold-in-line" (peep), insertada en la cuerda, un lazo de cuerda (D loop), silenciadores y pesos de cuerda, y cualquier otro accesorio, siempre que ninguno de ellos sea eléctrico o electrónico.*
- 11.2.1.5 *El botón de presión del reposaflechas puede ser ajustable y no debe estar situado a más de 6 cm hacia atrás (dentro) medido desde la empuñadura (punto de pivote del arco).*
- 11.2.1.6 *Se permite cualquier número de estabilizadores, pero no podrán tocar otra cosa sino el arco.*
- 11.2.2 Pueden utilizarse indicadores de tensión audible, táctil y/o visual, siempre que no sean eléctricos o electrónicos.
- 11.2.3 Un visor fijado al arco.
- 11.2.3.1 *El cual puede tener ajustes de deriva y de elevación, y que podrá también incorporar un nivel y/o lentes de aumento y/o prismas.*

11.2.3.2 El punto de mira puede ser de fibra óptica y si se desea iluminado por barritas químicas. Las barritas químicas deberán estar revestidas para que no molesten a los otros atletas.

11.2.4 Se puede usar una ayuda para soltar la cuerda (disparador), siempre que no esté fijada al arco de ninguna manera, excepto a la cuerda del arco o al D-loop. Se puede usar cualquier tipo de protección de dedos.

11.2.5 Se aplicaran las siguientes restricciones:

- [Article 11.1.7.](#) y [Article 11.1.7.1.](#);
- [Article 11.1.8.1.](#);
- [Article 11.1.9.](#) limitado por [Article 11.1.9.1.](#), [Article 11.1.9.2.](#), y [Article 11.1.9.3.](#);
- [Article 11.1.10.1.](#);

- El visor "Peep Elimination" puede usarse en la división de arco compuesto asumiendo que este no incorpora ningún dispositivo eléctrico ni electrónico.

11.3 Para los atletas de todas las divisiones no se permite el siguiente material:

11.3.1 Cualquier dispositivo eléctrico o electrónico que pueda ser fijado al equipo de los atletas.

11.3.2 El uso de cualquier dispositivo electrónico de comunicación, auriculares o dispositivo de reducción de ruidos por delante de la línea de espera. Los dispositivos electrónicos utilizados para monitorear datos fisiológicos, como los rastreadores de ejercicios de muñeca, relojes inteligentes y las bandas de frecuencia cardíaca están permitidos para que estos datos puedan enviarse electrónicamente al dispositivo con el que está sincronizado, siempre que el dispositivo de monitoreo en el atleta no sea intrusivo visualmente (por ejemplo, no hay dispositivos de seguimiento ocular, no haya dispositivos EEG montados en la cabeza, etc.).

Los dispositivos móviles, como los teléfonos móviles, están permitidos delante de la línea de espera para ejecutar un software que simplemente permita al atleta anotar los impactos de las flechas en la diana con el mismo propósito con que se haría en un papel escrito. No se puede utilizar ningún software que ayude a realizar ajustes del visor del arco en ningún lugar del campo de tiro con arco (lo que incluye cualquier espacio delante o detrás de la línea de tiro hasta el área de espectadores).

11.3.3 El equipo de los atletas no incluirá colores de camuflaje de ningún tipo.

11.4 División de Arco Desnudo

Para la División de Arco Desnudo se permiten los siguiente elementos:

11.4.1 Un arco de cualquier tipo, siempre que se ajuste al principio aceptado y al significado 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 una hendidura con una localización para la cuerda. El arco se monta utilizando una cuerda simple fijada directamente entre las dos hendiduras de los extremos solamente, y en su utilización se mantiene con una mano por su empuñadura, mientras los dedos de la otra mano sujetan, tiran hacia atrás y sueltan la cuerda.

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

11.4.1.1 Los cuerpos multicolores y las marcas de fabricante colocadas en la parte interior de las palas superior e inferior están permitidos. Sin embargo, si el área dentro de la ventana de visión está coloreada de tal manera que podría usarse para apuntar, entonces debe cubrirse con cinta adhesiva.

11.4.1.2 Se permiten cuerpos que incluyan un arco o puente trasero, a condición de que el puente no toque, de forma consistente, la mano ni la muñeca del atleta.

11.4.2 Una cuerda elaborada con cualquier número de hebras.

11.4.2.1 Las hebras y el entorchado pueden ser multicolores y del material elegido para este propósito. La cuerda puede tener un entorchado central para acomodar los dedos que tiran, uno o dos puntos de enfleche al que se le pueden añadir entorchado(s) para fijar el culatín si es necesario, y para localizar el punto de enfleche. No se permiten marcas para los labios o nariz. La cuerda de arco no debe ofrecer en ninguna manera ayuda para apuntar a través del uso de una mirilla (peep), marca, o cualquier otro medio. El fin del entorchado de la cuerda no debe terminar dentro del campo de visión del atleta estando el arco en apertura total

11.4.3 Un reposaflechas, que puede ser ajustable, está permitido y puede tener más de un soporte vertical.

11.4.3.1 Un botón de presión ajustable, punto de presión o plataforma para la flecha, siempre que no ofrezcan ayuda adicional en apuntar. El punto de presión no estará situado más alejado de 2 cm hacia atrás (dentro) desde el punto de pivote de la empuñadura.

11.4.4 No se permite indicador de tensión.

11.4.5 Se permite "face" y "string walking". (Movimiento de la mano sobre la cara y la cuerda).

11.4.6 No se permiten estabilizadores.

11.4.6.1 Se permiten amortiguadores de vibraciones. Pueden ser instalados en el cuerpo de arco por el fabricante, o mediante la fijación de los amortiguadores después de la compra directamente al cuerpo o a los pesos. Cualquier combinación de pesos y amortiguadores de vibraciones debe de pasar a través de un aro con un diámetro interior de 12,2 cm (+/- 0,5 mm) sin tener que flexionar los amortiguadores de vibraciones para que pasen a través del aro de 12,2 cm. Se permite un cuerpo fabricado

con insertos en forma de ángulo, pero no se permiten soportes angulares o conectores. Se pueden agregar peso (s) y amortiguador (es) por debajo y por encima de la empuñadura del cuerpo, pero no deben ayudar al atleta a apuntar o a calcular distancias de ninguna manera. También se permiten (dampers) amortiguadores en las palas. (setas).

11.4.7 Se puede utilizar flechas de cualquier tipo, siempre que se adhieran al significado y principio aceptado 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.

11.4.7.1 Una flecha consiste en un tubo con punta, culatín, emplumado y si se desea, decoración. El máximo diámetro del tubo de las flechas no excederá de 9,3 mm (los wraps no se considerarán parte de esta limitación, pero no pueden extenderse más allá de 22cm, medidos desde el nock hasta el final del wrap, en dirección hacia la punta de la flecha). La punta de estas flechas no excederá de un diámetro de 9,4 mm. Todas las flechas de cada atleta estarán marcadas en el tubo con el nombre del atleta o sus iniciales. Todas las flechas utilizadas en una tanda, serán idénticas en apariencia y llevarán la misma clase y color(es) de emplumado, culatín y decoración, si la hubiere. Los nocks luminosos (eléctricos o electrónicos) no están permitidos.

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

11.4.8.1 Se puede utilizar un separador de dedos para evitar pinzar la flecha. Se permite una placa de anclaje o un dispositivo similar unido a la protección de los dedos (lengüeta) con el fin de anclar. Las costuras serán uniformes en tamaño y color. Se pueden agregar marcas o líneas directamente a la placa o en una cinta colocada en la cara de la lengüeta. Estas marcas serán uniformes en tamaño, forma y color y podrán tener hasta dos longitudes diferentes. No se permiten memorandos adicionales. En la mano del arco se puede usar un guante ordinario, mitón o similar, pero no podrá estar fijado a la empuñadura del arco.

11.4.9 Pueden utilizarse prismáticos, telescopios y otras ayudas visuales para localizar las flechas:

11.4.9.1 Siempre que no se utilicen para establecer distancias y no representen un obstáculo a otros atletas.

11.4.9.2 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 forma que puedan ayudar en apuntar.

11.4.9.3 Si el atleta necesita cubrir el ojo que no apunta y / o el cristal de las gafas, se podrá usar cinta o película, o podrá utilizar un parche de ojo.

11.4.10 Accesorios permitidos:

11.4.10.1 Incluyen protectores de brazo, protectores de pecho, dragoneras para arco, dragoneras para dedos, carcajes de cinturón, de espalda, de cadera o de suelo. Se permiten dispositivos para elevar un pie o parte de este, unidos o independientes del zapato, siempre que los dispositivos no representen una obstrucción para otros atletas en la línea o piqueta de tiro ni sobresalgan más de 2 cm de la huella del zapato.

11.5 En los Juegos Olímpicos, no se permiten equipos electrónicos de comunicación en el campo de competición excepto los requeridos por el Comité de Organizador.

Capítulo 12

Tiro y Conducta

12.1 Cada atleta tirará sus flechas en tandas de tres (3) o seis (6) flechas, si no se especifica diferente.

Aire Libre:

- Las distancias largas y los Rounds Olímpico y de arco Compuesto en tandas de seis (6) flechas;
- Las distancias cortas en tandas de tres (3) o seis (6) flechas (para Campeonatos del Mundo es obligatorio tandas de seis (6) flechas);
- Encuentros individuales en tandas de tres (3) flechas.

Sala:

- Todas las distancias en tandas de tres (3) flechas.
- Encuentros individuales en tandas tres (3) flechas.

12.1.1 El Round 1440 puede tirarse en uno o dos días consecutivos. Si el round se tira en dos días, las dos distancias largas se tirarán el primer día y las dos cortas se tirarán el segundo día, o viceversa.

12.1.2 El Doble Round 1440 se tirará en días consecutivos.

12.1.3 El Round Olímpico se tirará como se establece en [Article 4.5.1.2. in Libro 2](#).

12.1.4 El Round de enfrentamientos de arco Compuesto se tirará como se establece en [Article 4.5.1.2. in Libro 2](#)

12.2 Hay un límite de tiempo permitido para que un atleta tire una tanda.

12.2.1 Una flecha tirada antes de la señal de inicio o después de terminar el tiempo o fuera de secuencia en tiro alterno, causará al atleta o al equipo la pérdida la flecha de mayor valor de esa tanda la cual será tanteada como un cero (M).

12.2.2 Si un atleta tensa su arco y dispara una flecha -intencionadamente o no- en el campo de tiro, después de que el Director de Tiro haya cerrado oficialmente la sesión de prácticas (que es después de haber recogido las flechas de prácticas), o antes de comenzar el tiro, o durante los descansos entre distancias o series, perderá la puntuación de la flecha de más alto valor del tanteo de la siguiente tanda. El tanteador anotará el valor de todas las flechas de esa tanda (tres o seis según sea el caso), pero perderá la de mayor valor. Esta anotación en la hoja de puntuación será visada por el Juez y el atleta afectado.

12.2.3 En eventos de ranking mundial o eventos multideportivos internacionales, no se permitirá tiempo extra por fallo de material o por problemas médicos, pero el atleta en cuestión podrá abandonar la línea de tiro para resolver el problema y volver a tirar las flechas restantes si el límite de tiempo lo permite. En la prueba de equipos, los otros miembros del equipo pueden tirar mientras tanto.

12.2.4 Las puntuaciones individuales de los atletas, o equipos, con pases directos o encuentros anulados no serán anotadas en la hoja de puntuación y pasarán a la siguiente fase del round. En Campeonatos Internacionales, podrán practicar en el campo de entrenamiento, o en un área especial en la parte no utilizada del campo de competición. Para otras competiciones se puede practicar en las dianas asignadas si no hay un campo de prácticas disponible.

12.2.5 Las prácticas en el campo de competición durante los pases directos estarán limitadas a tres (3) flechas por tanda y un máximo de tres sets para arco recurvo y desnudo, y cinco tandas para arco compuesto. En el caso de los equipos, se limitará a seis flechas (2 flechas por atleta) por tanda y un máximo de tres sets para recurvo y desnudo, y cuatro tandas para compuesto. Si un atleta o equipo tira más de las mencionadas flechas en una tanda después de ser advertido por un juez, se le puede denegar continuar las prácticas en el campo de competición, pero esta violación no afectará al siguiente encuentro.

12.3 Los atletas no pueden levantar el brazo del arco hasta que se haya dado la señal sonora de comienzo del tiro.

12.4 Excepto para personas con discapacidad, los atletas tirarán en posición de pie y sin soporte, con su cuerpo sobre la línea de tiro.

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

12.5.1 Una flecha se considerará como no tirada sí:

- La flecha cae o ha sido mal tirada y una parte de la flecha queda dentro de la zona entre la línea de tiro y la de 3 metros, siempre y cuando la flecha no haya rebotado
- La diana o el parapeto se caen. Los Jueces tomarán las medidas que consideren necesarias y compensarán el tiempo adecuado para tirar el número de flechas pertinentes. Si el parapeto solo se desliza hacia abajo, se deja a los Jueces decidir la acción a tomar, si procede.

12.6 Mientras un atleta esté en la línea de tiro, puede recibir información de entrenamiento no electrónica de su capitán de su equipo, siempre que esto no moleste a los otros atletas.

12.6.1 En la prueba de Equipos, los atletas y el entrenador pueden asistirse verbalmente mutuamente estén o no en la línea de tiro. Durante el tiro, el entrenador puede realizar sus funciones sólo desde la zona de entrenadores.

12.7 Ningún atleta puede tocar el equipo de otro sin el consentimiento de éste. En los casos graves podrá aplicarse sanciones.

12.8 No está permitido fumar, incluido el uso de cigarrillos electrónicos, en la zona de atletas ni delante de ella.

12.9 Se informará al Director de Tiro si un atleta al tensar su arco utiliza una técnica que, en la opinión de los Jueces, permita a la flecha, si accidentalmente se produce una suelta, volar fuera de la 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, el Presidente de la Comisión de Jueces del torneo o el Director de Tiro, en aras de la seguridad, le pedirá que deje de tirar inmediatamente y que abandone el campo de tiro.

- 12.10 Ningún atleta puede tensar su arco, con o sin flecha, excepto cuando esté en la línea de tiro. Si se utiliza una flecha, el atleta apuntará hacia los parapetos, pero solo después de haber comprobado que el campo está libre delante y detrás de los parapetos.

Capítulo 13

Orden de tiro y control de tiempo

13.1 Uno, dos o para aire libre tres atletas pueden tirar simultáneamente sobre la misma diana.

13.1.1 Si cuatro atletas tiran en parejas en un parapeto, la rotación será AB-CD, CD-AB, AB-CD, etc.

13.1.2 Excepto para el cuadro de enfrentamientos la posición en la línea de tiro será por mutuo acuerdo entre todos los atletas de la diana y siempre que informen al Juez antes de empezar una distancia.

Si no hay acuerdo entre los atletas, las posiciones de tiro cuando se tire en la misma diana dos, tres o cuatro atletas, será como sigue:

- Atleta A tirará a la izquierda, B a la derecha;
- Atleta A tirará en la izquierda, B en el medio y C en la derecha;
- Los atletas A y C tirarán a la izquierda y B y D a la derecha cuando AB y CD tiren alternativamente;

Si no hay acuerdo entre los atletas cuando se tira en dianas múltiples, la posición de tiro será como sigue:

- Cuando dos atletas tiran en dos dianas: atleta A tirará en la diana de la izquierda y B tirará en la diana de la derecha;
- Cuando tres atletas tiran en tres dianas: atleta A tirará en la diana de abajo a la izquierda, B tirará en la diana de arriba, C tirará en la diana de abajo a la derecha;
- Cuando cuatro atletas tiran en cuatro dianas: atleta A tirará en la diana de arriba a la izquierda, B tirará en la diana de arriba a la derecha, C tirará en la diana de abajo a la izquierda y D tirará a la diana de abajo a la derecha;
- Cuando cuatro atletas tiran en cuatro dianas triple verticales: el atleta A tirará en la primera columna, el B en la tercera columna, el C en la segunda columna y el D en la cuarta columna cuando AB y CD tiren alternativamente.

Durante la competición de equipos en sala, cuando se usan dianas triples, cada miembro del equipo tirará sus dos flechas en cualquier orden, cada flecha en un zona de tanteo distinta.

13.1.3 Para los encuentros de equipos en sala habrá dos dianas triples para cada equipo. Cuando se usen dianas triples triangulares, el centro más bajo estará a 130cm del suelo.

13.1.4 Un equipo estará formado por los tres (3) atletas mejor clasificados (dos (2) si es un equipo mixto) del Round de Clasificación, a menos que el responsable del equipo notifique por escrito al responsable del equipo de resultados o al Presidente de la comisión de Jueces, al menos 15 minutos antes del comienzo de las prácticas oficiales de esa fase de la competición, una sustitución por otro atleta que haya competido en el Round de Clasificación. En el caso de sustitución, las medallas solo se concederán a los atletas que hayan tirado el Round de Equipos, no el de Clasificación. Una violación de lo anterior supondrá la descalificación del equipo.

13.2 En Campeonatos del Mundo, Copas del Mundo y otras Competiciones Internacionales importantes:

13.2.1 En el Round Olímpico, el de arco Compuesto, el de arco Desnudo y el de enfrentamientos individuales de sala:

- Durante los enfrentamientos de los Rounds de Eliminación y Finales, el atleta situado en la línea superior de cada pareja (en el cuadro de enfrentamientos) tirará en el lado izquierdo de ese encuentro (ver (see image 1: Match Play Chart 1A (104 athletes, byes are permitted))). La asignación de las dianas para cada fase de la competición es a elección de los organizadores;
- En los Rounds Eliminatorios de 1/48, 1/32, 1/24, and 1/16 (también en sala) puede haber dos atletas por parapeto, en el Round Eliminatorio de 1/8 cada atleta tirará en un parapeto separado. Los atletas irán a los parapetos para tantear y recoger las flechas;
- En los Rounds de Finales (enfrentamientos individuales con tiro alterno) cada atleta tirará en un parapeto separado y no irá a las dianas para tantear y recoger las flechas. Cada atleta designará a un agente, quien observará los tanteos anotados y sacará las flechas de la diana. Las flechas serán retornadas al atleta al final de cada tanda/set, después de la segunda tanda/set;
- En los enfrentamientos individuales con tiro alterno, el atleta situado más alto en el Round de Clasificación decidirá el orden de tiro para la primera tanda/set. El atleta con los puntos de set más bajos para recurvo y desnudo o el tanteo acumulado más bajo para compuesto, tirará primero en la siguiente tanda/set. Si los atletas están empatados, el atleta que empezó tirando la primera tanda/set, tirará primero la siguiente tanda/set o el desempate.

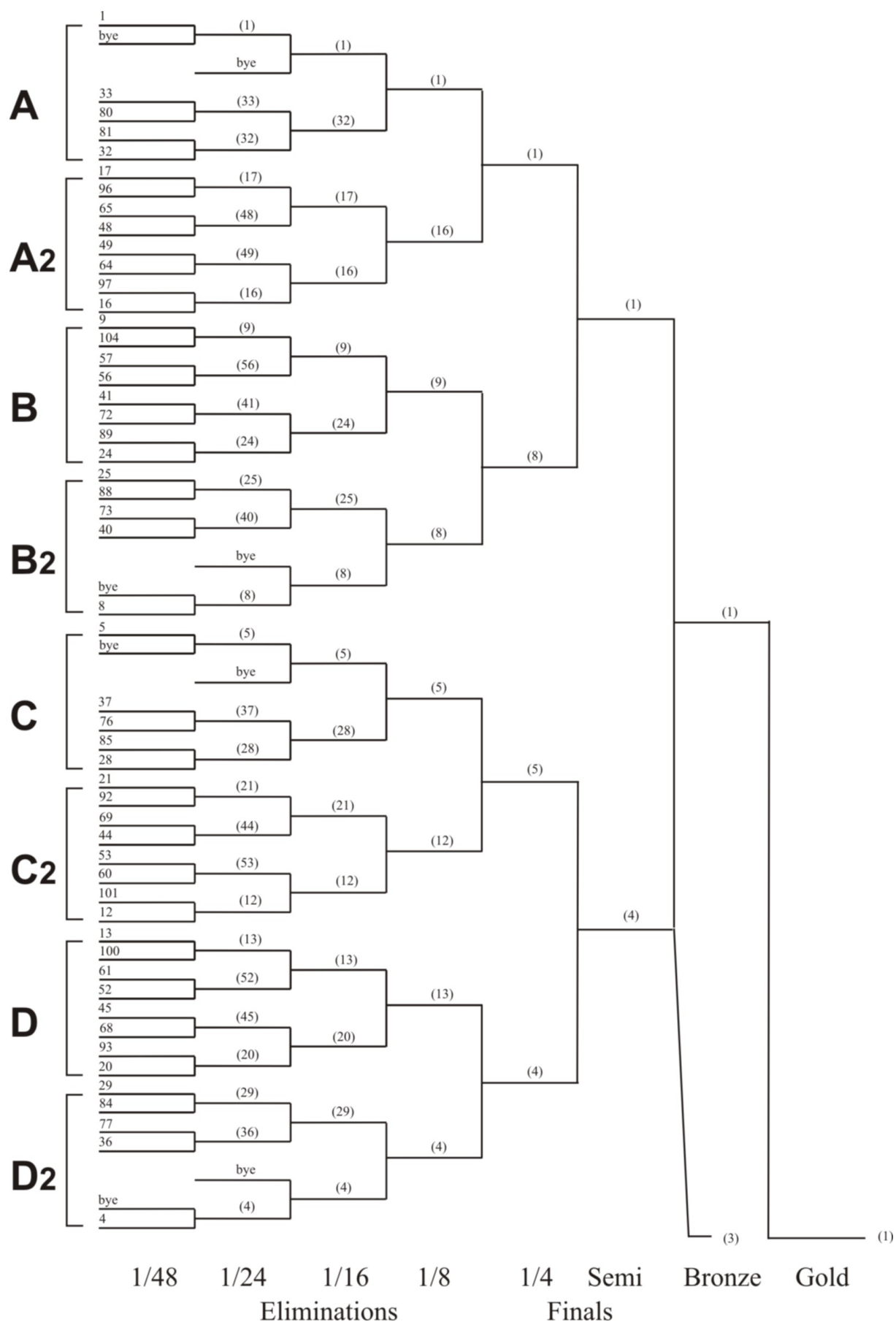


Image 1: Match Play Chart 1A (104 athletes, byes are permitted)

13.2.2 En la Prueba por Equipos (ambos equipos tirando al mismo tiempo):

- La posición izquierda/derecha para los encuentros seguirá lo indicado en el cuadro de enfrentamientos. El equipo en la línea superior de cada pareja (del cuadro) tirará en el lado izquierdo en ese encuentro. La asignación de dianas para cada ronda de la competición será a elección de los organizadores;
- Ambos equipos comenzarán cada tanda de su enfrentamiento con los atletas detrás de la línea de 1m. El primer atleta sólo podrá cruzar la línea de 1m cuando el Director de Tiro haya dado la señal de inicio del encuentro;
- Los atletas del equipo tirarán dos flechas cada uno en el orden que elijan;

- Un atleta ocupará la línea de tiro, mientras que los demás atletas permanecerán detrás de la línea de 1m. No podrá haber más de un atleta a la vez delante de la línea de 1m;
- Los atletas de Arco Paralímpico podrán permanecer en la línea de tiro durante todo el enfrentamiento. Si lo hacen, indicarán que han terminado de tirar levantando una mano por encima de la cabeza (ver [21. Capítulo 21-Tiro con Arco Paralímpico](#));
- Cuando avancen para tirar, los atletas no sacarán las flechas de sus carcajes hasta que estén en la línea de tiro;
- En los enfrentamientos de arco compuesto por equipos, los atletas no engancharán su disparador en la cuerda hasta que estén en la línea de tiro y se haya dado la señal de inicio del tiro. Una vez que el atleta está en la línea de tiro y se ha dado la señal de inicio, el disparador puede engancharse antes o después de colocar la flecha en la cuerda. Esta restricción no se aplicará a los atletas de Arco Paralímpico cuya tarjeta de clasificación permita usar una pestaña bucal que esté permanentemente unida a la cuerda;
- Las violaciones de las reglas de los Eventos por Equipos se registrarán de acuerdo con [15. Capítulo 15-Consecuencias de infringir las normas](#).

13.2.3 En los Rounds Finales de la prueba de Equipos (con tiro alterno):

- Ambos equipos empezarán cada tanda de su encuentro con sus atletas tras la línea de un metro;
- El equipo situado más alto en el Round de Clasificación decidirá el orden de tiro para la primera tanda. El equipo con los puntos de set más bajos para recurvo y desnudo, o con el tanteo acumulado más bajo para compuesto, tirará primero el siguiente set/tanda de ese encuentro. Si los equipos estuviesen empatados, el equipo que inició el encuentro tirará primero;
- Cada equipo tiene que alternar sus miembros después de cada tiro para que cada miembro tire una flecha en cada fase de la rotación;
- Cuando el primer equipo ha tirado tres (3) flechas, (dos (2) para equipos mixtos) y el último atleta haya vuelto tras la línea de un metro, el reloj de ese equipo se para mostrando el tiempo restante;
- Cuando el cronómetro del segundo equipo se pone en marcha, el primer atleta de ese equipo puede cruzar la línea de 1 metro y comenzar a tirar;
- Esto se repite hasta que ambos equipos hayan tirado sus seis flechas (cuatro para Equipos Mixtos) o el tiempo haya terminado;
- El equipo que haya comenzado el enfrentamiento deberá comenzar tirando el desempate y la alternancia entre los equipos tendrá lugar después de cada flecha.

13.3 En otros torneos:

13.3.1 En el Round Olímpico y en los Enfrentamientos de Arco Compuesto El artículo [Article 13.2](#), se aplica con las siguientes excepciones:

- En 1/8 del Round de Eliminación, los Organizadores pueden asignar uno o dos atletas a un parapeto. Estos irán a los parapetos para tantear y recoger las flechas;
- En el Round de 1/4 de Final, habrá un atleta por parapeto. A discreción de los Organizadores, se podrán tirar los enfrentamientos simultáneamente. En este caso, los atletas irán a los parapetos para tantear y recoger las flechas. Si no hay suficientes cronómetros para controlar los tiempos de los enfrentamientos individualmente, el Director de Tiro controlará los enfrentamientos en conjunto;
- En todos los otros Rounds de Finales, (de enfrentamientos individuales con tiro alterno) cada atleta tirará en un parapeto separado y no irá a las dianas. Cada atleta habrá ya designado un agente, quien observará los tanteos anotados y sacará las flechas. Las flechas serán retornadas al atleta, al final de cada tanda, a partir de la segunda tanda.

13.4 Tiempos de Tiro y Límite de Tiempo:

13.4.1 El tiempo permitido a un atleta para tirar una tanda vendrá determinado por el número total de flechas que se tiren en dicha tanda, donde:

13.4.1.1

Para eventos de ranking mundial:

- 20 segundos por flecha es el tiempo permitido para individual cuando se hace por tiro alterno y para todos los rounds de equipos y de equipos mixtos, incluidos los desempates;
- 30 segundos por flecha es el tiempo permitido a un atleta durante los clasificatorios individuales, el round Olímpico y los rounds de encuentros de arco Compuesto cuando no se aplique el tiro alterno, incluidos los desempates;
- Para todos los rounds individuales de Arco adaptado en eventos de ranking mundial, el tiempo por flecha se extenderá en 10 segundos para todas las situaciones antes mencionadas.

13.4.1.2

Para todos los demás eventos:

- 20 segundos por flecha es el tiempo permitido para el tiro alterno en individual (30 segundos para arco paralímpico) y para todos los rounds de equipos y equipos mixtos, incluidos los desempates;
- 40 segundos por flecha es el tiempo permitido para tirar en los rounds clasificatorios individuales, el round Olímpico y los rounds de enfrentamientos de arco Compuesto donde no se aplique el tiro alterno, incluidos los desempates. Los organizadores podrán reducir este tiempo a 30 segundos por flecha, indicándolo en la circular de la competición.

13.4.2 El tiempo límite podrá ser ampliado en circunstancias excepcionales.

13.5 Control de tiempo visual y acústico.

13.5.1 Cuando el tiro se controla por luces (excepto en las Finales del Round Olímpico, de Enfrentamientos de arco Compuesto y sala): ROJO El Director de Tiro dará dos señales sonoras para que los atletas designados (AB, CD, o los tres atletas, según sea aplicable) ocupen la línea de tiro (excepto en la prueba de Equipos). 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, excepto en los Rounds Finales de la Prueba Olímpica, cuando se llevan a cabo con tiro alterno. ROJO Esta luz indica que el tiempo de tiro ha terminado (ver art. 13.4) y se darán dos señales sonoras para indicar que el tiro se detenga, aún 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 se tiren seis (6) flechas en dos tandas de tres (3), este procedimiento se repetirá antes del tanteo. Cuando la luz roja se encienda después de haber tirado las flechas requeridas, se darán tres señales sonoras para ir a tantear.

13.5.2 Cuando se controla el tiro por medio de placas: serán necesarias dos placas con la misma cara (las dos amarillas, o las dos verdes) para que ambas se muestren simultáneamente a cada lado del campo. La cara AMARILLA será girada hacia los atletas como señal de que solo quedan 30 segundos para terminar el tiempo límite. La cara VERDE se mostrará a los atletas durante el resto del tiempo.

13.5.3 Siempre que la línea de tiro esté despejada, se dará la señal correspondiente para el cambio de turno o ie a tantear, a menos que los jueces hayan sido informados de que hay arqueros que no han tirado todas sus flechas.

13.5.4 Si se está celebrando más de un enfrentamiento con tiro alterno en el mismo campo de tiro, no habrá señal acústica para iniciar cada periodo de tiro, excepto para el comienzo del encuentro.

13.6 Ningún atleta ocupará la línea de tiro excepto cuando sé de la señal apropiada.

13.6.1 Se permite, a los atletas, 10 segundos para abandonar la línea de tiro y que los siguientes atletas designados la ocupen. Esto será indicado con dos señales acústicas y una luz roja.

13.6.2 En el caso de enfrentamientos individuales con tiro alterno, ambos atletas se posicionarán en la línea de tiro durante los 10 segundos después de la señal de alerta. Al final del periodo de 10 segundos, una señal sonora dará comienzo al periodo de tiro de 20 segundos para el primer atleta del enfrentamiento o 30 segundos para los atletas de arco adaptado. Tan pronto como la primera flecha haya sido tirada y el tanteo haya aparecido en el tablero de puntuaciones, se arrancará el tiempo de tiro apropiado de 20 ó 30 segundos para que el segundo atleta tire su flecha. Los atletas continuarán alternando sus tiros de acuerdo con la señal visual del reloj de cuenta atrás hasta que cada atleta haya tirado 3 flechas o el atleta tenga la certeza de no poder ganar el enfrentamiento. El perdedor entonces podrá abandonar la línea de tiro y felicitar al ganador. Si el tiempo se agota una señal sonora indicará el comienzo del tiempo de tiro del otro atleta/equipo o el final de la tanda /set.

13.7 Si se suspende el tiro durante una tanda por cualquier razón, el tiempo límite será ajustado.

13.7.1 En la prueba Individual se darán 30 segundos por flecha (20 segundos cuando sea tiro alterno) en el Round Olímpico y de enfrentamientos de arco Compuesto de sala.

13.7.2 En la prueba de equipos, si se suspende el tiro, y el tiempo restante en el cronómetro, controlado por el Director de tiro o el Juez, es mayor que la suma total de 20 segundos por flecha pendiente de tirar del equipo, entonces el tiro se reanudará con ese tiempo restante. De lo contrario, al equipo se le dará 20 segundos por flecha pendiente de tirar. En cualquier caso, la competición se reanudará desde la línea de tiro.

13.8 Si un atleta llega después de que haya comenzado el tiro, perderá el número de flechas que se hayan tirado hasta ese momento, a menos que el Presidente de la Comisión de Jueces, o quien él designe, esté de acuerdo con que el atleta se ha retrasado por circunstancias fuera de su control. En este caso se autorizará al atleta a recuperar las flechas perdidas una vez haya sido completada la distancia, pero en ninguna circunstancia pueden ser más de 12 flechas. En el Round Olímpico y los enfrentamientos de Arco compuesto y sala un enfrentamiento anulado es un enfrentamiento en el que uno de los dos atletas / equipo no está presente cuando se decide el orden de tiro, o en el que no está presente un atleta / equipo al comienzo del enfrentamiento (cuando se hace en tiro alterno). El atleta / equipo presente cuando se decida el orden de tiro, o presente en la diana asignada al comienzo del enfrentamiento, será declarado ganador de ese enfrentamiento.

13.9 Mientras el tiro está en curso, solamente pueden permanecer en la línea de tiro aquellos atletas a quienes les corresponde el turno de tirar o aquellos atletas de arco adaptado que lo tengan autorizado.

13.9.1 El resto de los atletas, con sus equipos, permanecerán tras la línea de espera. Después que un atleta haya tirado sus flechas, se retirará inmediatamente tras la línea de espera. El atleta puede dejar su telescopio sobre la línea de tiro entre tandas, siempre que esto no suponga un obstáculo para cualquier otro atleta.

Capítulo 14

Tanteo

14.1 Habrá tanteadores en número suficiente para asegurar que haya uno por cada parapeto

14.1.1 Estos tanteadores podrán ser atletas cuando haya más de un atleta por parapeto. Se designará un tanteador para cada parapeto.

14.1.2 El tanteo tendrá lugar después de cada tanda / set

14.1.3 Los tanteadores anotarán el valor de cada flecha en orden descendente en las hojas de puntuación, como los declare el atleta al que pertenecen las flechas (o el agente del atleta). Los otros atletas del parapeto comprobarán el valor declarado de cada flecha, y en caso de desacuerdo llamarán al Juez asignado, quien tomará la decisión definitiva.

14.1.4 En el Round de Eliminación Olímpico o en el Round de Finales cuando se tire simultáneamente, el valor de las flechas será declarado por el atleta. Su oponente comprobará el valor de cada flecha y en caso de desacuerdo llamarán al Juez asignado, quien tomará la decisión final.

14.1.4.1 En cada set, un atleta puede tantear como máximo 30 puntos (por tres flechas) El atleta con la puntuación más alta de esta tanda, obtendrá dos puntos de set, en caso de empate en el tanteo, ambos atletas obtendrán un punto de set.

14.1.4.2 Tan pronto como un atleta consiga 6 puntos de set, (6 de 10 posibles) en un enfrentamiento de cinco sets, será declarado ganador y pasará a la siguiente fase.

14.1.5 En el Round Olímpico de Equipos y Equipos mixtos de eliminación o de finales, cuando se tire simultáneamente, el valor de cada flecha será declarado por uno de los atletas del equipo. El equipo oponente comprobará el valor de cada flecha y en caso de desacuerdo llamarán al Juez asignado, quien tomará la decisión final.

14.1.5.1 En cada set un Equipo puede tantear un máximo de 60 puntos y un Equipo Mixto un máximo de 40 puntos (con dos flechas por atleta). El equipo con la mayor puntuación de esa tanda obtendrá dos puntos de set; en caso de empate ambos equipos obtendrán un punto de set.

14.1.5.2 Tan pronto como un equipo consiga 5 puntos de set (5 de 8 posibles) en un enfrentamiento de cuatro sets, este equipo será declarado el ganador y pasará al siguiente round.

14.1.6 En la Ronda Eliminatoria y en las Rondas Finales durante el tiro alterno, el tanteador anotará el valor de las flechas en el orden en que se tiran. Estos valores registrados, no oficiales, serán verificados por el agente del atleta, si este así lo requiere cuando se realice el tanteo oficial en la diana. Para verificar las puntuaciones, el Juez de diana cantará las puntuaciones de las flechas en orden descendente en la diana, y el juez firmará cualquier puntuación modificada.

14.1.7 Los atletas pueden delegar su autoridad para tantear y recoger sus flechas en su Capitán de Equipo o en otro atleta de su propio parapeto, siempre que ellos mismos no vayan a los parapetos (por ejemplo, atletas de arco adaptado).

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

14.2.1 No se pueden tocar ni las flechas ni la diana ni el parapeto hasta que el valor de todas las flechas de la diana haya sido anotado.

14.2.2 Si se encuentran en el parapeto o en el suelo cerca del parapeto, o en las calles de tiro más flechas de las requeridas, se tantearán sólo las tres de más bajo valor (o seis según proceda). Los atletas o equipos reincidentes en esta infracción podrán ser descalificados.

14.2.2.1 En el Round de Equipos de Arco Compuesto, las flechas pueden ser tiradas en cualquier orden, pero si más de tres flechas (dos en Equipos Mixtos) están dentro de la misma zona de puntuación, todas las flechas contarán como parte de esa tanda, pero solo tantearán las tres de más bajo valor (dos para Equipos Mixtos). La(s) otra(s) flecha(s) tantearán como cero M (miss). Cualquier flecha fuera de la zona azul del 5 tanteará como M.

14.2.2.2 Para eventos de sala cuando se utilizan dianas triples, las flechas pueden ser tiradas en cualquier orden, pero si se tira más de una flecha en la misma zona de puntuación, ambas (o todas) las flechas contarán como parte de esa tanda, pero solo la flecha con el valor más bajo tanteará. La otra flecha, o flechas, en la misma zona de puntuación se tantearán como fallo o fallos (M o Ms). Cualquier flecha que no toque la zona del seis (6) azul más externa se tanteará como fallo (M).

14.2.3 Si se ha perdido un trozo de la diana, incluyendo una línea divisoria o de separación entre 2 colores, o si la línea divisoria está desplazada por alguna flecha, se utilizará una línea circular imaginaria para juzgar el valor de una flecha que haya impactado en dicha parte.

14.2.4 Todos los agujeros de flechas en la zona tanteable han de ser adecuadamente marcados en cada ocasión que las flechas hayan sido tanteadas y sacadas de la diana.

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

14.2.6 Una flecha que impacte en:

14.2.6.1 La diana y rebota, o quede colgando, tanteará, en caso de un rebote, de acuerdo con su marca en la diana siempre que todos los agujeros de flechas hayan sido marcados y que se pueda identificar un agujero o marca sin marcar, en el caso de que quede colgando, tal como se encuentre en la diana. Cuando ocurra un rebote o una flecha quede colgando:

- *Todos los atletas de ese parapeto, dejarán de tirar y permanecerán en la línea de tiro, llamando al Juez;*
- *Cuando todos los atletas de la línea de tiro en esa tanda hayan terminado de tirar sus flechas, o el Tiempo Límite haya terminado, cualquiera es válido, el Director de Tiro interrumpirá el tiro. El atleta con el rebote o flecha colgando irá a la diana acompañado de un Juez, quien juzgará el punto del impacto, tomara nota del valor y marcará el agujero.*

Posteriormente el Juez tomará parte en el tanteo de esa tanda. La flecha rebotada se dejará bajo el parapeto hasta que esa tanda haya sido tanteada. Cuando el campo este otra vez libre, el Director de Tiro dará la señal para que los atletas del parapeto donde ocurrió el rebote continúen tirando;

- Estos atletas completarán su tanda de tres o seis flechas antes de que continúe el tiro o se vaya a tantear. Ningún otro atleta podrá ocupar la línea de tiro.

14.2.6.2 La diana y pase completamente a través del parapeto, tanteará de acuerdo con el agujero en la diana, siempre que todos los agujeros de flechas hayan sido marcados, y que se pueda identificar un agujero sin marcar.

14.2.6.3 Otra flecha en el culatín y permanezca empotrada en ella, tanteará de acuerdo con el valor de la flecha golpeada.

14.2.6.4 Otra flecha y tras desviarse se clave en la diana, tanteará según su posición en la diana.

14.2.6.5 Otra flecha y rebote, tanteará según el valor de la flecha golpeada, siempre que la flecha dañada pueda identificarse.

14.2.6.6 Una diana que no corresponde al atleta que la ha tirado, se considerará como parte de esa tanda, y tanteará como cero (M).

14.2.6.7 Fuera de la zona puntuable de la diana, tanteará como cero (M).

14.2.7 Una flecha que se encuentre en el suelo de una calle de tiro o tras el parapeto, que haya sido reclamada como un rebote o un pase a través, debe, en opinión del Juez o Jueces, haber impactado primero en la diana. Si se encuentra más de un agujero sin marcar en la zona puntuable de la diana después de que haya ocurrido un rebote o un pase a través, se dará al atleta el valor más bajo del agujero sin marcar, a menos que una evidencia física pueda indicarnos la puntuación correcta de la flecha.

14.2.8 En el Round Olímpico, de enfrentamientos de Arco Compuesto y Sala las flechas que reboten, pasen a través de la diana, o cuelguen de la misma, no pararán la competición.

14.2.9 Toda flecha fallada será tanteada con una "M" en la hoja de puntuación.

14.3 El Director de Tiro se asegurará de que después del tanteo no hayan quedado flechas olvidadas en las dianas, antes de que se dé ninguna señal para continuar el tiro.

14.3.1 Si han quedado accidentalmente flechas olvidadas en los parapetos, no se interrumpirá el tiro. Un atleta puede tirar esa tanda con otras flechas, o recuperar las flechas perdidas tirándolas después de que la distancia haya sido completada. Un Juez participará en el tanteo de esa tanda, asegurándose de que las flechas que permanecían en la diana habían sido anotadas en la hoja de puntuaciones antes de retirar ninguna flecha de la diana.

14.3.2 En el caso de que un atleta, olvide sus flechas, por ejemplo, en el suelo de la zona de dianas, puede utilizar otras siempre que informe a un Juez antes de comenzar a tirar.

14.4 Las hojas de puntuaciones serán firmadas por el tanteador y por el atleta, indicando que está conforme con el valor de cada flecha, la suma total, el número de dieces y el número de equis (nueves para Sala). Si el tanteador está participando en el tiro, su hoja de puntuaciones será firmada por otro atleta del mismo parapeto.

14.4.1 Cada parapeto tendrá dos hojas de puntuaciones, una de ellas puede ser electrónica. Si hay discrepancias en el valor de las flechas entre la hoja de puntuación electrónica y la de papel, las anotadas en la de papel prevalecerán.

Los organizadores no están obligados a aceptar o registrar hojas de puntuación que no hayan sido firmadas y/o no hayan sido incluidas las sumas totales, el número de dieces (10) y número de equis (X), (9 para sala) o contengan errores matemáticos.

Los organizadores u oficiales no están obligados a comprobar la exactitud de las hojas de puntuación: sin embargo, si los organizadores u oficiales detectan un error en el momento de la presentación, pedirán a los atletas interesados que corrijan dicho error y esta corrección prevalecerá. Los organizadores pueden, pero no están obligados, a tener un procedimiento para detectar un error o una firma que falte cuando se entregan las hojas de puntuación. Sin embargo, los atletas son los responsables en última instancia de las hojas de puntuación y, si una hoja de puntuación de papel no se entrega o se hace sin la firma del atleta y no se corrige cuando se presenta, el presidente de la comisión de jueces del torneo descalificará al atleta (individual /equipo o equipo mixto, lo que proceda). Cualquiera de estas correcciones debe tener lugar antes de la siguiente fase de la competición. Si se encuentra una discrepancia en el total de la suma donde:

- se utilicen dos hojas de puntuación de papel, se utilizará el tanteo más bajo de cada flecha para 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, la suma total, los dieces (10) y las equis (X) de la electrónica se tomará como resultado final con las siguientes condiciones:
 - una puntuación total se haya introducido en la hoja de puntuación manual para que su verificación sea posible;
 - en caso de que no se introduzcan los dieces (10) y equis (X) (nueves para sala) en la hoja de puntuación manual, no se registrarán los dieces ni las equis (nueves para sala);
 - en caso de que no se haya introducido la suma total en la hoja de puntuación de papel cuando se entregue al equipo de tanteadores, el atleta será descalificado (se aplicará lo mismo para individuales, equipos y equipos mixtos).

14.5 En el caso de un empate en la puntuación el ranking de resultados será determinado en el siguiente orden:

14.5.1

Excepto para empates que se reflejan en el Artículo [Article 14.5.2.](#), para los tanteos empatados en todos los rounds se usará:

- Para Individuales y Equipos:
 - Aire Libre:
 - Mayor número de 10 (incluidos 10 interiores (X)).
 - Mayor número de X (dieces interiores).
 - Sala:

- Mayor número de dieces;
- Mayor número de nueves.
- Después de esto, los atletas que aún estén empatados serán declarados iguales, pero a efectos de clasificación, un disco o moneda decidirá la posición de los declarados iguales.

14.5.2 Para empates relativos a la admisión a Rounds de Eliminación, a Encuentros o a los ocho primeros clasificados (en caso de usar cuadros de enfrentamiento 1A y 1B o el cuadro de enfrentamientos 5 – [Apéndice 3-Cuadros de enfrentamientos. 1. Cuadro de enfrentamiento 1A \(104 atletas, están permitidos los pases directos\) in Libro 2](#) o [Libro 2-Eventos in Libro 2](#))Apéndice 3-Cuadro de enfrentamientos, 1. Cuadro de enfrentamientos 1A (104 atletas, pases directos están permitidos en el libro 2 o en el Libro 2 Eventos) habrá encuentros de muerte súbita (shoot-offs) para deshacerlos (no se utilizará el sistema del número de dieces o X, 9 en sala):

14.5.2.1 Los empates relativos a la admisión en los Rounds Eliminatorios o de entrada entre los ocho primeros, serán dilucidados en la última distancia tirada, tan pronto como los resultados del Round de Clasificación se hayan hecho oficiales.

14.5.2.1.1 En aire libre la disposición de las dianas para los desempates será la siguiente:

- Para individuales habrá un atleta por parapeto, en parapetos neutrales en el medio del campo; para arco Compuesto, solo se colocará una diana de 80cm con seis anillos de puntuación en medio del parapeto;
- Para cada equipo se utilizará la siguiente configuración en parapetos neutrales en el medio del campo:
 - Para arco recurvo o W1 (arco paralímpico), habrá un parapeto con una sola diana;
 - Para los equipos de arco compuesto, tres dianas de 80cm con configuración triangular;
 - Para equipos mixtos de arco compuestos o dobles en arco Paralímpico, se colocarán dos dianas de 80 cm con configuración horizontal;
 - Cada miembro del equipo podrá decidir a qué diana tirar cuando se utilicen dianas con múltiples centros.

14.5.2.1.2

En sala, la disposición de las dianas para los desempates será la siguiente:

- Para individuales, el desempate debe realizarse en el mismo tipo de diana (triple diana vertical de 40 cm, triple diana triangular de 40 cm, diana de 60 cm) en la que los atletas involucrados hayan tirado en la Ronda de Clasificación;
- Para individuales habrá un atleta por parapeto en parapetos neutrales en el centro del campo con la diana en el centro del parapeto. Si el espacio es limitado, entonces puede haber dos atletas por parapeto, con una diana para cada atleta, ubicada a izquierda y derecha en el parapeto;
- Para individuales, si se utilizan dianas triples, el atleta deberá tirar en la diana del centro;
- Para el desempate de equipos habrá un parapeto por equipo. Cuando se utilice la diana triple triangular, el equipo tendrá una diana cuyos centros inferiores estarán a 130 cm del suelo. Para las dianas triples verticales, se girará horizontalmente. Cada miembro del equipo decidirá en qué centro tirar (una flecha por centro).

14.5.2.2 Individuales:

- Un único encuentro (shoot-off) de una flecha por tanteo en aire libre y sala.
- 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, se tirarán sucesivos shoot-offs, hasta que se resuelva el empate.
- Si ambos atletas no aciertan en la zona de puntuación, tirarán una flecha adicional.

14.5.2.3 Equipos:

- Un encuentro (shoot-off) de tres flechas (dos para los equipos mixtos) una flecha por cada miembro del equipo.
- Si el tanteo permanece empatado, 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.

14.5.2.4 Hasta que se dé la información oficial sobre desempates, los atletas deberán permanecer en el campo de competición. Un atleta/equipo que no esté presente cuando los resultados oficiales sean anunciados, perderá el desempate.

14.6 Los 8 mejores atletas (equipos) serán clasificados individualmente.

14.6.1 Los atletas/equipos eliminados durante los:

- 1/8 serán clasificados en el puesto 9º,
- 1/16 serán clasificados en el puesto 17º
- 1/24 serán clasificados en el puesto 33º
- 1/48 serán clasificados en el puesto 57º.

14.6.2 Los atletas/equipos eliminados en ¼ final serán clasificados como sigue:

- En encuentros por sets, por el número de puntos de set ganados, y los que continúen empatados serán clasificados de acuerdo con el total de puntos de tanteo conseguidos en el último encuentro.
- En los encuentros por tanteo acumulado, de acuerdo con el total del tanteo acumulado en el último encuentro,

Si continúan empatados serán clasificados como iguales.

14.7 Al final del Torneo, el Comité de Organización publicará una lista completa de resultados.

Capítulo 15

Consecuencias de infringir las normas

A continuación se muestra un resumen de las penalizaciones o sanciones aplicadas a los atletas u oficiales cuando se infringen las normas.

15.1 Elegibilidad, descalificación.

- 15.1.1 Un atleta encontrado culpable de infringir cualquiera de las normas de elegibilidad puede ser descalificado de la competición y, de ser así, perderá cualquier posición que pueda haber ganado.
- 15.1.2 Un atleta no es elegible para competir en Campeonatos del Mundo si su Federación Miembro no reúne las condiciones indicadas en [Article 3.7.2. in Libro 2](#).
- 15.1.3 Un atleta que se encuentre compitiendo en una clase como se establece en [4.2. Clases in Libro 2](#) y no cumpla con los requerimientos que se allí se indican, será eliminado de la competición y perderá cualquier posición que haya ganado.
- 15.1.4 A un atleta que haya cometido una infracción de las Reglas Anti-Dopaje, le serán aplicadas las sanciones descritas en [Libro 6-Normativa antidopaje in Libro 6](#).
- 15.1.5 Cualquier atleta que se encuentre utilizando equipo que contravenga los Reglamentos World Archery, pueden tener sus tanteos parcial o totalmente descalificados (ver [11. Capítulo 11-Equipo de los Atletas](#)).
- 15.1.6 Un atleta o equipo encontrado repetidamente tirando más flechas por tanda de las permitidas, puede ser descalificado (ver [Article 14.2.2.](#)).
- 15.1.7 Un atleta al que se demuestre que ha transgredido a sabiendas las reglas o normativas puede ser declarado inelegible para participar en la competición. El atleta será descalificado y perderá cualquier posición que pueda haber ganado.
 - 15.1.7.1 *Una conducta antideportiva no debe ser tolerada. Tal conducta por un atleta u otra persona que asista a un atleta puede tener como consecuencia la descalificación del atleta en cuestión y ser suspendido para futuros eventos.*
 - 15.1.7.2 *Cualquier persona que altere sin autorización o falsifique un tanteo, o a sabiendas tenga alterado o falsificado un tanteo será descalificada.*
 - 15.1.7.3 *Si un atleta retira repetidamente las flechas de la diana antes de que hayan sido anotadas, puede ser descalificado.*
- 15.1.8 Un atleta que persista en utilizar una técnica peligrosa, en la opinión de los Jueces, se le pedirá por parte el Presidente de la Comisión de Jueces o el Director de Tiro que deje de tirar inmediatamente y será descalificado (ver [Article 12.9.](#)).

15.2 Pérdida del tanteo de flechas

- 15.2.1 *Un atleta que llegue después de que el tiro ha comenzado, perderá el número de flechas ya tiradas, a menos que el Presidente de la Comisión de Jueces del Torneo esté de acuerdo con que ha sido retrasado por circunstancias fuera de su control (ver [Article 13.8.](#)).*
- 15.2.2 *Una flecha tirada antes o después del tiempo especificado, o fuera de secuencia en tiro alterno, será considerada como parte de esa tanda, y supondrá al atleta la pérdida de la flecha de mayor valor de esa tanda, que será tanteada como un cero (M).*
- 15.2.3 *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 distancias o series, causará al atleta la pérdida de la flecha de mayor valor de la siguiente tanda tanteable.*
- 15.2.4 *En la prueba por equipos, si alguno de los atletas de un equipo tira una flecha antes o después de la señal correspondiente para iniciar o terminar el período de tiempo, dicha flecha contará como parte de esa tanda, y causará al equipo la pérdida de la flecha de más alto valor de esa tanda, que será tanteada como cero (M).*
- 15.2.5 *Si se encuentran en el parapeto o en el suelo cerca de los parapetos o en las calles de tiro más de las flechas requeridas, se tantearán solo las tres de más bajo valor (o seis, según proceda) (Ver [Article 14.2.2.](#)).*
- 15.2.6 *Si un miembro de un equipo tira menos de sus dos flechas, en una tanda, el número de flechas no tiradas formarán también parte de esa tanda. Una flecha no tirada será tanteada como un cero (M). Si el número total de flechas, incluidas las no tiradas, en cualquier tanda excede de seis (o cuatro en equipos mixtos) se aplicará el Artículo [Article 15.2.5.](#)*
- 15.2.7 *Si en tiro alterno, un miembro de un equipo tira más flechas de las requeridas antes de volver detrás de la línea de 1 metro, el equipo perderá la flecha de más alto valor de esa tanda.*
- 15.2.8 *Una flecha que impacte fuera de una zona tanteable, o en una diana que no corresponde al atleta que la ha tirado, se considerará como parte de esa tanda, y tanteará un cero (M) ([Article 14.2.6.6.](#) [Article 14.2.6.7.](#)).*
- 15.2.9 *Cuando se utilicen dianas triples, si se tira más de una flecha en la misma zona de puntuación, ambas (o todas las) flechas contarán como parte de esa tanda y solo se tanteará la flecha de más bajo valor.*
- 15.2.10 *Para el Round de Enfrentamientos de Equipos de arco Compuesto, si se tiran más de tres flechas (dos para Equipos Mixtos) en la misma área de puntuación, solo puntuarán las tres flechas de valor más bajo (dos más bajas para Equipos Mixtos). La otra flecha, o flechas, en la misma área de puntuación se tantearán como cero o ceros (M).*

15.3 Penalizaciones en la prueba de Equipos.

15.3.1 Si un miembro de un equipo cruza la línea de 1 metro demasiado pronto, el Juez levantará una tarjeta amarilla, Esta tarjeta indica que el atleta debe retornar tras la línea de 1 metro para volver a empezar o ser reemplazado por otro atleta a quien le queden flechas por tirar, que debe empezar desde detrás de la línea de 1 metro.

15.3.2 Si el equipo no obedece a la tarjeta amarilla y el atleta tira su flecha, el equipo perderá la flecha de mayor valor de esa tanda.

15.3.3 El mismo procedimiento se aplica si un miembro del equipo saca una flecha del carcaj antes de estar sobre la línea de tiro.

Entra en vigor el 1/4/2019

El mismo procedimiento se aplica si un miembro del equipo saca una flecha del carcaj antes de estar sobre la línea de tiro o, en un encuentro de arco compuesto cuelga su disparador en la cuerda antes de estar en la línea de tiro.

15.4 Amonestaciones.

Los atletas que hayan sido amonestados más de una vez y que continúen infringiendo las reglas siguientes o aquellos que no sigan las decisiones y directivas (que pueden ser apeladas) de los Jueces asignados, serán tratados de acuerdo con [Article 15.1.7.](#):

15.4.1 Ningún atleta puede tocar el equipo de otro, sin su consentimiento (ver [Article 12.7.](#));

15.4.2 Ningún atleta puede tensar su arco, con o sin flecha, excepto cuando esté en la línea de tiro (ver [Article 12.10.](#)).

15.4.3 Mientras el tiro se está desarrollando, solo los atletas que tienen el turno de tiro pueden estar en la línea de tiro excepto para atletas con discapacidad clasificada.

15.4.4 Un atleta no puede levantar el brazo del arco hasta que la señal de comienzo sea dada (ver [Article 12.3.](#)).

15.4.5 No se pueden tocar ni las flechas ni la diana ni el parapeto hasta que el valor de todas las flechas de la diana haya sido anotado (ver [Article 14.2.1.](#)).

15.4.6 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 la zona de seguridad o de los dispositivos de seguridad (zona más allá de los parapetos, red, valla, etc.)

15.5 Consecuencias de un test de alcohol positivo

15.5.1 Si se realiza una prueba de alcohol en una persona sujeta al artículo 2.3.4. Prueba de alcohol en el Libro 1 y esta tiene un resultado positivo antes del final de un Evento, dicha persona será descalificada del Evento y el caso se remitirá al Comité de Disciplina para futuras sanciones.

15.5.2 Las consecuencias son:

- Descalificación del Evento;
- Un año de inelegibilidad para la primera falta;
- Cuatro años de inelegibilidad para la segunda falta;
- Inhabilitación de por vida para la tercera falta.

Capítulo 16

Prácticas

16.1 En Campeonatos, las prácticas pueden tener lugar en el campo del torneo.

16.1.1 En Campeonatos del Mundo las prácticas durarán un mínimo de 20 y un máximo de 45 minutos, todos los días del Round de Clasificación. Las prácticas terminan en el momento en que se han recogido las flechas de la sesión. Las dianas de prácticas se colocarán a la primera distancia que se vayan a tirar en cada clase. Cuando se tiren los Rounds Eliminatorios y Finales, los Organizadores pueden decidir la duración del período de prácticas, teniendo en cuenta el programa de cada día.

16.1.1.1 Otras instalaciones para prácticas estarán disponibles para los atletas al menos cinco días antes del comienzo de la competición.

16.1.2 En otras pruebas de W.A., las prácticas durarán como máximo 45 minutos, pero puede ser menos y la competición comenzará tan pronto como sea posible.

16.1.3 Para el Round Olímpico y los Rounds de arco Compuesto y Sala, habrá disponible un campo de prácticas junto al campo de la competición (con las dianas en la misma dirección que este) donde los atletas, aún en competición, pueden practicar durante los Rounds de Eliminación y de Finales. El comité organizador no está obligado a proporcionar un campo de prácticas a los atletas que han sido eliminados.

16.2 Para todos los Campeonatos del Mundo:

16.2.1 Si el campo de prácticas resulta insuficiente para el número de atletas, los Organizadores pueden disponer dos o tres sesiones de prácticas, al día, al menos de cuatro horas cada una. La asistencia a estas sesiones podrá ser reservada hasta con 24 horas de antelación. Las reservas para más de una sesión al día para un mismo atleta, serán solamente aceptadas si esto no dificulta que cualquier otro atleta, reserve su primer período de prácticas en la sesión de su elección.

16.2.2 El Director de Tiro estará en todo momento a cargo del campo oficial de prácticas. Él dará las señales acústicas apropiadas para iniciar y parar el tiro y permitir a los atletas ir a recoger sus flechas. Ningún atleta puede tirar después de que la señal de stop se haya dado. Los atletas que contravengan esta regla, podrán ser expulsados de la sesión de prácticas.

16.2.3 Cualquier cambio en las distancias de estas dianas, deberá ser hecha con permiso del Director de Tiro, quien podrá pedir a los atletas que le ayuden en el cambio y recolocado de las dianas, si es necesario.

16.3 Todas las flechas de prácticas serán tiradas bajo el control del Director de Tiro.

Capítulo 17

Preguntas y conflictos

17.1 Cualquier atleta en una diana puede plantear una reclamación, a un juez, acerca del valor de una flecha en dicha diana, antes de que ninguna flecha haya sido retirada.

17.1.1 Un error en la hoja de puntuaciones podrá ser corregido antes de retirar las flechas de la diana, siempre y cuando todos los atletas de esa diana estén de acuerdo con la corrección. La corrección ha de ser testificada y visada por todos los atletas de la diana. Cualquier otro desacuerdo concerniente a las anotaciones en las hojas de puntuación será consultado a un Juez.

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

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

17.2.1 Las reclamaciones relacionadas con los resultados publicados se presentarán ante los jueces sin ningún tipo de dilación indebida, y en todo caso se presentarán a tiempo para que las correcciones se realicen antes de la entrega de premios.

Capítulo 18

Oficiales de equipo

18.1 En Campeonatos del mundo cada equipo participante será representado por un Capitán de Equipo, que puede o no participar en el evento.

18.1.1 El Capitán de Equipo deberá:

- Contactar con los Organizadores tan pronto como sea posible a su llegada al Campeonato.
- Asistir a las reuniones de Capitanes de Equipo convocadas por los Organizadores, los Jueces, o el Jurado de Apelación.
- Acompañar al equipo en la Revisión de Material.
- Cuando sea necesario, se pondrá en contacto con Organizadores, Jueces o Jurado de Apelación en nombre de sus atletas o equipo.
- Generalmente representa a su equipo en todos los temas concernientes al Campeonato.

18.1.2 El Capitán de Equipo puede ser auxiliado por otros oficiales de equipo (como entrenadores, fisioterapeutas, psicólogos, etc.). No puede haber más de un oficial de equipo en el campo de tiro por atleta que esté tirando en ese momento. Sin embargo el número total de oficiales presentes en el campo de tiro no excederá de cuatro al mismo tiempo. Puede incrementarse en un oficial más por categoría si hubiese más de dos categorías compitiendo al mismo tiempo.

18.1.3

El oficial del equipo, a menos que esté compitiendo, solo puede estar en las áreas designadas del campo de tiro de la siguiente manera:

- Si se ha designado un área oficial en el campo de Finales, solo un oficial de equipo por atleta/equipo puede estar en el campo de tiro y durante el tiro solo puede estar en el área designada para el oficial.
- En todos los demás casos, los oficiales del equipo solo pueden estar detrás de la línea de espera, a menos que representen al atleta en la diana o ayuden a un para atleta con un fallo de material o una razón médica en la línea de tiro.

Capítulo 19

Apelaciones

19.1 En el caso de que un atleta no esté de acuerdo con una decisión dada por los Jueces, puede, salvo lo dispuesto en [Article 17.1.](#) antes citado, apelar al Jurado de Apelación de acuerdo con [3.13. Jurado de Apelación in Libro 2.](#) Los trofeos o premios que puedan verse afectados por una apelación no se otorgarán hasta que se haya dictado el fallo del Jurado.

19.2 La decisión de un Juez sobre el valor de una flecha, antes de ser retirada de la diana es final.

19.3 La decisión tomada por un Juez en los eventos de equipos con respecto al uso de la tarjeta amarilla para señalar las infracciones descritas en [Article 15.3.](#) es definitiva.

19.4 La decisión del Jurado de Apelación es final, no puede ser apelada.

Capítulo 20

Normas de vestuario

20.1 Los Campeonatos del Mundo son ocasiones solemnes, honradas con la asistencia de muchas personalidades. Es entonces propio y adecuado que todos los Atletas, Capitanes de Equipo y Oficiales, participantes en las ceremonias de Apertura y Clausura, vayan adecuadamente vestidos con el uniforme de sus respectivas Asociaciones Miembro.

20.1.1

Durante los Juegos Olímpicos, Campeonatos del Mundo, Eventos de Ranking Mundial y Eventos de la World Cup, los atletas y oficiales de equipo deberán vestir ropa deportiva en el campo de tiro.

- *Todos los miembros de un equipo, por categoría, deberán vestir el mismo uniforme del equipo. Los equipos de un país pueden usar uniformes de diferentes diseños y colores. Los oficiales del equipo pueden usar un estilo diferente pero deben usar los mismos colores y deben identificarse fácilmente como oficiales de su equipo;*
- *Los atletas deben usar pantalones, pantalones cortos, vestidos, faldas o faldas pantalón a su elección, sin embargo, estas prendas para las piernas no pueden ser más cortas que las yemas de los dedos del atleta cuando los brazos y los dedos están extendidos a los lados del atleta. Deben usar camisas, camisetas o blusas de manga larga o corta, sin embargo, la ropa de la parte superior del cuerpo debe fijarse sobre cada hombro cubriendo la parte delantera y trasera del cuerpo y deben cubrir el estómago mientras el atleta esté en apertura total.*
- *No se puede usar tela vaquera o tejanos, sin importar el color, o ropa y equipación de camuflaje, ni pantalones demasiado anchos largos o cortos;*
- *Durante la competición de Equipos y Equipos Mixtos, se deberá usar camisa/blusa/top del mismo color y estilo y pantalones/pantalones cortos/faldas del mismo color;*
- *Debido a las condiciones climáticas, se podrá usar ropa de protección como suéteres, chándales, impermeables, etc. previa aprobación del Delegado Técnico del evento o, en su ausencia, del Presidente de la Comisión de Jueces del Torneo;*
- *Las gorras son opcionales;*
- *Durante las finales con cobertura televisiva, se pueden usar camisetas interiores, camisetas de compresión o manguitos con la condición de que coincidan con el color predominante de la camiseta del equipo o sean blancas (pueden incluir diseño, nombres o marcas, pero el color predominante debe ser el blanco).*

20.1.2 *Se deberá llevar calzado deportivo por parte de los atletas y oficiales, excepto para atletas discapacitados cuando se incluya en sus ficha de clasificación. El calzado deportivo puede ser de diferente estilo pero debe cubrir enteramente el pie.*

20.1.3 *El número de atleta (dorsal), será llevado de forma destacada en el carcaj o el muslo y deberá ser visible en todo momento desde detrás de la línea de tiro, mientras se esté desarrollando este.*

20.1.4 *En Juegos Olímpicos, Campeonatos del Mundo y eventos de la Copa del Mundo, todos los atletas, deberán llevar su nombre en la espalda en la zona de los hombros en combinación con el nombre del país (o las tres letras del código del país). El nombre en la parte posterior del uniforme debe coincidir total o parcialmente con el nombre impreso en la tarjeta de acreditación del atleta. Los Oficiales de equipo llevarán el nombre del país en la espalda de su camiseta. Su nombre y función son opcionales.*

20.1.5 *Los atletas y oficiales llevarán la ropa conforme a las normas de vestuario durante las Prácticas Oficiales.*

20.2 No puede aparecer publicidad de ninguna clase en las prendas que lleven los atletas y oficiales en ningún momento del torneo, excepto lo que se especifica en las reglas de elegibilidad.

Capítulo 21

Tiro con Arco Paralímpico

21.1 Introducción

- 21.1.1 Esta sección se compone solamente de los estatutos. Explica las reglas adicionales que se aplican para clasificarse para los eventos que World Archery organiza para atletas paralímpicos.
- 21.1.2 La Clasificación de los Atletas es el eje del Arco Paralímpico y se basa en la definición de clasificación establecida por el Comité Paralímpico Internacional (IPC). Los clasificadores internacionales evalúan a los futuros atletas de Arco Paralímpico para ubicarlos en la clase apropiada reconocida por World Archery y que está determinada por el grado de dificultad que presenta el atleta a la hora de usar un arco y una flecha.
- 21.1.3 En las Pruebas de Ranking Mundial, Campeonatos del Mundo y Campeonatos Continentales, cada atleta deberá competir en la categoría que le determine la clasificación, para rounds individuales, dobles y equipos mixtos, excepto los atletas VI en las condiciones previstas en el art. [Article 21.12.1.](#)

21.2 Clasificación

- 21.2.1 Los atletas con discapacidad física son evaluados por un equipo de dos clasificadores internacionales. Los clasificadores asignarán una clase a cada atleta y emitirán una tarjeta de clasificación que muestre la clase y el equipo de adaptación que el atleta puede usar.
- 21.2.2 El manual del clasificador, y las modificaciones oportunas, serán aprobados por la Junta Ejecutiva y tendrán el carácter de un reglamento.

21.3 Clasificación con discapacidad visual

- 21.3.1 Los atletas con discapacidad visual se clasifican de acuerdo con el procedimiento establecido en el manual del clasificador.

21.4 Clases

Se reconocen las siguientes clases para los atletas Paralímpicos en las divisiones de arco:

21.4.1 Recurvo:

Individual:

- Mujeres Open
- Hombres Open
- Mujeres M21 Open
- Hombres M21 Open

Dobles:

- Mujeres Open
- Hombres Open
- Mujeres M21 Open
- Hombres M21 Open

Equipos Mixtos:

- Recurvo Open
- Recurvo M21 Open

Las reglas sobre el material de los atletas son las mismas que las de Tiro con Arco sobre diana.

21.4.2 Compuesto:

Individual:

- Mujeres Open
- Hombres Open
- Mujeres M21 Open
- Hombres M21 Open

Dobles:

- Mujeres Open
- Hombres Open
- Mujeres M21 Open
- Hombres M21 Open

Equipos Mixtos:

- Compuesto Open
- Compuesto M21 Open

Las reglas sobre el material de los atleas, son las mismas que las del Tiro con Arco sobre diana.

21.4.3 W1 Open:

Individual:

- Mujeres W1 Open
- Hombres W1 Open
- Mujeres W1 M21 Open
- Hombres W1 M21 Open

Dobles:

- Mujeres W1 Open
- Hombres W1 Open
- Mujeres W1 M21 Open
- Hombres W1 M21 Open

Equipos Mixtos:

- W1 Open
- W1 M21 Open

Para la clase W1, se puede usar arco recurvo o compuesto. Las reglas de equipación son las mismas que las de Tiro sobre diana, con las excepciones siguientes:

21.4.4 Impedidos Visuales (VI):

- VII
- VI2-3
- VII M21
- VI2-3 M21

No habrá distinción entre hombres, mujeres, compuesto o recurvo dentro de cualquiera de las divisiones.

Para las normas de equipación de esta división ver [21.12. Atletas con Discapacidad Visual](#).

21.4.5 Un atleta de arco paralímpico podrá participar en torneos en una Clase M21 cuando la competición se lleve a cabo hasta y en el año en que el atleta cumpla 20 años.

21.5 Tarjetas de clasificación

21.5.1 Todos los atletas están obligados a tener una tarjeta vigente de clasificación internacional, la cual se mostrará a los Jueces en la revisión de material. Esto permite a los Jueces comprobar los dispositivos adaptados cuando se revisa el resto del equipo del atleta. A los atletas sin una clasificación, por no cumplir con los criterios especificados, no se les permitirá competir en una categoría de arco adaptado.

21.5.2 A los atletas que aún no dispongan de una tarjeta de clasificación internacional de cualquier tipo, se les permitirá competir, pero los resultados no podrán contar para el Ranking Mundial, Records del Mundo o la obtención de ningún título.

21.6 Material adaptado

21.6.1 El material adaptado solo está permitido si ha sido autorizado por un clasificador internacional e incluido en la tarjeta de clasificación del atleta. El material adaptado se describe en el Libro 3, Apéndice 2 - [Disposición del parapeto para Aire libre, Apéndice 2-Material Adaptado](#)

21.6.2 Un atleta que no cumpla con los criterios para ser clasificado como Para-atleta, puede, no obstante, requerir un material adaptado que le permita tirar con arco y flecha en la competición general, pero no para proporcionarle una mejora en su tiro.

Tan pronto como sea posible, los atletas que no cumplan con los criterios mínimos para ser clasificados como Para-atletas o que no tengan condiciones elegibles para ser clasificados, pueden solicitar a un comité de World Archery el uso de un material adaptado. Los textos de aplicación que especifican los detalles de este sistema serán aprobados por el Consejo de Administración y distribuidos a su debido tiempo.

21.7 Rounds

21.7.1 Los Rounds serán tirados de la misma manera que el resto de atletas, con la excepción de la división VI, que tiene sus propios Rounds.

21.7.2 Habrá disposiciones especiales para todas las pruebas de equipos:

21.7.2.1 Los atletas pueden permanecer en la línea de tiro.

21.7.2.2 Cuando un atleta ha terminado de tirar, deberá levantar un brazo para señalarlo. El siguiente atleta no deberá poner una flecha en el arco hasta después de que esta señal haya sido dada.

21.7.2.3 En caso de que un atleta no sea capaz de levantar el brazo debido a su discapacidad, acordará una señal adecuada con el Juez de línea. Esta señal acordada puede ser física y / u oral y también se aplicará si hay un atleta de Arco Adaptado compitiendo en una prueba general.

21.7.3	CLASES DEPORTIVAS			
	Evento	Recurvo Open	Compuesto Open	W1
	Mujeres Individual	SI	SI	SI
	Hombres Individual	SI	SI	SI

Individual (combinado Mujer y Hombre)	NO	NO	NO
Mujeres Dobles	SI	SI	SI
Hombres Dobles	SI	SI	SI
Equipos Mixtos	SI	SI	SI

“Dobles” - equipos que constan de dos atletas del mismo sexo que tiran en la misma clase.

“Equipos Mixtos” - una mujer y un hombre que tiran en la misma clase.

21.8 Competiciones

- 21.8.1
- *Juegos Paralímpicos;*
 - *Campeonatos del Mundo de Tiro con Arco Paralímpico;*
 - *Eventos de Ranking mundial;*
 - *Campeonatos Continentales de Arco Paralímpico*

Para las competiciones mencionadas, un atleta podrá competir en una sola clase. Esto se aplicará a todas las clases para las que el atleta sea elegible.

21.8.2

Podrá haber eventos de Tiro con Arco Paralímpico a 18 m.

La competición se podrá tirar a cubierto (sala) o en exterior.

Los atletas competirán en su clase según su edad tal y como se define en el artículo 21.4.

La distancia de tiro será de 18 metros y las dianas serán:

- *Para las clases Recurvo Open, lo mismo que para las clases de Recurvo ([7.2. Equipamiento del campo de tiro y zonas de puntuación in Libro 2](#))*
- *Para las clases Recurvo Open M21, la diana de 40 cm con 10 zonas de puntuación para las rondas de clasificación y las rondas de enfrentamientos*
- *Para las clases Compuesto Open, lo mismo que para las clases Compuesto ([7.2. Equipamiento del campo de tiro y zonas de puntuación in Libro 2](#))*
- *Para las clases Compuesto Open M21, la diana triple de 40 cm para las rondas de clasificación y para las rondas de enfrentamientos.*
- *Para las Clases W1: la diana de 40 cm con las 10 zonas de puntuación para rondas de clasificación y las rondas de enfrentamientos.*
- *Para las clases W1 Open M21, la diana de 60 cm con las 10 zonas de puntuación para las rondas de clasificación y las rondas de enfrentamientos*

21.9 Records mundiales y recompensas

21.9.1 Los récords se pueden establecer para todas las clases para los mismos Rounds que se tiran por el resoto de Atletas sin discapacidad y con la adición de Récords para los rounds de VI (impedidos visuales) y W1. Cuando un atleta VI 2/3 esté tirando en VI 1 en las condiciones previstas en [Article 21.12.1.](#), el récord solo será considerado en la cateoría VI 2/3.

21.9.2 Los Records conseguidos en Campeonatos del Mundo y en los Juegos Paralímpicos serán automáticamente reconocidos tan pronto como las puntuaciones sean oficiales.

21.9.3 Los Records conseguidos en otros reconocidos torneos deberán ser enviados a la Oficina de World Archery no más tarde de 10 días después del torneo en cuestión por la Oficina de la Asociación Miembro al que pertenece el atleta, junto con el listado de los resultados del torneo y una declaración relativa a los requerimientos para Records del Mundo como se definen en 5.5. Confirmación de Records del Mundo en «libro 2» y los detalles de la clasificación.

21.10 Listado del Ranking Mundial

21.10.1 Se mantendrá un Ranking Mundial de atletas de Arco Adaptado

21.11 Campo de la competición

21.11.1 El campo de la competición y el de prácticas tendrán todo el equipamiento necesario y las condiciones adecuadas de acceso para sillas de ruedas según lo definido por las normas del IPC (el presente reglamento será revisado por el Comité de tiro con Arco Adaptado).

21.11.2 El acceso desde la entrada del recinto a las líneas de espera y de tiro serán viables para sillas de ruedas sin necesidad de ayuda.

21.11.3 Dos o tres atletas serán asignados a cada parapeto en Eventos de Arco Adaptado. Los atletas en silla de ruedas u otros atletas sentados pueden permanecer en la línea de tiro en todo momento.

21.11.4

Para todos los eventos de Arco Paralímpico, el suelo estará marcado según lo establecido en el Reglamento World Archery, excepto:

- *A cada atleta se le asignará un mínimo de 1,25 m;*
- *Las calles para pruebas individuales tendrán un mínimo de 2,50 m;*
- *Las calles para pruebas de dobles o equipos mixtos tendrán un mínimo de 2,50 m.*

21.12 Atletas con Discapacidad Visual

21.12.1 Habrá dos divisiones para atletas con deficiencias visuales, VII, y VI2/ VI3 combinados. Los atletas VI2/VI3 serán aquellos que tienen la clasificación IBSA de tiro con arco de B2 o B3, que se determina por el grado de agudeza visual. Los atletas de la división VII deberán vendarse los ojos. Los atletas de la división VI2/VI3 no tendrán que vendarse los ojos. Los atletas en ambas divisiones deberán utilizar un visor táctil y no se permitirá ningún otro tipo de visor.

Si no hay suficientes inscripciones en una o ambas divisiones, se organizará una sola competición que combinará a todos los atletas VI y todos ellos deberán llevar la venda en los ojos, independientemente de su clasificación respectiva. En las Asociaciones Miembro donde solo haya una división única para atletas VI, podrán inscribir un máximo de 6 atletas VI independientemente de sus respectivas clasificaciones.

21.12.2 La venda de los ojos puede ser una máscara de sueño o gafas opacas, y se comprobará por los jueces en la revisión de material y puede volver a comprobarse en cualquier momento durante la competición.

21.12.3 Durante la competición, se debe usar la venda de los ojos en todo momento que se permanezca en el campo de tiro, incluso durante la revisión de material, las prácticas y hasta el final de la competición de ese día.

21.12.4 El dispositivo de mira/soporte no debe representar un obstáculo para los demás competidores.

El ancho total de los soportes/localizadores de pies no deberá exceder los 80 cm (31,5 pulgadas).

La profundidad máxima de la parte funcional de los localizadores del pie en contacto con el atleta no será superior a 6 cm (2,5 pulgadas).

Deberá haber un espacio de no menos de 90 cm (35,5 pulgadas) entre cada soporte táctil (medido desde el punto más cercano de cada soporte). El tamaño de la mira táctil no podrá exceder los 2 cm en cualquier dirección y sólo deberá estar en contacto con el dorso de la mano del atleta, entre la muñeca y la base de los dedos. Puede quedar entre los nudillos pero no entre los dedos.

21.12.5 Una vez configurado, el visor táctil, se pueden dejar en el campo hasta el final de la competición del atleta para ese día, y entonces se retirará.

21.12.6 En la Ronda Olímpica para VI, la asignación de dianas se dispondrá de manera que los atletas no tengan que moverse de parapeto, incluso si esto significa que su oponente no sea el de la diana de al lado.

21.12.7 Los atletas pueden tirar con arco Recurvo o Compuesto dentro de la misma clase. Con arco compuesto se puede utilizar los dedos o una ayuda para la suelta.

Los arcos compuestos están restringidos a un máximo de 45 libras para ambos hombres y mujeres.

21.12.8 Tipos de Rondas

21.12.8.1 El Round de aire libre para VI consiste en tirar cuatro veces 36 flechas a 30 metros con las dianas en el siguiente orden:

- Las primeras 36 flechas en una diana de 60cm;
- Las siguientes 36 flechas en una diana de 80cm;
- Las siguientes 36 flechas en una diana de 80cm;
- Las siguientes 36 flechas en una diana de 122cm.

21.12.8.2 El Round VI a 30 m consiste en tirar 72 flechas a 30 m en una diana de 80 cm.

21.12.8.3

La Ronda Paralímpica para VI se tirará a 30m en la diana de 80 cm.

Las Rondas Eliminatorias y Finales constan de:

- La Ronda Eliminatoria, en la que los 104 mejores atletas (obligatorio para los Campeonatos del Mundo de Tiro con Arco Paralímpico) son clasificados de acuerdo con sus posiciones en la Ronda de Clasificación (ver Apéndice 3, Libro 2 - Cuadros de enfrentamiento). Tirarán una serie de encuentros en grupos, cada encuentro consiste en el mejor de cinco sets de tres flechas.
- La Ronda de Finales, en la que los ocho atletas restantes de la ronda Eliminatoria tirarán encuentros individuales, cada encuentro consiste en el mejor de cinco sets de tres flechas, culminando con el encuentro por la medalla de oro. En el Campeonato del Mundo de Tiro con Arco Paralímpico los encuentros se tirarán uno tras otro. Los atletas tirarán alternativamente una flecha cada vez.
- El formato podrá modificarse para adaptarse a estadios y localizaciones especiales que sean muy atractivas para el tiro con arco. En caso de modificación será necesario notificar el cambio a las Asociaciones Miembro al menos un año antes del evento;

21.12.8.4 El Round de Sala para VI consiste en tirar 60 flechas a 18m en una diana de 60 cm. Toda la zona del 10 de "recurvo" tanteará como tal, incluso si se utiliza un arco compuesto.

21.12.8.5 El Round de Encuentros de Sala para VI se tira en dianas de 60cm siguiendo la misma normativa que para los Encuentros de Sala. Toda la zona del 10 de "recurvo" tanteará como tal, incluso si se utiliza un arco compuesto.

21.12.8.6 Todas las demás reglas de WA son aplicables.

21.12.9 **Spotters**

21.12.9.1 A un atleta VI se le permite tener una persona actuando como observador que debe sentarse detrás del atleta 1 m detrás de la línea de tiro.

21.12.9.2 El papel del asistente es decirle al atleta la posición de las flechas en la diana y también para informarle acerca de cualquier problema de seguridad.

21.12.9.3 El asistente no molestará a los otros atletas, durante su asistencia técnica.

21.12.9.4 Cuando el atleta haya terminado de tantear las flechas, el asistente deberá ir detrás de la línea de espera. El atleta puede

permanecer en la línea de tiro durante toda la competición o regresar detrás de la línea de espera, a su elección.

21.12.9.5 El asistente sólo puede ajustar el visor y / o ajustar el equipo durante las prácticas y / o el tanteo. El asistente puede guiar al atleta a la diana y de nuevo a la línea de tiro. El atleta puede ajustar su visor táctil en cualquier momento durante el tiro.

21.12.9.6 El asistente tanteará por el atleta, cada atleta firmará su propia hoja de puntuación.

21.12.9.7 El atleta y su asistente deberán poder identificarse como compañeros llevando el mismo uniforme.

21.12.9.8 Durante los enfrentamientos individuales, un atleta VI (impedido visual) podrá tener un asistente o un entrenador, pero no ambos.

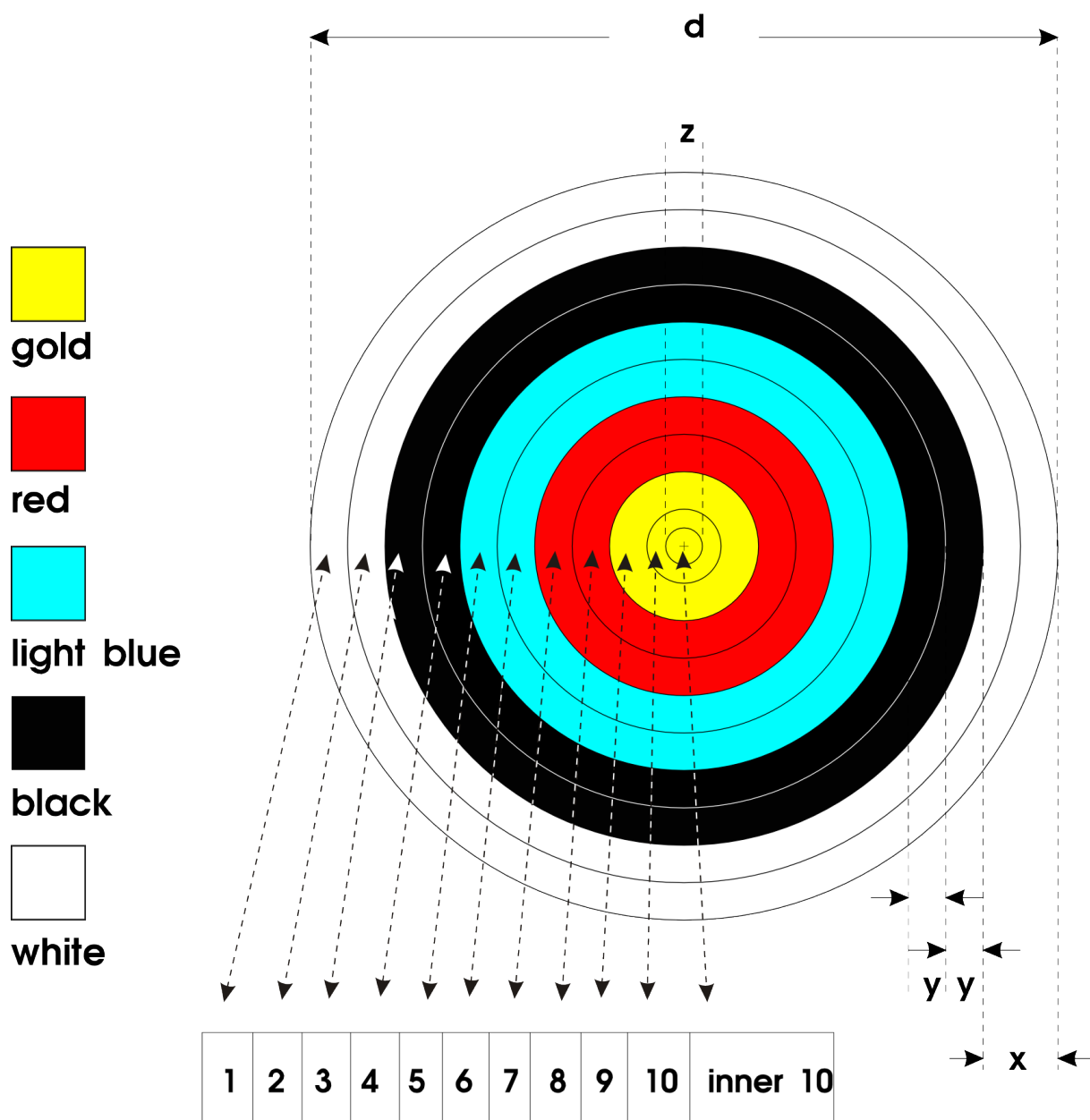
21.12.10 Para todos los torneos internacionales y/o los torneos regidos por W.A., no se permite perros guías en el campo de tiro.

Apéndice 1

Dianas y Equipamiento

Diana con zonas de puntuación del 1-10

(see image 2: 1-10 Scoring Zones Target Face)



d	x	y	z
diameter of face	color zone	scoring zone	diameter of inner 10
122 cm	12.2 cm	6.1 cm	6.1 cm
80 cm	8 cm	4 cm	4 cm
60 cm	6 cm	3 cm	3 cm
40 cm	4 cm	2 cm	2 cm

Image 2: 1-10 Scoring Zones Target Face

Disposición del parapeto para Aire libre

(see image 3: Outdoor target butt set-up)

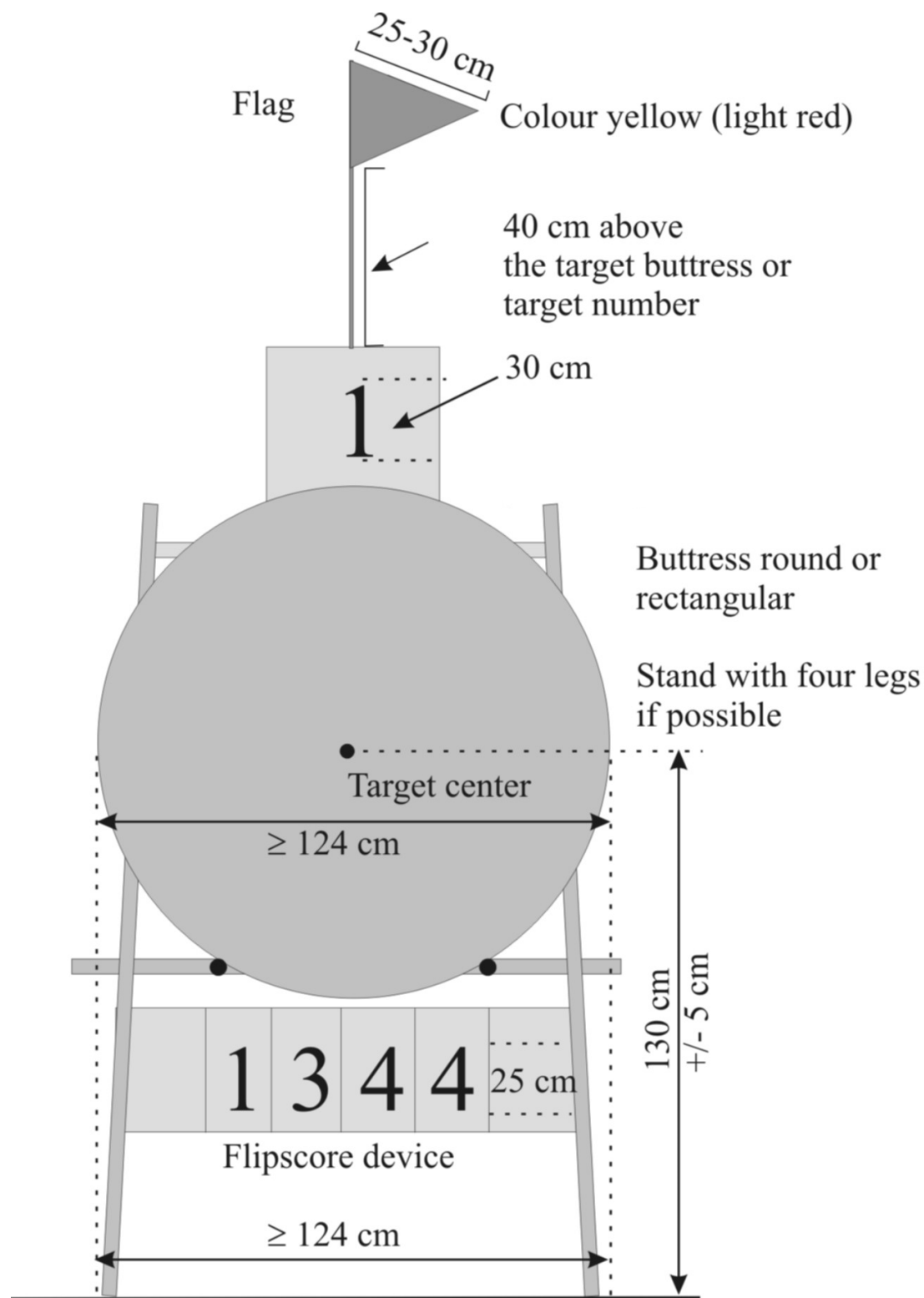


Image 3: Outdoor target butt set-up

Cuatro dianas con zonas de puntuación del 5 al 10

(see image 4: 4 x 5-10 Scoring Zones Target Face)

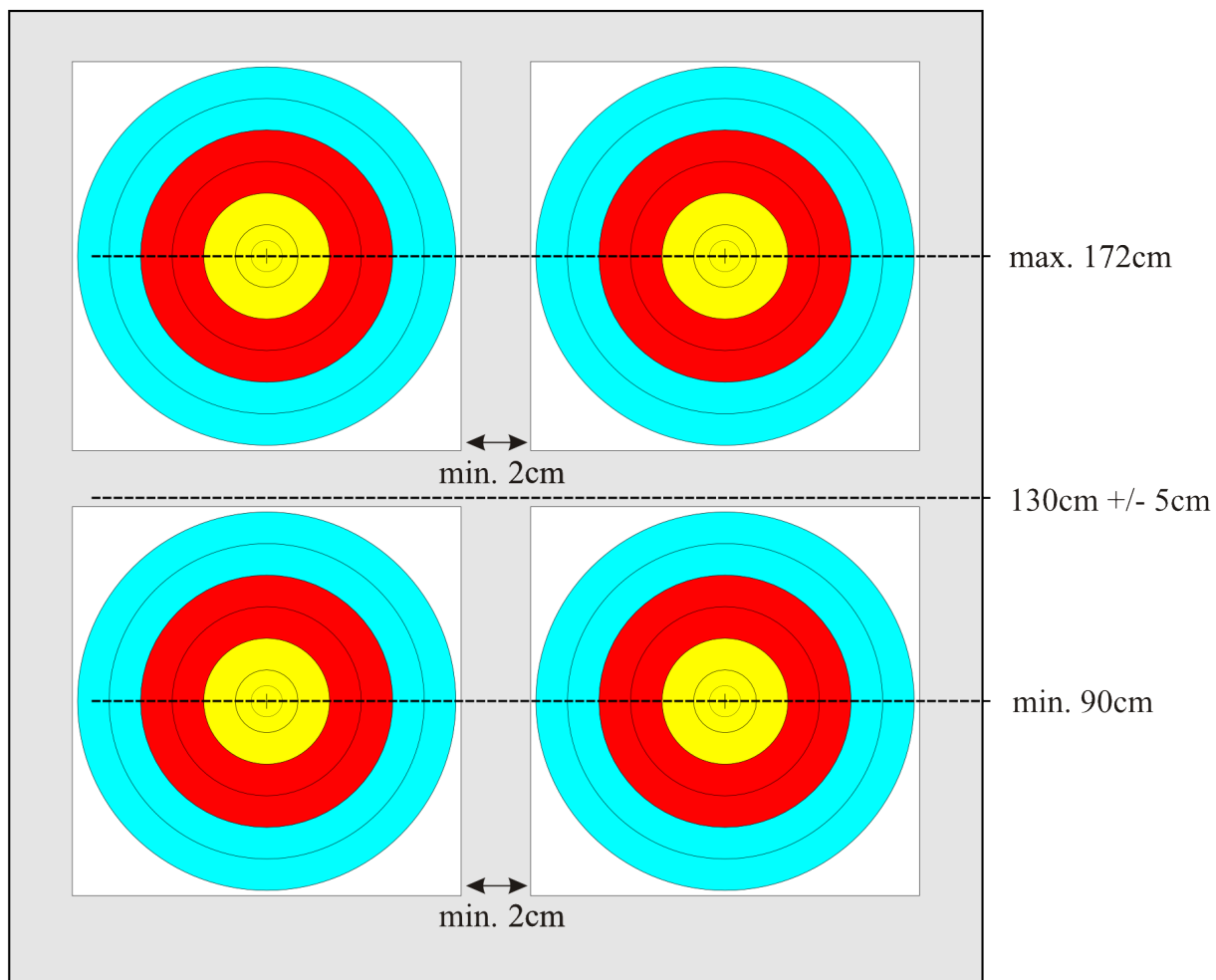


Image 4: 4 x 5-10 Scoring Zones Target Face

Cuatro dianas con zonas de puntuación del 6-10

(see image 5: 4 x 6-10 Scoring Zones Target Face)

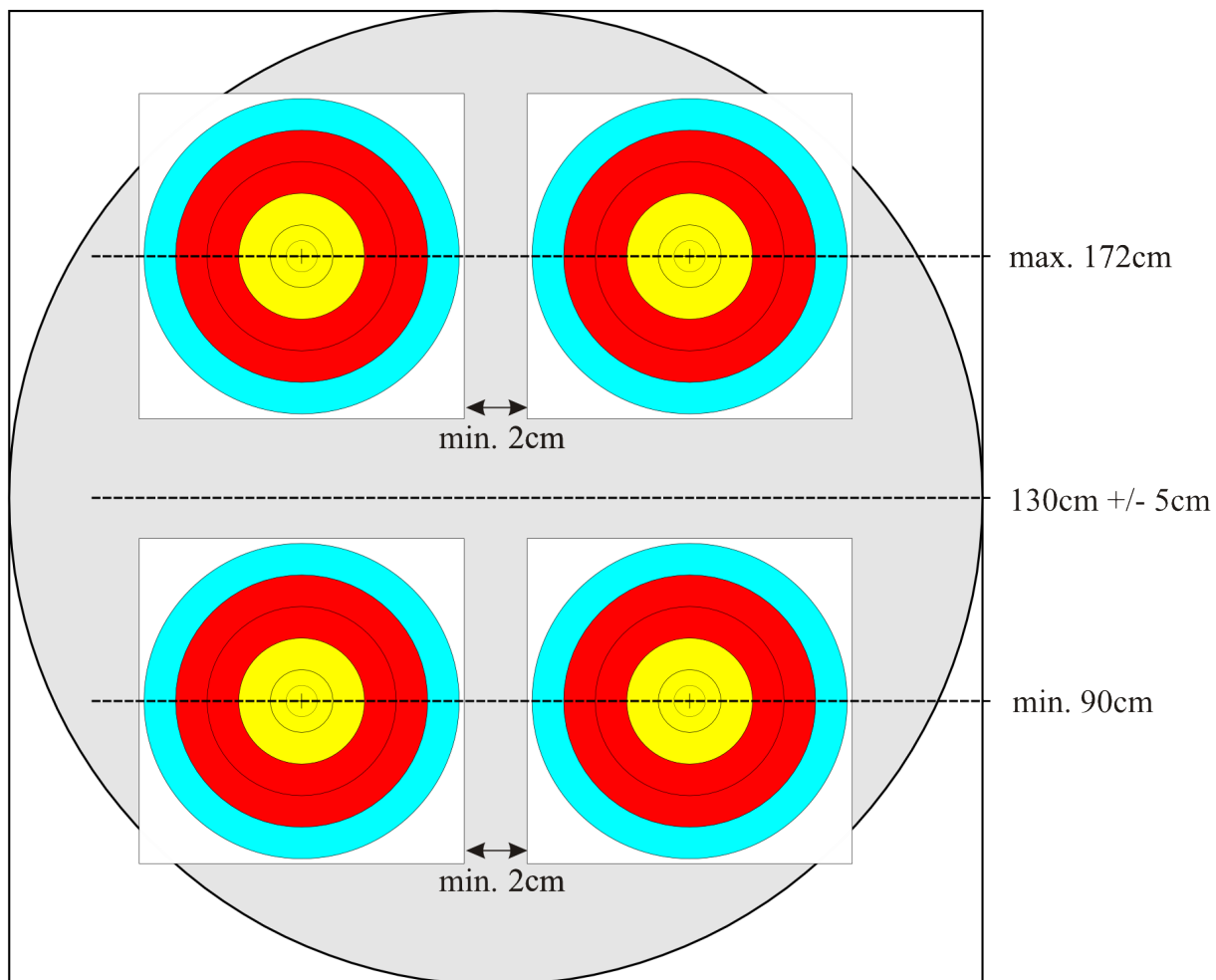


Image 5: 4 x 6-10 Scoring Zones Target Face

Tres dianas con zonas de puntuación del 6 al 10

(see image 6: 3 x 6-10 Scoring Zones Target Face)

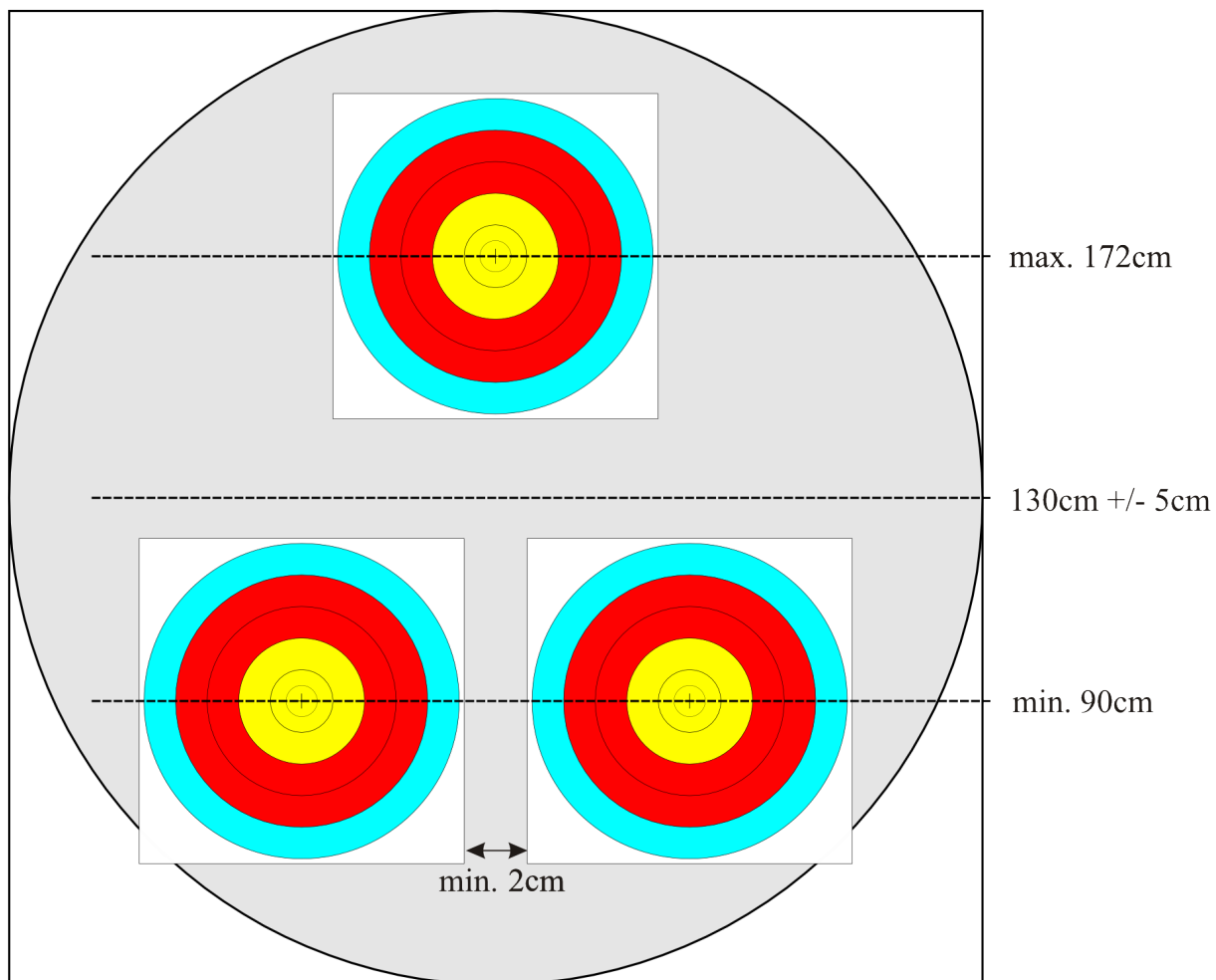


Image 6: 3 x 6-10 Scoring Zones Target Face

Tres dianas con zonas de puntuación del 6 al 10

(see image 7: 3 x 5-10 Scoring Zones Target Face)

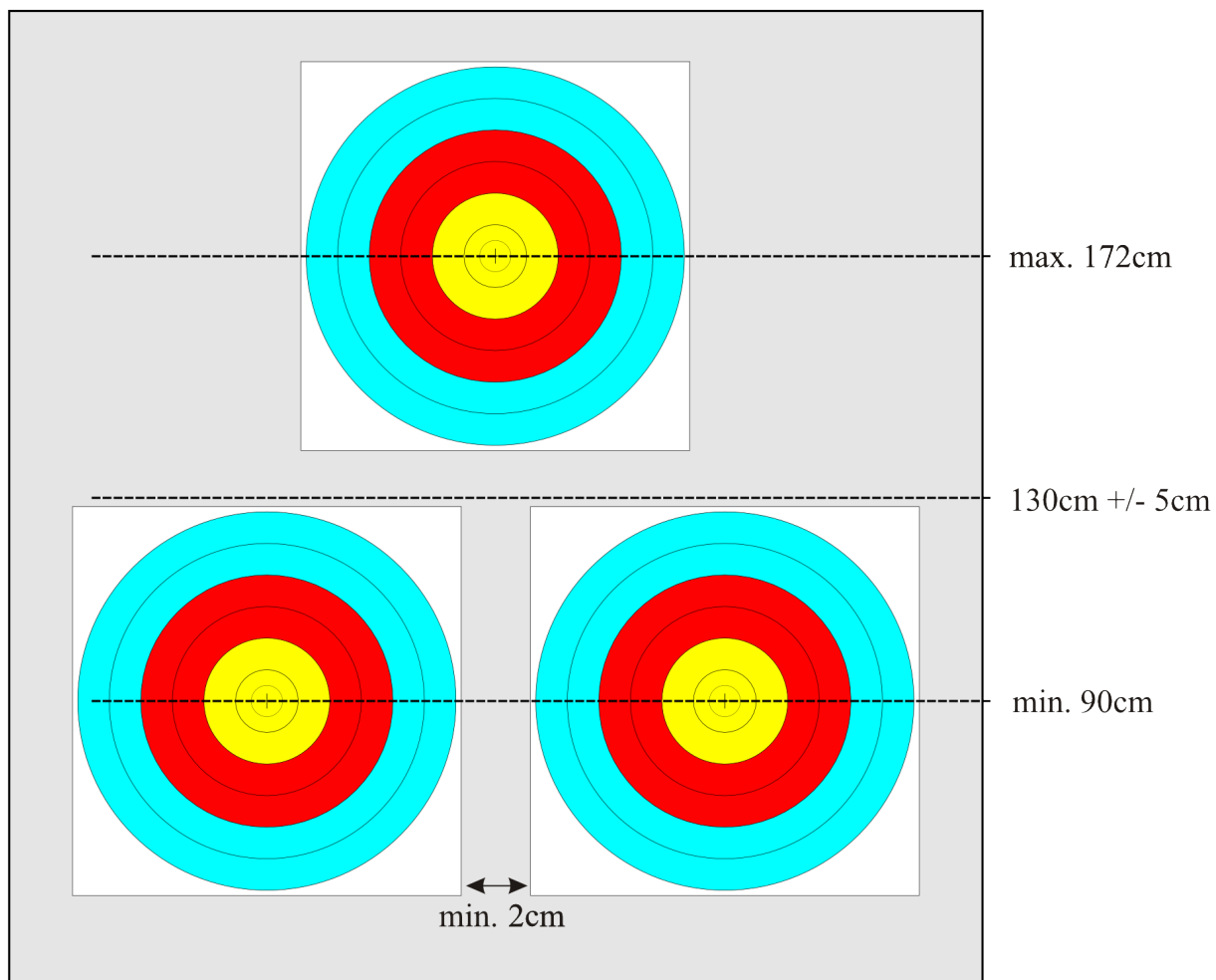
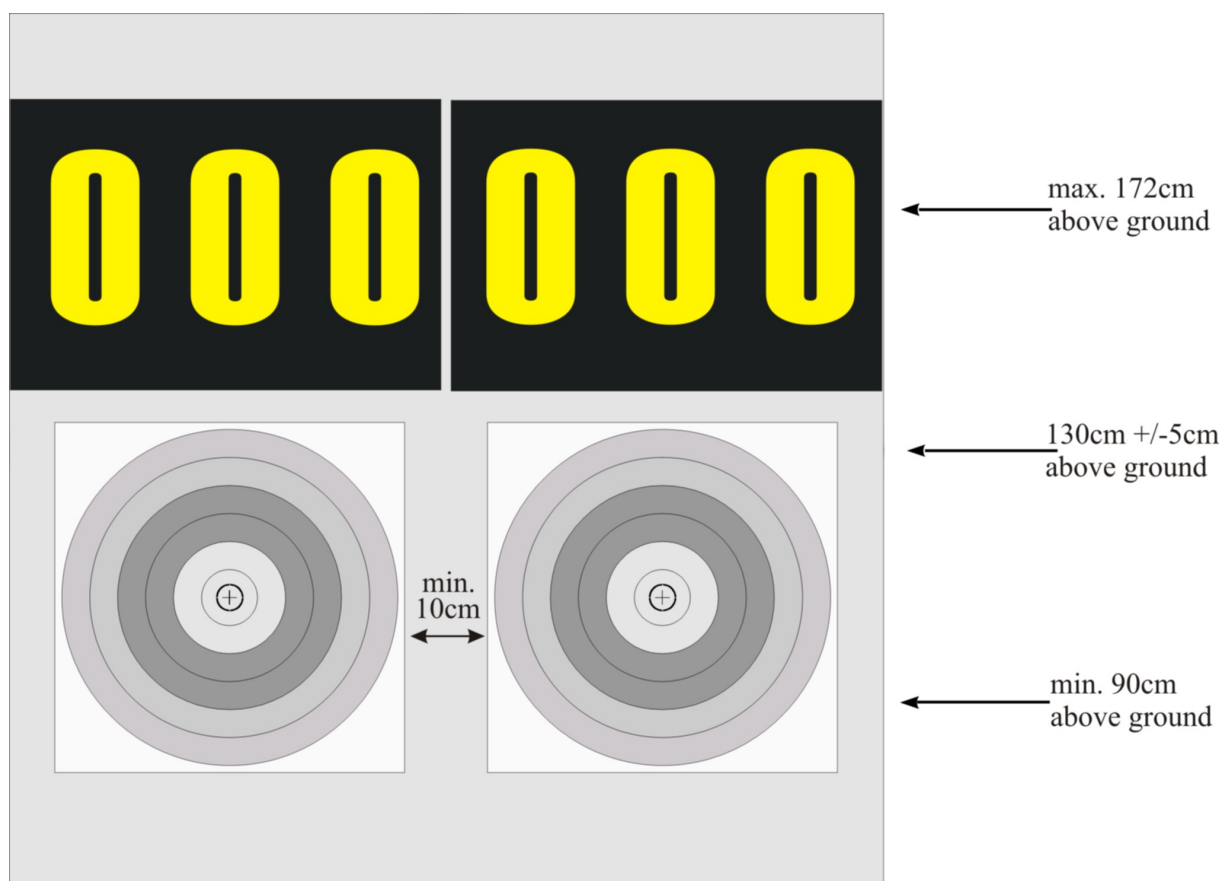


Image 7: 3 x 5-10 Scoring Zones Target Face

Dos dianas con zonas de puntuación del 5 al 10

(see image 8: 2 x 5-10 Scoring Zones Target Face with Score Board)



2 x 80cm 6-ring faces with the scoring zones 5-10

Image 8: 2 x 5-10 Scoring Zones Target Face with Score Board

Dos dianas con zonas de puntuación del 5-10

Una diana con zonas de puntuación del 5-10

(see image 9: 1 x 5-10 Scoring Zones Target Face)

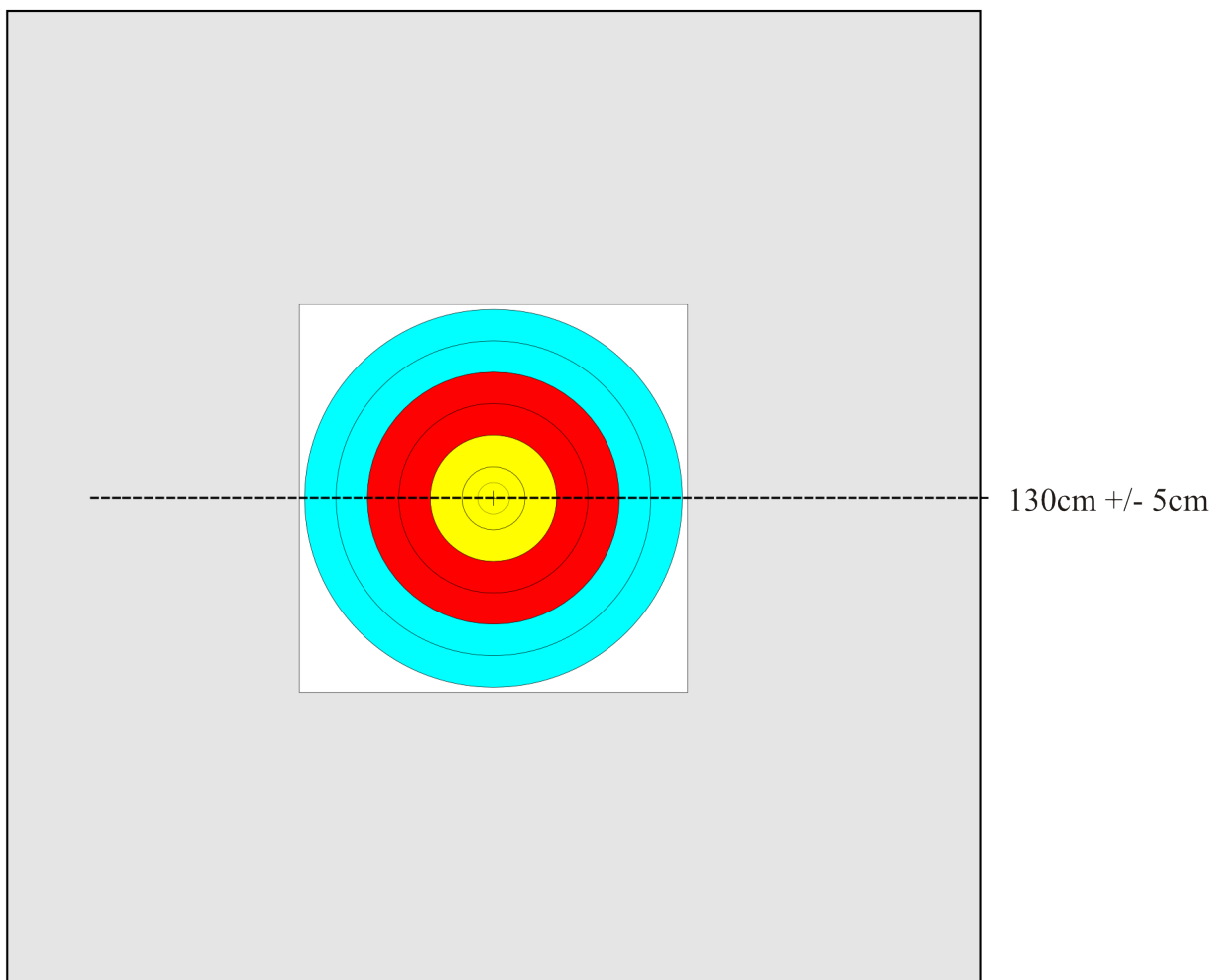


Image 9: 1 x 5-10 Scoring Zones Target Face

Disposición del parapeto para Sala

(see image 10: Indoor target butt set-up)

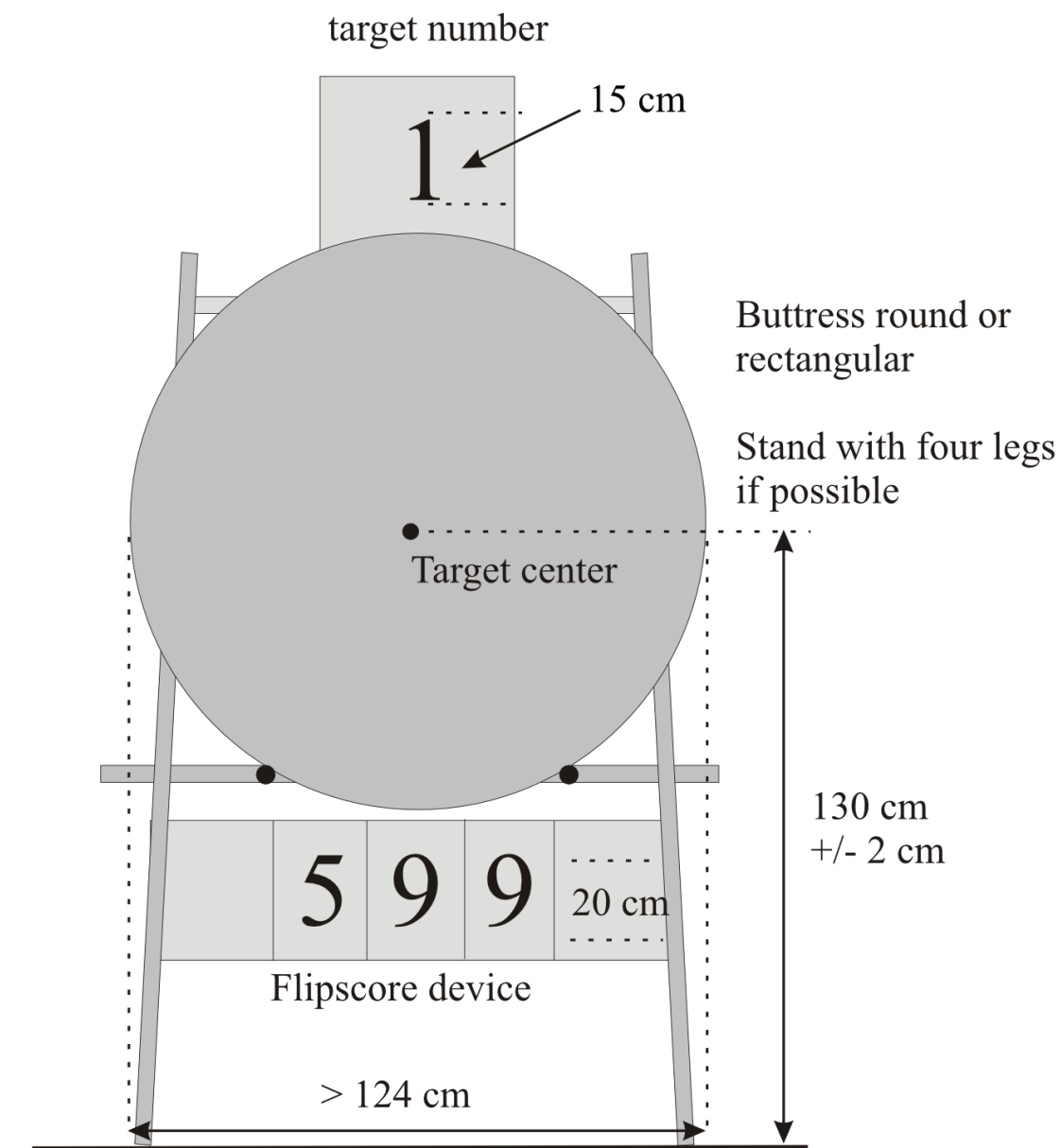


Image 10: Indoor target butt set-up

Cuatro dianas de 40cm para sala

(see image 11: 4 x 4 40cm Target Face for Indoor)

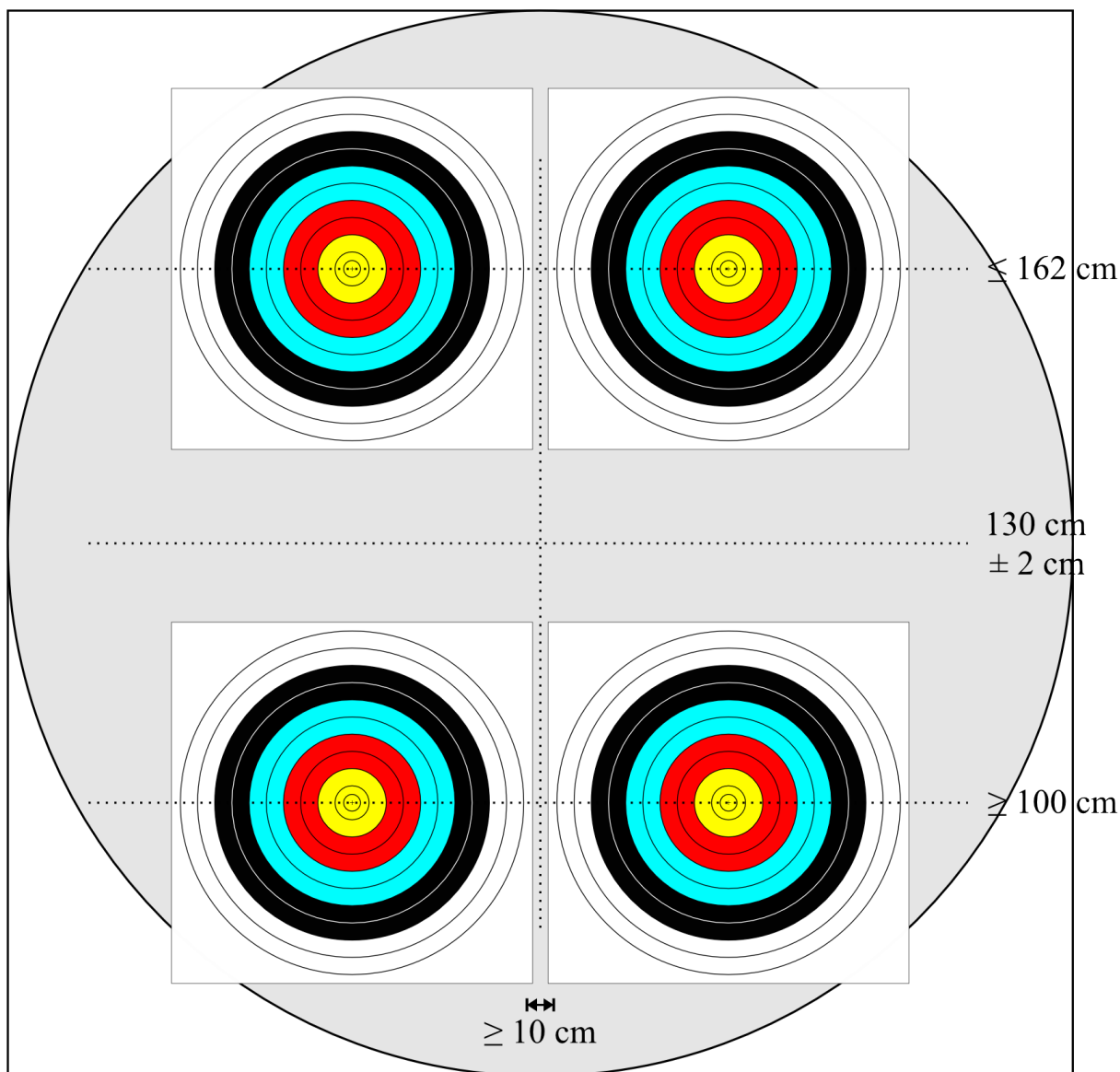


Image 11: 4 x 4 40cm Target Face for Indoor

Cuatro dianas triples triangulares para sala.

(see image 12: 4 x 4 Triple Triangular Face for Indoor)

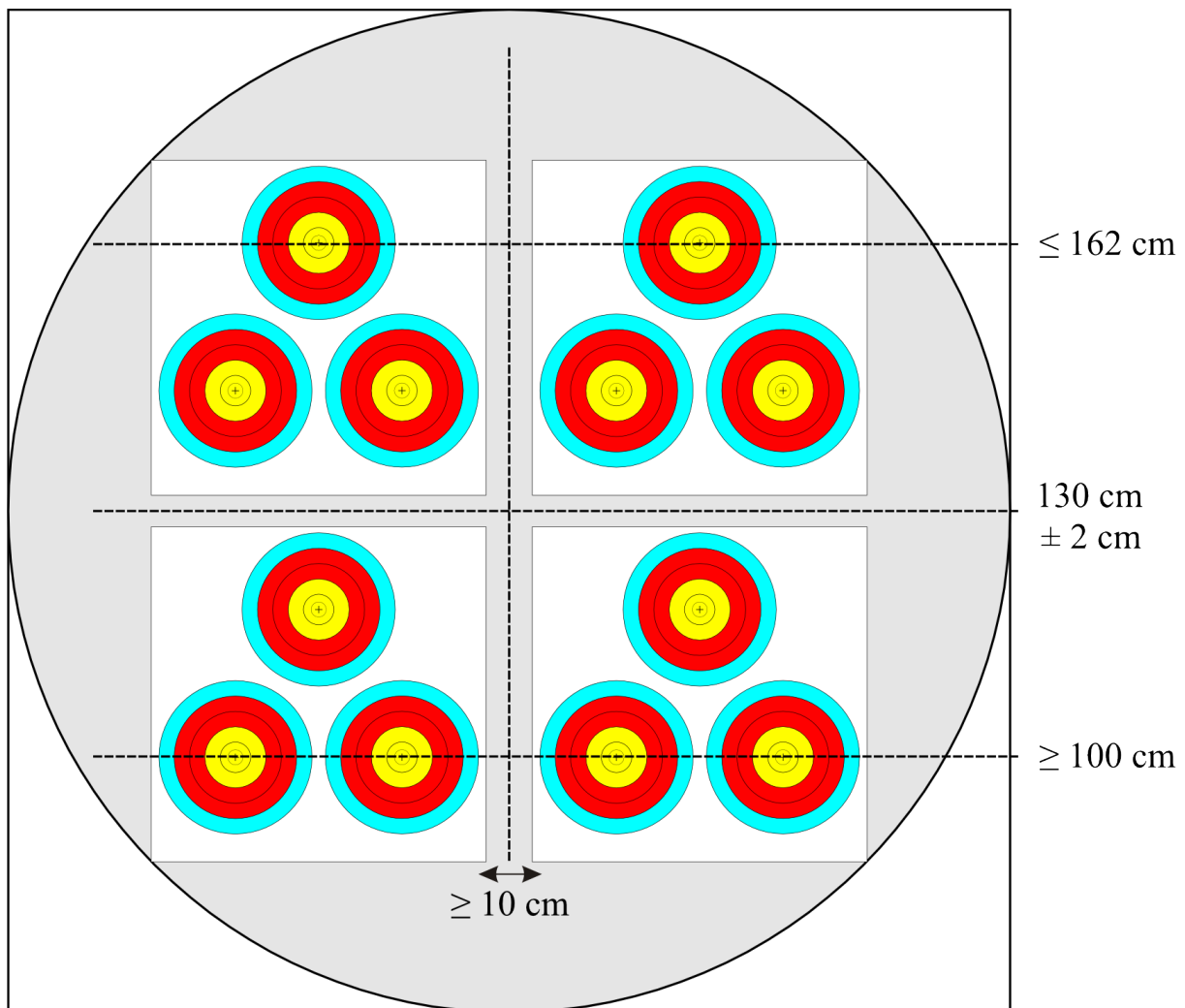


Image 12: 4 x 4 Triple Triangular Face for Indoor

Cuatro dianas triples verticales para sala

(see image 13: 4 x 3 Vertical Triple Target Face for Indoor)

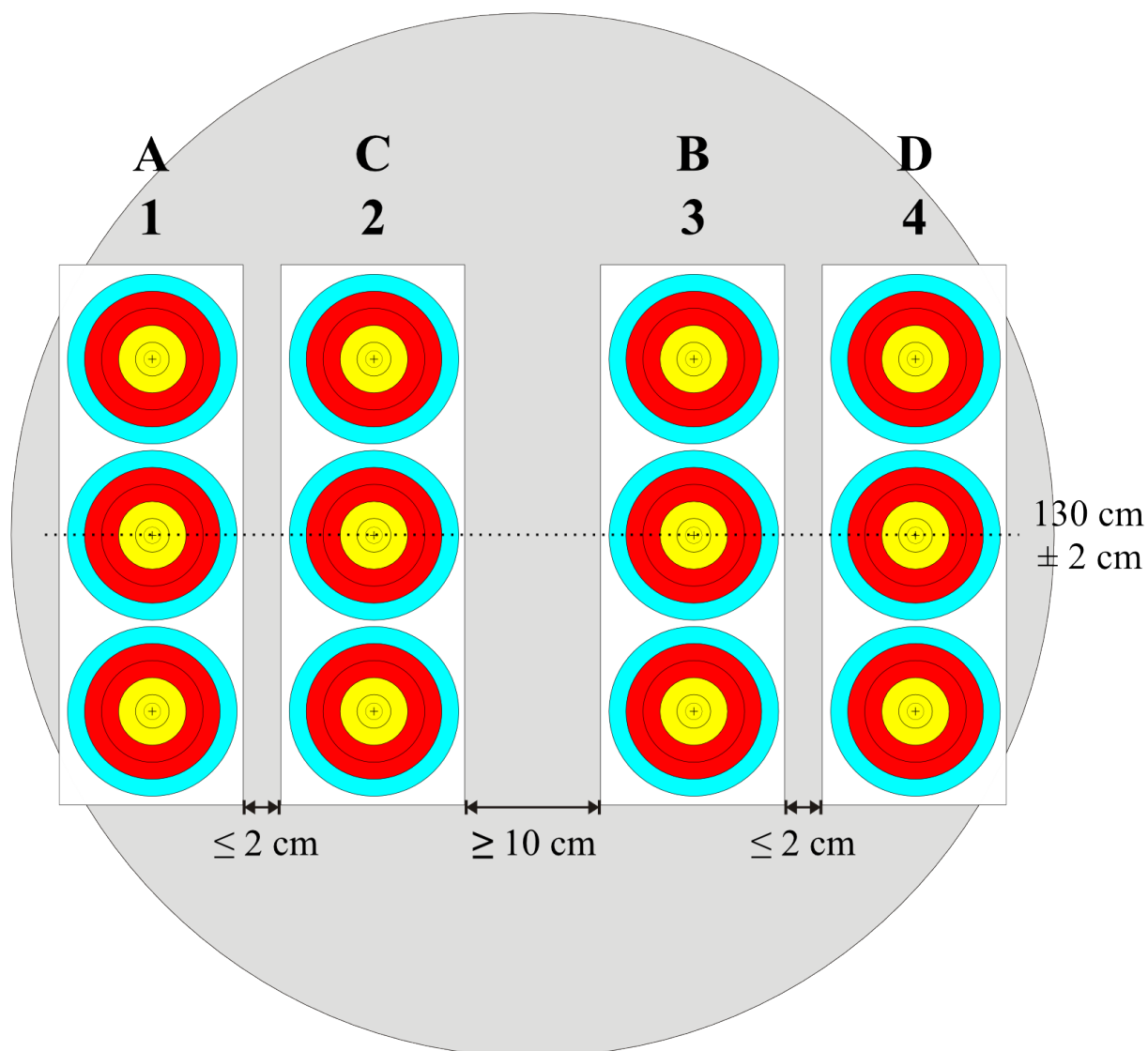


Image 13: 4 x 3 Vertical Triple Target Face for Indoor

Dos dianas triples verticales para sala

Para eventos Individuales y de equipos

(see image 14: 2 x 3 Vertical Triple Target Face for Indoor)

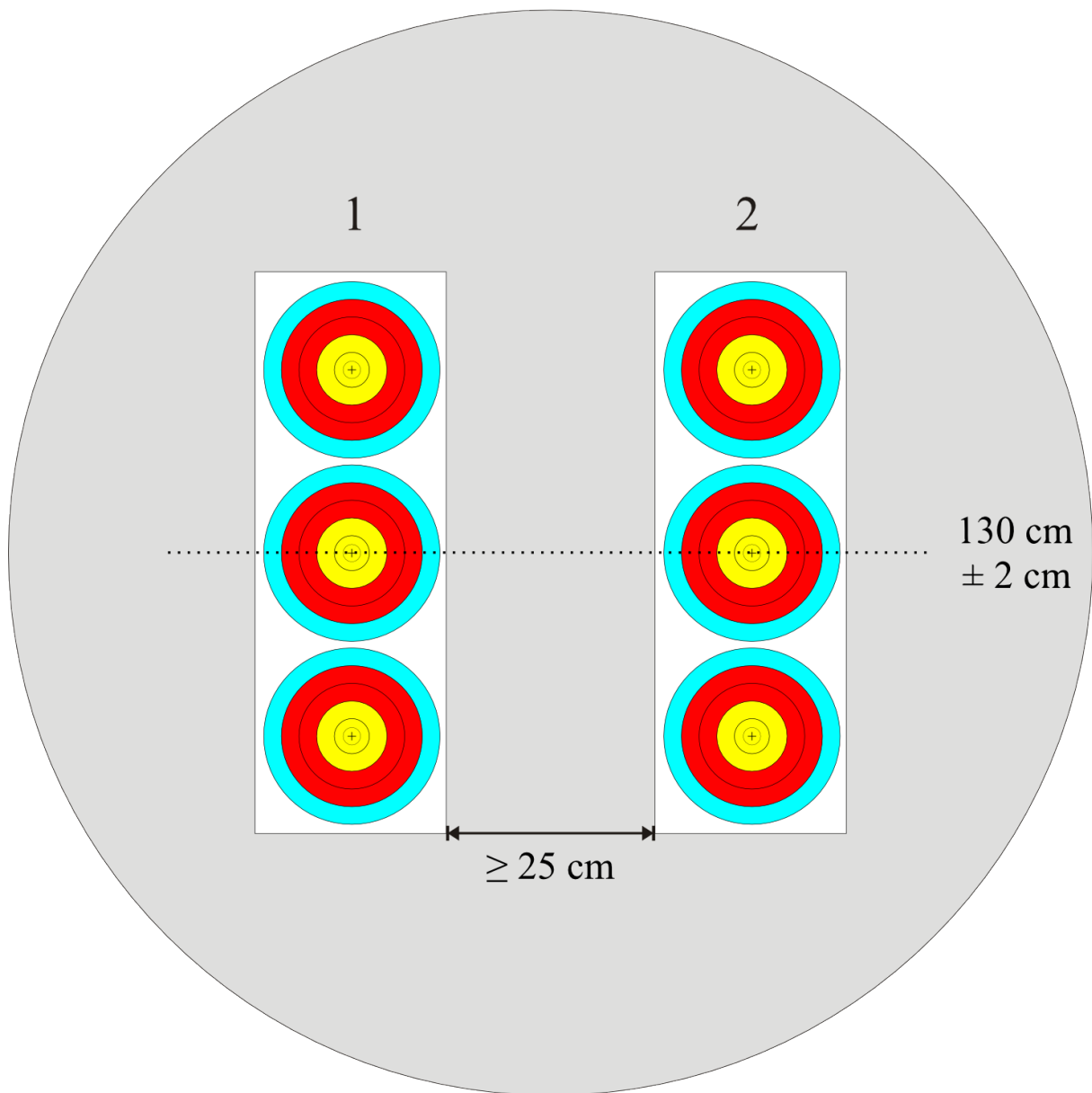


Image 14: 2 x 3 Vertical Triple Target Face for Indoor

Una diana triple horizontal para sala

Para desempates (shoot-offs) de equipos

(see image 15: 1 x 3 Horizontal Triple Target Face for Indoor)

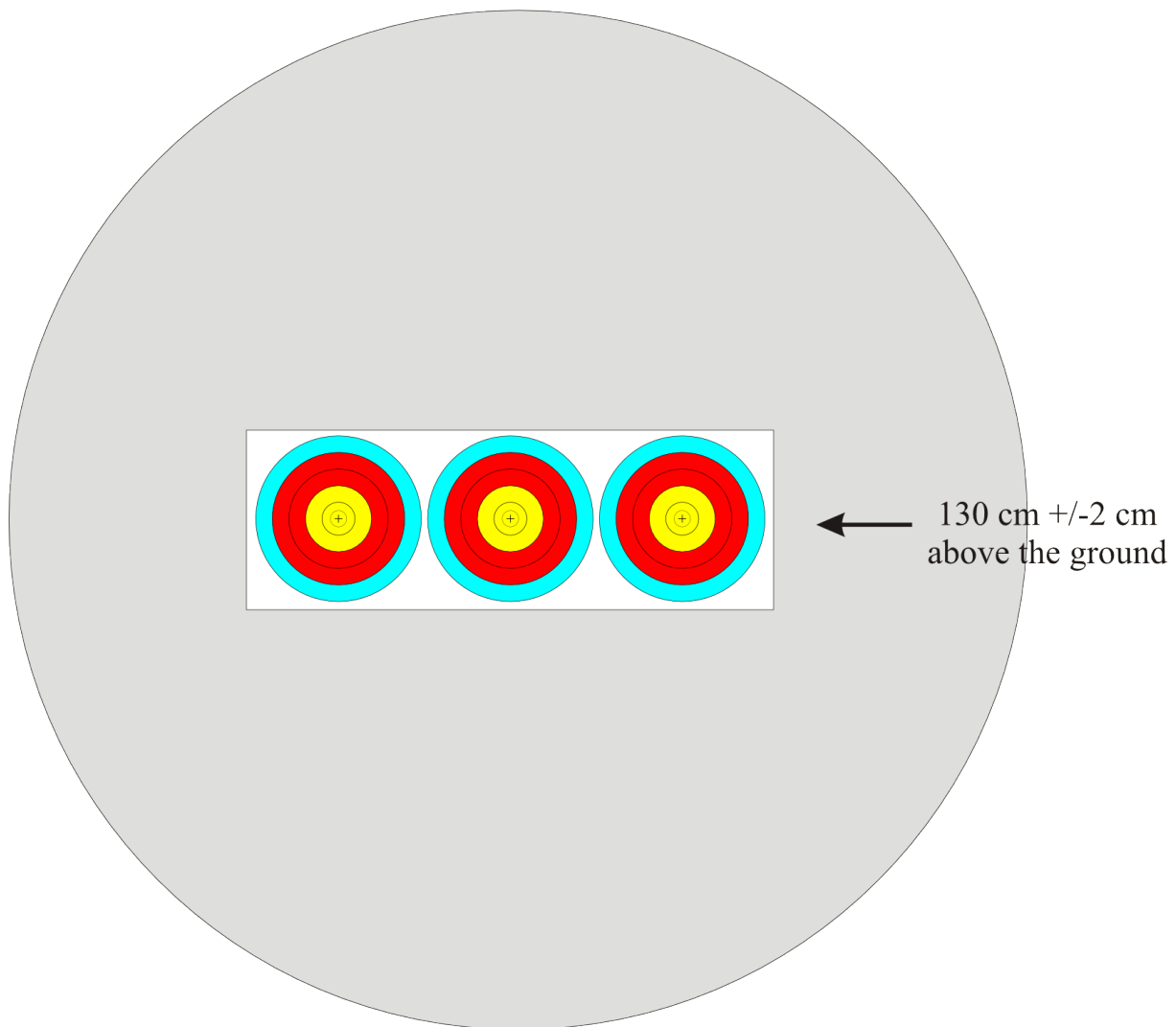


Image 15: 1 x 3 Horizontal Triple Target Face for Indoor

Descripción del arco Recurvo

(see image 16: Recurve Bow description)

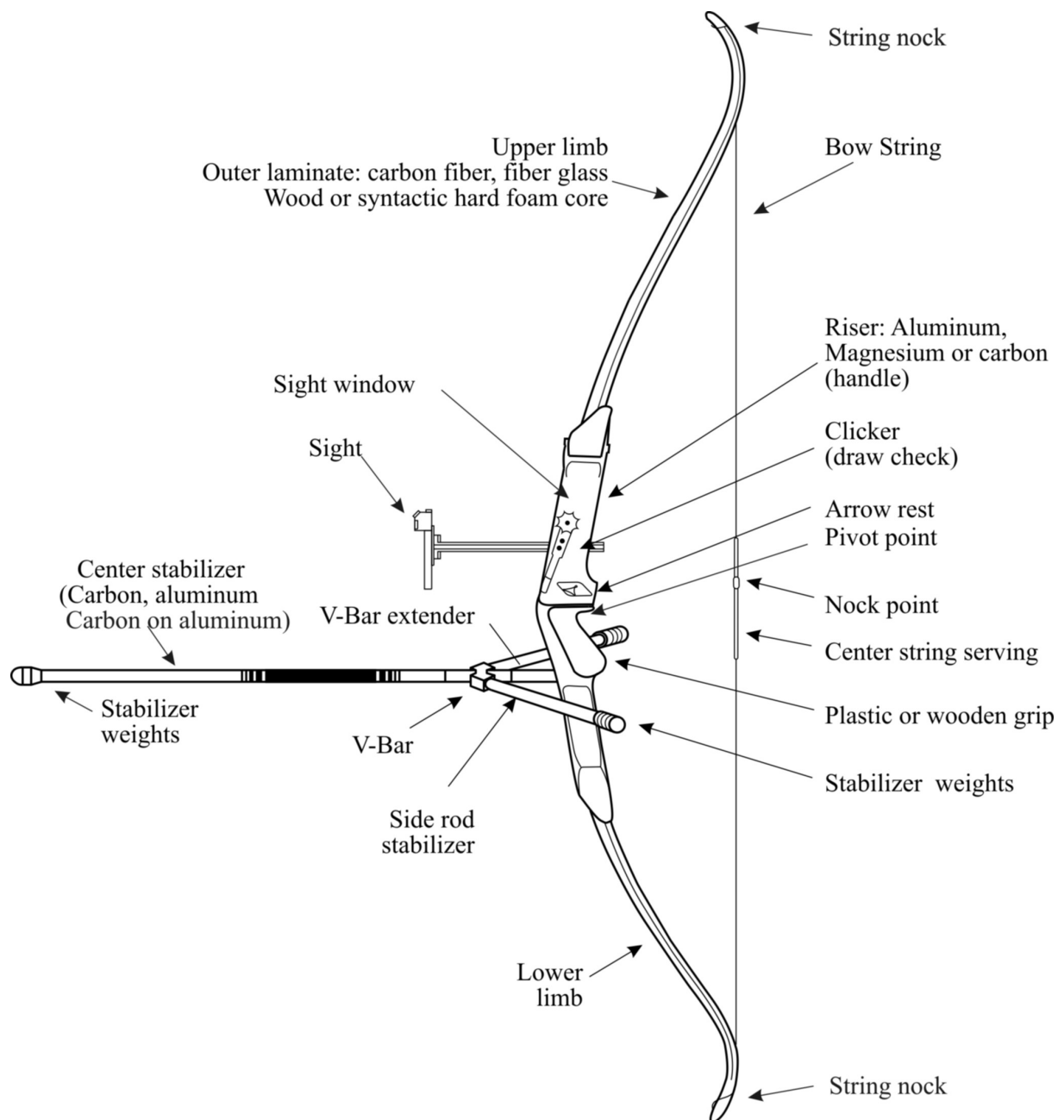


Image 16: Recurve Bow description

Descripción del arco compuesto

(see image 17: Compound Bow description)

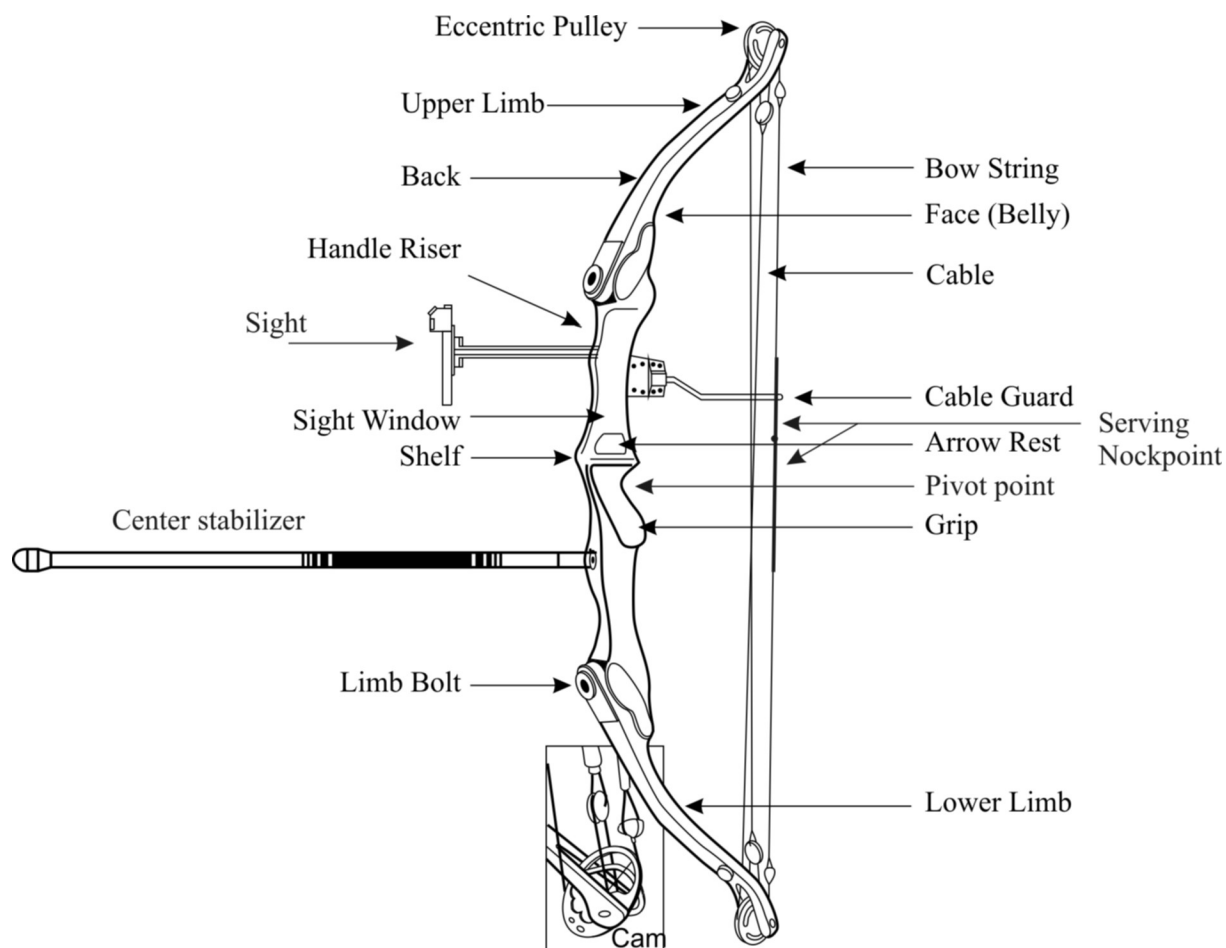


Image 17: Compound Bow description

Descripción de la flecha

(see image 18: Arrow description)

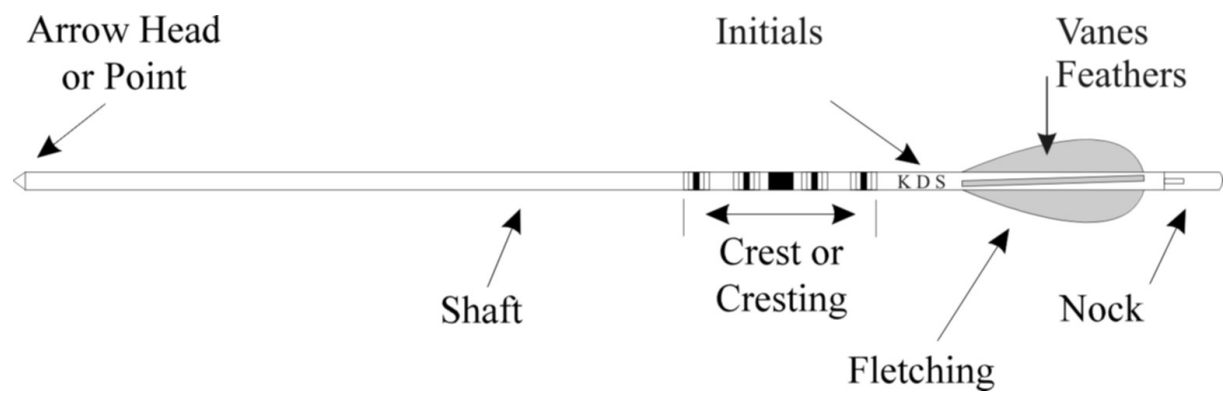


Image 18: Arrow description

Apéndice 2

Material Adaptado

Para acompañar las reglas del material adaptado, se ha desarrollado una Guía de Recursos del Material Adaptado (

Silla de ruedas

1.1 Se puede utilizar una silla de ruedas de cualquier tipo (siempre que no tenga más de cuatro ruedas que toquen el suelo) siempre que se suscriba al principio aceptado y al significado de la palabra “silla de ruedas”.

1.1.1 Ninguna parte de la silla de ruedas puede sostener el brazo de arco durante el tiro.

1.1.2 Para todos los atletas en silla de ruedas, se permite cualquier soporte lateral definido como cualquier cosa que impida que el atleta se caiga de lado en la silla proporcionando soporte al costado del tronco del atleta por encima de la pelvis.

*1.1.2.1 Un soporte lateral el cual no puede sobresalir más adelante que la mitad del ancho de la caja torácica del atleta, medido como el punto medio entre la base del esternón y la espina dorsal en T7 (mitad de la espalda).
(see image 19: Wheelchair lateral support measurement)*

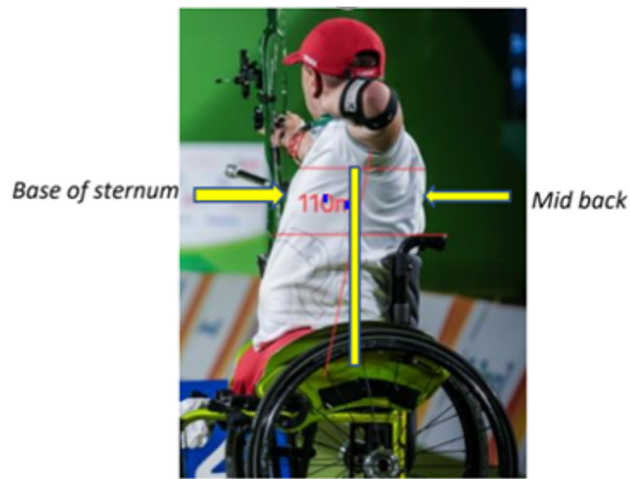


Image 19: Wheelchair lateral support measurement

1.1.3 Todas las partes del respaldo de la silla y el soporte lateral deberán estar al menos 110 mm por debajo de la axila del atleta durante el tiro a cualquier distancia. En el caso de una altura del hombro desigual/girado (p. ej., escoliosis), la distancia se mide desde la parte inferior del hombro.
(see image 20: Minimum armpit distance 110mm)

1.1.3.1 Para los atletas de clase deportiva W1, si existe una razón médica para que la altura del respaldo de la silla esté a menos de 110 mm por debajo de la axila, los clasificadores pueden aprobar la altura adicional y anotarla en la tarjeta de clasificación del atleta.



Image 20: Minimum armrest distance 110mm

- 1.1.3.2 Las manijas de empuje adheridas al respaldo de la silla de ruedas se consideran parte de la silla y deben ajustarse a esta medida o ser retiradas.
- 1.1.3.3 Las manijas de empuje que no están unidas directamente al respaldo de la silla de ruedas no se consideran parte del respaldo de la silla a los efectos de esta regla.
(see image 21: Push Handles Not Attached to Wheelchair Back)



Image 21: Push Handles Not Attached to Wheelchair Back

1.1.4 La silla de ruedas, incluido todo el material y al atleta, no deberá exceder los 1,25 m de largo.

1.1.5 Si el suelo es irregular, se permite una calza para nivelar la silla.

1.1.6 Se puede usar un máximo de dos dispositivos antivuelco (cuñas) detrás o delante de la rueda trasera, solo si hay una pendiente significativa en la superficie de la posición de tiro de la línea de tiro. En las superficies planas de los puestos de tiro (artificiales o terrestres), no se permiten dispositivos antivuelco (cuñas) en contacto con la(s) rueda(s) y la superficie del puesto de tiro. Se permiten dispositivos de freno de rueda montados en sillas que no hagan contacto con la superficie de la posición de tiro.

1.1.7 Se permite el uso de dispositivos antivuelco siempre que no toquen el suelo.

1.1.8 Ni los pies del atleta ni los reposapiés de la silla de ruedas pueden estar en contacto con el suelo durante el tiro.

2. Flejado

2.1 Las correas de cualquier clase solo deben usarse por razones médicas o de seguridad y no para mejorar el rendimiento.

2.2 Los atletas W1, cuando su tarjeta de clasificación permita el uso de correas, podrán usar cualquier cantidad de correas en cualquier combinación para mantener la estabilidad del cuerpo siempre que no se de soporte al brazo de arco durante el tiro.

2.3 Los atletas W1 pueden usar cualquier soporte para el cuerpo tipo corsé no rígido y/o correas para el pecho en cualquier combinación según sea médicamente necesario y según lo aprobado por los Clasificadores.

2.4 Los atletas W2, cuando su tarjeta de clasificación permite el uso de correas, pueden tener una sola correa de no más de 5 centímetros de ancho en cualquier punto y enrollada solo horizontalmente y solo una vez alrededor del torso y deben sentarse a o por debajo de los 110 mm de altura.

2.5 Para algunos atletas, el uso de correas en las piernas puede estar autorizado según lo especificado en su tarjeta de clasificación internacional y limitado a 5 cm de ancho. Las correas para las piernas se pueden usar por razones de seguridad y se pueden colocar alrededor de los tobillos, las rodillas y/o la mitad del muslo.

2.6 Cuando por razones médicas y con prescripción de un médico especialista se requiera un soporte tipo corsé rígido o no rígido por un corto período de tiempo, éste podrá ser aprobado temporalmente por los Clasificadores por el tiempo determinado. El atleta W2 no puede usar el corsé junto con las correas.

2.6.1 El límite de tiempo debe designarse con una fecha de revisión fija en el formulario de clasificación y debe estar determinado por el equipo de clasificación. El motivo del uso temporal debe describirse claramente en los comentarios de la tarjeta de clasificación.

3. Taburete

3.1 Un taburete podrá ser utilizado por deportistas de la clase de pie con una discapacidad mínima de 38 puntos en los miembros inferiores.

3.2 Un taburete no debe tener respaldo de ningún tipo.

3.3 Un taburete, incluido el atleta y su equipo, debe caber dentro de la anchura permitida para los atletas en la línea de tiro (1,25 m de ancho permitido en eventos de Arco Adaptado).

3.4 El equipo de clasificación puede aprobar el uso de taburetes para un atleta que obtenga menos de 38 puntos por motivos de seguridad debido a un equilibrio deficiente estando de pie. La justificación para aprobar el uso del taburete debe describirse claramente en la sección de comentarios de la tarjeta de clasificación.

4. Sistema de ayuda para la suelta

4.1 Los clasificadores pueden autorizar el uso de un sistema simple que permita al atleta el usar una ayuda para la suelta legal basada en el déficit funcional del atleta (por ejemplo, un sistema de arnés simple).

- 4.2 El sistema de ayuda para la suelta no puede funcionar como una forma de apoyo lateral ni proporcionar apoyo adicional para el tronco.
- a. Un sistema de ayuda para la suelta no debe quedar debajo de la parte inferior de la caja torácica.
- b. El material rígido de un sistema de ayuda para la suelta no puede envolver más de la mitad de su tronco. Se pueden usar cordones o correas para asegurar el sistema alrededor del resto del tronco. Hay ejemplos e imágenes disponibles en la Guía de Recursos del Material Adaptado.
- Cualquier excepción se marcará claramente en la sección de comentarios en el anverso de la tarjeta de clasificación y el Clasificador explicará el motivo en el reverso de la tarjeta. Se debe incluir una foto del sistema único en la parte delantera de la tarjeta de clasificación.
- 4.3 La ayuda para la suelta en sí se rige por los Reglamentos de World Archery (Libro 3, [11. Capítulo 11-Equipo de los Atletas](#)) y debe ser aprobada para su uso por los jueces en el evento.
- 4.4 Los atletas de Arco Adaptado pueden usar una lengüeta bucal siempre que esté permanentemente unida a la cuerda.

5. Vendaje de arco

- 5.1 Los atletas de Arco Adaptado con una discapacidad del brazo del arco pueden usar un vendaje del arco para asegurar el agarre de este a su mano según lo considere elegible el Clasificador. Un vendaje de arco representa cualquier forma de fleje no rígido que ayuda a agarrar el arco y al mismo tiempo permite el movimiento del arco al soltar la flecha.

6. Ayudas para el brazo de arco

- 6.1 Un atleta que no pueda sostener un arco puede usar una ayuda artificial o una prótesis para hacerlo. Esta ayuda se puede acoplar al arco, si no es totalmente rígida o fija de forma permanente, de manera que permita el movimiento del arco al soltar la flecha.
- 6.2 Bajo ninguna circunstancia podrá controlarse eléctrica o electrónicamente.

7. Férulas para el brazo de arco

- 7.1 Los atletas de Arco adaptado con una discapacidad del brazo de arco pueden usar una férula para el codo y/o una férula para la muñeca, según lo considere elegible el Clasificador, en función del impedimento funcional del atleta. Esto debe estar claramente descrito en la tarjeta de clasificación.

8. Férula de muñeca para brazo de cuerda

- 8.1 Los atletas de Arco adaptado con una discapacidad en el brazo de la cuerda pueden usar una férula para la muñeca o una combinación de ayuda para la suelta y férula para la muñeca según lo considere elegible el Clasificador en función del impedimento funcional del atleta.

9. Plataformas o calzas

- 9.1 Las plataformas o calzas no requieren autorización de uso, según el Artículo 11.1.10.1. [Article 11.1.10.1.](#)
- "Elevadores para los pies o parte de ellos, unidos o independientes de los zapatos, siempre que estos no presenten un obstáculo para otros atletas en la línea de tiro o sobresalgan más de 2 cm de la huella del zapato."

10. Asistentes

- 10.1 Con la aprobación del panel de clasificación, a los atletas con discapacidad grave en las extremidades superiores que no pueden colocar sus flechas de manera segura o eficiente o ajustar su visor se les puede permitir un asistente para este propósito.
- 10.2 El asistente no debe molestar a otros atletas y debe usar el mismo uniforme y número que el atleta de Arco adaptado. Si el Atleta de Arco adaptado obtiene la aprobación para usar un asistente, entonces el este debe ayudar al atleta tanto durante el round de calificación como durante los enfrentamientos.
- 10.3 El atleta solo podrá dar indicaciones al asistente para poner las, ajustar el visor u otros elementos de su equipo. El asistente actuará como entrenador y deberá hacerlo de forma que no moleste a los demás atletas en la línea de tiro. No se permite la presencia de ningún otro entrenador detrás de la línea de tiro. Esto se aplica durante todo el evento, desde la ronda de clasificación hasta la ronda de finales.

11. Ayudas para atletas con discapacidad visual

- 11.1 Los dispositivos permitidos son vendas para los ojos, visores táctiles y un observador o un entrenador autorizado por los Clasificadores de WA, tal y como se describe en el Libro 3 Tiro con arco sobre Diana, [21.12. Atletas con Discapacidad Visual](#).