

Libro 4

Tiro de Campo y 3D

Chapter 22 - Equipación de los atletas	4
Art. 22.1: División de arco recurvo	4
Art. 22.2: División de arco compuesto	5
Art. 22.3: División de arco Desnudo	6
Art. 22.4: División de arco Tradicional	7
Art. 22.5: División de arco Longbow	8
Art. 22.6: Accesorios para todas las divisiones	9
Art. 22.7: Prismáticos	9
Capítulo 23 - Tiro	10
Art. 23.1	10
Art. 23.2	10
Art. 23.3	10
Art. 23.4	10
Art. 23.5	10
Art. 23.6	10
Art. 23.7	10
Capítulo 24 - Orden de tiro y control de tiempo general para recorridos de tiro de campo y 3D	12
Art. 24.1	12
Art. 24.2	12
Art. 24.3	12
Art. 24.4	12
Art. 24.5	12
Art. 24.6	12
Art. 24.7	12
Art. 24.8	12
Art. 24.9	13
Art. 24.10	13
Art. 24.11	13
Art. 24.12	13
Art. 24.13	13
Capítulo 25 - Tanteo	14
Art. 25.1	14
Art. 25.2	14
Art. 25.3	14
Art. 25.4	15
Art. 25.5	16
Capítulo 26 - Control del tiro y seguridad	17
Art. 26.1	17
Art. 26.2	17
Art. 26.3	17
Art. 26.4	17
Art. 26.5	17
Art. 26.6	17
Capítulo 27 - Consecuencias de contravenir las reglas	18
Art. 27.1	18
Art. 27.2	18
Art. 27.3	18
Art. 27.4	18
Art. 27.5	18
Art. 27.6	18
Art. 27.7	18
Art. 27.8	18
Art. 27.9: Advertencias	18
Capítulo 28 - Prácticas	20
Art. 28.1	20
Capítulo 29 - Preguntas y reclamaciones	21
Art. 29.1	21
Art. 29.2	21
Capítulo 30 - Apelaciones	22
Art. 30.1	22

Capítulo 31 - Normas de vestuario 23

Art. 31.1: Atletas 23

Art. 31.2: Oficiales de equipo 23

Libro 4

Tiro de Campo y 3D

Chapter 22

Equipación de los atletas

Este Artículo establece el tipo de equipo que los atletas tienen permitido usar cuando participen en competiciones World Archery. Es la responsabilidad del atleta, el utilizar equipamiento que esté de acuerdo con la reglas. Cualquier atleta que se encuentre utilizando equipo que contravenga las reglas World Archery, puede tener sus puntuaciones descalificadas. A continuación se indican las regulaciones especiales que se aplican a cada División seguidas por la normativa general que se aplican a todas las divisiones. Se aplicarán las normas de vestuario que se encuentran en [Article 20.1. in Libro 3](#) a menos que estén redactadas de manera diferente en [Libro 4-Tiro de Campo y 3D](#).

22.1 División de arco recurvo

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

22.1.1 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, es decir, un instrumento consistente en una empuñadura, un cuerpo central (no del tipo de tiro a través de una ventana central en el cuerpo) y dos palas flexibles, cada una de ellas terminada en una hendidura con un anclaje para la cuerda. El arco se montará 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

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

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

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

22.1.2.1 Los hilos de la cuerda pueden ser de diferentes colores, 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 de la flecha si es necesario, y para localizar este punto se pueden utilizar uno o dos localizadores de culatín, y en cada uno de los extremos de la cuerda habrá una gaza para colocar la cuerda en las ranuras del arco cuando se monte. 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 de una mirilla, marca, o cualquier otro medio.

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

22.1.3.1 Cualquier Botón de Presión móvil, punto de presión o placa, 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.

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

22.1.5 Está permitido un visor de arco para apuntar.

22.1.5.1 No incorporará prismas o lentes ni otro dispositivo de aumento, niveles ni dispositivos eléctricos o electrónicos, y no debe ofrecer más que un punto de mira. Los pines de fibra óptica largos deben doblarse al alcanzar los 2 cm, con el extremo opuesto del pin fuera de la línea de visión del atleta.

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

22.1.5.3 Un visor fijado al arco que puede tener un ajuste de deriva y de elevación. Estará sujeto a las siguientes condiciones: • Puede llevar una escala de fábrica y / o una tira con las marcas del atleta, como guía para las distancias, pero no debe ofrecer de ninguna manera una ayuda adicional.

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

22.1.5.5 Los atletas pueden llevar sus marcas de visor en el recorrido, esto quiere decir que solo se permite un único punto de referencia para cada distancia específica. No se permiten varias marcas para su uso como una posible guía para medir.

22.1.6 Se permite usar en el arco estabilizadores y amortiguadores de las vibraciones (Dampeners).

22.1.6.1 Siempre que:

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

22.1.7 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.

22.1.7.1 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 hacia la punta de la flecha); la punta de estas flechas puede tener un diámetro máximo 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, llevarán la misma clase y color(es) de emplumado, culatín, y decoración, si la hay. Los nocks luminosos (eléctricos o electrónicos) no están permitidos.

22.1.8 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.

22.1.8.1 La protección para los dedos podrá incorporar una plataforma de anclaje para el 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 se podrá hacer 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.

22.1.9 Los accesorios permitidos:

22.1.9.1

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 fijarlo 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 ligeras).

22.2 División de arco compuesto

Para la División de Arco Compuesto, el equipo siguiente está permitido. Todos los tipos de dispositivos adicionales se permiten a menos que sean eléctricos, electrónicos, comprometan la seguridad o creen una perturbación injusta para los otros deportistas.

22.2.1 Un Arco Compuesto, que puede ser del tipo de tiro a través, cuya tensión se varía mecánicamente por un sistema de poleas o levas. El arco se monta para su uso mediante una(s) cuerda(s) sujeta(s) directamente a las ranuras de las palas, las poleas, o sujeta(s) a los cables del arco, según sea aplicable por el diseño particular.

22.2.1.1 La potencia máxima no excederá de 60 lbs.

22.2.1.2 Las protecciones de cables están permitidas.

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

22.2.1.4 Una cuerda de arco de cualquier tipo que puede incluir múltiples knock points para acomodar la flecha e incluir otros accesorios tales como indicadores para labios o nariz, un peep-hole, un loop, silenciadores de cuerda, pesos, etc.

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

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

22.2.3 Un visor fijado al arco.

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

22.2.3.2 El punto de mira puede ser de fibra óptica y/o una barrita química. Las barritas químicas estarán revestidas de manera que no molesten a los otros atletas.

22.2.3.3 Los visores con puntos de mira múltiples y el "peep eliminator" se permiten únicamente en recorridos de distancias conocidas.

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

22.2.3.5 Los atletas pueden llevar sus marcas de visor en el recorrido, es decir, un único punto de referencia para cada distancia específica. No se permiten varias marcas para su uso como una posible guía para medir.

22.2.4 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.

22.2.5 Se aplicarán las siguientes restricciones:

- [Article 22.1.7.](#) y [Article 22.1.7.1.](#);

- [Article 22.1.8.1.](#);

- **The correct reference will be inserted as soon as possible.** limitado por **The correct reference will be inserted as soon as**

22.3 División de arco Desnudo

Para la división de Arco Desnudo se permite la siguiente equipación:

22.3.1 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 montará 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.

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

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

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

22.3.2.1 Los hilos de la cuerda pueden ser de diferentes colores 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 de la flecha si es necesario y para localizar este punto se pueden utilizar uno o dos localizadores de culatín. No se permiten marcas para labios o nariz. La cuerda de arco no debe ofrecer en ninguna manera ayuda para apuntar a través de una mirilla, marca, o cualquier otro medio.

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

22.3.3.1 Un botón de presión móvil, punto de presión o placa se podrán usar siempre que no ofrezcan una ayuda adicional para apuntar. El punto de presión no estará situado más alejado de 2 cm hacia atrás (dentro) desde la empuñadura (punto de pivote) del arco.

22.3.4 No se permite indicador de tensión.

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

22.3.6 No se permite estabilizadores.

22.3.6.1 Se permiten amortiguadores de vibraciones. Pueden ser instalados por el fabricante en el cuerpo o añadidos después de su fabricación mediante la fijación de amortiguadores directamente al cuerpo o a los pesos. Cualquier combinación de pesos y amortiguadores de vibraciones debe pasar a través de un anillo con un diámetro interior de 12,2 cm (+/- 0,5 mm) sin tener que flexionar los amortiguadores para que pasen por dicho anillo. Se puede añadir pesos y amortiguadores por debajo y por encima de la empuñadura del arco, pero no deben ayudar de ninguna manera al atleta para apuntar ni calcular distancias. También se permiten amortiguadores para las palas (setas).

22.3.7 Se utilizarán flechas de cualquier tipo, siempre que ellas correspondan al significado y principio aceptados de la palabra "Flecha" tal como se usa en tiro con arco sobre diana, y que dichas flechas no causen daño indebido a las dianas o parapetos.

22.3.7.1 Una flecha consiste en un tubo con punta, culatín, emplumado y si se desea, decoración. El diámetro máximo 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 hacia la punta de la flecha); la punta de estas flechas puede tener un diámetro máximo 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 durante una tanda serán idénticas en apariencia y llevarán la misma clase y color de emplumado, culatín, y decoración, si la hay. Los nocks luminosos (eléctricos o electrónicos) no están permitidos.

22.3.8 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.

22.3.8.1 Se puede utilizar un separador de dedos para evitar el pinzado de la flecha. Se permite utilizar una plataforma de anclaje o dispositivo similar unido a la protección de dedos (lengüeta) con el propósito de anclar. Las costuras serán uniformes en tamaño y color. Se puede añadir marcas o líneas directamente sobre la plataforma o en una cinta adherida sobre esta. Estas marcas serán uniformes en tamaño, forma y color y podrán tener hasta dos longitudes distintas. No se permiten anotaciones adicionales. En la mano del arco se puede utilizar un guante ordinario, mitón o similar, pero no puede estar fijado a la empuñadura del arco.

22.3.9 Los accesorios permitidos:

22.3.9.1 Incluyen protectores de brazo, protectores de pecho, dragoneras para arco y dedos, carcajes de cinturón, espalda, 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 la piqueta de tiro ni sobresalgan más de 2 cm de la

22.4 División de arco Tradicional

Para la División de arco Tradicional el siguiente equipamiento está permitido:

22.4.1 Un Arco de cualquier tipo, siempre que se ajuste al común significado de la palabra “arco”, tal y como se utiliza en tiro con arco sobre diana, que consiste en un cuerpo, (no del tipo de tiro a través), una empuñadura y dos palas flexibles, cada una de ellas terminada en una punta con una hendidura para la cuerda, donde una sola cuerda une las dos hendiduras. Para su uso, el arco se sujeta con una mano por su empuñadura, mientras que los dedos de la otra mano tiran y sueltan la cuerda. El cuerpo podrá ser de construcción laminada e incluir laminados de madera o estará fabricado de una sola pieza de madera. El arco puede ser desmontable y puede incorporar de fábrica accesorios de metal en el cuerpo para el acoplamiento de las palas, casquillos para los estabilizadores, etc. El arco puede tener ajustes en las palas para la potencia y el tiller. El arco como se describe arriba debe estar desnudo, excepto por un reposaflechas como se describe en [Article 22.4.3.](#), y libre de protuberancias, marcas para apuntar, imperfecciones u otras marcas de referencia dentro de la zona de la ventana del arco que puedan ser utilizadas para apuntar. Se permiten pesos en el interior del cuerpo del arco si se instalan durante el proceso de fabricación y no con posterioridad a esta. Cualquiera de estos pesos será completamente invisible en el exterior del cuerpo y deberán estar cubiertos por láminas aplicadas durante la construcción inicial, sin agujeros visibles ni tapados, cubiertas o tapas con la excepción de la incrustación marca original del fabricante o del logotipo de este.

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

22.4.1.2 *También se permiten amortiguadores de pala fijados directamente a ellas.*

22.4.2 Una cuerda fabricada con cualquier número de hilos.

22.4.2.1 *Los hilos de la cuerda pueden ser de diferentes colores 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 de la flecha si es necesario, y para localizar este punto se pueden utilizar uno o dos localizadores de culatín, y en cada uno de los extremos de la cuerda habrá una gaza para colocar la cuerda en las ranuras del arco cuando se monte. No se permiten marcas para labios o nariz. 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 de una mirilla, marca, o cualquier otro medio.*

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

22.4.3 Un reposaflechas el cual no puede ser ajustable.

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

22.4.4 No se permite indicador de tensión.

22.4.5 No se permite el movimiento de la mano sobre la cuerda.

22.4.6 Se utilizarán flechas de cualquier tipo, siempre que ellas correspondan al significado y principio aceptados de la palabra "flecha" tal como se usa en tiro con arco sobre diana, y que dichas flechas no causen daño indebido a las dianas o parapetos.

22.4.6.1 *Una flecha consiste en un 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 hacia la punta de la flecha); la punta de estas flechas puede tener un diámetro máximo 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 cada tanda serán idénticas en apariencia y llevarán la misma clase y color de plumas, culatines, y decoración, si la hay. Los nocks luminosos (eléctricos o electrónicos) no están permitidos.*

22.4.7 Están permitidas las protecciones de dedos en forma de dactileras, dediles, guantes, cinta adhesiva (esparadrapo) para tirar y soltar la cuerda, siempre que no incorporen ningún dispositivo que ayude al atleta a tirar y soltar la cuerda. Las marcas añadidas por el atleta, aunque sean uniformes en tamaño, forma y color no estan permitidas en la división de arco Tradicional.

22.4.7.1 *No se puede utilizar una plataforma de anclaje o dispositivo similar sujeto a la protección de dedos con el proposito de anclar. Al tirar, el dedo índice o medio debe estar a menos de 3mm del culatín o tocar este (suelta Mediterránea o con tres dedos por debajo) Para tirar las flechas con la suelta Mediterránea (suelta con tres dedos, uno por encima de la flecha y dos por debajo de esta) se puede usar un separador de dedos para evitar pinzar la flecha. Se permite un solo punto de anclaje o hacer "face walking (movimiento de la manos sobre la cara). No está permitido hacer "string walking" (movimiento de la mano sobre la cuerda).*

22.4.8 Los accesorios permitidos:

22.4.8.1 Incluyen protectores de brazo, protectores de pecho, dragoneras para arco o dedos y un carcaj que se puede llevar en la cintura, la espalda, la cintura o fijado al suelo, pero que no se puede fijar al arco. Se permiten dispositivos para elevar el pie o parte de este, unidos o independientes del zapato, siempre que estos no supongan un obstáculo para otros atletas en la piqueta de tiro o sobresalgan más de 2cm de la huella del zapato. No están permitidos los carcajes adheridos al arco.

22.5 División de arco Longbow

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

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

22.5.1.1 *El arco no debe tener menos de 150 cm de longitud; esta longitud se mide con el arco montado, entre los puntos de anclaje de la cuerda y a lo largo de la parte exterior de las palas (la parte de atrás según la visión del atleta).*

22.5.2 Una cuerda fabricada con cualquier número de hilos.

22.5.2.1 *Los hilos de la cuerda pueden ser de diferentes colores, 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 entorchado(s) para fijar el culatín de la flecha si fuera necesario, y para localizar este punto se pueden utilizar uno o dos localizadores de culatín, y en cada uno de los extremos de la cuerda habrá una gaza para colocar la cuerda en las ranuras del arco cuando se monte. El 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 de una mirilla, marca, o cualquier otro medio.*

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

22.5.3 Reposaflechas. Si el arco tiene una plataforma para la flecha, esta plataforma puede ser utilizada como reposaflechas, y puede ser cubierta con cualquier tipo de material (solo en la zona de apoyo). La parte vertical de la ventana del arco puede estar protegida por material, el cual no se elevará más de 1 cm por encima de la flecha cuando está apoyada, ni será más grueso de 3 mm, medido desde la parte del cuerpo del arco adyacente al material.

22.5.4 No se permite “face” ni “string walking”. (Movimiento de la mano sobre la cara o la cuerda).

22.5.5 No se permiten pesos, estabilizadores ni amortiguadores compensadores de vuelo. Se permiten pesos en el interior del cuerpo del arco si se instalan durante el proceso de fabricación y no con posterioridad a esta. Cualquiera de estos pesos será completamente invisible en el exterior del cuerpo y deberán estar cubiertos por láminas aplicadas durante la construcción inicial, sin agujeros visibles ni tapados, cubiertas o tapas con la excepción de la placa original del fabricante o del logotipo de este.

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

22.5.6.1 *Una flecha consiste en un tubo de madera con punta, un culatín (que debe estar unido directamente al tubo de madera, o bien puede hacerse un nock directamente en los tubos de madera) 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 hacia la punta de la flecha); la punta de estas flechas puede tener un diámetro máximo de 9,4mm. Todas las flechas de cada atleta estarán marcadas en el tubo con el nombre del atleta o sus iniciales. Todas las flechas utilizadas durante una tanda serán idénticas en aspecto y llevarán la misma clase y color de emplumado, culatín, y decoración, si la hay. Las flechas utilizadas en la división Longbow no deberán causar daño indebido a las dianas.*

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

22.5.6.3 *Sólo pueden utilizarse plumas naturales.*

22.5.7 Están permitidas las protecciones de dedos, en forma de dactileras, dediles, guantes, cinta adhesiva (esparadrapo) para 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.

22.5.7.1 *No está permitido utilizar una plataforma de anclaje o dispositivo similar sujeto a la protección de dedos con el propósito de anclar. Para disparar las flechas se utilizará la suelta “Mediterránea” (suelta con uno dedo por encima y el resto debajo de la misma), o los tres dedos directamente por debajo del nock de la flecha, (el dedo índice no estará más de 2mm por debajo del culatín) con un punto fijo de anclaje. El arquero podrá elegir entre la suelta Mediterránea o con los tres dedos por debajo del nock, pero no podrá usarse las dos. La protección de los dedos cuando se tira con tres dedos bajo el nock deberá ser una superficie continua o con los dediles unidos, sin posibilidad de separar los dedos. Cuando se utilice la suelta Mediterránea se puede utilizar un separador de dedos para evitar pinzar la flecha*

22.5.8 Los accesorios permitidos:

22.5.8.1 *Incluyen un protector de brazo, protector de pecho, dragoneras de arco o de dedos, carcaj de cinturón, cadera o de suelo. Se permiten dispositivos para elevar un pie o parte del mismo, adjuntos o independientes del calzado, siempre que no presenten*

una obstrucción para otros atletas en la línea/ piqueta de tiro ni sobresalgan más allá de 2cm de la huella del calzado. No se permiten los carcajes unidos al arco.

22.6 Accesorios para todas las divisiones

Para los atletas de todas las divisiones, el uso del equipo que se describe a continuación está restringido de la siguiente manera:

- 22.6.1 No se permite ningún dispositivo electrónico o eléctrico que pueda conectarse al equipamiento del atleta.*
- 22.6.2 No se permiten dispositivos de comunicación electrónica en los siguientes eventos: Eventos para el Ranking Mundial, Campeonatos del Mundo y Continentales. El Comité Médico de World Archery podrá otorgar una dispensa para permitir su uso para el seguimiento de una afección médica. Para otros eventos, se permiten dispositivos de comunicación electrónica en el campo de tiro con la única función de monitorear condiciones médicas o la promoción del deporte en las redes sociales.*
 - 22.6.2.1 Para poder utilizar un dispositivo para monitorizar condiciones médicas, el atleta, deberá primero, informar al Presidente de la Comisión de Jueces que esa es la intención de su uso y demostrar cómo funciona la aplicación/dispositivo. Para eventos internacionales, se debe solicitar permiso al Comité Médico de World Archery.*
- 22.6.3 No está permitido tener ningún tipo de telémetro ni otro medio para estimar distancias o ángulos no cubiertos por las normas vigentes en materia de equipamiento del atleta, ni ningún memorando escrito o dispositivo de almacenamiento electrónico que sirva como memorando. Un atleta puede llevar una copia del reglamento de World Archery o cualquier parte de las mismas.*
- 22.6.4 Cualquier parte del equipo de un atleta que haya sido agregada o modificada para servir al propósito de estimar distancias o ángulos, no estará permitido su uso, ninguna parte o pieza del equipo habitual del atleta puede usarse explícitamente para ese propósito.*

22.7 Prismáticos

Se podrá utilizar prismáticos y otras ayudas visuales con las siguientes condiciones:

- 22.7.1 Que los prismáticos, telescopios y otras ayudas visuales no tengan escalas o marcas visibles que puedan usarse para medir distancias. Las marcas deberán estar cubiertas para que el atleta no pueda verlas ni sentir las, esto incluye las colocadas por los fabricantes si se mueven cuando se gira el dial de enfoque.*
- 22.7.2 Se pueden utilizar gafas graduadas, gafas de tiro y gafas de sol. Ninguna de estas podrá estar equipada de lentes con microagujeros o dispositivos similares, ni podrán tener marcas que sirvan para ayudar a apuntar de manera alguna.*
- 22.7.3 Si el atleta necesita cubrir el ojo o los cristales de las gafas del ojo que no apunta, se podrá usar plástico, película o cinta adhesiva para oscurecer la visión, o se podrá usar un parche en el ojo.*

Capítulo 23

Tiro

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

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

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

23.1.3 En tiro de Campo y recorridos 3D, cada puesto de tiro tendrá una piqueta de tiro o marca para acomodar al menos a dos atletas. Si dos atletas tiran simultáneamente lo harán al mismo tiempo, salvo que esto no sea posible. Los atletas A y C tirarán desde la izquierda, los atletas B y D desde la derecha, a menos que los atletas hayan acordado cambiarse.

23.1.4 En las eliminatorias individuales de Tiro de Campo y 3D, los atletas se posicionarán en el lado de la piqueta (izquierdo / derecho) según se indique en la hoja de puntuación.

23.2 Los atletas de una patrulla que esperan su turno para tirar, deberán hacerlo detrás de los atletas que están en el puesto de tiro.

23.2.1 Los atletas que esperan, deberán hacerlo detrás de los que se encuentran en el puesto de tiro, salvo que estén ayudando a estos a identificar los impactos de las flechas o proporcionándoles sombra. Proporcionar sombra no está permitido en las finales, a menos que se considere necesario por el juez.

23.3 Número de flechas a tirar en tiro de campo y recorridos 3D

23.3.1 Competición individual:

- *En tiro de campo, se tirarán tres flechas por diana en todas las rondas;*
- *En 3D, se tirarán dos flechas por diana en todas las rondas.*

23.3.2 Equipos:

- *Para tiro de campo, se tirarán tres flechas por equipo a cada diana en todas las rondas, una flecha por cada miembro del equipo.*
- *Para 3D, se tirarán cuatro flechas por equipo a cada diana en todas las rondas, una flecha por cada miembro del equipo.*

En la primera diana, el equipo con ranking más alto decidirá quién comienza a tirar. A partir de entonces, el equipo con la puntuación acumulada más baja tirará primero la siguiente diana y, si los equipos están empatados, el equipo que inició el enfrentamiento tirará primero.

23.3.3

Equipo Mixto:

- *En el equipo mixto, los atletas tirarán dos (2) flechas cada uno. Ambos equipos tirarán simultáneamente, y solo se permite a un atleta por equipo en la piqueta de tiro al mismo tiempo. Para obtener más información, consulte [Article 24.13.](#)*
- *Los atletas deben alternarse después de cada flecha.*

23.4 Ningún atleta se aproximará a la diana hasta que todos los atletas de la patrulla hayan terminado de tirar, a menos que un juez lo autorice.

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

23.5.1 Una flecha se podrá considerar como no tirada si:

- *Se ha caído del arco y el atleta puede tocarla, o ser capaz de tocar el punto donde hubiera caído la flecha de no haber sido por la pendiente, con su arco sin mover los pies delante de la piqueta de tiro, y siempre que la flecha no haya rebotado;*
- *La diana, el parapeto o la diana 3D se cae. Los Jueces tomarán las medidas que consideren necesarias y compensarán el tiempo adecuado para tirar el número de flechas correspondientes. Si la diana o el parapeto solo se deslizan hacia abajo, se deja en manos de los Jueces decidir la acción a tomar, si procede.*

23.6 No habrá discusión entre atletas, entrenadores, oficiales de equipo o cualquier otra persona sobre distancias, ángulos u otra información de asistencia hasta que la competición del día se haya completado.

23.6.1 No habrá discusión entre los atletas de una patrulla, hasta que la diana haya sido tanteada.

23.6.2 En la prueba de Equipos, sólo se permite el dialogo en el campo de tiro entre los miembros del equipo y/o su entrenador. Ningún otro oficial del equipo podrá comunicar distancias.

Los miembros del equipo pueden acercarse al atleta que está tirando y permanecer apartados detrás de la piqueta de tiro, el equipo podrá comunicarse entre ellos. Un entrenador que acompañe al equipo también podrá avanzar hasta el puesto de tiro con el equipo, pero deberá quedarse atrás cuando el equipo se dirija a la diana para tantear. Cuando haya asignado un "espacio para el entrenador", este deberá permanecer en ese área mientras se esté tirando.

Si fuera necesario tener más de una persona por equipo para llevar arcos de repuesto del equipo, esta(s) persona(s) deberá(n) permanecer fuera del área de tiro y no se le permitirá dar indicaciones durante el tiro. Un entrenador de un equipo femenino/masculino/ U21 no puede volver con otro equipo de la misma asociación miembro.

No habrá ninguna comunicación entre los entrenadores de los equipos femeninos y masculinos de la misma asociación miembro durante las finales.

23.7 Se limitará el acceso de los entrenadores a los recorridos durante las rondas de Tiro de Campo y 3D de la siguiente manera:

23.7.1 No se permitirán entrenadores en los recorridos de calificación o eliminación. Los entrenadores deberán permanecer fuera de los límites establecidos por el Delegado Técnico.

23.7.2 Los entrenadores podrán acceder al campo de finales, sin embargo, deberán permanecer en el área de entrenadores que el Delegado Técnico haya definido, a menos que sea necesario su acceso para dar sombra al atleta y haya sido autorizado por el Presidente de la Comisión de Jueces antes de que comience la sesión.

Capítulo 24

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

- 24.1 Las patrullas se asignarán para comenzar de forma simultánea durante los Rounds de Clasificación y Eliminación y terminarán el recorrido en la diana anterior de la que comenzaron. En los Rounds Finales todas las patrullas comenzarán en la misma diana sucesivamente.
- 24.2 Los atletas tirarán en grupos (patrullas) de no más de cuatro, pero nunca menos de tres.
- Cada patrulla tirará en parejas, rotando de la siguiente manera:
 - La primera pareja comenzará tirando en la diana asignada a la patrulla;
 - La otra pareja comenzará el tiro en la siguiente diana. Las parejas continuarán rotando el tiro en cada una de las siguientes dianas de la competición.
 - Si hay tres atletas en la patrulla, los dos primeros atletas de la lista de inicio formarán la primera pareja, y el tercer atleta será considerado como la segunda pareja respecto a la rotación. Este último siempre tirará desde el lado izquierdo de la piqueta de tiro.
 - Si todos los atletas del grupo están de acuerdo, pueden cambiar la disposición anterior de emparejamientos o de posición del tiro.
 - De haber suficiente espacio en la piqueta de tiro, todos los atletas de la patrulla podrán tirar al mismo tiempo.
- 24.3 Si el número de atletas excede la capacidad normal del recorrido, se formarán patrullas adicionales y se situarán en el recorrido de forma conveniente. Estos grupos adicionales asignados a una diana deberán esperar a que el grupo primario en esa diana haya tirado y tanteado sus flechas antes de proceder a tirarla.
- 24.4 Los atletas llevarán números de registro en el muslo o el carcaj de manera que sean visibles desde detrás de la piqueta de tiro durante todo el tiempo que dure este. A los atletas les serán asignadas posiciones de tiro que serán supervisadas por el Delegado Técnico para garantizar, en la medida de lo posible, que no haya más de dos atletas de la misma Asociación Miembro en la misma patrulla.
- En tiro de campo, cuando se tira en los bloques de dianas de 40 cm.: Las cuatro dianas serán situadas formando un cuadrado. De la pareja de atletas que tiran en el primer turno, el atleta de la izquierda tirará sobre la diana superior de la izquierda, mientras que el atleta de la derecha tirará sobre la diana superior de la derecha. De la pareja de atletas que tiran en el segundo turno, el atleta de la izquierda tirará sobre la diana inferior de la izquierda, mientras que el atleta de la derecha lo hará sobre la diana inferior de la derecha.
 - En 3D cuando se colocan dos dianas, el atleta que está a la izquierda, tirará sus flechas a la diana de la izquierda y el que se coloca a la derecha, tirará a la diana de la derecha;
 - En tiro de campo cuando se tira en los bloques de dianas de 20 cm y en 3D cuando son colocadas cuatro dianas: De la pareja de atletas que tienen el primer turno para tirar, el atleta de la izquierda tirará a las dianas de la columna uno (1), mientras el atleta de la derecha lo hará sobre las de la columna tres (3). De la pareja de atletas que tienen el segundo turno de tiro, el de la izquierda tirará a las dianas de la columna dos (2), mientras que el de la derecha lo hará sobre las de la columna cuatro (4). Cada atleta tirará sus flechas en cualquier orden, una a cada diana.
- 24.5 En caso de fallo de material, el orden de tiro puede ser cambiado temporalmente. En cualquier caso, no se permitirán más de treinta (30) minutos para reparar cualquier fallo de material. Los otros atletas de la patrulla tirarán y tantearán sus flechas antes de permitir a otros grupos adelantarlos. Si la reparación se completa dentro del tiempo límite, el atleta en cuestión puede recuperar las flechas que le falten por tirar en esa diana. Si la reparación se termina más tarde, el atleta se podrá incorporar a su patrulla, pero perderá las flechas que su patrulla haya tirado durante ese tiempo. En el caso de que un atleta sea incapaz de continuar con el tiro debido a una razón médica producida después del comienzo del tiro, se aplicarán las mismas disposiciones.
- 24.5.1 Si un atleta no puede continuar tirando, ya sea por razones médicas o por rotura de material, para poder continuar con el segundo round clasificatorio o con el round de eliminación, el atleta deberá permanecer en el campo de tiro con su patrulla hasta que esta haya tirado y tanteado todas las dianas de ese día. Todas las flechas que no hayan sido tiradas se tantearán como una M.
- 24.5.2 Si un atleta no puede permanecer con su patrulla y tiene que abandonar el recorrido durante el primer Round Clasificatorio, no se le permitirá participar en el segundo Round Clasificatorio.
- 24.5.3 Si un atleta no puede permanecer con su patrulla y tiene que abandonar el recorrido durante el segundo Round Clasificatorio, no se le permitirá participar en el Round Eliminatorio.
- 24.6 En los Rounds Eliminatorios y Finales no se permitirá tiempo extra por fallos del material o problemas médicos inesperados. En la prueba de equipos, los otros miembros del equipo podrán tirar mientras tanto.
- 24.7 Los atletas de una patrulla pueden permitir que otros grupos los sobrepasen en los Rounds Clasificatorios y Eliminatorios, pero no en los Semifinales y Finales, siempre que se notifique el cambio a los Organizadores o a los Jueces.
- 24.8 Sólo cuando un atleta, o un grupo de atletas, esté causando retrasos indebidos para ese grupo o para otros grupos durante las Rondas de Clasificación, el juez observará y cronometrará a los atletas. Si los atletas exceden el tiempo límite, advertirán al atleta o al grupo con una primera advertencia escrita en la tarjeta de puntuación.
- Se aplicarán los siguientes límites de tiempo:
- Rondas de Tiro de Campo: se permite un tiempo de 180 segundos para las calificaciones;
- Rondas de 3D: Se permitirán 120 segundos para las calificaciones;
- Un juez, habiendo observado que un atleta excede el límite de tiempo, o causa un retraso indebido a pesar del procedimiento anterior, deberá amonestar al atleta y darle una segunda advertencia por escrito indicando la hora y fecha de la advertencia;
- En la tercera advertencia y en todas las posteriores durante esa etapa de la competencia, el atleta perderá la flecha con mayor puntuación en

esa diana;

El plazo podrá ampliarse en circunstancias excepcionales.

La decisión del juez sobre si existe una demora indebida según esta sección es definitiva.

24.9 Las amonestaciones de tiempo no se conservarán de una fase de la competición a la siguiente.

24.10

En la Ronda Eliminatoria y Semifinales:

- Siempre que un juez acompañe a un grupo, el juez indicará al atleta desde qué piqueta y a qué diana tirar;
- Cuando el enfrentamiento se controle manualmente, el juez iniciará y detendrá el tiro verbalmente (ya" para el inicio y "stop" cuando haya pasado el tiempo). El juez mostrará una tarjeta amarilla como indicación cuando queden 30 segundos del tiempo límite. El tiempo comenzará cuando los atletas estén en el piqueta de tiro;
- Si el tiro está controlado por un DoS, entonces el sistema de cronometraje mostrará el tiempo restante y no es necesario que un juez muestre una tarjeta amarilla;
- En las Rondas de Tiro de Campo, el tiempo límite para individuales y equipos es de 120 segundos, y para equipos mixtos es de 160 segundos; ;
- En las Rondas de 3D, el tiempo límite para individuales es de 90 segundos, para equipos de 120 segundos y para equipos mixtos de 160 segundos;
- Cuando el encuentro esté controlado por DoS, el juez le indicará al DoS que los atletas están listos y cuando se dé la señal sonora, los atletas tendrán 10 segundos para caminar hasta la piqueta con la luz roja. El tiro comenzará con la luz verde y la señal acústica, y concluirá con la luz roja y el inicio de la señal acústica.
- No se permitirá tirar una vez transcurrido el tiempo límite;
- Si un atleta tira una flecha después de que el juez haya detenido el tiro, el atleta o equipo perderá la flecha de mayor puntuación en esa diana;
- En los encuentros Individuales, los dos atletas tirarán simultáneamente;
- En las rondas de equipos, tirará un equipo cada vez y el equipo mejor clasificado será quien elija quién comenzará tirando, en la dianas siguientes, el equipo con la puntuación más baja tirará primero y, en caso de un empate en la puntuación, el equipo que comenzó el enfrentamiento, tirará primero en el desempate.

24.11

Los enfrentamientos por las medallas:

- Los enfrentamientos para las medallas pueden estar controladas por un DoS o por un juez;
- En Tiro de Campo, el tiempo límite para individuales y equipos es de 120 segundos, y para equipos mixtos es de 160 segundos;
- En las Rondas de 3D, el tiempo límite para individuales es de 90 segundos, para equipos de 120 segundos y para equipos mixtos de 160 segundos;
- Cuando sea controlado por un juez, el tiempo comenzará para los individuales cuando los atletas estén en su piqueta de tiro correspondiente y para equipos, cuando estén en la piqueta roja, tirando un atleta cada vez y comenzando los de la piqueta roja;
- Cuando el enfrentamiento esté controlado por un DoS, el juez le indicará al DoS que los atletas están listos y cuando se dé la señal sonora, los atletas tendrán 10 segundos para caminar hasta la piqueta con la luz roja. El tiro comenzará con la luz verde y la señal acústica, y concluirá con la luz roja y el inicio de la señal acústica.

24.12 Si por cualquier razón se para el tiro en los encuentros de equipos, el Juez parará el cronómetro para el equipo y volverá a arrancarlo con el tiempo restante tan pronto se reanude el tiro.

24.13 Equipo Mixto

24.13.1 En encuentros controlados por un juez:

- Ambos equipos comenzarán cara tanda de su enfrentamiento con los atletas detrás de la piqueta;
- El primer atleta puede acercarse a la piqueta cuando el juez haya dado la señal de inicio del encuentro;
- Los Atletas rotarán después de cada flecha;
- Solo un atleta de cada equipo puede estar en la piqueta al mismo tiempo;
- Ambos equipos tirarán a la vez.

24.13.2

En los enfrentamientos con control electrónico de cronometraje (enfrentamientos para las medallas):

- Cada equipo tiene que alternar el tiro entre sus integrantes después de cada flecha de manera que cada integrante haya tirado una flecha en cada fase de la rotación;
- Cuando el primer equipo ha tirado dos flechas y el atleta se haya retirado de la piqueta, el reloj de ese equipo se detiene, mostrando el tiempo restante;
- Cuando el atleta deja libre la piqueta, se pone en marcha el cronómetro del segundo equipo y el primer atleta de ese equipo puede acercarse y comenzar a tirar;
- Esto se repite hasta que ambos equipos hayan tirado cuatro flechas o se haya agotado su tiempo;
- El equipo que empezó tirando el enfrentamiento, comenzará a tirar el desempate y la alternancia entre los equipos se realizará después de cada flecha tirada.

24.13.3 Encuentros perdidos: un encuentro perdido es un enfrentamiento en el que uno de los dos atletas/equipos no está presente al inicio del mismo (ambos atletas/equipos tirando al mismo tiempo) El inicio del enfrentamiento se determina en el momento en el que el juez da la información previa a dicho enfrentamiento. El atleta/equipo presente durante la sesión informativa será declarado ganador de ese encuentro.

Capítulo 25

Tanteo

25.1 El tanteo se llevará a cabo después de que todos los atletas de la patrulla hayan tirado sus flechas.

25.1.1 *A menos que se acuerde lo contrario en la patrulla, el atleta A será el responsable de la conducta del grupo. Los dos atletas B y C serán los anotadores y el cuarto atleta marcará los impactos de las flechas, si procede. Esto podrá ser cambiado si todos los atletas están de acuerdo. En una patrulla de tres atletas, el líder del grupo será también quien marque los impactos de las flechas, si procede. En tiro de campo, la patrulla no abandonará la diana hasta que todos los impactos de las flechas en la zona de puntuación hayan sido marcados.*

25.1.2 *Los tanteadores, que pueden ser los atletas, anotarán en las hojas de puntuación al lado del número correcto de la diana, y en orden descendente si es aplicable, el valor de cada flecha, tal como los declare el atleta a quien pertenezcan. Los otros atletas de la patrulla comprobarán el valor declarado de cada flecha. Un error en la hoja de puntuación descubierto, antes de haber sido retiradas las flechas puede ser corregido.*

25.1.2.1 *En los Rounds Finales, un Juez acompañará a cada patrulla para controlar el tanteo, o la esperará en cada diana. El Comité Organizador pondrá a disposición una persona para llevar un gran marcador portátil para cada patrulla donde se mostrará claramente los resultados actualizados de los atletas de esa patrulla. En los encuentros para medallas habrá dos marcadores, uno en el encuentro para la medalla de oro y otro para el de la medalla de bronce.*

25.1.2.2 *En los Rounds de 3D, las zonas de puntuación se deberán identificar en la foto de cada diana.*

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

25.2.1 *No se tocará ni las flechas, ni la diana, ni el parapeto, ni la diana de 3D hasta que el valor de todas las flechas de esa diana haya sido anotado y los tanteos comprobados.*

25.2.2 *En el caso de un rebote, un pase a través o una flecha incrustada completamente en la diana y que no se ve desde la zona de tanteo, la puntuación se realizará de la siguiente manera:*

- *Si todos los atletas de la patrulla están de acuerdo en que ha habido un rebote, un traspaso o una flecha completamente embebida en la diana, pueden también ponerse de acuerdo en el valor de esa flecha.*
- *En tiro de campo si no se alcanzan un acuerdo en el valor de la flecha, al atleta le será asignado el valor más bajo del agujero sin marcar de la zona puntuable.*
- *En recorridos de 3D si no se ponen de acuerdo con el valor de la flecha, esta será tanteada como un cinco (5).*
- *En 3D, una flecha que golpee la diana y siga su trayectoria (ricochet) se tanteará con un nulo (M).*

25.2.3 *Una flecha que impacte en:*

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

25.2.3.2 *Otra flecha y tras desviarse se clave en la diana, tanteará según su situación en la diana.*

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

25.2.3.4 *Una diana que no corresponde al atleta que la ha tirado, se considerará como parte de esa tanda, y tanteará con una M (0 puntos).*

25.2.3.5 *Fuera de la zona puntuable de la diana, o de la zona tanteable de la diana 3D, tanteará con una M (0 puntos).*

25.2.3.6 *Un nulo será registrado en la hoja de puntuación con una "M".*

25.2.4 *Si más de tres flechas (3) para Tiro de Campo y más de una (1) flecha o dos (2) (dependiendo del round) para recorridos de 3D que pertenezcan al mismo atleta son encontradas en la diana o en el suelo delante de la línea de tiro, solo las tres (3) más bajas (para Tiro de Campo y equipos) y la más baja (o dos más bajas en clasificación) para recorridos de 3D, serán tanteadas. Los atletas (o equipos) reincidentes podrían ser descalificados.*

25.2.5 *Si dos o más flechas se han tirado en la misma diana de 20 cm, se considerarán como parte de esa tanda pero solo tanteará la flecha de menor valor. La otra flecha (o flechas) de esa misma diana tanteará(n) como M(s).*

25.3 Excepto para los empates que se describen en el [Article 25.3.2.](#), el resultado de los empates en todos los rounds será determinado como sigue:

25.3.1 Para empates ocurridos en todos los Rounds, excepto los empates que se indican abajo:

- Individuales y equipos:
 - Mayor número de seises (6) para Tiro de Campo, onces (11) para 3D;
 - Mayor número de cincos (5) para Tiro de Campo y dieces (10) para 3D;
 - Después de esto, los atletas que sigan empatados serán declarados iguales. A efectos de clasificación, por ejemplo, para decidir la posición en el cuadro de encuentros de los Ropunds de Finales, un sorteo con disco o moneda definirá la posición de aquellos declarados iguales.

25.3.2

Para los empates relativos al acceso a las Rondas Eliminatorias, se tirarán flechas de desempate para resolverlos:

- Para las rondas de Tiro de Campo, los desempates se tirarán sobre una diana a la máxima distancia de la división;
- Para las rondas de 3D, los desempates se tirarán a la distancia que determine el juez;

- Los desempates se llevarán a cabo tan pronto como sea posible después de que se hayan registrado todas las hojas de puntuación de la división en la que se produjo el empate. Cualquier atleta que no esté presente para el desempate dentro de los 15 minutos posteriores de la notificación al atleta o al capitán de equipo, perderá el desempate. Si el atleta y el capitán de equipo han abandonado el campo, a pesar de que los resultados no hayan sido verificados oficialmente y, por lo tanto, no se les puede notificar el desempate, el atleta perderá el desempate.

25.3.2.1 Desempates individuales (Shoot-offs):

- Un enfrentamiento a una sola flecha por tanteo;
- Si el tanteo es el mismo, la flecha más cercana al centro de la diana resolverá el empate y si la distancia es la misma, habrá sucesivos encuentros de una sola flecha hasta que se resuelva el empate;
- El tiempo límite para un desempate será de 40 segundos para Tiro de Campo y un minuto para 3D;
- Este desempate se llevará a cabo en un área central una vez completados los recorridos de calificación.

25.3.2.2 Desempates de equipos (shoot-offs):

- Un encuentro de tres flechas por tanteo (una por cada atleta);
- Los atletas del equipo tirarán al mismo tiempo (se deberán colocar dianas para las piquetas roja y azul);
- El tiempo límite para un desempate será de 40 segundos para el Round Tiro de Campo y un minuto para el de 3D;
- Si el tanteo permanece empatado, el equipo con la flecha más cercana al centro ganará, y si se mantiene el empate, la segunda (o tercera) flecha más cercana al centro determinará el ganador;
- Este desempate se llevará a cabo en un área central una vez completados los recorridos de calificación.

25.3.2.3 Mixed Team shoot-offs:

- Un encuentro de dos flechas por tanteo (una por atleta);
- Si el tanteo permanece empatado, el equipo con la flecha más cercana al centro ganará;
- Si todavía continúa el empate, la segunda flecha más cercana al centro determinará el ganador;
- El tiempo límite para un desempate será de 40 segundos para el Round de Tiro de Campo y de un minuto para el de 3D;
- Este desempate se llevará a cabo en un área central una vez completados los recorridos de calificación.

25.3.3 Para los empates por el avance de una fase de la competición a la siguiente que no sea lo previsto en el Artículo 25.3.2 o para decidir las posiciones de medallas tras la Ronda de Finales, habrá que tirar flechas para desempatar:

- Los desempates se tirarán al finalizar el encuentro, después de que el juez haya declarado el empate.

25.3.3.1 Desempates individuales (Shoot-offs):

- Un enfrentamiento a una sola flecha por tanteo;
- Si el tanteo es el mismo, la flecha más cercana al centro de la diana resolverá el empate y si la distancia es la misma habrá sucesivos encuentros de una sola flecha hasta que se resuelva el empate;
- El tiempo límite para un desempate será de 40 segundos para tiro de Campo y un minuto para 3D.
- Este desempate se llevará a cabo en un área central una vez completados los recorridos de calificación.

25.3.3.2 Desempates de equipos (shoot-offs):

- Un encuentro de tres (3) flechas por tanteo (una por cada atleta);
- Los atletas del equipo tirarán al mismo tiempo (se deberán colocar dianas para las piquetas roja y azul);
- El tiempo límite para un desempate será de 40 segundos para el Round de Tiro de Campo y un minuto para el de 3D;
- Si el tanteo permanece empatado, el equipo con la flecha más cercana al centro ganará, y si se mantiene el empate, la segunda (o tercera) flecha más cercana al centro determinará el ganador;
- Este desempate se llevará a cabo en un área central una vez completados los recorridos de calificación.

25.3.3.3

Desempates para equipos mixtos:

- Una tanda de desempate de dos flechas (una por cada atleta) por tanteo;
- Los atletas del equipo tirarán alternativamente;
- Si el tanteo continúa empatado, ganará el equipo que tenga la flecha más cercana al centro; y, si persiste el empate, la segunda flecha más cercana al centro determinará el ganador;
- El tiempo límite será de 80 segundos para las rondas de Tiro de Campo y 3D;
- Este desempate se tendrá lugar en el recorrido donde se desarrolló el enfrentamiento.

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

25.4.1 Cada patrulla dispondrá de dos hojas de puntuación, una de las cuales puede ser electrónica. Si hay una discrepancia en los valores de las flechas entre una hoja de puntuación electrónica y una hoja de puntuación de papel, la de papel tendrá prioridad.

Los organizadores no están obligados a aceptar o registrar hojas de puntuaciones que no estén firmadas, que no contengan la suma total y/o el número total de 5 y 6 en el caso de Tiro de Campo (10 y 11 para 3D) y/o que contengan errores matemáticos.

Los organizadores u oficiales no están obligados a verificar la exactitud de las hojas de puntuaciones presentadas, sin embargo, si los organizadores u oficiales observan un error o que falte una firma cuando estas se presentan, pedirán a los atletas en cuestión que corrijan dicho error y el resultado corregido se mantendrá.

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. Si 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, la suma total de las puntuaciones de las flechas más bajas se usará para el resultado final;
- se utiliza una hoja de puntuación de papel y una electrónica, el total de la electrónica se utilizará para la puntuación total de los 5 y 6 (10 y 11 para 3D) con las siguientes condiciones:
 - se haya introducido una puntuación total en la hoja de puntuación manual para que sea posible a verificación;
 - en caso de que no se hayan anotado los 5 y 6 (10 y 11 para 3D) en la hoja de puntuación manual, estos valores no se registrarán en los resultados;
 - En caso de que no se haya introducido la puntuación total en la hoja de puntuación manual cuando se entrega al equipo de resultados, el atleta (individual, equipo o equipo mixto, lo que corresponda) será descalificado

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

Capítulo 26

Control del tiro y seguridad

- 26.1 El Presidente de la Comisión de Jueces del Torneo tomará el control del torneo.
- 26.2 El Presidente de la Comisión de Jueces del Torneo dará el visto bueno a las medidas de seguridad que han sido tomadas en la disposición de los recorridos. Acordará con los organizadores cualquier medida de seguridad adicional que considere necesaria, antes de comenzar el tiro.
- 26.2.1 Comunicará a los oficiales y atletas las medidas de seguridad y cualquier otra materia concerniente al tiro que él pueda considerar necesaria.*
- 26.2.2 Si es necesario abandonar la competición a causa de mal tiempo, pérdida de luz del día, o por razones que comprometan las condiciones de seguridad de los recorridos, tal decisión será tomada colectivamente entre el Presidente del Comité Organizador, el Presidente de la Comisión Jueces y el Delegado Técnico.*
- 26.2.3 Se dará una señal acústica, audible en todo el recorrido, para indicar el inicio de la competición cada día y también cuando tenga que detenerse.*
- 26.2.4 En caso de que la competición deba abandonarse antes de la finalización del o de los Round(s) de clasificación, la puntuación total de las mismas dianas tiradas por todos los atletas en una categoría se utilizará para determinar la clasificación y, en caso de que no sea posible continuar con la competición, los ganadores en esa categoría.*
- 26.2.5 Si la competición tuviera que abandonarse en una etapa posterior, se modificará el formato del torneo y el calendario de acuerdo con el tiempo restante y las condiciones de los recorridos, para determinar los ganadores.*
- 26.2.6 En el caso de sol cegador, una sombra protectora de un tamaño máximo de A4 (una cartulina normalizada de tamaño 30x20cm aproximadamente) puede ser proporcionada por los otros miembros de la patrulla o bien será proporcionada por el organizador.*
- 26.3 Ningún atleta puede tocar el equipo de otro atleta sin el consentimiento de éste.
- 26.4 No se permite fumar, incluido el uso de cigarrillos electrónicos, en o delante del área de los atletas.
- 26.5 Un atleta no puede tensar su arco utilizando una técnica que, en la opinión de los Jueces, pueda permitir a la flecha, si se produce accidentalmente la suelta, volar fuera de una zona de seguridad o de los dispositivos de seguridad (áreas más allá de la zona de tiro, setos, vallas, etc.). Si un atleta persiste en utilizar dicha técnica, en interés de la seguridad, el Presidente de la Comisión de Jueces le comunicará que deje de tirar inmediatamente y que abandone el campo de tiro. El atleta debe levantar y apuntar su arco solamente en dirección a las dianas.
- 26.6 En Campeonatos Tiro de Campo y 3D, los oficiales de equipo estarán emplazados en la zona de espectadores a menos que estén compitiendo o sean requeridos por un juez para entrar en el área de competición.*

Capítulo 27

Consecuencias de contravenir las reglas

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

- 27.1 Un atleta encontrado culpable de transgredir cualquiera de las reglas de elegibilidad puede ser eliminado de la competición y perderá cualquier posición que hubiera podido ganar.
- 27.2 Un atleta no es elegible para competir en los Campeonatos organizados por World Archery si su Federación Miembro no cumple con los requisitos establecidos en el Artículo [Article 3.7.2. in Libro 2.](#)
- 27.3 Un atleta que se encuentre compitiendo en una clase como se establece en el [22. Chapter 22-Equipación de los atletas](#) y no cumpla totalmente con los requisitos que se indican, será eliminado de la competición y perderá cualquier posición que hubiera ganado.
- 27.4 Un atleta que haya cometido una sanción contra las Reglas antidopaje, le serán aplicadas las sanciones indicadas en [Libro 6-Normativa antidopaje in Libro 6](#), Reglas anti-dopaje.
- 27.5 Cualquier atleta que se encuentre utilizando equipo que contravenga los reglamentos de World Archery podrá tener sus tanteos descalificados.
- 27.6 Un atleta que se demuestre que ha infringido a sabiendas cualquier regla o normativa puede ser declarado como inelegible para participar en la competición. El atleta será descalificado, y perderá cualquier posición que haya ganado.
 - 27.6.1 *Una conducta antideportiva no debe ser tolerada. Tal conducta por parte de un atleta u otra persona que asista a un atleta puede tener como consecuencia la descalificación del atleta o persona en cuestión y puede acabar en suspensión para futuros eventos. (Ver también [Apéndice 1-Procedimientos del Congreso in Libro 1](#), [Apéndice 1-Procedimientos del Congreso](#), [Apéndice 2-Código de Ética y Conducta in Libro 1](#).*
 - 27.6.2 *Cualquier persona que altere sin autorización o falsifique los tanteos, o conscientemente haya alterado o falsificado los tanteos será descalificada.*
 - 27.6.3 *Si un atleta retira repetidamente las flechas de la diana antes de haber sido tanteadas, puede ser descalificado.*
 - 27.6.4 *Un atleta que se encuentre utilizando un dispositivo de comunicación móvil para intentar calcular distancias o ángulos, o comunicar distancias o ángulos será descalificado. Si la cuestión se plantea ante un juez, éste tiene derecho a examinar el dispositivo en cuestión.*
- 27.7 Un atleta que, en opinión de los jueces, persista en usar una técnica para abrir el arco, se le pedirá por parte del Presidente del Comité de Jueces del torneo o por el Director de Tiro que deje de tirar inmediatamente y será descalificado.
- 27.8 Pérdida del valor de una flecha.
 - 27.8.1 *En caso de fallo del equipo, un atleta que no pueda reparar su equipo dentro de los 30 minutos permitidos perderá el número de flechas que le queden por tirar en esa diana, y aquellas flechas que su patrulla haya tirado hasta el momento en que se reincorpore a su patrulla.*
 - 27.8.2 *En el caso de que un juez cronometre a un atleta y observe que se ha excedido del tiempo límite, en la tercera y posteriores amonestaciones durante esa fase de la competición, el atleta perderá la flecha de mayor puntuación de esa diana.*
 - 27.8.3 *En las Rondas de Finales, si un atleta tira una flecha después de que el Juez haya parado el tiro, el atleta o equipo perderá la flecha de mayor valor de esa diana.*
 - 27.8.4 *Si más de tres flechas (3) para Tiro de Campo y más de una (1) flecha o dos (dependiendo del round) para recorridos de 3D que pertenezcan al mismo atleta son encontradas en la diana o en el suelo delante de la línea de tiro, solo las tres (3) más bajas (para Tiro de Campo y equipos) y la más baja (o las dos más bajas) para recorridos de 3D serán tanteadas.*
 - 27.8.5 *Si dos o más flechas se han tirado en la misma diana de 20 cm, todas ellas se considerarán como parte de esa tanda, pero solo tanteará la flecha de menor valor.*
 - 27.8.6 *Una flecha que no impacte en la zona de puntuación o lo haga en una diana distinta de la suya, se considerará como parte de esa tanda y se tanteará como cero (M).*

27.9 Advertencias

Los atletas que hayan sido advertidos más de una vez y que continúen infringiendo las siguientes reglas de World Archery o que no sigan las decisiones y directivas (que pueden ser apeladas) de los Jueces asignados, serán tratados de acuerdo con el [Article 27.6.](#)

- 27.9.1 *La patrulla es responsable de la protección de sus hojas de puntuación. Debe hacer todos los esfuerzos posibles para mantenerlas secas, en buen estado y para evitar su pérdida. Normalmente no se emitirán tarjetas duplicadas.*
- 27.9.2 *No está permitido fumar en los recorridos, ni en las áreas de prácticas o calentamiento.*
- 27.9.3 *Ningún atleta podrá tocar el equipo de otro sin su consentimiento.*
- 27.9.4 *Aquellos atletas pertenecientes a la siguiente patrulla que está esperando su turno de tiro, permanecerán en la zona de espera hasta que*

los atletas que están tirando se hayan ido y la posición de tiro quede libre. No habrá ninguna comunicación sobre distancias entre las diferentes patrullas.

27.9.5 Ningún atleta se aproximará a la diana hasta que todos los atletas de la patrulla hayan terminado de tirar, a menos que un Juez lo autorice "Falta la referencia a aplicar".

27.9.6 Cuando tense la cuerda de su arco, un atleta no utilizará una técnica que, en opinión de los Jueces, pueda permitir a la flecha, si se suelta accidentalmente, volar más allá de una zona de seguridad o de los dispositivos de seguridad (zona más allá de los parapetos, red, valla, etc.).

Capítulo 28

Prácticas

28.1 En Campeonatos de Tiro de Campo y Recorridos 3D, no se permite práctica alguna en los recorridos establecidos para la competición.

28.1.1 Un campo de prácticas deberá estar disponible al menos tres días antes del primer día de la competición.

28.1.2 En los días del torneo, habrá dianas de calentamiento (una por cada 10 atletas) cerca del punto de reunión de los atletas. El campo de prácticas y el de calentamiento podrá ser el mismo.

28.1.3 En el campo de prácticas habrá un número de dianas igual a 1/8 de las inscripciones, dispuestas a cada una de las distancias de la competición, para permitir practicar antes, durante y después del inicio de la competición cada día que dure la misma, a la hora anunciada por la Organización.

Capítulo 29

Preguntas y reclamaciones

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

- Durante los Rounds Clasificatorios, la opinión de la mayoría de los atletas de una patrulla decidirá el valor de una flecha. En caso de empate (50/50) se dará el valor más alto a la flecha. La decisión de los atletas es definitiva.
- Durante los Rounds de eliminación y finales si el atleta no está de acuerdo con el valor de una flecha, se llamará a un juez que decidirá el valor de dicha flecha.

29.1.1 *La decisión del Juez será definitiva*

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

29.1.3 *Si fuera descubierto:*

- *Que el tamaño de la diana ha sido modificado durante la competición en las rondas de Tiro de Campo;*
- *La posición de la piqueta de tiro se ha movido después de que los atletas hayan tirado a esa diana;*
- *La diana es o se ha vuelto imposible de tirar para ciertos atletas debido a ramas colgando, etc.*

Esa diana será eliminada a los efectos de la puntuación para todos los atletas de las categorías involucradas, en caso de que se admita una apelación. Si una o más dianas son eliminadas, el número restante de dianas se considerará una ronda completa.

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

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

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

Capítulo 30

Apelaciones

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

Capítulo 31

Normas de vestuario

31.1 Atletas

Los Atletas deberán llevar camisetas con su nombre y el país en todo momento.

Todos los atletas y oficiales deberán llevar calzado deportivo o botas para caminar, este puede ser de diferentes estilos, pero debe cubrir enteramente el pie.

Los atletas pueden usar pantalones a su elección, para los Rounds de Calificación.

Los atletas deberán usar el uniforme del equipo completo, el cual no podrá incluir tela vaquera, para los Rounds de Equipos y los Encuentros para Medallas. La ropa y el equipamiento no deben ser de camuflaje. No se permite pantalones demasiado anchos o largos.

31.2 Oficiales de equipo

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