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

Esta edición contiene todas las reglas y estatutos vigentes aprobados y en vigor en la fecha que se indica al fondo de la página. Puede haber interpretaciones que afecten a la presente edición. Por favor, consulte el sitio web de World Archery (www.archery.org) para tener acceso a un listado con todas las interpretaciones que puedan estar en vigor.

Esta versión reemplaza todas las anteriores.

LIBRO 3

Aire Libre y Sala

Índice

Capítulo 11

Equipo de los atletas…… 2

Arco recurvo…… 2

Arco compuesto…… 5

Capítulo 12

Tiro y conducta…… 7

Capítulo 13

Orden de tiro y control de tiempo…… 10

Tiempos de tiro y tiempo límite…… 13

Control de tiempo visual y acústico…… 13

Capítulo 14

Tanteo…… 16

Capítulo 15

Consecuencias de infringir las reglas…… 23

Capítulo 16

Prácticas…… 26

Capítulo 17

Preguntas y conflictos…… 27

Capítulo 18

Oficiales de equipo…… 28

Capítulo 19

Apelaciones…… 29

Capítulo 20

Normas de vestuario…… 30

Capítulo 21

Tiro con Arco adaptado…… 32

Apéndice 1

Dianas y equipamiento…… 40

Capítulo 11

Equipo de los Atletas

Este artículo establece a continuación el tipo de equipamiento que pueden usar los atletas cuando participen en competiciones reguladas por los Reglamentos de World Archery. Es responsabilidad de los atletas el usar un equipamiento que cumpla con dichos reglamentos.
Cualquier atleta que se encuentre usando equipamiento que contravenga los Reglamentos de World Archery, puede tener sus puntuaciones descalificadas.
A continuación se describen las regulaciones específicas que se aplican a cada división, seguido de las regulaciones que se aplican a todas las divisiones.
La regulación establecida en el Capítulo 21. - Tiro con arco adaptado, se aplicarán únicamente a esta disciplina y tendrán prioridad en cualquier caso de conflicto.

11.1. **Para la División de Arco Recurvo**, el siguiente equipo está permitido:

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 cuerda simple fijada directamente entre las dos hendiduras de los extremos solamente, 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 o la muñeca del atleta.

11.1.2. Una Cuerda de arco con cualquier número de hilos.

11.1.2.1. Los hilos 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 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 arquero estando el arco en apertura total. La cuerda de arco no debe ofrecer en ninguna manera ayuda para apuntar a través del uso de una mirilla (peep), marca, o cualquier otro medio.

11.1.3. Un reposaflechas, que puede ser ajustable.

11.1.3.1. *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*.

11.1.4. Puede utilizarse un indicador de tensión audible 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.*

11.1.5.2. La longitud total del visor (túnel, punto de mira, u otro componente similar extendido), no excederá de 2 cm en 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 placa o tira con la equivalencia de distancias, como guía para apuntar, pero no debe ofrecer en forma alguna cualquier otra ayuda adicional.*
- *El punto de mira puede ser de fibra óptica. La longitud total de la fibra óptica puede exceder de los 2 cm, siempre que uno de los extremos este sujeto fuera de la línea de visión del arquero en apertura total, mientras que la parte que queda en la línea de visión del arquero no exceda de 2 cm en línea recta antes de que se curve. Solo puede dar un punto de mira iluminado en apertura total. La fibra óptica se medirá independientemente del túnel.*

11.1.6. Están permitidos en el arco estabilizadores y torques compensadores de vuelo.

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 en la línea de tiro.*

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 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, 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 dactileras, dediles, guantes, cinta adhesiva (esparadrapo) para sujetar, tirar hacia atrás y soltar la cuerda, siempre que no incorporen ningún dispositivo que pueda ayudar al atleta a sujetar, tirar de, o soltar la cuerda.

11.1.8.1. Se puede utilizar un separador entre los dedos para evitar el pinzado de la flecha. En la mano del arco se puede utilizar un guante ordinario, mitón o similar, pero no puede estar fijado a la empuñadura del arco. Se puede utilizar una plataforma de anclaje o dispositivo similar sujeto a la protección de dedos con el propósito de anclar.

11.1.9. Pueden utilizarse prismáticos**,** telescopios y otras ayudas visuales para localizar las flechas.

11.1.9.1. Siempre que no representen ningún peligro u obstáculo a otros atletas

11.1.9.2. Los catalejos 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 las gafas de prescripción, o gafas de tiro, y gafas de sol. Ninguna llevará lentes con micro agujeros o dispositivos similares, ni estarán marcadas de forma que puedan ayudar en apuntar.

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

11.1.10. Están permitidos accesorios tales como:

11.1.10.1. Protectores de brazo, petos, dragonas, carcajes de cintura o de suelo. Elevadores para los pies o parte de ellos, sujetos o independientes de los zapatos, siempre que estos no supongan un obstáculo para los otros atletas en la línea de tiro o sobresalgan más de 2 cm de la huella del zapato. También se permiten amortiguadores de goma para las palas del arco. Indicadores de viento (no eléctricos o electrónicos) se pueden añadir al equipo y usarse desde la línea de tiro (Ej. Cintas ligeras), detrás de la línea de espera pueden utilizarse indicadores de viento electrónicos.

11.2. **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 molesten a 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 tensión se varía mecánicamente por un sistema de poleas y/o levas. El arco se monta para su uso mediante cuerda(s) directamente sujeta(s) entre las ranuras de las palas, las poleas o sujeta(s) a los cables del arco, según sea aplicable por el diseño particular.

11.2.1.1. La potencia máxima no excederá de 60 libras.

11.2.1.3. 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 y otros accesorios tales como una marca para la nariz o los labios, una mirilla, una mirilla de tipo "hold-in-line" (peep), insertada en la cuerda, un lazo de cuerda (lop), etc.

11.2.1.5. El botón de presión del reposaflechas puede ser ajustable y debe estar situado a no más de 6 cm hacia atrás (dentro) desde la empuñadura (punto de pivote del arco).

11.*2.1.6. Los estabilizadores no tocarán otra cosa sino el arco.*

11. 2.2. Pueden utilizarse indicadores de tensión audibles y/o visuales,

11.2.3**.** Un visor fijado al arco.

11.2.3.1. El cual puede llevar un ajuste de deriva y de elevación, y que podrá también incorporar un nivel y/o lentes de aumento y/o un prisma.

11.2.3.2. El punto de mira puede ser del tipo fibra óptica y/o barritas químicas. Las barritas químicas deben estar revestidas para que no molesten a los otros atletas.

11.2.6. Se puede usar una ayuda para soltar la cuerda (disparador), siempre que no esté fijada al arco de ninguna manera. Se puede usar cualquier tipo de protección de dedos.

11.2.7. Se aplicaran las siguientes restricciones:

- Artículo 11.1.7. y Artículo 11.1.7.1.;
- Artículo 11.1.8.1.;
- Artículo 11.1.9. limitado por el Artículo 11.1.9.2 y Artículo 11.1.9.3.;
- Artículo 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 ambas las divisiones, la siguiente equipación no está permitida:

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

11.3.2. Cualquier dispositivo electrónico de comunicación, auriculares o dispositivo de reducción de ruidos por delante de la línea de espera.

11.4 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:

- Distancias largas y Rounds Olímpico y Compuesto en tandas de seis (6) flechas;
- 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 el *artículo 4.5.1.4 del libro 2*

12.1.4. Los encuentros para Arco Compuesto se tirarán como se establece en el Artículo 4.5.1.5 del libro 2.

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

12.2.1. El tiempo máximo permitido a un atleta para tirar una tanda de tres (3) flechas será de dos minutos. El máximo tiempo permitido a un atleta para tirar una tanda de seis (6) flechas será de cuatro minutos.

12.2.2. 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 perdida la flecha de mayor valor de esa tanda la cual será tanteada como un cero (miss).

12.2.3. 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 tanta (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.

12.2.4. *Si durante el Round Clasificatorio ocurre un fallo de material, verificado por un Juez o un problema médico, verificado por el personal médico, se dará tiempo extra para la reparación necesaria, cambio del equipo dañado o para que el personal médico determine el problema y decida si el atleta puede o no continuar compitiendo sin asistencia. Sin embargo, el máximo tiempo para recuperar flechas será de 15 minutos (siguiendo el orden regular de tiro y tiempo). El atleta recuperará el número apropiado de flechas lo antes posible bajo la supervisión de un Juez.*

12.2.4.1. En el caso de un fallo de equipo el atleta llamará al Juez mientras retrocede desde la línea de tiro.

12.2.5. El orden de tiro puede cambiarse temporalmente con el propósito de reparar un fallo de equipo o tratar un problema médico.

12.2.6. En El Round Olímpico o en el Round de encuentros de arco Compuesto, no estará permitido ningún tiempo extra por fallos de material o por el tratamiento de un problema médico, pero el atleta afectado puede abandonar la línea de tiro para resolver el problema y retornar para tirar la(s) flecha(s) que le quede(n), si el tiempo límite lo permite.

12.2.7. Las puntuaciones de los arqueros individuales, o equipos, con pases directos o encuentros anulados no serán anotadas 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.

12.2.8. Las practicas en el campo de competición durante los pases directos estará limitado a tres (3) flechas por tanda y un máximo de tres sets para arco recurvo y cinco tandas para arco compuesto. Si un atleta tira más de 3 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 deben 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 un pie a cada lado de la línea de tiro, o con ambos pies 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 disparada y una parte del de la flecha queda dentro de la zona entre la línea de tiro y la línea de 3 metros, siempre que 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 disturbe a los otros atletas

12.6.1. En la prueba de Equipos, los atletas y el entrenador pueden asistirse verbalmente unos a otros mientras estén o no estén 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 podrán aplicarse sanciones

12.8. No está permitido fumar dentro ni delante del área de atletas

12.9. El Director de Tiro informará si un atleta al tensar la cuerda de 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, en interés de la seguridad, el Presidente de la Comisión de Jueces del torneo o el Director de Tiro le comunicarán que deje de tirar inmediatamente y que abandone el campo.

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 como sigue: 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 siempre que todos los atletas de la diana informen al Juez antes de empezar una distancia.

Cuando tiren en una misma diana dos, tres o cuatro atletas, si no existe acuerdo entre ellos, la posición 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;
- atleta A y C tirará en la izquierda y B y D en la derecha cuando AB y CD tiren alternativamente;

En dianas múltiples, si no hay acuerdo la posición de tiro será de la siguiente forma:

- 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: atleta A tirará en la primera columna, B en la tercera columna, C en la segunda columna y 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 consistirá en los 3 primeros atletas (2 en equipos mixtos) del ranking de Clasificación, a menos que el capitán de equipo notifique al Director de tiro o al Presidente de la comisión de Jueces, por escrito y por lo menos 1 hora antes del comienzo de esa fase de la competición, el nombre de otro atleta que haya competido en el Round Clasificatorio. En el caso de sustitución, las medallas solo se concederán al atleta que ha tirado el Round de Equipos. En caso de violación de lo precedido el equipo podrá resultar descalificado.

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

13.2.1. En la prueba individual de Olímpico, Compuesto y Sala:

- Durante los encuentros de los Rounds Eliminatorios 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 imagen 1: Cuadro de enfrentamientos 1A (104 atletas, pases directos están permitidos)).
  La posición de los parapetos utilizados en cada fase de la competición, será elección de los organizadores

- En los Rounds Eliminatorios de 1/48, 1/32, 1/24 y 1/16 (también Sala) habrá dos atletas por parapeto. En los Rounds Eliminatorios 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 Finales (encuentros individuales de tiro alterno) cada atleta tirará en un parapeto separado y no irá a las dianas para tantear y recoger las flechas. Cada atleta habrá ya designado a su 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 encuentros con tiro alterno**,** el arquero 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 acumulados más bajo para recurvo o tanteo acumulado 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.

13.2.2**.** En la Prueba de Equipos (ambos equipos tirando al mismo tiempo):

- La posición izquierda/derecha para los encuentros, seguirá el cuadro de enfrentamientos. El equipo situado en la línea superior de cada pareja (ver el cuadro de enfrentamientos), tirará en el lado izquierdo en ese encuentro.
  La posición de los parapetos utilizados en cada fase de la competición, será elección de los organizadores;

- Ambos equipos comenzarán cada tanda de su encuentro con sus tres atletas tras la línea de 1 metro. El primer arquero puede cruzar la línea de 1 metro cuando el Director de Tiro haya dado la señal para comenzar del encuentro.
- Los atletas del equipo tirarán dos (2) flechas cada uno en el orden que ellos elijan;
- Un atleta ocupará la línea de tiro, mientras los otros esperan tras la línea de un metro. No habrá más de un atleta al mismo tiempo delante de la línea de un metro.
- Los atletas en silla de ruedas pueden permanecer en la línea de tiro durante todo el encuentro. Ellos indicarán que han terminado de tirar elevando su mano por encima de la cabeza (ver 21.Capítulo 21- Arco Adaptado).
- *Cuando se están desplazando para ocupar sus posiciones de tiro, los atletas no podrán sacar las flechas de su carcaj hasta que no estén situados en la línea de tiro.*
- Las violaciones en el tiro por equipos, serán sancionadas de acuerdo a 15.Capítulo 15-Consecuencias de transgredir 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 1 metro;
- El equipo situado más alto en el Round de Clasificación, decidirá el orden de tiro para la primera tanda. El equipo con la menor puntuación acumulada empezará tirando primero la siguiente 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 3 flechas, (2 en equipos mixtos) y el atleta ha retornado tras la línea de 1 metro, el reloj de ese equipo se para mostrando el tiempo restante.
- Cuando el tanteo de la última flecha del primer equipo ha aparecido en el panel de puntuaciones, el reloj del segundo equipo arrancará y el primer arquero de dicho equipo puede cruzar la línea de 1 metro y comenzar a tirar.
- Esto se repite hasta que cada equipo ha tirado sus seis flechas (cuatro para Equipos Mixtos) o el tiempo ha terminado.
- El equipo que haya tirado primero en el encuentro 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 Encuentros de Arco Compuesto

El artículo 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 encuentros 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 encuentros individualmente, el Director de Tiro controlará los encuentros en conjunto;

- En todos los otros Rounds Finales, (de encuentros 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 tiempo límite:

13.4.1. Veinte (20) segundos es el tiempo permitido a un atleta para tirar una flecha, (incluidos desempates) cuando se tira con tiro alterno, en los encuentros del Round Olímpica, de Arco Compuesto y los Rounds Eliminatorios de Tiro en Sala.

13.4.2. Cuarenta (40) segundos es el tiempo permitido para:

- Recuperar una flecha;
- Para que un arquero tire una flecha con el fin de deshacer un empate
- Para que un Equipo Mixto tire sus 2 flechas con el fin de deshacer empates.

13.4.3. Un minuto es el tiempo permitido a un Equipo para tirar 3 flechas, una por atleta, en el Round Olímpico de Equipos, para deshacer empates.

13.4.4. 80 segundos es el tiempo permitido a un Equipo Mixto para tirar de cuatro (4) flechas, dos (2) por atleta.

13.4.5. Dos minutos es el tiempo permitido a un atleta para tirar una tanda de (3) flechas o para que un equipo tira seis (6) flechas.

13.4.6. Cuatro (4) minutos es el tiempo permitido a un atleta para tirar una tanda de seis flechas.

13.4.7. El tiempo límite puede 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, encuentros 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 los atletas tiran alternativamente.

ROJO Esta luz indica que el tiempo de tiro (ver art. 13.4) ha terminado, y se darán dos señales sonoras para indicar que el tiro se detenga, aun cuando no hayan sido tiradas todas las flechas. Cualquier atleta que esté en la línea de tiro se retirará inmediatamente tras la línea de espera. Cuando haya otro turno de tiro, los siguientes atletas designados avanzarán y ocuparán la línea de tiro y esperarán a la luz verde para comenzar el tiro. Este procedimiento completo será repetido como antes, hasta que todos hayan tirado. Cuando se tiren 6 flechas en 2 tandas de 3 flechas, lo mismo se repetirá antes del tanteo. Cuando la luz roja se encienda de acuerdo con las series que se tiren, se darán tres señales sonoras para que comience el tanteo.

13.5.2. Cuando se controla el tiro por medio de placas: Son necesarias dos placas para que la misma cara de las placas (las dos amarillas, o verdes) se muestren simultáneamente a ambos lados 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 de las placas será encarada a los atletas durante el resto del tiempo.

13.5.3. Cuando la línea de tiro quede libre de atletas que han terminado de tirar sus flechas se dará inmediatamente la señal apropiada para cambiar de turno o ir a tantear.

13.5.4. Si se está celebrando más de un encuentro 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 permiten 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 encuentros individuales de tiro alterno, ambos atletas se posicionarán en la línea de tiro en los 10 segundos después de la señal de alerta. Al final del periodo de 10 segundos, una señal sonora dará comienzo el periodo de tiro de 20 segundos para el primer atleta del encuentro. 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 de 20 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.

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 del Round Olímpico, Round de encuentros de Arco Compuesto y Encuentros en Sala, se darán 40 segundos por cada flecha (20 cuando es tiro alterno).

13.7.2. En la prueba de Equipos con tiro alterno, cuando el tiempo sea detenido por una emergencia, el reloj será reajustado con el tiempo restante más cinco segundos. El tiro se reanudará desde la línea de tiro.

13.7.3. En la prueba de Equipos en otros torneos, se darán 20 segundos por flecha. El tiro se reanudará desde la línea de tiro.

13.8. Si un atleta llega después de que ha comenzado el tiro, perderá de tirar el número de flechas ya tiradas, a menos que el Presidente de la Comisión de Jueces o quien él designe esté de acuerdo con que el atleta ha sido 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. No es posible para un atleta el recuperar flechas en los Rounds Olímpico, de encuentros de Arco Compuesto y Encuentros en Sala.

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 que tengan alguna discapacidad.

13.9.1. El resto de los atletas, con sus equipos, permanecerán tras la línea de espera. Después que un atleta ha tirado sus flechas, se retirará inmediatamente tras la línea de espera. 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 hay uno por cada parapeto

14.1.1. Estos tanteadores pueden ser atletas, cuando hay más de uno 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 puntuaciones, como los declara el atleta (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 los encuentros de eliminación, 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 3 flechas) El atleta con la puntuación más alta de esta tanda, obtendrá 2 puntos de set, en caso de empate a puntos ambos atletas obtendrán 1 punto de set.

14.1.4.2. Tan pronto como un atleta llegue a 6 puntos de set, (6 de 10 posibles) en 5 sets, será declarado ganador y pasará a la siguiente fase.

14.1.5. En los eventos de Equipos Olímpico y Mixtos en los Rounds 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 el Juez asignado 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.

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

14.1.6. En los Round eliminatorios y finales durante el tiro alterno, el valor de las flechas será anotada por el tanteador en el orden en el que son tiradas. Estos valores registrados no oficiales deberán ser comprobados por el agente del atleta, si es necesario cuando el tanteo oficial tenga lugar en la diana. Para verificar los tanteos, el Juez de diana cantará los puntos de cada flecha en orden descendente del que ocupan en la diana, y firmará cualquier puntuación cambiada.

Para competiciones en sala cuando se utilizan dianas triples, las flechas se pueden tirar en cualquier orden, pero si más de una flecha es tirada en la misma zona de puntuación, ambas (o todas) las flechas contarán como parte de esa tanda, pero sólo el valor más bajo de flecha deberá ser anotado. La otra flecha o flechas, en la misma zona serán tanteadas como fallo (M) o fallos. Cualquier flecha fuera de la zona azul del 6, zona más externa, será tanteada como M.

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 con discapacidad).

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 mayor 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) flechas tantearán como cero M (miss). Cualquier flecha fuera de la zona azul del 5 tanteará como 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 imaginaría 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, pueden ser solamente 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, dejaran 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 situación 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 disparado, 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.

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, puede, en la opinión del Juez o los 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 ha ocurrido un rebote o un pase a través, se dará al atleta el valor más bajo del agujero sin marcar

14.2.8. En el Round Olímpico, de encuentros 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 han 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 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 han de ser firmadas por el tanteador y por el atleta, indicando que este está conforme con el valor de cada flecha, la suma total, el número de dieces y el número de equis (o nueves en 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 se hay discrepancias entre las puntuaciones electrónicas y las de papel, las anotadas en el 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" 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.

Si se encontrase una discrepancia en la suma total cuando:

- se utilicen dos hojas de puntuación de papel, el total del tanteo de las flechas más bajo será usada como resultado final; si el tanteo en una hoja de puntuación, (y en el caso de doble tanteo, el tanteo sea el mismo en cada una de las hojas), es más bajo que la puntuación real, será el más bajo el que se utilice.
- se utilice una hoja de puntuación de papel y otra hoja electrónica, la suma total de la hoja de papel se tomará como resultado final a menos que la suma total reflejada en la hoja de papel sea mayor que el tanteo real (en ese caso se tomará la menor puntuación real).

14.4.2. En los Rounds Eliminatorios y Finales, las hojas de puntuación deben ser firmadas por los dos atletas participantes en el encuentro, para indicar que ambos atletas o sus agentes, están de acuerdo con el valor de cada flecha, la suma total, el número de X, dieces (9 en Sala), y el resultado de los sets o del encuentro. Toda información no presente en la hoja de puntuación será considerada como no existente (0).

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 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 o 1B – Apéndice 4-Cuadro de enfrentamientos, 1. Cuadro de enfrentamientos 1A (104 atletas, pases directos están permitidos) 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, el posicionamiento en las dianas para desempates será como sigue:

- *Para individuales habrá un atleta por diana en parapetos neutrales situados en el centro del campo de tiro.*
- *Para individuales, cuando se ha tirado sobre dianas múltiples, el atleta tirará en la diana central en la misma posición que uso en la competición (A, B, C o D).*
- *Para equipos, se utilizará un parapeto para cada uno de ellos, con una sola diana o tres dianas reducidas de 80 cm. en disposición triangular, todo ello situado en el centro del campo. Cada miembro del equipo decidirá a que diana va a tirar, cuando se utilizan dianas múltiples.*

14.5.2.1.2. En encuentros de Sala las dianas para desempates serán como sigue:

- *Para Individuales, el desempate tendrá lugar en la misma diana (A, B, C ó D) y tipo de diana que el atleta haya utilizado para tirar el Round de Clasificación (40 cm triple vertical de 40 cm triple triangular de 40 cm ó 60 cm);*
- *Para individuales si se usan dianas triples el atleta tirará en la diana central, si esto no es posible, uno o más parapetos se prepararán, con un máximo de dos dianas cada uno, para un máximo de dos atletas por parapeto.*
- *Para los desempates de equipos, habrá un parapeto por equipo. Cuando se utilicen dianas triples triangulares, el equipo tendrá una sola diana, con los centros inferiores a 130 cm. del suelo. En caso de dianas triple verticales, se colocará en horizontal. Cada miembro del equipo decidirá el centro de tiro (una flecha por centro)*

14.5.2.2. Individuales:

- *Un único encuentro (shoot off) de una flecha por tanteo.*
- *Si el tanteo es el mismo, la flecha más cercana al centro de la diana resolverá el empate y si la distancia es la misma, sucesivos encuentros de una flecha (shoot-off) 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 en empate, el equipo con la flecha más cercana al centro ganará.*
- *Si se mantiene el empate, la segunda (o tercera) flecha más cercana al centro determinará el ganador.*

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, será declarado perdedor de ese encuentro.

14.6. Los mejores 8 atletas (equipos) serán situados según el ranking.

14.6.1. Los atletas/equipos eliminados durante los:

- 1/8 serán clasificados a partir del 9º puesto,
- *1/16 serán clasificados a partir del 17º puesto*
- *1/24 serán clasificados a partir del 33º puesto*
- *1/48 serán clasificados a partir del 57º puesto*

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 reglas

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

15.1. Elegibilidad, descalificación.

15.1.1 Un atleta encontrado culpable de infringir cualquiera de las reglas de elegibilidad puede ser descalificado de la competición y, si es así, perderá cualquier posición que haya 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 el Artículo 3.7.2, «libro 2»

15.1.3. Un atleta que se encuentre compitiendo en una clase como se establece en 4.2 Clases del «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» Reglamentos Anti-Doping.

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 Capítulo 11. Equipo de los Atletas)

15.1.6. Un atleta o equipo encontrado repetidamente tirando más flechas por tanda que las permitidas, puede tener sus tanteos descalificados (ver Articulo 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 el concurso. El atleta será descalificado y perderá cualquier posición que haya 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 o persona en cuestión y ser suspendido para futuros eventos.

15.1.7.2. Cualquier persona que altere sin autorización o falsifique los tanteos, o conscientemente haya alterado o falsificado los tanteos 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 Artículo 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 Artículo 13.8)

15.2.2. En el caso de un fallo de equipo, o un problema médico inesperado a un atleta le será permitido recuperar solamente el número de flechas que puedan ser tiradas en 15 minutos, siguiendo el orden normal de tiro. Todas las otras flechas las perderá. (Ver el Artículo 12.2.4.)

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

15.2.4. 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, será considerada como parte de la siguiente tanda tanteable y causará al atleta, perder la flecha de mayor valor de esa tanda a tantear.

15.2.5. En la prueba por equipos, si alguno de los atletas de un equipo dispara 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 puntuación más alta de esa tanda, que será tanteada como cero (M).

15.2.6. 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 Artículo 14.2.2)

15.2.7. 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 15.2.6.

15.2.8. 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.

15.2.9. Una flecha que impacte fuera de una zona tanteable, o en una diana que no corresponde al atleta que la ha disparado, se considerará como parte de esa tanda, y tanteará un fallo (M) (Articulo 14.2.6.6, Articulo 14.2.6.7)

15.2.10. 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.

15.3. Penalizaciones de 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 1metro.

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 tanteo de esa tanda.

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

15.4. **Avisos.**

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

15.4.1. Ningún atleta puede tocar el equipo de otro, sin su consentimiento (Ver Artículo 12.7.)

15.4.2. Ningún atleta puede tensar su arco, con o sin flecha, excepto cuando esté en la línea de tiro (Ver Artículo 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 Artículo 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 Artículo 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 una zona de seguridad o de los dispositivos de seguridad (zona más allá de los parapetos, red, valla, etc.)

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 recogen las flechas de prácticas. 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 ampliar el período de prácticas, teniendo en cuenta el programa de cada día.

16.1.1.1. Como mínimo cinco días antes del inicio de la competición, debe haber disponibles para los atletas otras posibilidades para las prácticas.

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, los Encuentros de arco Compuesto y los Encuentros de Sala, se dispondrá de un campo de prácticas a lo largo de un costado del Campo de Competición, (con las dianas en la misma dirección que las del campo de competición) donde los atletas, aún en competición, puedan practicar durante los Rounds Eliminatorios y Finales.

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 por más de una sesión al día para el 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. En todo momento habrá un Director de Tiro a cargo del campo oficial de prácticas. Él dará las señales acústicas apropiadas para indicar 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 esa 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 acerca del valor de una flecha en dicha diana a un Juez, 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:

- Contactará con los Organizadores tan pronto como sea posible a su llegada al Campeonato.
- Asistirá a las reuniones de Capitanes de Equipo convocadas por los Organizadores, los Jueces, o el Jurado de Apelación.
- Acompañará 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.
- Normalmente 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.). Sin embargo el número total de oficiales presentes en el campo de tiro no deberá exceder 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. Los Oficiales de Equipo, excepto si están compitiendo, solo pueden estar en las áreas asignadas en el campo de tiro como sigue:

- Si hay un área asignada para oficiales en el campo de tiro, solamente un oficial por atleta/equipo podrá estar en el campo mientras dure el tiro y deberá estar solamente en el área asignada a tal efecto.
- En todos los otros casos, los oficiales de equipo solo pueden situarse detrás de la línea de espera, excepto si representan al atleta en la diana.

Capítulo 19

Apelaciones

19.1. En el caso de que un atleta no esté satisfecho con una decisión dada por los Jueces podrá, excepto lo que se indica en el Artículo 17.1. antes expuesto, apelar al Jurado de Apelación, de acuerdo con el Artículo 3.11. Jurado de Apelación en el «Libro 2». Los trofeos o premios que puedan ser afectados por un conflicto no serán entregados hasta que el Jurado haya dado su veredicto.

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 un evento por equipos, concerniente a una tarjeta amarilla es definitiva. (Ver Artículo 15.3.1.)

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, Oficiales, etc., participantes en las ceremonias de Apertura y Clausura, estén adecuada y completamente vestidos con el uniforme de sus respectivas Asociaciones Miembro.

20.1.1. Durante los Juegos Olímpicos, Campeonatos del Mundo y eventos de la Copa del Mundo, los atletas y oficiales de equipo deberán llevar ropa deportiva en el campo de tiro.

- Todos los miembros de un equipo por categoría han de vestir el mismo uniforme. Los equipos de un mismo país pueden llevar diferente diseño y color del uniforme. Los oficiales de equipo pueden llevar un diseño diferente, pero en el mismo color y debe ser fácilmente identificable como oficial de su equipo;
- Las mujeres vestirán, faldas, faldas-pantalón o pantalones cortos, (estos no serán más cortos que la altura de la punta de los dedos del atleta, estando los brazos y las manos extendidas a lo largo del cuerpo) o pantalones, y blusas o camisetas “tops” (que cubrirán la parte delantera y trasera del cuerpo y se fijarán sobre cada hombro, al tiempo que deberán cubrir el estómago cuando se encuentre en apertura total);
- Los hombres llevarán pantalones largos o cortos (estos no serán más cortos que la altura de la punta de los dedos del atleta, estando los brazos y las manos extendidas a lo largo del cuerpo) y camisas de mangas cortas o largas, (que deberán cubrir el estómago cuando se encuentre en apertura total);
- No se permite el uso de tela vaquera, tejanos, ropa de camuflaje o pantalones excesivamente anchos, largos o cortos;
- Durante las competiciones por Equipos o Equipos Mixtos, se deberán llevar el mismo color y estilo de blusas, camisetas, “tops” y el mismo color de pantalones largos o cortos, faldas, etc.
- Si las condiciones atmosféricas son adversas, se permite el uso de jerséis, trajes de agua, chándales, etc. Siempre que estén aprobados por el Delegado Técnico de la competición, o en ausencia del mismo por el Presidente de la Comisión de Jueces del Torneo;
- Los sombreros son opcionales.

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 del 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 parte alta de la espalda en combinación con el nombre del país (o las tres letras del código del país). Los Oficiales de equipo llevarán el nombre del país en la espalda de su camisa. 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. En las prendas que lleven los atletas y oficiales, no puede aparecer publicidad de ninguna clase, en ningún momento del torneo, excepto lo que se especifica en las reglas de elegibilidad.

Capítulo 21

Tiro con arco adaptado

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 con discapacidad.

21.2. Clasificadores

21.2.1. Los atletas con una discapacidad física son evaluados por una tabla de dos clasificadores internacionales. Estos clasificadores asignarán una clase para cada atleta y emiten una tarjeta de clasificación que muestra la clase y los dispositivos de ayuda que se permiten usar al atleta.

21.3. Clasificación con discapacidad visual

21.3.1. Los atletas con discapacidad visual clasificados como VI1 deberán llevar los ojos vendados cuando tiren. Otros atletas clasificados como VI2 o VI3 no llevarán los ojos vendados. Todos los atletas VI son clasificados específicamente por clasificadores preparados.

21.4. Clases

World Archery reconoce las siguientes clases de atletas con discapacidad en la división de arco:

21.4.1. Recurvo:

Individual:

- Mujeres Open
- Hombres Open

Equipos:

- Mujeres Open
- Hombres Open

Las normas de equipación son las mismas que las de World Archery

21.4.2. Compuesto:

Individual:

- Mujeres Open
- Hombres Open

Equipos:

- Mujeres Open
- Hombres Open

21.4.3. Con discapacidad visual (VI):

- VI1
- VI2 / VI3

No habrá distinción entre hombres, mujeres, compuesto, recurvo dentro de una u otra división. Todos competirán contra todos en la división apropiada.

Para las reglas de equipación de esta división ver 21.12. Atletas con discapacidad visual.

21.4.4. W1 Open (Recurvo y compuesto):

Individual:

- Mujeres W1 Open
- Hombres W1 Open

Equipos:

- Mujeres W1 Open
- Hombres W1 Open

Las reglas de equipación son las mismas que las de W.A., con la excepción para la Clase W1:

- La potencia máxima del arco es de 45 libras;
- No están permitidos los peeps o los scopes;
- No está permitido el uso de nivel.
- Se puede utilizar ayudas para disparar (disparador)

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 de ayuda al mismo tiempo que 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 para atletas con discapacidad.

21.5.2. Esta tarjeta de clasificación internacional será de plástico o provisional de papel hasta que se emita la definitiva.

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. Dispositivos de ayuda

21.6.1. Los dispositivos de ayuda sólo estarán permitidos si lo permite la clasificación internacional y está incluido en la tarjeta de clasificación del atleta. Sin embargo, los atletas que han dejado de reunir los criterios para ser clasificados como Para-atletas, pueden requerir un dispositivo de ayuda que les permita disparar el arco y la flecha en la competición general, pero no para proporcionarles una ayuda extra para mejorar el tiro. Estos atletas tendrán una tarjeta de clasificación internacional de fecha Noviembre de 2013 o posterior especificando cualquier dispositivo de ayuda que pueden utilizar. Entre los dispositivos de ayuda se incluyen los siguientes:

21.6.2. Sillas de ruedas:

- Una silla de ruedas de cualquier tipo puede ser utilizada siempre que se ajuste al principio aceptado del significado de la palabra "silla de ruedas";
- Ninguna parte de la silla de ruedas puede servir de apoyo al brazo del arco durante el tiro;

Para los atletas con sillas de ruedas, los lados del respaldo de la silla no puede estar más hacia delante que la mitad de la anchura del cuerpo del arquero en cada lado.
(Ver imagen 2: Atleta en silla de ruedas)

- Todas las partes de la silla deberán estar al menos 110 mm por debajo de la axila del atleta durante el tiro a cualquier distancia;
- El soporte para el cuerpo que sobresale hacia delante desde la estructura principal del respaldo, no podrá ser superior a 100 mm y estará al menos 110 mm por debajo de la axila del atleta;
- La silla de ruedas no excederá de 1,25 m de longitud.
- Se permite el uso de dispositivos anti-vuelco.

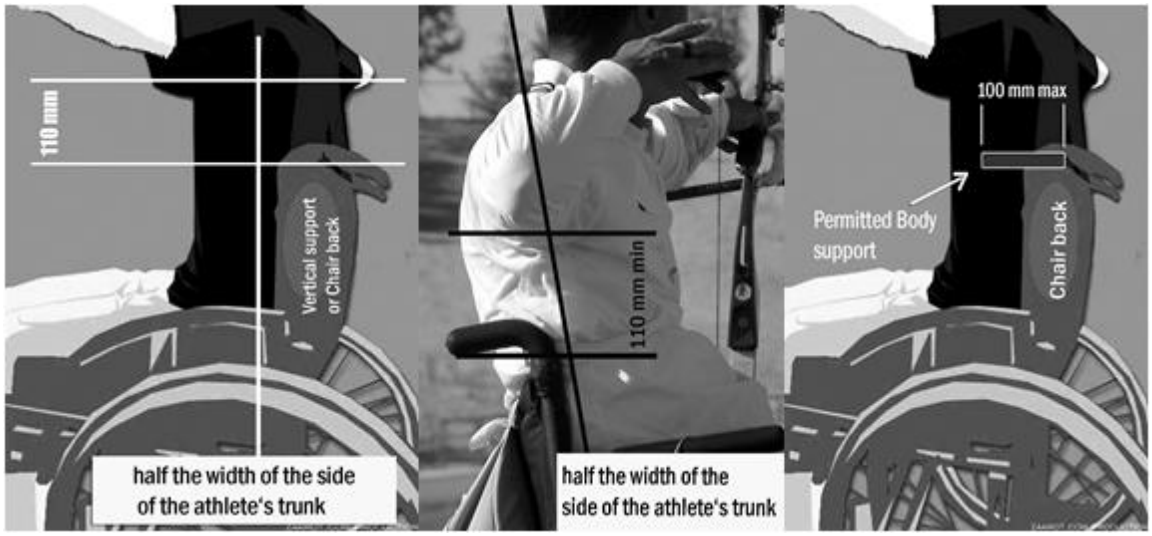


Imagen 2: Atleta en silla de ruedas.

21.6.3. Taburete:

Un Taburete de cualquier tipo puede ser utilizado siempre que se ajuste al principio aceptado del significado de la palabra taburete.

- Ninguna parte del taburete puede soportar el brazo del arco mientras se tira;
- Ninguna parte del taburete puede estar en contacto con el tronco del atleta. (Esto significa que el atleta no puede apoyarse sobre el respaldo del taburete):
- El área de contacto con el suelo, enmarcado por las patas del taburete y los pies del atleta no podrá exceder los 60cm a lo ancho x los 80cm a lo largo de la línea de tiro.

21.6.4. Plataformas:

Los atletas con piernas de diferentes longitudes pueden utilizar una plataforma elevada de cualquier sustancia bajo un pie - o como una parte del zapato - con el fin de ser más estables cuando estén de pie. Las limitaciones en el tamaño y la posición son similares a los dispositivos descritos en el Artículo 11.1.10.1.

21.6.5. Soportes permitidos para el cuerpo:

- Sólo a los atletas W1 se les permite usar un resalte y flejes al mismo tiempo. Se puede utilizar cualquier tipo de apoyo para el cuerpo con el fin para mantener la estabilidad del cuerpo, siempre y cuando el brazo del arco no se apoye mientras se está tirando.
- Otros atletas, cuando su tarjeta de clasificación internacional permita los flejes, sólo puede tener una sola correa alrededor del pecho;
- Para algunos atletas en silla de ruedas, la pierna sujeta puede ser tal como se especifica en la tarjeta de clasificación internacional.

21.6.6. Próstesis:

- Una prótesis de brazo que incluye una "mano" puede ser utilizado y puede ser fijado al arco, siempre que el accesorio no sea totalmente rígido o fijado de forma permanente.

21.6.7. Ayudas para la suelta:

- Cualquier ayuda para la suelta puede estar sujeta a la muñeca, el codo o el hombro, o mantenidas en la boca, siempre que estas ayudas no sean utilizadas para la Clase de Arco Recurvo Open.

21.6.8. Vendaje del arco:

Los atletas con una discapacidad en el brazo de arco pueden usar el arco atado o vendado a la mano, siempre y cuando no esté totalmente rígido o fijado de manera permanente.

21.6.9. Brazo del arco entablillado:

Los atletas con una discapacidad en el brazo del arco, pueden usar una férula en el codo o la muñeca.

21.6.10. Brazo de cuerda entablillado:

Los atletas con una discapacidad del brazo de cuerda pueden utilizar una férula en la muñeca.

21.6.11. Asistentes:

Los atletas W1 que no puedan colocar sus flechas pueden tener una persona para cargar las flechas en el arco. Estas personas pueden dar a los atletas cualquier ayuda verbal o de otro tipo, especialmente con respecto a la localización de las flechas, y ajustar el visor de arco. Estas personas no deberán molestar a los otros atletas.

Los atletas y los asistentes deberán poder reconocerse como compañeros usando el mismo uniforme y, cuando se usen dorsales, deberán llevar el mismo número.

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 la prueba de equipos y para los equipos mixtos:

21.7.2.1. El la prueba de equipos, todos 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.

21.7.3. En la División de Arco Recurvo, hay un Round de Equipos.

21.7.4. En la División de arco Compuesto, los atletas clasificados enW1 pueden ser agrupados junto a los que tiran en la División De Abierto Compuesto cuando tiran el mismo Round Clasificatorio, de otra manera, Las Divisiones W1 y Abierto pueden tirar Pruebas de equipo separados.

21.7.5. Los equipos mixtos están formados por un hombre y una mujer con el mismo tipo de arco.

21.8. Competiciones

21.8.1.

- Juegos Paralímpicos;
- Campeonatos del Mundo de Arco Adaptado;
- Eventos para el Ranking Mundial;
- Campeonatos Continentales;

21.9. Reconocimiento de los Records Mundiales

21.9.1. Los Records se pueden establecer para todas las clases para los mismos Rounds que son tirados por el resto de Atletas sin discapacidad y con la adición de Records para Round de VI (impedidos visuales).

21.9.2. Los Records conseguidos en Campeonatos del Mundo y en las Para-olimpiadas será 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 el atleta pertenece, junto con la lista 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 equipo 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 accesibles para sillas de ruedas sin 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 adaptado, el suelo será marcado como se establece en las Reglas de World Archery, excepto:

- A cada atleta se le asignará como mínimo 1.25 m;
- Las calles para eventos individuales tendrán un mínimo de 2.60m (o 3.90m);
- Las calles para las pruebas de equipos tendrán un mínimo de 3.90m.

21.12. Atletas con discapacidad visual

21.12.1. Habrá dos divisiones para atletas con deficiencias visuales, VI1, 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 VI1 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.

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 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 referencia para apuntar o su soporte no supondrá un obstáculo para los otros atletas.

La anchura total de los localizadores para los pies no deberá ser mayor de 80cm (31.5 pulgadas).

La altura máxima de la parte funcional de los localizadores del pie en contacto con el atleta no deberá ser más de 6 cm (2,5 pulgadas).

Habrá un espacio de no menos de 90 cm (35,5 pulgadas) entre cada soporte táctil (medido desde la punta de cada soporte más cercano). El tamaño del visor táctil no podrá exceder de 2 cm en cualquier dirección y sólo podrá estar en contacto con la parte posterior de la mano o el antebrazo del atleta.

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

21.12.6. En el Round Olímpico para VI, la asignación de dianas se dispondrá de manera que los atletas no tengas que moverse de parapeto, incluso si esto significa que su oponente no es el de la diana de al lado.

21.12.7. Los atletas pueden tirar con arco Recurvo o Compuesto dentro de la misma clase, en este último tipo, ya sea con los dedos o con 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 Rounds.

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

- *Las primeras 36 flechasen 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. El Round Olímpico para VI se tira a 30m en la diana de 80 cm.

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 Asistentes.

21.12.9.1 A un atleta VI se le permite tener una persona que actúe como su asistente y puede sentarse o estar de pie detrás del atleta un metro 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 entre la práctica y / o las tandas de puntuación. 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.

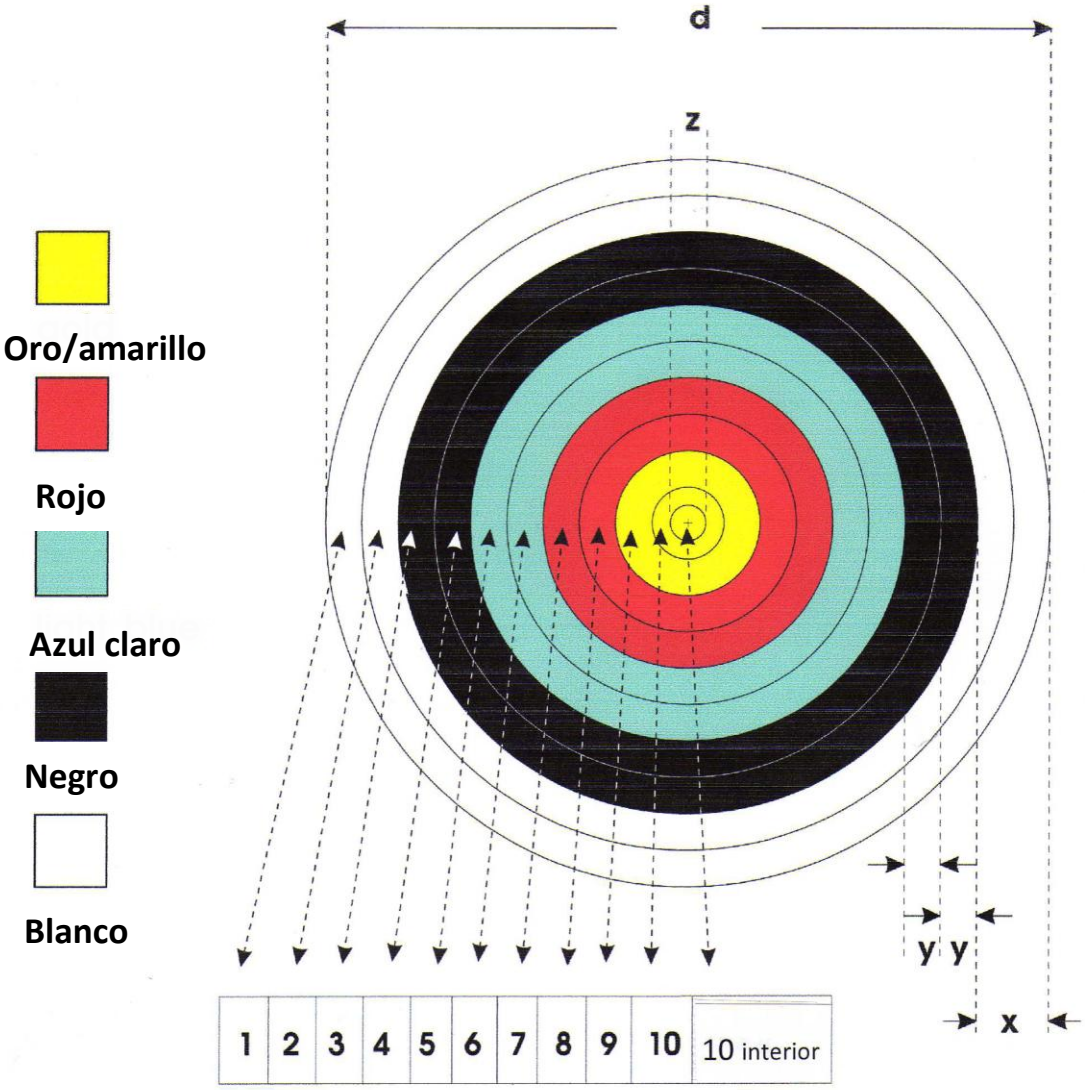
21.12.9.6 El asistente tanteará por el atleta, cada atleta firmará su propia hoja de puntuación.

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

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

Apéndce 1
Dianas y Equipamiento

Zonas de puntuación 1-10 diana
(Ver imagen 3: Diana con zonas de puntuación del 1-10)



d	x	y	z
Diámetro de la diana	Zona de color	Zona de puntuación	Diámetro del 10 interior
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

Imagen 3: *Diana con zonas de puntuación del 1 al 10*

Disposición del parapeto para aire libre

(Ver imagen 4: Disposición del parapeto para aire libre)

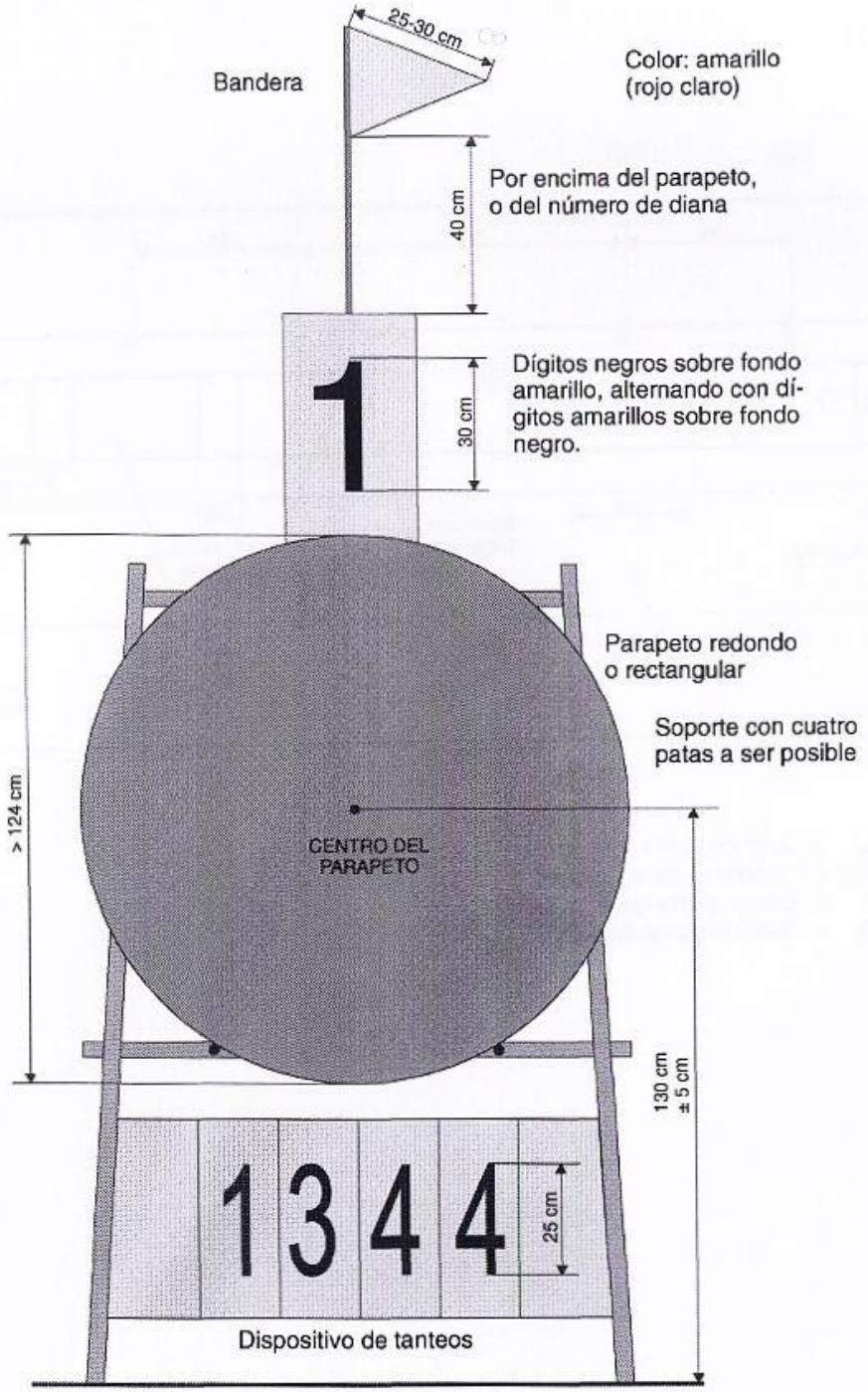


Imagen 4: *Disposición del parapeto para aire libre*

Cuatro dianas con zonas de puntuación del 5-10

(Ver imagen 5: 4 dianas con zonas de puntuación del 5-10)

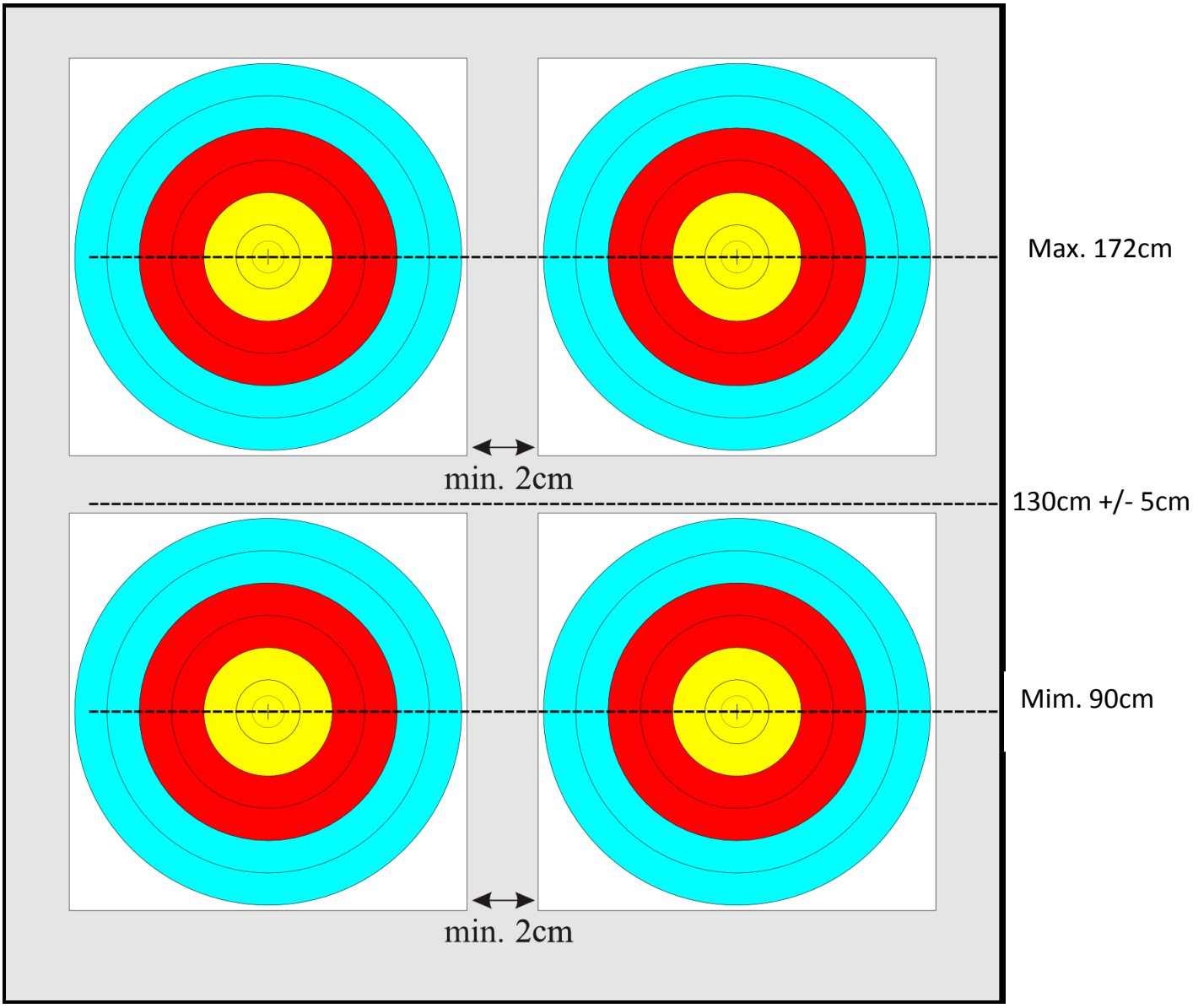


Imagen 5: *Cuatro dianas con zonas de puntuación del 5-10*

Cuatro dianas con zonas de puntuación del 6-10

(Ver imagen 6: 4 dianas con zonas de puntuación del 6-10)

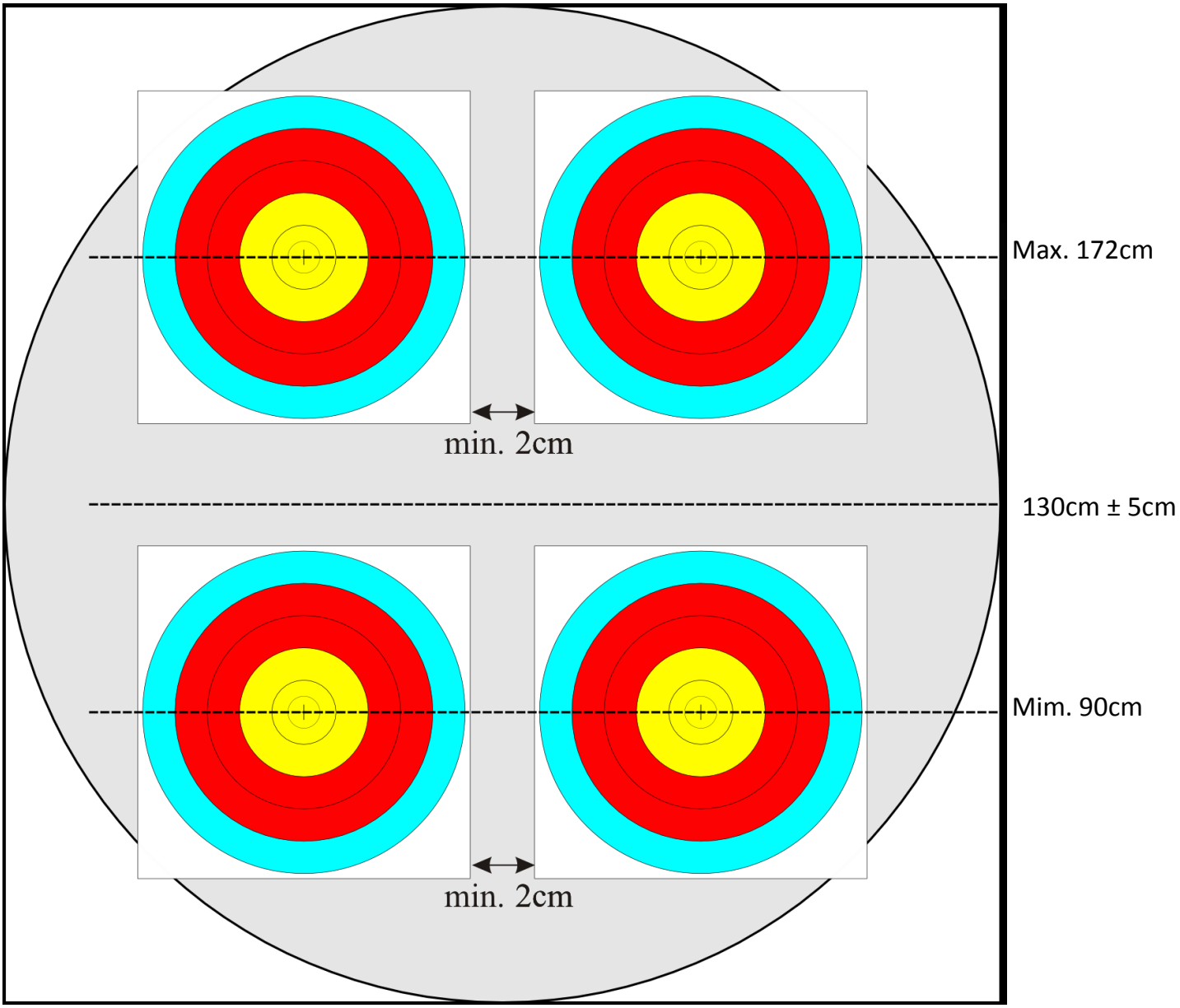


Imagen 6: *Cuatro dianas con zonas de puntuación del 6-10*

Tres dianas con zonas de puntución del 6-10

(Ver imagen 7: Tres dianas con zonas de puntuación del 6-10)

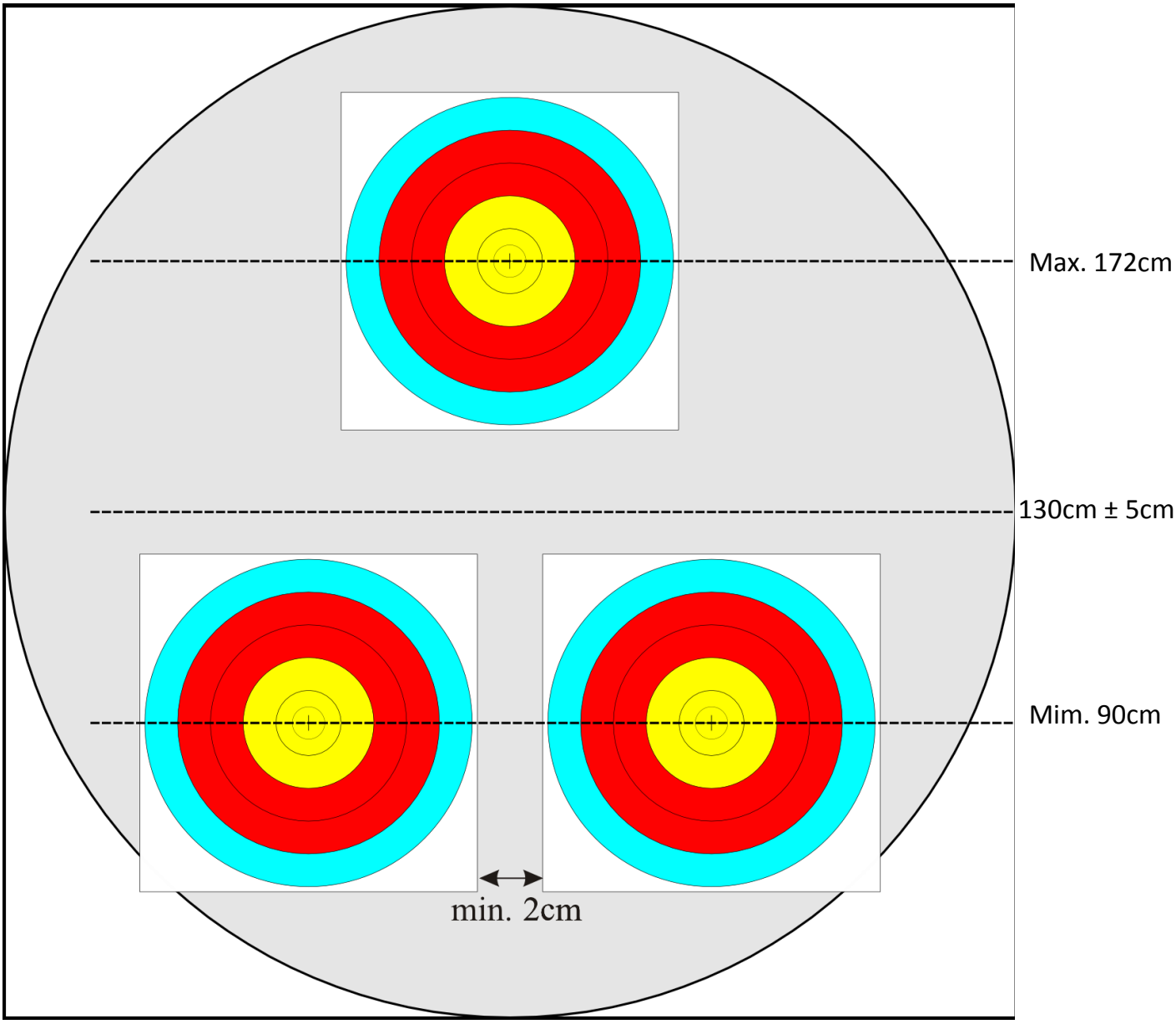


Imagen 7: *Tres dianas con zonas de puntuación del 6-10*

Tres dianas con zonas de puntuación del 6-10

(Ver imagen 8: Tres dianas con zonas de puntuación del 6-10)

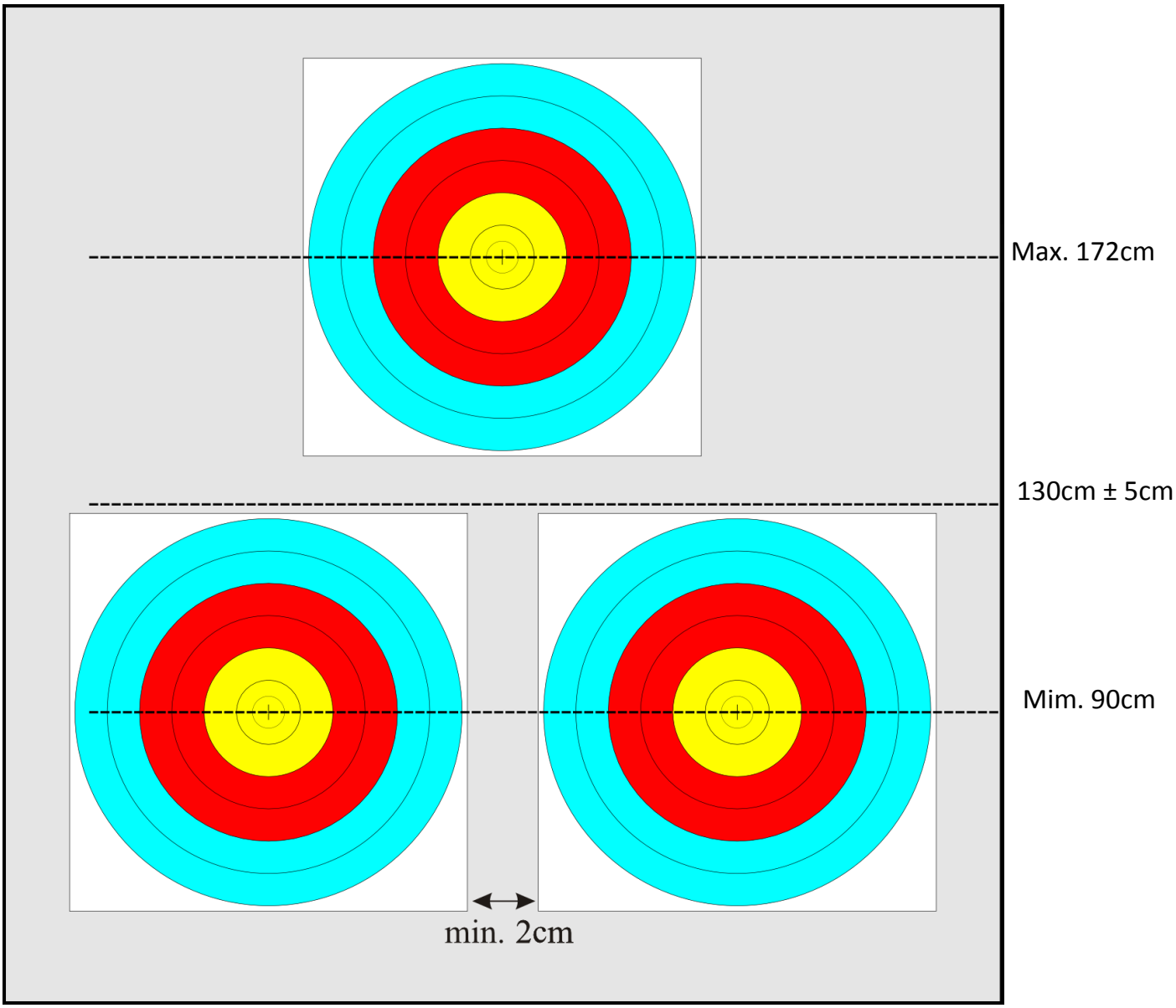


Imagen 8: *Tres dianas con zonas de puntuación del 5-10*

Dos dianas con zonas de puntuación del 5-10 y marcador para el tanteo

(Ver imagen 9: Dos dianas con zonas de puntuación del 5-10 y marcador para el tanteo)

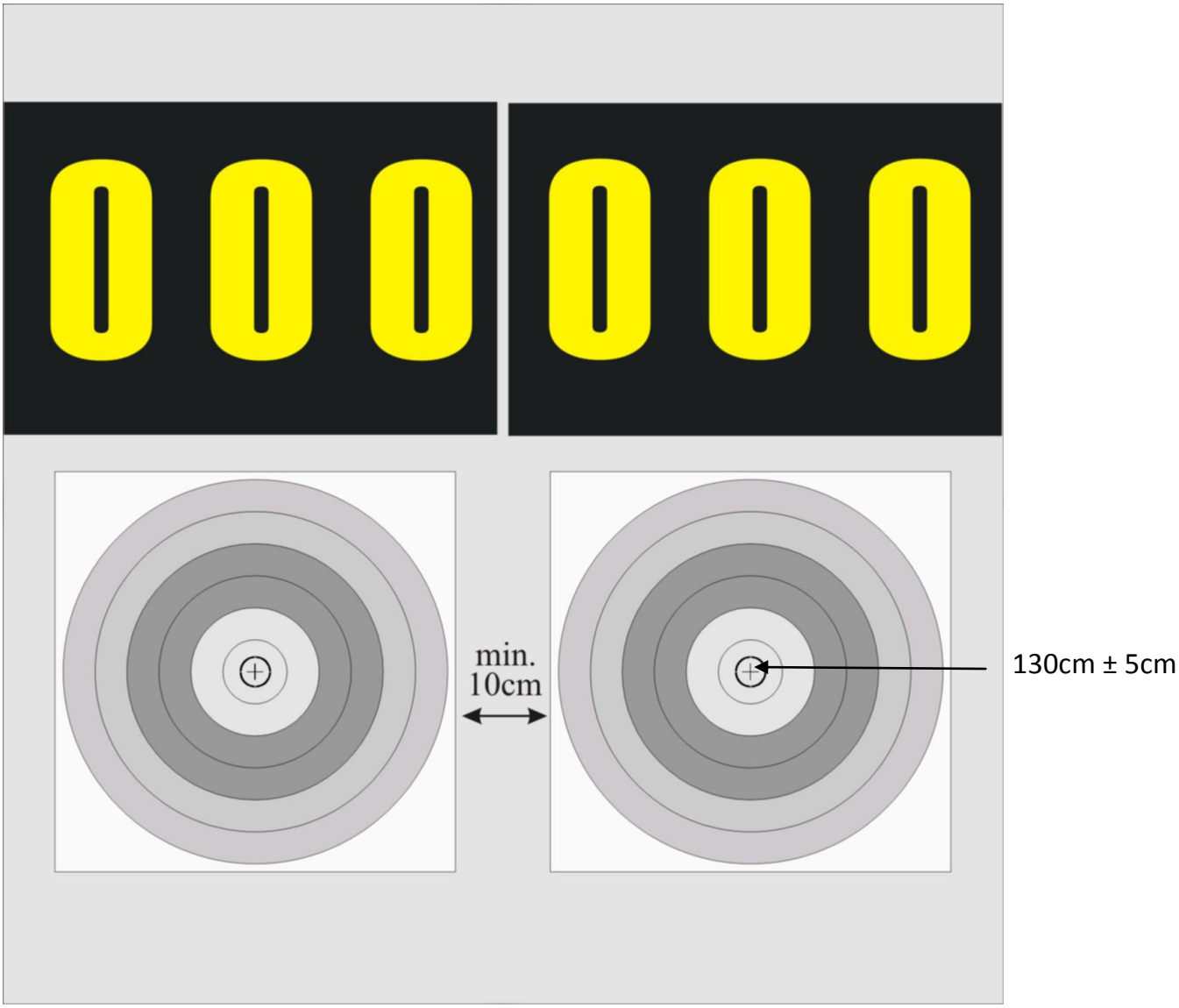


Imagen 9: *Dos dianas con zonas de puntuación del 5-10 y marcador para tanteo*

Una diana con zonas de puntuación del 5-10

(Ver imagen 10: Una diana con zonas de puntuación del 5-10)

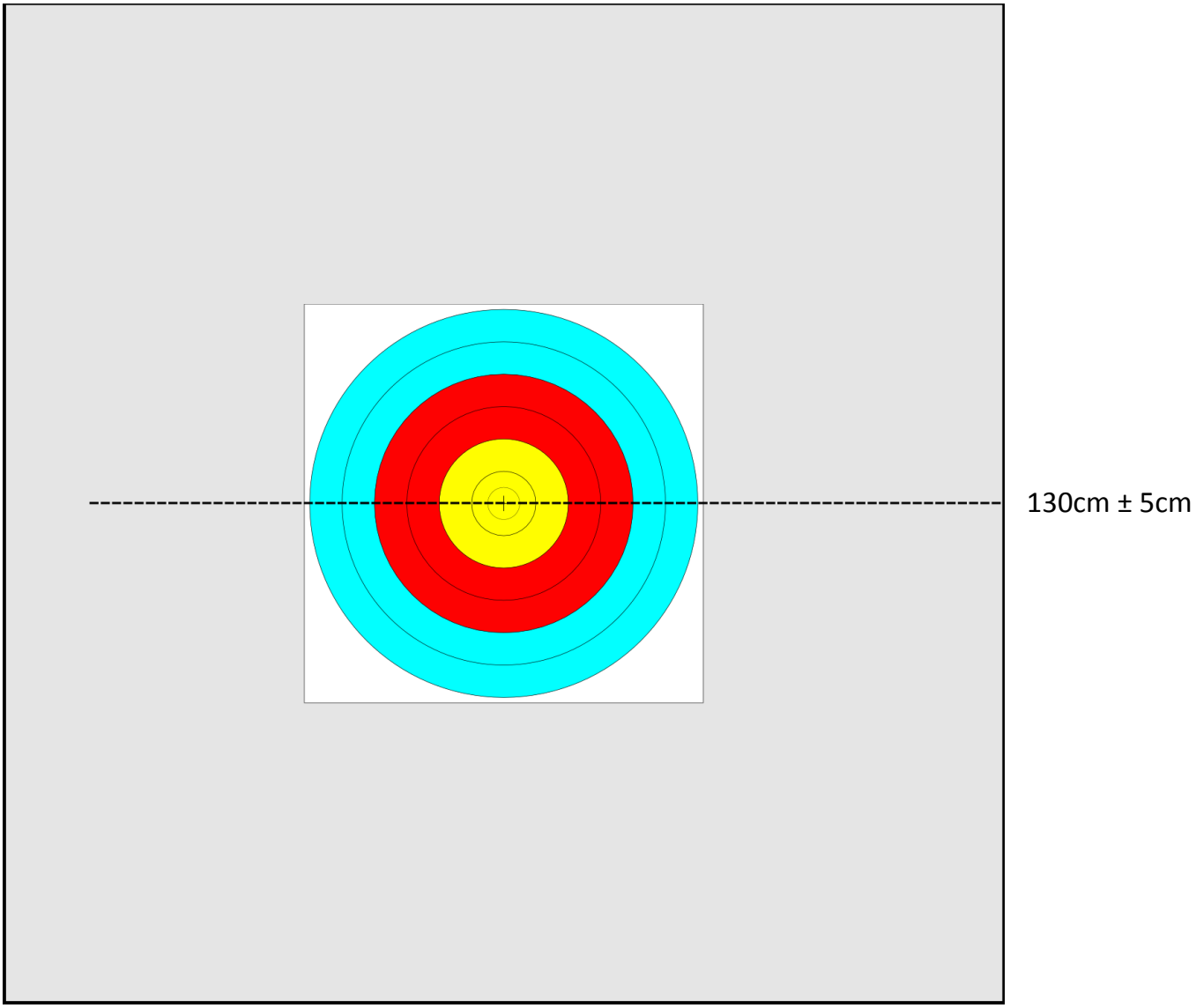


Imagen 10: *Una diana con zonas de puntuación del 5-10*

Disposición del parapeto para Sala

(Ver imagen 11: Disposición del parapeto para Sala)

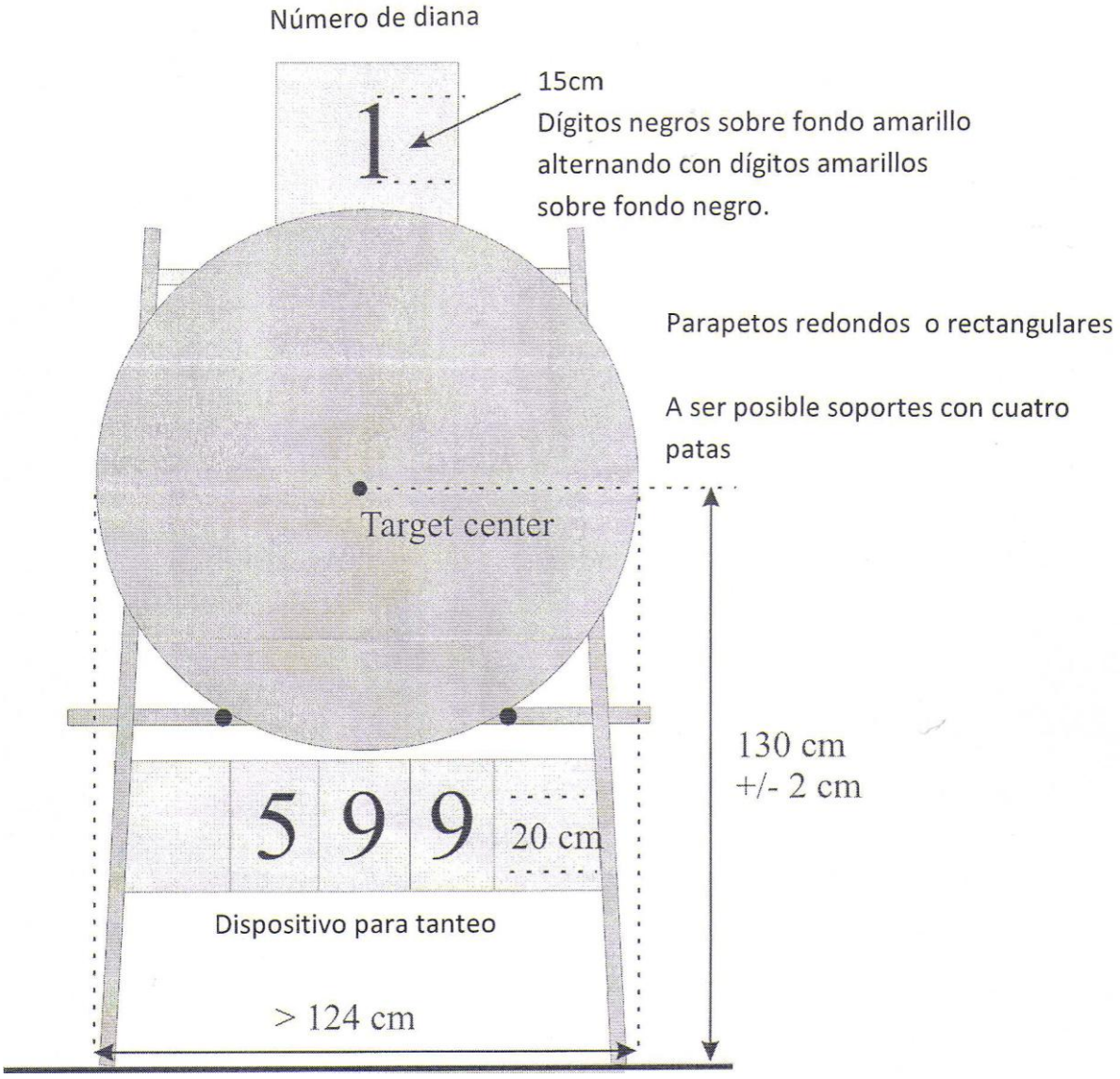


Imagen 11: *Disposición del parapeto para Sala*

Cuatro dianas para sala de 40 cm

(Ver imagen 12: Cuatro dianas de 40cm para sala)

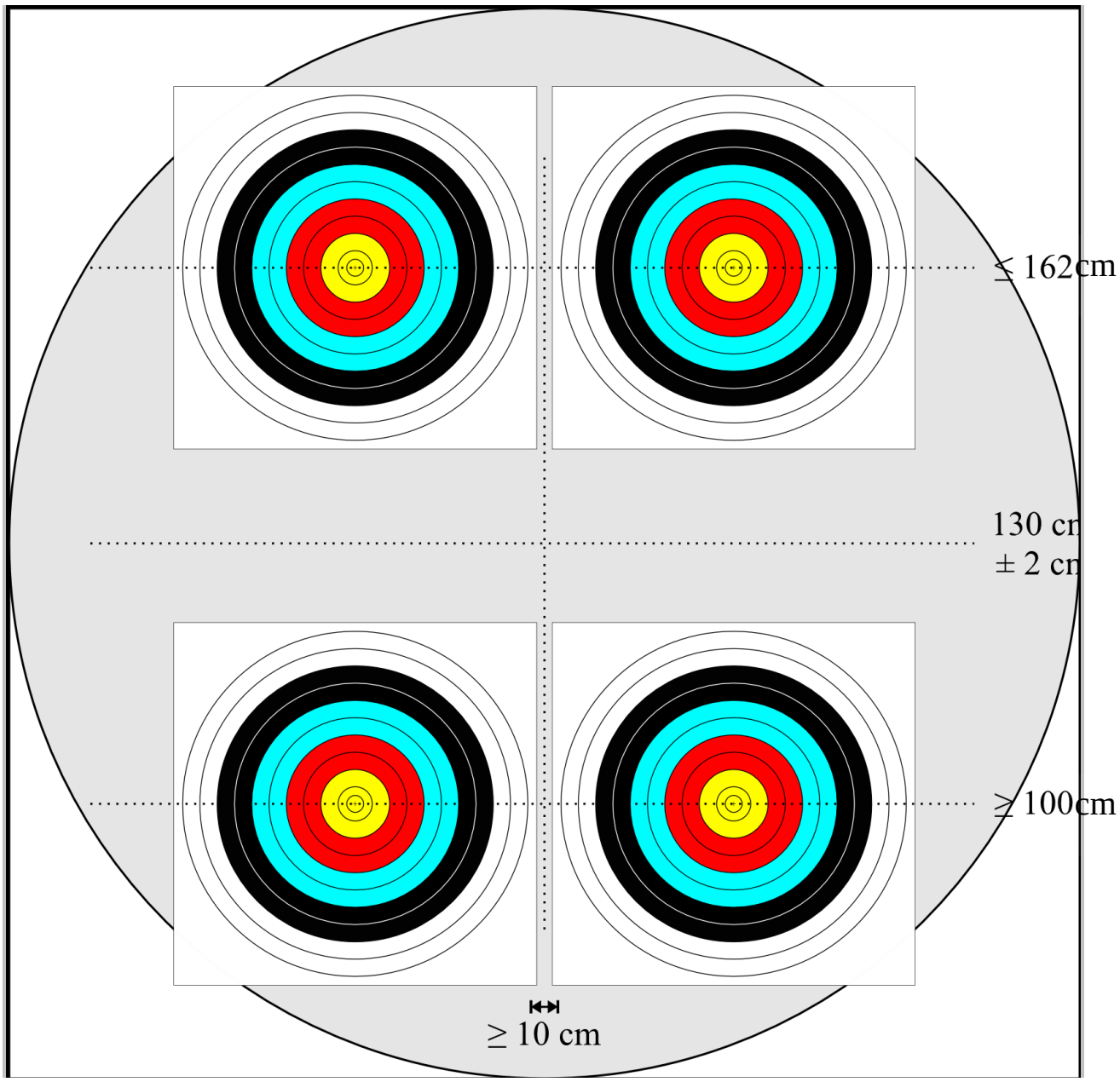


Imagen 12: *Cuatro dianas de 40cm para sala*

Cuatro dianas triples triangulares “Las Vegas” para sala.

(Ver imagen 13: Cuatro dianas triples triangulares “Las Vegas” para sala)

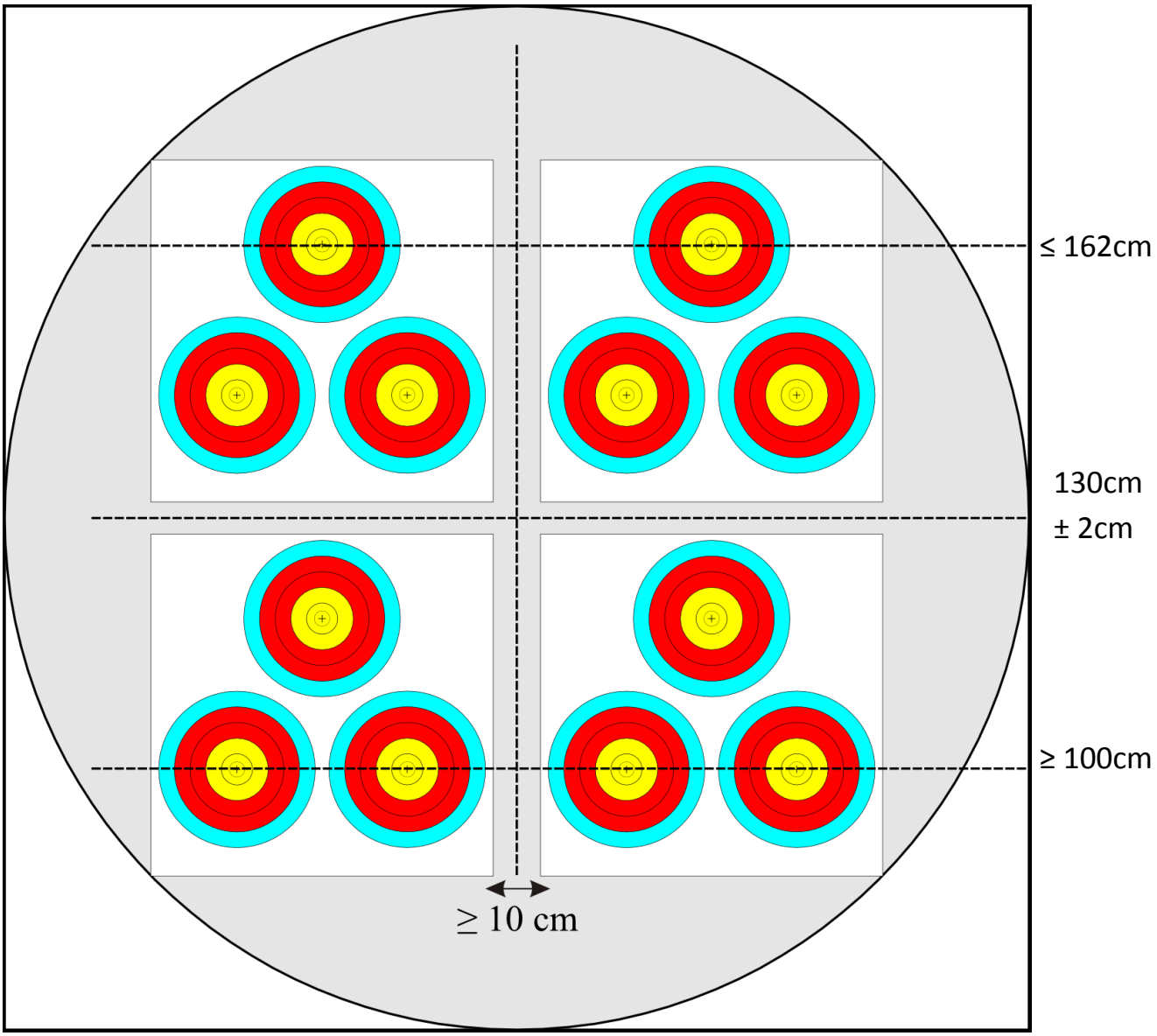


Imagen 13: *Cuatro dianas triples triangulares “Las Vegas” para sala*

Cuatro dianas triples verticales para sala

(Ver imagen 14: Cuatro dianas triples verticales para sala)

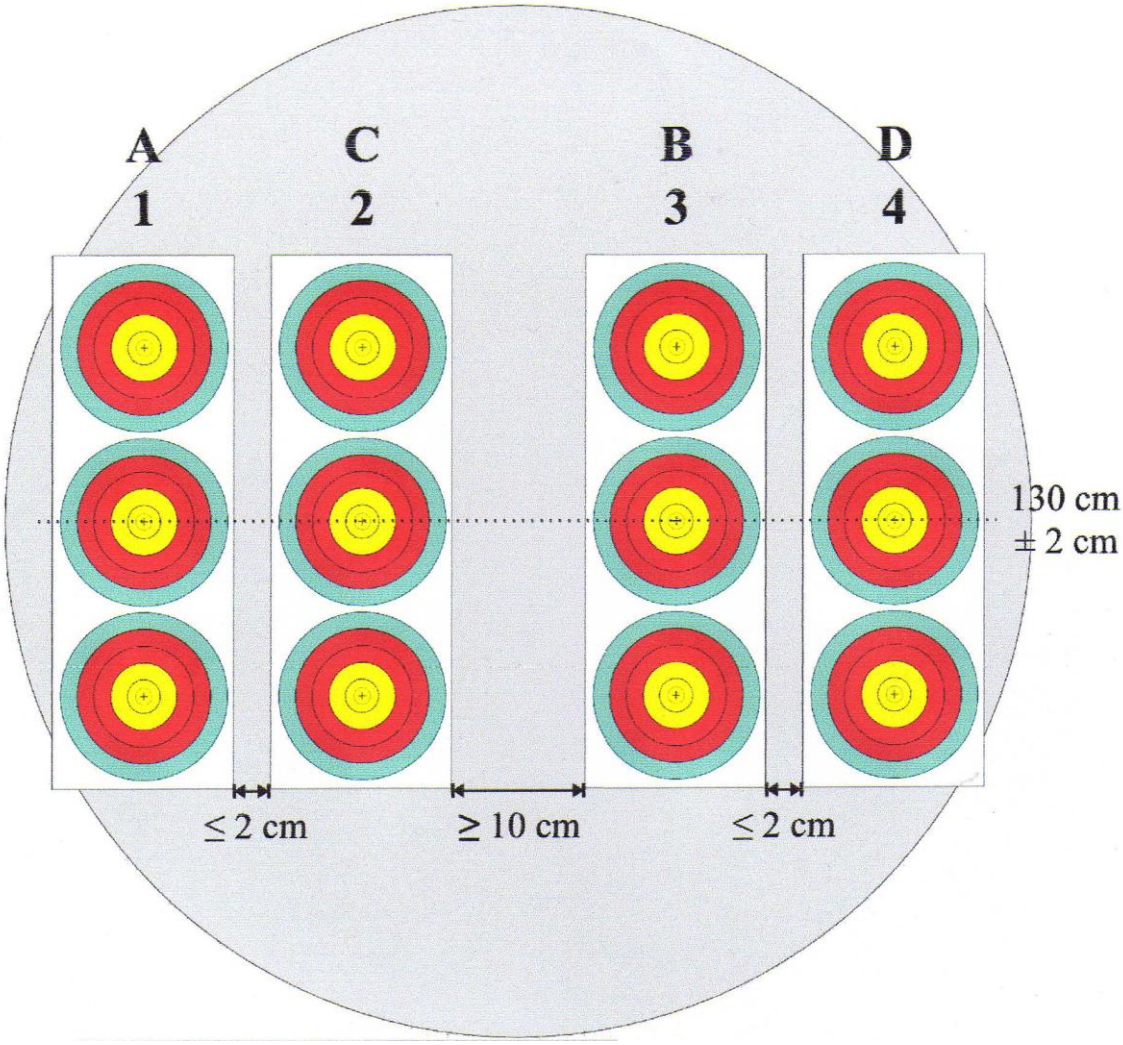


Imagen 14: *Cuatro dianas triples verticales para sala*

Dos dianas triples verticales para sala

Para eventos individuales y de equipos

(Ver imagen 15: Dos dianas triples verticales para sala

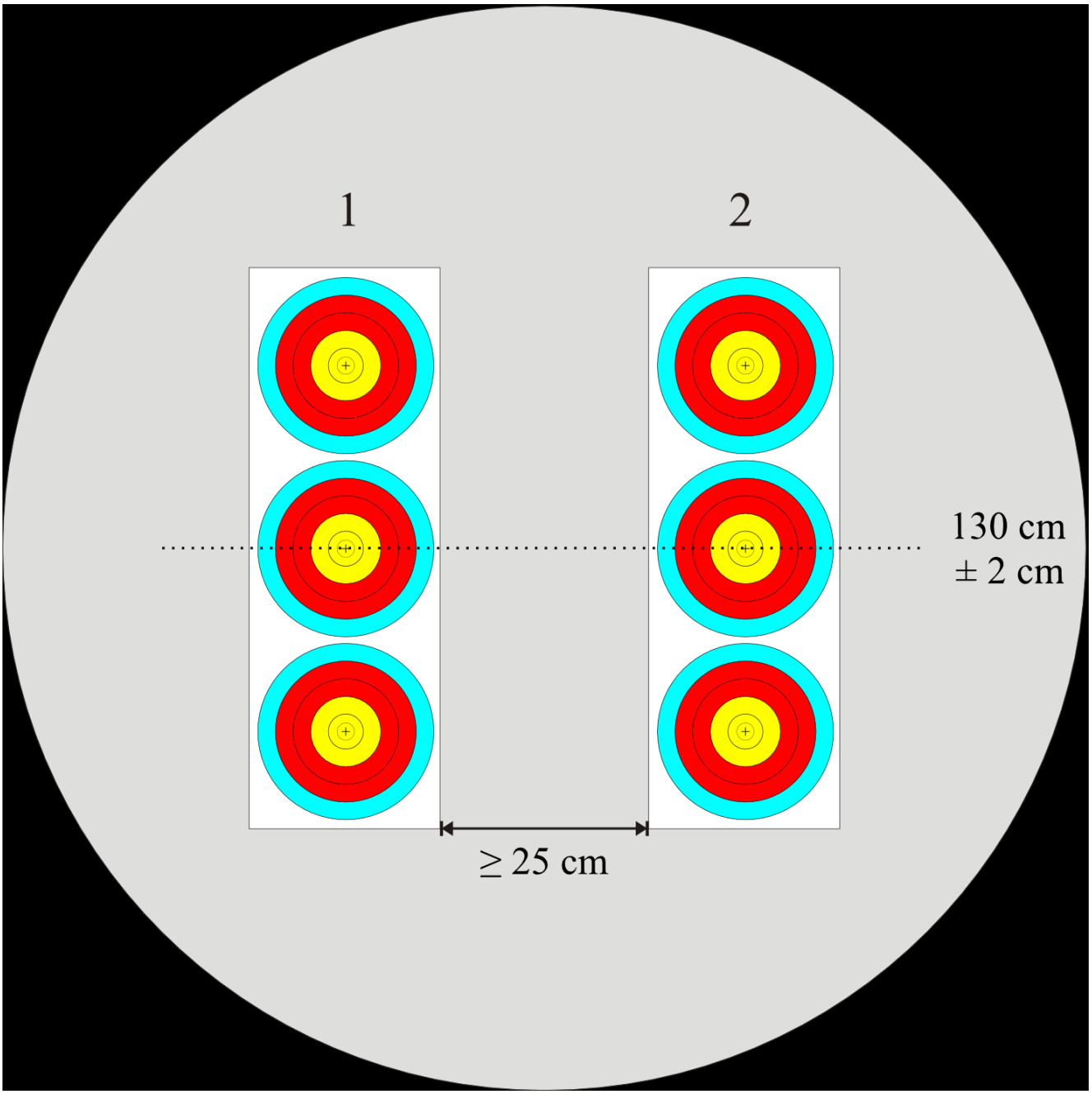


Imagen 15: *Dos dianas triples verticales para sala*

Una diana triple horizontal para sala

Para desempates (shot-offs) de equipos

(Ver imagen 16: Una diana triple horizontal para sala)

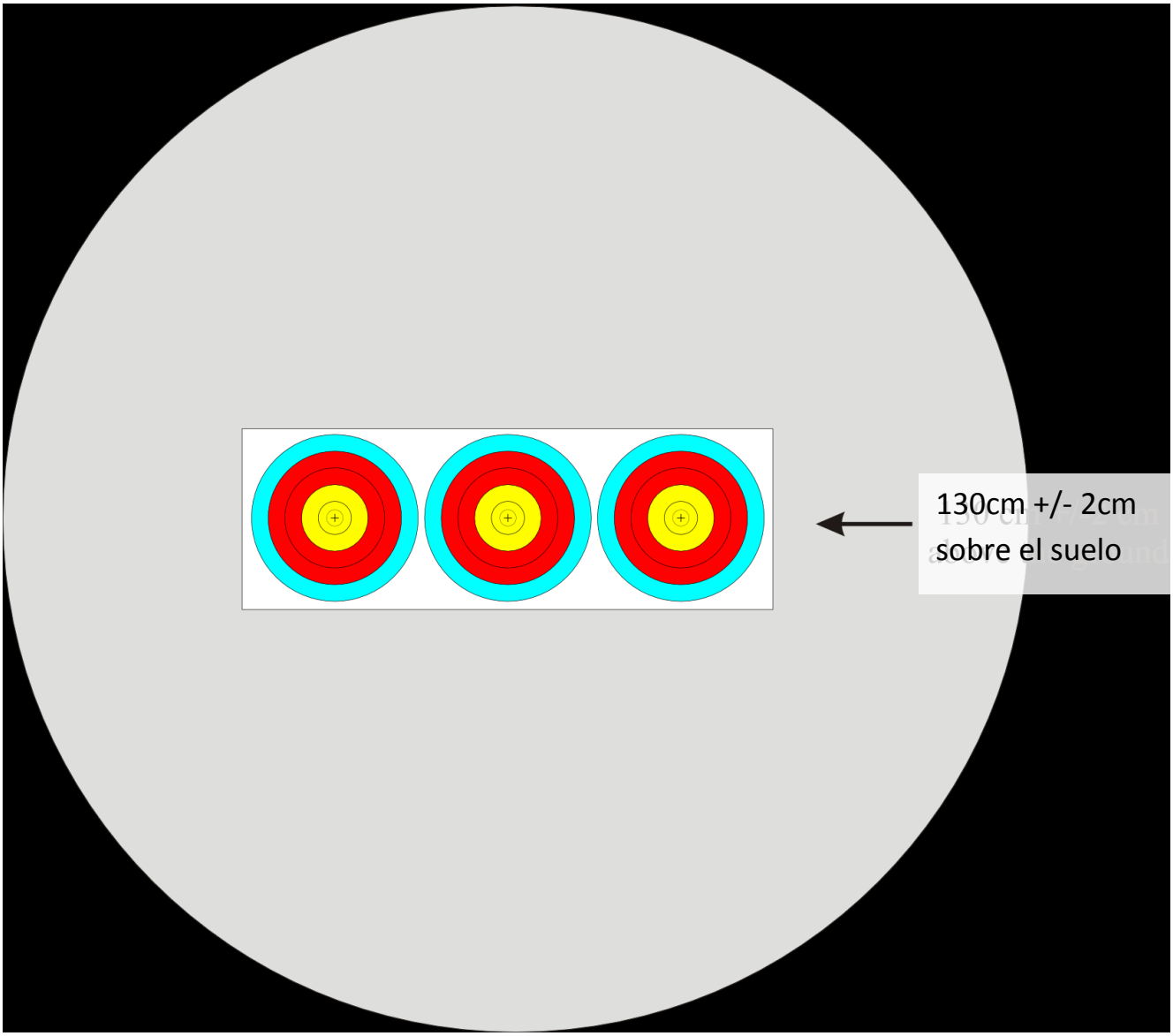


Imagen 16: *Una diana triple horizontal para sala*

Descripción del arco Recurvo

(Ver imagen 17: Descripción del arco recurvo)

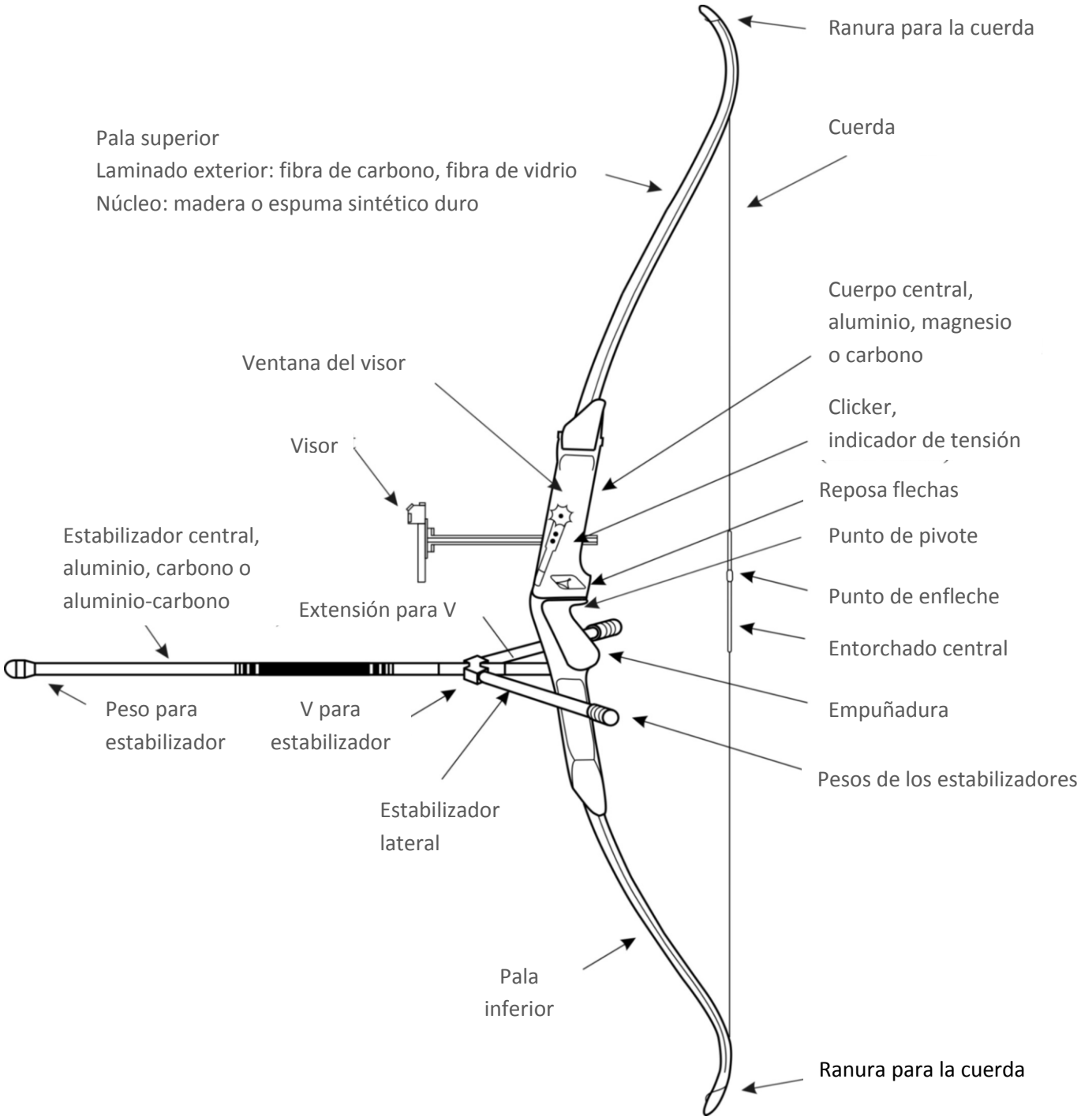
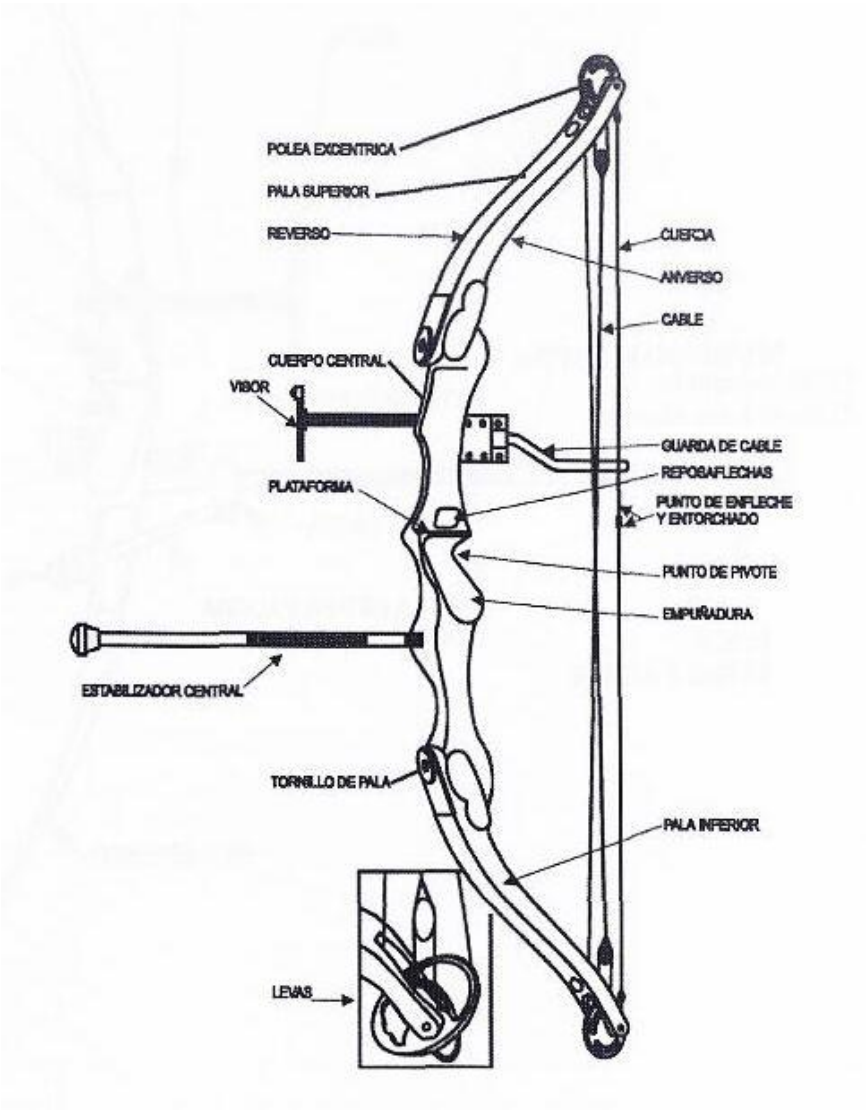


Imagen 17: *Descripción del arco recurvo*

Descripción del arco compuesto

(Ver imagen 18: Descripción del arco compuesto)

Imagen 18: *Descripción del arco compuesto*



Descripción de la flecha

(Ver imagen 19: Descripción de la flecha)

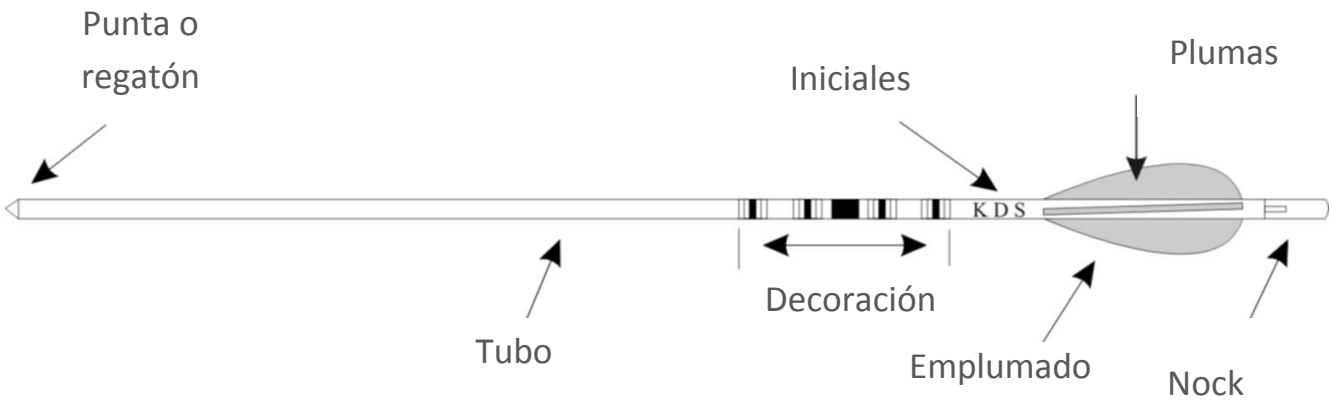


Imagen 19: *Descripción de la flecha*