



Reglamento WA

LIBRO 2

Solamente se transcriben los artículos y capítulos que se han modificado en su contenido o su numeración

4.5.3 Rondas de Juego de Campo

4.5.3.1 La Ronda de Juego de Campo consiste en 24 dianas, tirando tres flechas por diana. Estas dianas estarán dispuestas a lo largo de un recorrido con tales dificultades en apuntar y disparar como la tradición de la disciplina requiere. Las distancias de las dianas están establecidas en los artículos 8.1.1.9 y 8.1.1.10. El recorrido puede ser de distancias desconocidas en su totalidad o todas conocidas o una combinación de ambas, y puede ser tirado con cualquier número de dianas que requieran desplazamientos hacia adelante-atrás o bien laterales en los puestos de tiro correspondientes.

4.5.3.1.1 Una ronda se puede llevar a cabo tirando dos veces el mismo recorrido, excepto para Campeonatos del Mundo.

4.5.3.2 La Ronda Punta de Flecha (Regatón), consta de 24 ó 48 dianas siendo dos Rondas de Juego de Campo completas. Las distancias están establecidas en los artículos 8.1.1.9 y 8.1.1.10. La Ronda puede tirarse sobre distancias conocidas o desconocidas, o una combinación de conocidas y desconocidas.

4.5.3.3 La Ronda del Campeonato del Mundo de Campo, en el que no habrá desplazamientos adelante-atrás o laterales en los puestos de tiro, consiste en

4.5.3.3.1 La Ronda de Clasificación, dos Rondas de Juego de Campo de 24 dianas cada uno, un recorrido de distancias desconocidas el primer día de competición y un recorrido de distancias conocidas el segundo día de competición.

4.5.3.3.2 La ronda de eliminación consiste en una serie de encuentros por grupos. Los atletas clasificados en la posición 1 y 2 tomarán automáticamente un lugar en la semifinal. Los atletas desde el puesto 3 al 22 formarán 4 grupos de 5 atletas y dispararán para las 2 posiciones restantes de la semifinal.

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



FEDERACIÓN ARGENTINA DE TIRO CON ARCO

Afiliada a:

Federación Internacional de Tiro con Arco, World Archery
Comité Olímpico Internacional
Confederación Argentina de Deportes



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

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

4.5.3.3.4 El ganador del Grupo A disparará contra el ganador del Grupo B y el ganador del Grupo C disparará contra el ganador del Grupo D para ingresar a las semifinales.

4.5.3.3.5 Los partidos de eliminación serán de 6 blancos. Todos los tamaños de carátulas deben estar disponibles. (Ver las notas del Comité de Field y 3D sobre el trazado de recorridos para las eliminaciones). Las distancias serán conocidas. Los atletas dispararán simultáneamente.

4.5.3.3.6 Si hay menos de 22 atletas, todos avanzarán a la eliminación y los grupos se llenarán con todos los atletas elegibles.

4.5.3.3.7 Las rondas de finales en las que los cuatro atletas disparan dos partidos (las semifinales y las finales de medallas) que constan de cuatro blancos con distancias conocidas cada uno, tres flechas por blanco (ver Artículo 8.1.1.2).

4.5.3.3.7.1 En las semifinales, el ganador del grupo AB tira contra el atleta clasificado en el puesto 2, y el ganador del grupo CD disparará contra el atleta clasificado en el número 1. Los ganadores compiten por la Medalla de Oro y los otros por la Medalla de Bronce. En las semifinales, si los atletas disparan en un grupo de cuatro, el par compuesto por los atletas AB y 2 dispararán primero y, el otro par, CD y 1, dispararán segundo en todos los blancos. En las finales de medallas, los atletas que compiten por la Medalla de Bronce dispararán primero, seguidos por quienes compiten por la Medalla de Oro, en todos los blancos.

4.5.3.3.7.2 En la ronda final, el atleta mejor clasificado disparará desde la posición de disparo izquierda.

4.5.3.3.8 Los ocho mejores equipos dispararán los encuentros de cuartos de final de cuatro blancos.

4.5.3.3.9 Los blancos se dispondrán de manera de desafiar al equipo, teniendo en cuenta el terreno disponible. En el primer blanco, el equipo mejor clasificado decide quién comenzará a disparar. A partir de entonces, el equipo con el



FEDERACIÓN ARGENTINA DE TIRO CON ARCO

Afiliada a:

Federación Internacional de Tiro con Arco, World Archery
Comité Olímpico Internacional
Confederación Argentina de Deportes



menor puntaje acumulado disparará primero en la siguiente diana y si los equipos están empatados, entonces el equipo que comenzó el partido disparará primero.

4.5.3.3.9.1 Los equipos serán clasificados de acuerdo con las posiciones determinadas por los puntajes totales (los tres puntajes más altos) en la Ronda de Calificación. La composición del equipo será determinada por el Capitán de Equipo. Cada atleta tira una flecha por blanco desde la estaca de su división. Los ganadores de cada partido prosiguen a la ronda de finales del equipo.

4.5.3.3.10 Las Rondas de Finales de Equipos consisten en los cuatro equipos clasificados (semifinales) en cada clase, integrados por un atleta de cada división. En el primer blanco, el equipo mejor rankeado decide quién comenzará a disparar. A partir de entonces, el equipo con el puntaje acumulado inferior disparará primero al siguiente blanco y, si los equipos están empatados, entonces el equipo que comenzó el partido disparará primero.

4.5.3.3.10.1 Cada atleta tira una flecha por blanco desde la estaca de su división. Los equipos ganadores pasan al partido por la Medalla de Oro y los otros equipos pasan al partido por la Medalla de Bronce (Finales de la medalla). Ambas medallas se disparan en otros cuatro blancos con distancias conocidas.

4.5.3.4 Rondas Finales

4.5.3.4.1 En la ronda final, cada clase y división formará un grupo que comenzará en este orden:

Raso Mujeres

Raso Hombres

Recurvo Mujeres

Recurvo Hombres

Compuesto Mujeres

Compuesto Hombres

4.5.3.4.2 Los organizadores deciden si la Ronda de Finales se dispara como una ronda continua o si habrá un descanso entre las semifinales y las finales de medallas. La reorganización de los grupos tendrá lugar después del cuarto blanco. En caso de un empate en las semifinales, el empate debe decidirse en el cuarto blanco antes de que tenga lugar la reorganización de los grupos. Los organizadores pueden permitir que las diferentes categorías disparen en recorridos separados para acelerar la competencia.



4.5.4 ...

4.5.5 ...

4.5.6 El Round de 3D

4.5.6.1 La ronda 3D consiste en 24 blancos a distancias desconocidas. Se disparan dos flechas por estaca. Las dianas se presentarán en el recorrido teniendo en cuenta los desafíos de apuntar y disparar según lo requiera la tradición de la disciplina. Las distancias se establecen en el Artículo 9.1.1.7.

4.5.6.2 El Round de los Campeonatos del Mundo de 3D consta de dos Rondas Clasificadorias, seguidas de la Ronda de Eliminación y los Rondas de Finales para individuales y la Ronda de Eliminación y de Finales para equipos.

4.5.6.2.1 La Ronda de Clasificación consiste en dos recorridos de 24 blancos con distancias desconocidas.

4.5.6.2.2 La ronda de eliminación consiste en una serie de encuentros por grupos. Los atletas clasificados en la posición 1 y 2 tomarán automáticamente un lugar en la semifinal. Los atletas desde el puesto 3 al 22 formarán 4 grupos de 5 atletas y dispararán para las 2 posiciones restantes de la semifinal.

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

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

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

4.5.6.2.4 El ganador del Grupo A disparará contra el ganador del Grupo B y el ganador del Grupo C disparará contra el ganador del Grupo D para ingresar a las semifinales.



FEDERACIÓN ARGENTINA DE TIRO CON ARCO

Afiliada a:

Federación Internacional de Tiro con Arco, World Archery
Comité Olímpico Internacional
Confederación Argentina de Deportes



4.5.6.2.5 Los partidos de eliminación constarán en 6 blancos. (Ver las notas del Comité de Field y 3D sobre el trazado de recorridos para las eliminaciones). Las distancias serán desconocidas. Los atletas dispararán simultáneamente.

4.5.6.2.6 Si hay menos de 22 atletas, todos avanzarán a la eliminación y los grupos se llenarán con todos los atletas elegibles.

4.5.6.2.7 Las rondas de finales en las que los cuatro atletas por categoría disparan dos partidos (las semifinales y las finales de medallas) que constan de cuatro blancos cada uno.

4.5.6.2.7.1 En las semifinales, el ganador del grupo AB tira contra el atleta clasificado en el puesto 2, y el ganador del grupo CD disparará contra el atleta clasificado en el número 1. Los ganadores compiten por la Medalla de Oro y el otros por la Medalla de Bronce. En las semifinales, si los atletas disparan en un grupo de cuatro, el par compuesto por los atletas AB y 2 dispararán primero y, el otro par, CD y 1, dispararán segundo en todos los blancos. En las finales de medallas, los atletas que compiten por la Medalla de Bronce dispararán primero, seguidos por quienes compiten por la Medalla de Oro, en todos los blancos.

4.5.6.2.7.2 En la ronda final, el atleta mejor clasificado disparará desde la posición de disparo izquierda.

4.5.6.2.8 La ronda de eliminación de equipos (cuartos de final) consiste en los ocho mejores equipos de cada clase provenientes de las dos rondas de clasificación, que dispararán cuatro dianas cada uno. Un equipo estará compuesto por un atleta de Compuesto, un atleta de Longbow y un atleta de Instintivo o Raso. La clasificación del equipo se basará en los mejores resultados del atleta para cada categoría después de la segunda ronda de clasificación. (Si tanto la división Instintivo como Raso compiten, se tomará el resultado más alto para la clasificación);

4.5.6.2.8.1 Los equipos se clasifican de acuerdo con el ranking del equipo establecido sobre la base de la clasificación individual para cada categoría después de la segunda ronda de clasificación.

4.5.6.2.8.2 En el primer blanco, el equipo mejor clasificado decide quién comenzará a disparar. A partir de entonces, el equipo con el menor puntaje acumulado disparará primero en la siguiente diana y si los equipos están empatados, entonces el equipo que comenzó el partido disparará primero.



4.5.6.2.8.3 Cada atleta tira una flecha por blanco desde la estaca de su división. Los ganadores de cada partido prosiguen a la ronda de finales del equipo.

4.5.6.2.9 Las Rondas de Finales de Equipo consisten en los cuatro equipos ganadores de la Ronda de Eliminación del Equipo. Disparan dos partidos de cuatro blancos cada uno (semifinales y finales).

4.5.6.2.9.1 Primer partido: semifinales: El equipo mejor rankeado decide quién comenzará a disparar. A partir de entonces, el equipo con el puntaje acumulado inferior disparará primero al siguiente blanco y, si los equipos están empatados, entonces el equipo que comenzó el partido disparará primero. Cada atleta en el equipo dispara una flecha por blanco desde la estaca de su división; Segundo partido: Finales por medallas: Los ganadores pasan al partido por la medalla de oro y los otros al partido por la medalla de bronce. Ambos partidos de medallas se disparan en cuatro blancos adicionales.

4.5.6.3 Rondas Finales

4.5.6.3.1 Los atletas de las diferentes categorías comenzarán sus Rondas Finales en el siguiente orden: Mujeres Longbow - Hombres Longbow - Mujeres Arco Instintivo - Hombres Arco instintivo - Mujeres Arco Raso - Hombres Arco Raso - Mujeres Arco Compuesto - Hombres Arco Compuesto. O todas las mujeres dispararán primero seguidas por todos los hombres.

Capítulo 8

Disposición del campo de tiro – Juego de Campo

8.1 Diseño del recorrido

8.1.1 El recorrido estará dispuesto de tal forma que los puestos de tiro y las dianas puedan ser alcanzados sin dificultad indebida, riesgo o pérdidas de tiempo. Los Recorridos de campo deberán ser lo más concentrados que sea posible.

8.1.1.1 La distancia a pie desde la zona central (de reunión) hasta la diana más lejana, no debería ser mayor de 1 Km, o 15 minutos de camino a paso normal.

8.1.1.2 Los diseñadores del recorrido deberán preparar caminos seguros para Jueces, personal médico, y para permitir el transporte de equipo a lo largo de los recorridos cuando se está tirando.



8.1.1.3 Los recorridos deberían estar situados a una altitud que no supere los 1800m sobre el nivel del mar, y la máxima diferencia de altura entre el punto más alto y el más bajo del recorrido deberá ser menor de 100m.

8.1.1.4 Las dianas estarán dispuestas en tal orden que permitan el máximo de variedad y el mejor uso del terreno. En los Rounds de Finales, para las dianas de tamaño 60 y 80 cm de diámetro, se colocarán dos (2) parapetos, uno al lado del otro, cada uno con una diana.

8.1.1.5 En todas las dianas se colocará una piqueta de tiro para cada distancia, de tal modo que permita tirar al menos dos atletas al mismo tiempo, uno a cada lado de dicha piqueta.

8.1.1.6 Todas las piquetas de tiro deben ser marcadas con la distancia cuando se tiren las distancias conocidas. Las piquetas de tiro tendrán diferentes colores, correspondientes a cada División, como sigue:

- Rojo, para la División Recurvo y Compuesto.
- Azul, para la División de Arco Desnudo y Cadetes de Recurvo y Compuesto.
- Amarillo para la División de Cadete Arco Desnudo.

8.1.1.7 Las tolerancias son:

- Para distancias de 15m o menos ± 25 cm.
- Para distancias entre 16-60m ± 1 m.

Sin embargo, las distancias dadas en el artículo 8.1.1.10, pueden ser ajustadas en ± 2 metros. La distancia correcta debe ser marcada en la piqueta de tiro. Las distancias se medirán en el aire, aproximadamente a 1,5 - 2 metros del suelo. Se puede utilizar cualquier equipo de medición, siempre que cumpla con las tolerancias.

8.1.1.8 Los parapetos dispondrán de un margen de al menos 5cm fuera de la zona más baja de puntuación de las dianas situadas sobre los mismos. En ningún momento puede una diana estar a menos de 15cm sobre el suelo. En todos los casos, independientemente del terreno, los parapetos deben posicionarse razonablemente perpendiculares al punto de vista de los atletas desde la piqueta de tiro, para ofrecer al atleta la diana en tamaño completo (por ejemplo ((ver imagen 9: Diana para tiro de campo de 80 y 60cm).

8.1.1.9 Unidad para recorrido de Distancias Desconocidas



Número de dianas 12 dianas por recorrido Min. -- Max.	Diámetro de las dianas en cm	Distancia en metros		
		Piqueta Amarilla Cadetes Desnudo Longbow	Piqueta Azul Cadetes Recurvo Cadetes Compuesto Desnudo e Instintivo	Piqueta Roja Recurvo y Compuesto
2 - 4	20	5 a 10	5 a 10	10 a 15
2 - 4	40	10 a 15	10 a 20	15 a 25
2 - 4	60	10 a 25	15 a 30	20 a 35
2 - 4	80	20 a 35	30 a 45	35 a 55

8.1.1.9.1 Las distancias de las dianas del mismo tamaño deben variar entre largas, medias y cortas y se recomienda usar diferentes tamaños de parapetos.

8.1.1.10 Unidad para recorrido de Distancias Conocidas

Número de dianas 12 dianas por recorrido Min. -- Max.	Diámetro de las dianas en cm	Distancia en metros		
		Piqueta Amarilla Cadetes Desnudo Longbow	Piqueta Azul Cadetes Recurvo Cadetes Compuesto Desnudo e Instintivo	Piqueta Roja Recurvo y Compuesto
3	20	5-10-15	5-10-15	10-15-20
3	40	10-15-20	15-20-25	20-25-30
3	60	20-25-30	30-35-40	35-40-45
3	80	30-35-40	40-45-50	50-55-60

8.1.1.10.1 Las distancias de establecidas pueden ser ajustadas en $\pm 2m$ si es necesario, sin embargo, la nueva distancia medida se marcará en la piqueta. En los recorridos de distancias conocidas, se recomienda utilizar dos dianas de 60 cm en los parapetos.

8.1.1.11 Ronda de Eliminación

La ronda de eliminación consiste en 6 blancos a distancias conocidas por partido. Cada conjunto de 6 blancos será una combinación de todos los tamaños de carátula (20/40/60/80) y distancias (corta / media / larga). Los organizadores establecerán el recorrido teniendo en cuenta el lugar y la disposición del terreno.



8.1.1.12 Finales (y cuartos de final de equipos)

La semifinal y la final consisten en cuatro blancos para cada partido con distancias conocidas. Durante las finales, los blancos se pueden colocar según los deseos del organizador, teniendo en cuenta el terreno, el suelo y el lugar. Se deben usar todos los tamaños de carátula (20/40/60/80) y debe haber una mezcla de distancias cortas, medias y largas.

8.1.1.13 Todas las dianas serán numeradas en orden sucesivo del 1 al 24. Los números deberán ser claramente visibles y permitirán identificar claramente el número de blanco. Estarán situados entre 5 y 10 metros antes de llegar a las piquetas de tiro de esa diana.

8.1.1.14 Los números de diana servirán también como área de espera para los atletas de las patrullas que estén esperando el turno para tirar. Los otros miembros de la patrulla pueden adelantarse de ese punto para dar sombra y cantar las flechas si fuese necesario. Desde la zona de espera debería ser posible ver si hay alguien en la piqueta de tiro.

8.1.1.15 Deben de colocarse indicadores de dirección claramente visibles, indicando la ruta entre dianas, a intervalos adecuados para garantizar la seguridad y el fácil desplazamiento a lo largo del recorrido.

8.1.1.16 Deberán situarse barreras adecuadas alrededor del recorrido, donde sea necesario para mantener a los espectadores a una distancia de seguridad, aunque procurando darles el mejor punto de vista de la competición. Solamente a las personas que tengan la acreditación adecuada se les permitirá permanecer en el recorrido dentro de las barreras.

8.1.1.17 La zona de reunión deberá estar provista de:

- Un sistema de comunicación que permita el contacto entre el Presidente de la Comisión de jueces y los organizadores.
- Resguardos adecuados para los oficiales de los equipos.
- Resguardos separados para el Jurado de Apelación y el Presidente de la Comisión de Jueces.
- Resguardos vigilados para el material de repuesto de los atletas.
- Dianas para las prácticas de los atletas en los días de la competición cerca de la zona de reunión.
- Zona de hidratación.
- Baños.

8.1.1.18 El recorrido(s) deberá estar terminado y listo para inspección a más tardar, 16 horas antes de que el tiro comience. En Campeonatos del Mundo deberán estar listos junto con los detalles de cualquier



modificación en los Rounds de Eliminatorias y Finales, a más tardar, la mañana de dos días antes de que comience el tiro.

8.2. Equipamiento del campo de tiro y zonas de puntuación

8.2.1 Dianas para Tiro de Campo. Hay cuatro tipos de diana para Juego de Campo:

- Diana de 80cm
- Diana de 60cm
- Diana de 40cm
- Diana de 20cm.

Solo las dianas producidas por un fabricante autorizado por World Archery podrán ser usadas en competencias W.A.

8.2.1.1 Descripción

La diana consta de un centro amarillo y cuatro zonas de puntuación iguales.

La zona del amarillo está dividida en dos zonas de puntuación.

El anillo interior puntúa 6 y la zona exterior del amarillo como 5.

Las dos zonas estarán divididas por una línea negra de 1mm de ancho como máximo. El resto de la diana será negra. Las cuatro zonas estarán divididas por líneas blancas de 1mm de ancho como máximo. No hay línea divisoria entre el amarillo y el negro.

Las líneas divisorias estarán comprendidas en la zona de puntuación más alta. El centro de la diana estará indicado con una pequeña "+" (cruz). Las líneas de la cruz no excederán de 1mm de ancho y 4mm de largo como máximo.

Para ver el dibujo de la diana de campo (ver imagen 10: Diana de campo con zonas de puntuación del 1-6).

8.2.1.2 Zonas de puntuación, especificaciones de color y tolerancias.

Diámetro de las dianas y zonas de puntuación en cm						
Color		Diámetro				Tolerancia +/- (mm)
		20	40	60	80	
Amarillo	6	2	4	6	80	1
Amarillo	5	4	8	12	16	1
Negro	4	8	16	24	32	1
Negro	3	12	24	36	48	2
Negro	2	16	32	48	64	2
Negro	1	20	40	60	80	2



8.2.1.3 Disposición de las dianas

- Las dianas de 20cm y 40cm se pueden colocar en cualquier ángulo, siempre y cuando resulte obvio cuál es la cara o columna que el atleta debe disparar.
- Las dianas de 20 cm deben ser 12 por contención en cuatro columnas de tres.
- Las dianas de 40 cm se colocarán cuatro por contención.
- En las rondas de distancias conocidas, se recomienda colocar dos dianas de 60 cm y sus centros deben colocarse de manera tal que ambos arqueros tengan un disparo de iguales características.

Capítulo 9

Disposición del campo de tiro – Tiro con arco 3D

9.1 Diseño del campo

9.1.1 Los circuitos estarán dispuestos de tal manera que se pueda llegar sin demasiada dificultad, peligro o pérdida de tiempo a las posiciones de tiro y a las dianas. Los circuitos de 3D serán tan concentrados como sea posible.

9.1.1.1 La distancia a pie desde la zona central (punto de asamblea) a la diana más alejada, no debería ser más de 1 kilómetro o 15 minutos de camino a paso normal.

9.1.1.2 Los diseñadores del circuito deberán preparar caminos seguros para Jueces, personal médico y para permitir el transporte de los equipos a través del circuito(s) mientras la competición está en marcha.

9.1.1.3 El circuito(s) no podrá estar a más altura de 1.800 metros sobre el nivel del mar y la máxima diferencia entre el punto más alto y el más bajo del circuito, no debe ser mayor de 100 metros.

9.1.1.4 Los blancos deberán estar dispuestas teniendo en cuenta que sólo existen distancias desconocidas, de manera que permitan la máxima variedad y el mejor uso del terreno, con un equilibrio justo entre la distancia y el tamaño de la zona de puntuación.

9.1.1.5 Para los animales pequeños los organizadores deberán colocar dos o cuatro blancos 3D uno junto al otro.

9.1.1.6 Las dianas de animales se colocarán de tal forma que se muestre completa la zona de puntuación a todos los atletas.

9.1.1.7 Distancias de tiro – solamente distancias desconocidas:



9.1.1.7.1 Piqueta Roja:

Hombres y Mujeres con Arco Compuesto

Distancia máxima: 45 m.

Distancia mínima 5 m.

9.1.1.7.2 Piqueta azul:

Hombres y Mujeres con Arco Desnudo

Hombres y Mujeres con Arco Longbow

Hombres y Mujeres con Arco Instintivo

Distancia máxima: 30m.

Distancia mínima 5 m.

9.1.1.7.3 Las dianas 3D vienen en una variedad de dimensiones. El recorrido debe incorporar una gama de tamaños colocados a distancias apropiadas para sus medidas.

9.1.1.8 Todas las dianas serán numeradas en orden sucesivo del 1 al 24. Los números deberán ser claramente visibles para los arqueros y deben permitir identificar claramente el número de blanco. Se colocarán a 5-10 m antes de llegar a las estacas de tiro.

9.1.1.8.1 Los números de diana servirán también como área de espera para los atletas de las patrullas que estén esperando el turno para tirar. Los otros miembros de la patrulla pueden adelantarse de ese punto para dar sombra y cantar las flechas si fuese necesario. Desde la zona de espera debería ser posible ver si hay alguien en la piqueta de tiro.

9.1.1.9 Cuando la piqueta de tiro esté libre, la patrulla puede avanzar hasta la piqueta que tiene la foto del animal – como zona de espera secundaria hasta que la diana esté libre.

9.1.1.10 Deben de colocarse indicadores de dirección claramente visibles, indicando la ruta entre dianas, a intervalos adecuados para garantizar la seguridad y el fácil desplazamiento a lo largo del recorrido.

9.1.1.11 Deberán situarse barreras adecuadas alrededor del recorrido, donde sea necesario para mantener a los espectadores a una distancia de seguridad, aunque procurando darles la mejor visual de la competición. Solamente a las personas que tengan la acreditación adecuada se les permitirá permanecer en el recorrido dentro de las barreras.



9.1.1.12 La zona de reunión deberá estar provista de:

- Un sistema de comunicación que permita el contacto entre el Presidente de la Comisión de jueces, la Comisión de Jueces, el Delegado Técnico y los organizadores.
- Resguardos adecuados para los oficiales de los equipos.
- Resguardos separados para el Jurado de Apelación, el Presidente de la Comisión de Jueces y el Delegado Técnico.
- Resguardos vigilados para el material de repuesto de los atletas.
- Dianas para las prácticas de los atletas en los días de la competición cerca de la zona de reunión.
- El campo de práctica puede ser usado como campo de calentamiento.
- Zona de hidratación.
- Baños.

9.1.1.13 El recorrido(s) deberá estar terminado y listo para inspección a más tardar, 16 horas antes de que el tiro comience. En Campeonatos del Mundo deberán estar listos a más tardar, la mañana de dos días antes de que comience el tiro, excepto que se modifiquen los recorridos.

9.2 Equipamiento del campo de tiro y zonas de puntuación

9.2.1 Dianas de animales en 3D. Los circuitos para dianas de animales en 3D son sólo para distancias desconocidas. Las dianas tridimensionales se utilizan con una amplia variedad de formas y tamaños de animal. El número de animales usados, su tamaño respectivo y el tamaño de las zonas de puntuación no está estandarizado. Las líneas divisorias de las zonas de puntuación estarán dentro de la zona de puntuación más alta. El color del cuerpo del animal variará según el animal escogido.

9.2.2 Zonas de puntuación

Una diana de animal está dividida en cuatro zonas de puntuación (11, 10, 8 y 5).

Una flecha que toque una línea divisoria entre dos zonas de puntuación o el borde de la zona de puntuación tanteará con el valor más alto.

- 11 puntos, el pequeño círculo en el centro de anillo del 10 (aproximadamente un 25% del anillo del 10).
- 10 puntos, el círculo más grande dentro de la zona vital.
- 8 puntos, la zona vital fuera del anillo del 10.
- 5 puntos, la zona coloreada restante del animal.
- Un impacto en el cuerno o en la pezuña, u otra área definida sin puntuación, sin tocar la zona de color del cuerpo, un desvío luego de impactar en el borde de la diana sin clavarse o cualquier otra falla cuenta como M (miss).



FEDERACIÓN ARGENTINA DE TIRO CON ARCO

Afiliada a:

Federación Internacional de Tiro con Arco, World Archery
Comité Olímpico Internacional
Confederación Argentina de Deportes



Un impacto en la cola o las alas de un pájaro es una flecha con puntuación. Una flecha que atraviese el cuerno o el casco u otra área definida que no sea puntuable, pero que toque una zona de puntuación, puntuará el valor donde toque la zona de puntuación. Una flecha que pase a través del cuerno o el casco u otra área definida que no puntúe, pero que no toque una zona de puntuación, obtendrá una M.

9.2.3 Fotos de animales. Entre 5 y 10 metros antes de la piqueta de tiro, se colocará una piqueta mostrando la foto del animal, incluyendo las líneas y la posición de las respectivas zonas de puntuación.



LIBRO 4

Solamente se transcriben los artículos y capítulos que se han modificado en su contenido o su numeración

22.6 Accesorios para todas las divisiones.

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

22.6.1 Cualquier dispositivo eléctrico o electrónico.

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

22.6.3 Ningún tipo de telémetros u otro medio de estimar distancias o ángulos, que no estén incluidos en las normas vigentes referentes al equipo de los atletas. Ningún apunte escrito o medio electrónico de almacenar datos. Un atleta puede llevar consigo una copia de las Reglas WA o cualquier parte de las mismas.

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

CAPÍTULO 23

TIRO

23.1

23.1.1.....

23.1.2

23.1.3 En Juego de Campo y 3D, cada posición de disparo tendrá una estaca de tiro o una marca para acomodar al menos a dos atletas. Si dos atletas están disparando simultáneamente, los atletas dispararán los dos a la vez, a menos que no sea posible. Los atletas A y C dispararán desde la izquierda, los atletas B y D desde la derecha, a menos que los atletas acepten cambiar.

23.2

23.2.1

23.3 Número de flechas en las rondas de Juego de Campo y 3D



23.3.1. Competición individual

- En Juego de Campo, se dispararán tres flechas por blanco en todas las rondas
- En 3D, se dispararán dos flechas por diana en las rondas de clasificación y una flecha por diana en la eliminación y rondas finales.

23.3.2 ...

23.4 Ningún atleta puede acercarse al blanco hasta que todos los atletas del grupo hayan terminado de disparar, a menos que cuente con el permiso de un Juez.

23.5

23.5.1 Una flecha se podrá considerar como no tirada si:

- Se ha caído desde el arco y el atleta puede tocarla con su arco sin mover los pies delante de la estaca, o podría haber sido capaz de tocarla de no haber sido por la pendiente, y siempre que la flecha no haya rebotado
- La carátula, la contención o la diana 3D se cae. Los jueces tomarán todas las medidas que consideren necesarias y permitirán tiempo para disparar el número correspondiente de flechas. Si la diana sólo se desliza, se dejará en manos de los jueces decidir qué acción tomar, si corresponde.

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 competencia diaria esté completa.

23.6.1 No puede haber discusión sobre la distancia entre los atletas de una patrulla hasta que la diana haya sido tanteada

23.6.2 En el evento por Equipos, solo se permite una discusión entre los tres atletas y / o su entrenador en el campo. Ninguna distancia puede ser comunicada por ningún otro oficial del equipo. Los miembros del equipo pueden unirse al atleta que está disparando y mantenerse detrás de él en la piqueta de tiro y el equipo puede comunicarse dentro de este grupo. Un entrenador que acompañe al equipo también puede adelantarse hasta la estaca con el equipo, pero se quedará atrás cuando el equipo vaya al blanco para anotar. Cuando haya una "área de entrenador" asignada, éste deberá permanecer en dicha área mientras se realizan los disparos. Si fuera necesario contar con más de una persona por equipo para llevar arcos de reserva, esta (s) persona (s) deberían permanecer fuera del área de tiro designada y no se les permite dar indicaciones a los arqueros durante el tiro. Un entrenador de un equipo femenino / masculino / juvenil no puede regresar para entrenar a otro equipo del mismo país. No habrá comunicación entre los entrenadores de los equipos de mujeres y hombres del mismo país durante la final.



CAPÍTULO 24

Orden de tiro y control de tiempo general para recorridos de Juego 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 formando patrullas de no más de cuatro, pero nunca de menos de tres.

Cada patrulla tirará por parejas, rotando como sigue:

- La primera pareja comenzará el tiro en la primera 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 la diana, esperarán para tirar a que lo haya hecho y tanteado la patrulla primaria.

24.4 El número del atleta se mostrará de manera clara en el carcaj o el muslo y será visible desde detrás de la estaca de tiro en todo momento mientras se realiza el disparo. Se asignará a los atletas posiciones de inicio que serán verificadas por el Delegado Técnico para garantizar, en la medida de lo posible, que no haya dos atletas del mismo país en el mismo blanco.

- En Juego de Campo cuando se dispara en la diana de 40 cm. Las cuatro dianas serán situadas formando un cuadrado. Del par de atletas que tienen el primer turno para tirar, 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. Del par de atletas que tiene el segundo turno de tiro, el atleta de la



FEDERACIÓN ARGENTINA DE TIRO CON ARCO

Afiliada a:

Federación Internacional de Tiro con Arco, World Archery
Comité Olímpico Internacional
Confederación Argentina de Deportes



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, los atletas que están de pie a la izquierda dispararán a la diana izquierda, los atletas que están a la derecha dispararán a la diana derecha
- En campo al disparar en los bloques de 20 cm y en 3D cuando se colocan cuatro dianas: del par de atletas cuyo turno es disparar primero, el atleta de la izquierda disparará a las caras en la columna uno, mientras que el atleta a la derecha disparará a las caras en la columna tres. Del par de atletas cuyo turno es disparar en segundo lugar, el atleta de la izquierda disparará a las caras en la columna dos, mientras que el atleta de la derecha disparará a las caras en la columna cuatro. Cada atleta disparará sus flechas en cualquier orden, una en cada cara.

24.5 En caso de fallo del equipamiento, el orden de tiro puede ser cambiado temporalmente. En cualquier caso, no se permitirán más de treinta (30) minutos para reparar cualquier fallo de equipo. Los atletas de la patrulla tirarán y tantearán sus flechas antes de permitir a otros grupos pasar por delante de ellos. Si la reparación se completa dentro del tiempo límite, el atleta en cuestión puede recuperar las flechas que le falten por tirar en esa diana. Si la reparación se termina más tarde, el atleta se podrá incorporar a su patrulla, pero perderá las flechas que su patrulla haya tirado durante ese 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 disparando ya sea por razones médicas o por una falla de equipo, para poder continuar hasta la segunda ronda de clasificación o hasta la ronda eliminatoria, debe permanecer en el campo con su grupo hasta que el grupo dispare. y anotará todos los blancos del día. Todas las flechas que no se dispararon se registrarán como M (Miss).

24.5.2 Si un atleta no puede permanecer con su grupo y tiene que abandonar el curso durante la Primera Ronda de Clasificación, no se le permitirá participar en la Segunda Ronda de Clasificación.

24.5.3 Si un atleta no puede permanecer con su grupo y tiene que abandonar el recorrido durante la Segunda Ronda de Clasificación, no se le permitirá participar en la Ronda de Eliminación.

24.6 En los Rounds Finales no se permite tiempo extra por fallos en el equipo, o por el tratamiento de un problema médico inesperado. En la prueba de Equipos, otros miembros del Equipo pueden tirar mientras tanto.



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 Solo cuando un atleta, o un grupo de atletas, esté causando demoras indebidas para ese grupo o para otros grupos durante las rondas de clasificación y eliminación, el juez observará y cronometrará a los atletas. Si los atletas superan el límite de tiempo, deberán advertir al atleta o grupo con una primera advertencia por escrito en la planilla de puntuaciones.

- Se aplican los siguientes límites de tiempo:
 - Rondas de Campo: se permite un tiempo de tres minutos para la ronda clasificatoria
 - Rondas de Campo: dos minutos es el límite de tiempo durante las rondas de eliminación.
 - Rondas 3D: se permitirán dos minutos para la ronda clasificatoria.
 - Rondas 3D: se permite un minuto para las rondas de eliminación.
 - Eliminación de Equipos en Campo y 3D: dos minutos es el límite de tiempo.
- Si un Juez observa que un atleta se excede de este tiempo límite o causa un retraso indebido, a pesar del procedimiento anterior, lo advertirá verbalmente y escribirá una segunda nota en su hoja de puntuación, indicando la fecha y la hora de la advertencia.
- En el tercero, y subsecuentes avisos durante esa etapa de la competición, el atleta perderá el valor de la flecha más alta de esa diana.
- El tiempo límite puede ser prolongado en circunstancias excepcionales.

La decisión del juez sobre si hay una demora indebida en esta sección es definitiva.

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

24.10 En la ronda de semifinales, cada vez que un juez acompaña a un grupo, debe comenzar y detener el tiro verbalmente ("go" para el inicio y "stop" cuando haya terminado el tiempo).

- En las rondas de Juego de Campo y 3D, el Juez debe mostrar una tarjeta amarilla como indicación cuando quedan 30 segundos del límite de tiempo apropiado
- Si el disparo es controlado por el DoS, entonces el sistema de cronometraje mostrará el tiempo restante y no hay ningún requisito para que el juez muestre la tarjeta amarilla
- En Juego de Campo, el límite de tiempo para individuales y equipos es de dos minutos



FEDERACIÓN ARGENTINA DE TIRO CON ARCO

Afiliada a:

Federación Internacional de Tiro con Arco, World Archery
Comité Olímpico Internacional
Confederación Argentina de Deportes



- En rondas 3D, el límite de tiempo para los individuales es de un minuto y para los equipos de dos minutos
- No se permitirá disparar después de que el límite de tiempo haya expirado
- Si un atleta tira una flecha después de que el juez ha detenido el tiro, el atleta o el equipo perderá la flecha con mayor puntuación en el blanco
- En las partidas individuales, los dos atletas dispararán simultáneamente
- En las rondas de Equipo, los equipos dispararán de a uno con el equipo mejor clasificado eligiendo quién dispara primero, en los siguientes y subsiguientes blancos, el equipo con el puntaje más bajo disparará primero y cuando haya un empate en el marcador, el equipo que comenzó disparando en el primer blanco disparará primero.

24.11 Encuentros por medallas:

- Los encuentros por medallas pueden ser controlados por un DoS o por un juez.
- En Campo, el límite de tiempo para individuales y equipos es de dos minutos.
- En 3D, el límite de tiempo para individuales es un minuto y para los equipos dos minutos.
- El tiempo comenzará para individuales cuando están parados en la estaca apropiada y para el equipo cuando están de pie en la estaca roja, disparando uno a la vez con los atletas de la estaca roja disparando primero.

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

CAPÍTULO 25

TANTEO

25.1 El tanteo tendrá lugar después de que todos los atletas de la patrulla hayan tirado sus flechas

25.1.1 A menos que se acuerde lo contrario en el grupo, el atleta A será responsable de la conducta del grupo. Los dos atletas, B y C serán los anotadores y el cuarto atleta marcará los agujeros de flecha si corresponde. Esto puede cambiar si todos los atletas están de acuerdo. En un grupo de tres, el líder del grupo también marcará los agujeros de flecha si corresponde. En las rondas de campo, el grupo de atletas no debe abandonar el blanco antes de marcar todos los hoyos en la zona de puntuación.

25.1.2 Los tanteadores, que pueden ser los atletas, anotarán en las hojas de puntuación al lado del correcto número de diana, y en orden descendente si es aplicable, el valor de cada flecha, tal como los declare el atleta a quien



FEDERACIÓN ARGENTINA DE TIRO CON ARCO

Afiliada a:

Federación Internacional de Tiro con Arco, World Archery
Comité Olímpico Internacional
Confederación Argentina de Deportes



pertenezcan. Los otros atletas de la patrulla comprobarán el valor declarado de cada flecha. Se puede corregir un error descubierto en la hoja de puntuaciones antes de que las flechas hayan sido retiradas de la diana

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

25.1.2.2 Para las rondas 3D, se indicarán las zonas de puntuación en la imagen.

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

25.2.1 Ninguna de las flechas, la diana, parapeto o diana 3D, podrán ser tocados hasta que el valor de todas las flechas de esa diana hayan sido anotados y los tanteos comprobados.

25.2.2 En el caso de un rebote, un traspaso o una flecha embutida completamente en la diana y que no se ve, la puntuación se realizará de la siguiente manera:

- Si todos los atletas en ese grupo de tiro aceptan que se ha producido un rebote o un traspaso, o pueden ver que hay una flecha incrustada, también pueden ponerse de acuerdo sobre el valor de esa flecha.
- En las rondas de Campo si no pueden ponerse de acuerdo sobre el valor de la flecha, se le otorgará al atleta el valor del hoyo sin marcar de más bajo valor en la zona de puntuación.
- En rondas 3D si no pueden ponerse de acuerdo sobre el valor de la flecha, la flecha se puntuará como cinco (5).
- En 3D, una flecha que se desvía luego de pegar en el borde del animal, sin clavarse en él, se tanteará como Miss (M).

25.2.3 Una flecha que impacte en:

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

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

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



FEDERACIÓN ARGENTINA DE TIRO CON ARCO

Afiliada a:

Federación Internacional de Tiro con Arco, World Archery
Comité Olímpico Internacional
Confederación Argentina de Deportes



25.2.3.4 Una diana que no corresponde al atleta que la ha disparado, se considerará como parte de esa tanda, y tanteará un cero.

25.2.3.5 Fuera de la zona puntuable de la diana, o de la zona puntuable de la diana 3D, tanteará como “cero” (M).

25.2.3.6 Un cero será registrado en la hoja de puntuación como “M”.

25.2.4 Si más de tres flechas (3) para Juego de Campo y más de una (1) flecha o dos (2) (dependiendo de la ronda) 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, pueden 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 cero(s).

25.3 Excepto para los empates que se describen en Artículo 25.3.2 el resultado de los empates será determinado como sigue:

25.3.1 Para empates ocurridos en todas las Series, excepto los empates que se indican abajo:

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

25.3.2 Para empates relativos a la admisión a las Rondas de Eliminación, progreso de una etapa a otra de la Competición o para decidir las plazas de Medallas después de las Rondas Finales, habrá desempates para romper dicho empate.

25.3.2.1 Individuales:

- Encuentros de una sola flecha por tanteo “shoot off” o “muerte súbita”.
- 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



FEDERACIÓN ARGENTINA DE TIRO CON ARCO

Afiliada a:

Federación Internacional de Tiro con Arco, World Archery
Comité Olímpico Internacional
Confederación Argentina de Deportes



sucesivos encuentros de una sola flecha hasta que se resuelva el empate.

- El tiempo límite para un desempate será de 40 segundos en Campo y un minuto en 3D.

25.3.2.2 Equipos:

- Un encuentro de tres (3) flechas por tanteo (una por cada atleta) “shoot off”.
- 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.
- El Tiempo Límite para un desempate de Equipos será de dos (2) minutos para Tiro de Campo y 3D.

25.3.2.3 Los shoot-offs posteriores a la clasificación y para la entrada a la próxima ronda de eliminación se llevarán a cabo en una diana ubicada en el área central. Para las rondas de campo, los desempates se realizarán en un blanco a la distancia máxima para la división; Para las rondas 3D, los desempates se realizarán a la distancia colocada por el juez; En los cuartos de final de Equipos, el desempate tendrá lugar en el último blanco.

25.3.2.4 Los encuentros de desempate tendrán lugar tan pronto como sea posible tras registrar todas las hojas de puntuaciones de la División donde ha ocurrido el empate. Cualquier atleta que no esté presente para el desempate dentro de los 30 minutos posteriores de que se le haya notificado, a él o su Capitán de Equipo, dicho empate, será declarado perdedor. Si el atleta y su Capitán de Equipo han abandonado el campo, a pesar de que los resultados no han sido verificados oficialmente, y no puede ser avisado para el desempate, el atleta será declarado perdedor. En caso de un empate en las semifinales, para Juego de Campo se realizará el desempate en el último blanco tirado (individual y de equipo), y para rondas 3D en un quinto blanco extra. En caso de un empate en las finales de la medalla, el desempate se llevará a cabo, para las rondas de Campo en un blanco designado; y para rondas 3D en un quinto blanco separado.

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



FEDERACIÓN ARGENTINA DE TIRO CON ARCO

Afiliada a:

Federación Internacional de Tiro con Arco, World Archery
Comité Olímpico Internacional
Confederación Argentina de Deportes



25.4.1 Cada patrulla tendrá dos hojas de puntuación, una de las cuales puede ser electrónica. Si hay una discrepancia en los valores de flecha entre la tarjeta de puntaje electrónica y la de papel, esta última tendrá prioridad. Los organizadores no tendrán necesariamente que aceptar o registrar hojas de puntuaciones que no estén firmadas o no contengan la suma total o el número total de 5's y 6's en el caso de Juego de Campo (10's y 11's para 3D) o contengan errores matemáticos. Los organizadores u oficiales no están obligados a verificar la exactitud de las hojas de puntuaciones presentadas, sin embargo, si los organizadores u oficiales observan un error, corregirán tal error y el resultado correcto prevalecerá. Dichas correcciones deben tener lugar antes de la siguiente fase de la competición. En caso de encontrar discrepancias en la suma total, la suma total más baja será usada como resultado final

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

CAPÍTULO 26

CONTROL DE TIRO Y SEGURIDAD

26.1 El Presidente de la Comisión de Jueces del Torneo deberá controlar el torneo.

26.2 El Presidente de la Comisión de Jueces del Torneo dará el visto bueno a las medidas de seguridad que han sido tomadas en la disposición de los recorridos. Acordará con los organizadores cualquier medida de seguridad adicional que considere necesaria, antes de comenzar el tiro.

26.2.1 Comunicará a los oficiales y atletas las medidas de seguridad y cualquier otra materia concerniente al tiro que él pueda considerar necesaria.

26.2.2 Si es necesario suspender la competición a causa de mal tiempo, pérdida de luz del día, o por razones que comprometan las condiciones de seguridad de los recorridos, tal decisión será tomada colectivamente entre el Presidente del Comité Organizador, el Presidente de la Comisión Jueces y el Delegado Técnico.

26.2.3 Se dará una señal acústica, audible en todo el recorrido, para indicar el inicio de la competición cada día y también cuando tenga que detenerse.

26.2.4 Si la competición tuviera que ser suspendida antes de completar las Rondas de Clasificación, se utilizará la puntuación total de las mismas dianas tiradas por todos los atletas de una división para determinar los campeones en cada división.



FEDERACIÓN ARGENTINA DE TIRO CON ARCO

Afiliada a:

Federación Internacional de Tiro con Arco, World Archery
Comité Olímpico Internacional
Confederación Argentina de Deportes



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 Comité 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, dentro o frente al área de los atletas.

26.5 Un atleta no puede tensar el arco utilizando una técnica, que en la opinión de los Jueces, pueda permitir a la flecha, si se produce accidentalmente la suelta, volar fuera de una zona de seguridad o de los dispositivos de seguridad (áreas más allá de la zona de tiro, setos, vallas, etc.). Si un atleta persiste en utilizar dicha técnica, en interés de la seguridad, el Presidente de la Comisión de Jueces le comunicará que deje de tirar inmediatamente y que abandone el campo.

26.6 En Campeonatos Juego de Campo y 3D, los oficiales de equipo deberán limitarse a la zona de espectadores a menos que estén compitiendo o sean requeridos por un juez para entrar en el área de competición.

CAPITULO 27

Consecuencias de contravenir las reglas

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

27.1 Un atleta encontrado culpable de transgredir cualquiera de las reglas anteriores puede ser eliminado de la competición y perderá cualquier posición que haya ganado.

27.2 Un atleta no puede participar en Campeonatos del Mundo si su Federación Miembro no reúne las condiciones indicadas en el Artículo 3.7.2 del «libro 2».

27.3 Un atleta que se encuentre compitiendo en una clase como se establece en el Capítulo 22. Equipamiento de los atletas y no cumpla totalmente con los requerimientos que se indican, será eliminado de la competición y perderá cualquier posición que haya ganado.

27.4 Un atleta encontrado culpable de dopaje, le serán aplicadas las sanciones indicadas en el «Libro 6», Reglas anti-dopaje.



FEDERACIÓN ARGENTINA DE TIRO CON ARCO

Afiliada a:

Federación Internacional de Tiro con Arco, World Archery
Comité Olímpico Internacional
Confederación Argentina de Deportes



27.5 Cualquier atleta que se encuentre utilizando equipo que transgreda los reglamentos de World Archery puede tener sus tanteos descalificados.

27.6 Un atleta a quien se le haya probado que ha transgredido cualquier regla o norma a sabiendas, puede ser definido como inelegible para participar en la competición. El atleta será descalificado, y perderá cualquier posición que haya ganado.

27.6.1 Una conducta antideportiva no debe ser tolerada. Tal conducta por un atleta u otra persona que asista a un atleta 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 en el “Libro 1”, Apéndice 2 Código de ética y conducta en el «Libro 1»).

27.6.2 Cualquier persona que altere sin autorización o falsifique los tanteos, o conscientemente haya alterado o falsificado los tanteos será descalificada.

27.6.3 Si un atleta, repetidamente, retira las flechas de la diana antes de haber sido tanteadas, puede ser descalificado.

27.7 Un atleta que persista en usar un método, en opinión de los jueces, peligroso para abrir el arco, se le pedirá por parte del Presidente del Comité de Jueces del torneo o por el Director de Tiro que pare de tirar inmediatamente y será descalificado.

27.8 Pérdida del valor de una flecha.

27.8.1 En caso de fallo del equipo, si un atleta no puede reparar su equipo dentro de 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 la patrulla.

27.8.2 Si un Juez observa que un atleta se excede del tiempo límite de 3 minutos, a partir del tercero y siguientes avisos, durante esa etapa de la competición, el atleta perderá la puntuación más alta en esa diana.

27.8.3 En las Rondas Finales de Campo, si un atleta tira una flecha después de que el Juez ha parado el tiro, la flecha de mayor valor del atleta o de su equipo en esa diana será anulada.

27.8.4 Si más de tres flechas (3) para Juego de Campo y más de una (1) flecha o dos (dependiendo de la ronda) 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 Juego 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.



FEDERACIÓN ARGENTINA DE TIRO CON ARCO

Afiliada a:

Federación Internacional de Tiro con Arco, World Archery
Comité Olímpico Internacional
Confederación Argentina de Deportes



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 tanteeará como cero (M).

27.9 Advertencias

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

27.9.1 Los atletas son responsables de sus propias hojas de puntuación. No se expedirán hojas duplicadas para hojas perdidas, dañadas o robadas.

27.9.2 No se permite fumar en los recorridos, el campo de prácticas o la zona de calentamiento.

27.9.3 Ningún atleta podrá tocar el equipo de otro sin su consentimiento.

27.9.4 Aquellos atletas pertenecientes a la siguiente patrulla que está esperando su turno de tiro, permanecerán en la zona de espera hasta que los atletas que están tirando se hayan ido y la posición de tiro quede libre. No habrá ninguna comunicación sobre distancias entre las diferentes patrullas.

27.9.5 Mientras el tiro se está desarrollando, solo aquellos atletas que tienen el turno de tirar pueden aproximarse al puesto de tiro.

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

CAPÍTULO 28

Prácticas

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

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

28.1.2 En los días del torneo, y próximo al/los punto(s) de reunión, se establecerán dianas de calentamiento (una por cada 10 atletas). El campo de prácticas y el de calentamiento puede ser el mismo.

28.1.3 En el campo de prácticas habrá de un número de dianas igual a 1/8 de las inscripciones, dispuestas a todas las diferentes distancias de la



competición, para permitir la práctica antes, durante y después del inicio del tiro en cada día de la competición, a la hora anunciada por la Organización.

CAPÍTULO 29

Preguntas y reclamaciones

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

- Durante las Rondas Clasificatorias a los competidores en el grupo. 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 las Rondas de Eliminación y finales si el atleta no está de acuerdo con el valor de una flecha, entonces 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 apuntes en las hojas de puntuaciones será consultado a un Juez.

29.1.3 Si se descubriera:

- Que el tamaño de una diana ha sido cambiado durante la competición en Juego de Campo
- Que la posición de la piqueta en un puesto de tiro ha sido movida después de que ya han tirado competidores sobre dicha diana.
- Que una diana hubiera quedado inhábil para tirar sobre ella para ciertos atletas, a causa de ramas colgando, etc., Esta diana sería eliminada para el propósito de tanteos para todos los atletas de la división involucrada, si surgiera una reclamación. Si se descalifican una o más dianas, el restante número de dianas será considerado como una 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 apelar a los Jueces para que el elemento defectuoso sea reparado o reemplazado.



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

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

Capítulo 30

Apelaciones

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

Capítulo 31

Normas de vestuario

31.1 Atletas

Se deberá llevar camisetas con el nombre y el país del atleta en todo momento.

Tanto los atletas como los oficiales deberán llevar calzado deportivo. Este calzado puede ser de diferente estilo pero debe cubrir enteramente el pie.

Pantalones de su elección, incluyendo tela vaquera, para las Rondas de Clasificación y Eliminación.

Uniforme completo para los equipos, el cual no podrá ser de tela vaquera, para las Rondas de Equipos y encuentros de medallas.

La ropa y el equipamiento no deben ser camuflados. No se permiten pantalones demasiado anchos.

31.2 Oficiales de equipo

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