

Libro 6 Varios – Run Archery – Ski Archery



Versión 2026-03-13 ES-01

Efectivo desde el 13 de marzo de 2026



Índice

CAPÍTULO 48 RONDAS VARIAS.....	3
48.1. Rondas de Tiro al Aire Libre	3
48.1.1. Ronda de 1440.....	3
48.1.2. Ronda Doble 1440	3
48.1.3. Ronda 900.....	3
48.1.4. Doble Ronda de 70 m	3
48.1.5. Doble Ronda de 50 m	3
48.1.6. Doble Ronda de 60 m	3
48.1.7. Doble Ronda de 50 m	4
48.1.8. Ronda de 25 m.....	4
48.1.9. Ronda combinada	4
48.1.10. Ronda Estándar.....	4
48.2. Rondas de Campo.....	12
48.2.1. La Ronda del Bosque.....	12
48.3. Ronda de Tiro al Suelo (“Clout”).....	16
48.4. Ronda de larga distancia.....	19
CAPÍTULO 49 RUN ARCHERY	29
49.1. Run Archery	29
49.1.1.....	29
49.1.2 Material de tiro.....	29
49.1.3. Clases de atletas	31
49.1.4 Formato de Competiciones.....	31
49.1.5 Tiro.....	31
49.1.6 La vuelta de carrera	32
49.1.7 Resultados	32
49.1.8 Control del equipo antes del inicio	32
49.1.9 Procedimientos de evaluación y seguimiento de resultados.....	32
49.1.10 Protesta por los resultados.....	33
49.2. Especificaciones técnicas y reglamentos	33
49.2.1 Preparación de las instalaciones de la competición	33
49.2.2 Prácticas y calentamiento	36
49.2.3 Organización inicial.....	37
49.2.4 La carrera	37
49.2.5 Reglamento de tiro	38
49.2.6 Inicio, Fin, Hora y Resultados.....	42
49.2.7 Sanciones y penalizaciones.....	43
49.2.8 Oficiales de campo de tiro en competiciones de tiro con arco en carrera	45
49.3 Formato de Competiciones.....	45
49.3.1 Individual 4k	45
49.3.2 Individual Sprint.....	47
49.3.3 Sprint por equipos y Sprint por equipos mixtos	49
49.3.4 Doble sprint por equipos y doble sprint por equipos mixtos	52
APENDICE 1 DISEÑO DE CAMPOS DE TIRO CON ARCO.....	56

CAPÍTULO 48 RONDAS VARIAS

48.1. Rondas de Tiro al Aire Libre

48.1.1. Ronda de 1440

La ronda de 1440 consta de 36 flechas tiradas desde cada una de las siguientes distancias, en este orden:

- 60, 50, 40, 30 m para mujeres menores de 18 años y mujeres mayores de 50 años
- 70, 60, 50, 30 m para hombres menores de 18 años, mujeres menores de 21 años, mujeres y hombres mayores de 50 años
- 90, 70, 50, 30 m para hombres menores de 21 años y hombres

Las distancias también se pueden tirar en orden inverso (de menor a mayor). La ronda de 1440 se puede realizar en un día o en dos días consecutivos. Si se realiza en dos días, las dos distancias más largas se tirarán el primer día y las dos distancias más cortas, el segundo día, o viceversa.

La diana de 122 cm se utiliza para las distancias de 90, 70 y 60 m (y 50 m para las mujeres menores de 21 años y mayores de 50), y la diana de 80 cm se utiliza para las distancias de 50 m (excepto para las mujeres menores de 21 años y mayores de 50), 40 m y 30 m. La configuración de 80 cm con múltiples centros se puede utilizar a 30, 40 y 50 m.

48.1.2. Ronda Doble 1440

La Ronda Doble 1440 consiste en dos rondas de 1440 puntos tiradas consecutivamente.

La Ronda Doble 1440 se realizará en días consecutivos.

48.1.3. Ronda 900

La Ronda 900 consiste en 30 flechas tiradas desde cada una de las distancias de 60, 50 y 40 m sobre la diana de 122 cm.

48.1.4. Doble Ronda de 70 m

La Doble Ronda de 70 m (para arco recurvo) consiste en dos rondas de 70 m tiradas consecutivamente.

48.1.5. Doble Ronda de 50 m

La Doble Ronda de 50 m (para arco compuesto) consiste en dos rondas de 50 m tiradas consecutivamente.

48.1.6. Doble Ronda de 60 m

La Doble Ronda de 60 m (para menores de 18 años y mayores de 50) consiste en dos rondas de 60 m tiradas consecutivamente.

48.1.7. Doble Ronda de 50 m

La Doble Ronda de 50 m con arco tradicional consiste en dos rondas de 50 m con arco tradicional tiradas consecutivamente durante uno o dos días.

48.1.8. Ronda de 25 m

La ronda de 25 m consta de 60 flechas en la diana de 60 cm o en la diana triple de 60 cm.

Target Face Setup

Round	Face Size	Number of Faces	Scoring Rings	Centre Height	Horizontal Spacing ²	Vertical Spacing ²
25 m	60 cm	1-2 full	10	centre 130 cm +/- 2 cm	≥ 10 cm	N/A
		1-4 vertical 3-spot	5	centre 130 cm +/- 2 cm	≤ 2 cm	N/A

48.1.9. Ronda combinada

La ronda combinada consiste en una ronda de 18 m y una ronda de 25 m tiradas sucesivamente durante uno o dos días, tirando primero una de las rondas.

48.1.10. Ronda Estándar

La Ronda Estándar consiste en 36 flechas a 50 m y 36 flechas a 30 m, tiradas en series de 3 flechas sobre una diana de 122 cm.

48.1.10.1. Clases

Para la División de Arco Estándar, se compete en las siguientes clases:

- Mujeres U18
- Hombres U18
- Mujeres U21
- Hombres U21
- Mujeres
- Hombres

48.1.10.2. Equipo del Atleta

El equipo para el Arco Estándar se define de la siguiente manera:

Los requisitos del Libro 3, 9.1. División de Arco Recurvo se aplicarán en su totalidad con las siguientes disposiciones o modificaciones adicionales:

48.1.10.2.1.

El arco debe ser de diseño sencillo, ya sea desmontable (con empuñadura de madera o metal) o de una sola pieza. En ambos tipos de arco, las palas deben ser de madera y/o fibra de vidrio.

48.1.10.2.1.1

El reposaflechas debe ser de diseño simple, flexible o rígido, y no ajustable. Se puede utilizar un punto de presión no ajustable, el cual debe colocarse a no más de 2 cm del punto de pivote (garganta) de la empuñadura.

48.1.10.2.1.2

Se puede utilizar un indicador de apertura simple, audible y/o visual. Este indicador proporcionará una sola indicación de la longitud de apertura.

48.1.10.2.1.3.

La mira del arco debe ser de construcción simple y no debe incluir ningún sistema de microajuste vertical de cremallera y piñón ni de tornillo. El ajuste lateral (deriva) se puede realizar mediante un ajustador de tornillo. La mira y cualquier accesorio al que esté fijada deben cumplir con el artículo 48.1.10.2.1.9. El punto de mira no puede ser de fibra óptica.

48.1.10.2.1.4.

Cualquier sistema de estabilización utilizado debe cumplir con el artículo 48.1.10.2.1.9. No se pueden utilizar compensadores de torsión.

48.1.10.2.1.5.

Las flechas no deben exceder la especificación XX75 (9,3 mm de diámetro) o equivalente y deben ser de un rango de precio y rendimiento equivalente. Los culatines deben ser de construcción simple, ya sean cónicos o con inserción. Las puntas deben ser cónicas u ojivales. Las plumas deben estar hechas de material plástico blando o plumas naturales.

48.1.10.2.1.6.

La protección para los dedos no debe incluir ningún tipo de refuerzo, plataforma de posicionamiento ni dispositivo que ayude a sujetar, tensar y soltar la cuerda.

48.1.10.2.1.7.

No se pueden usar prismáticos, telescopios ni ninguna otra ayuda visual para localizar las flechas. No se pueden usar gafas de tiro.

48.1.10.2.1.8.

Para los accesorios permitidos, consulte el Libro 3, Artículo 9.4.1.

48.1.10.2.1.9.

El arco sin tensar, con los accesorios permitidos (estabilización al extenderse en cualquier dirección), debe poder pasar por un orificio o anillo de 12,2 cm de diámetro interior $\pm 0,5$ mm.

48.1.10.3. Premios

Para la Ronda Estándar, se otorgarán Premios de la Ronda Estándar.

48.1.10.3.1.

Será una flecha en una insignia circular con las palabras «Premio Ronda Estándar de WA» superpuestas:

WORLD ARCHERY STANDARD ROUND AWARD					
	<i>Arrow on White</i>	<i>Arrow on Black</i>	<i>Arrow on Blue</i>	<i>Arrow on Red</i>	<i>Arrow on Gold</i>
<i>Men</i>	<i>500 Points</i>	<i>530 Points</i>	<i>560 points</i>	<i>590 points</i>	<i>620 points</i>
<i>Women</i>	<i>475 Points</i>	<i>505 Points</i>	<i>535 points</i>	<i>565 points</i>	<i>595 points</i>

48.1.10.3.2.

Para optar al Premio Ronda Estándar, un atleta no debe haber obtenido un Premio Estrella de 1000 puntos o más utilizando un arco recurvo o compuesto.

48.1.11. Ronda de Duelo

La Ronda de Duelo se disputa a 18 m en dianas triples verticales de 40 cm o a 70 m en dianas de 122 cm.

(Véase el Libro 2, Apéndice 4, Imagen 17: Triple cara vertical de 2 x 40 cm para 18 m y el Libro 2, Apéndice 4, Imagen 5: Montaje de la diana exterior).

Además de las reglas establecidas en el Libro 2 - Eventos, se aplican las siguientes reglas a la Ronda de Duelo.

48.1.11.1. La Ronda de Duelo

48.1.11.1.1.

La Ronda de Duelo se disputa a 18 m con triple cara vertical de 40 cm o a 70 m con caras de 122 cm y consta de una primera ronda de clasificación, una segunda ronda de clasificación, una ronda de eliminación, una ronda de semifinales y una ronda final.

48.1.11.1.1.1.

Se compone de la siguiente manera:

- La primera ronda de clasificación (60 flechas - 5x12), en la que todos los atletas se clasifican mediante sorteo en grupos de seis atletas (máximo de ocho grupos por división y clase).

Si es posible, no habrá más de un miembro del mismo equipo por grupo.

Para evitar que los mejores atletas se enfrenten en la primera ronda, se les asignará a diferentes grupos según sus puntuaciones en el Campeonato Mundial anterior.

Cada atleta de un grupo realizará una serie de duelos individuales contra cada uno de los otros cinco atletas del grupo; cada duelo consta de cuatro rondas de tres flechas tiradas en 90 segundos.

Los atletas tirarán simultáneamente.

- La segunda ronda de clasificación (60 flechas - 5x12), en la que los 24 mejores atletas (ocho ganadores, ocho segundos mejores y los ocho atletas con las mejores puntuaciones totales de todos los grupos) de cada división y clase se clasifican mediante sorteo en cuatro grupos de seis atletas. Cada grupo estará compuesto por un número igual de ganadores, subcampeones y atletas con la mejor puntuación total. El programa de tiro es el mismo que en la primera ronda de clasificación.
- La ronda eliminatoria (60 flechas - 5x12), en la que los 12 mejores atletas (cuatro ganadores, cuatro subcampeones y los cuatro atletas con la mejor puntuación total de todos los grupos) de cada división y clase se dividen por sorteo en dos grupos de seis atletas, siguiendo el mismo procedimiento. El programa de tiro se mantiene.
- En las semifinales, donde se enfrentarán los ganadores y los subcampeones de la tercera ronda de clasificación, el ganador de un grupo competirá contra el segundo mejor del otro. Cada atleta tira una serie de tres flechas en 90 segundos. En caso de empate, se realizará un desempate después de cada serie. El atleta que gane cuatro series de siete ganará la competición. Los atletas tirarán de forma alternada. El juez decidirá por sorteo qué atleta comenzará a tirar en la primera serie. El atleta que comience la primera serie tirará segundo en la segunda serie. Los atletas rotarán después de cada serie.
- Las Finales. Los ganadores de las Semifinales pasarán a la Final; los dos perdedores quedarán en tercer lugar. El programa de tiro será el mismo que en las Semifinales.

48.1.11.2. Disposición del Campo de Tiro

Para la Ronda de Duelo a 18 m, las dianas triples verticales de 40 cm se colocan en pares en cada parapeto.

48.1.11.3. Dianas

Para la Ronda de Duelo, la diana triple vertical de 40 cm se utiliza para la competición de 18 m, y la diana de 122 cm se utiliza para la competición de 70 m.

48.1.11.4. Tiro

48.1.11.4.1.

El tiempo máximo permitido para que un atleta tire una serie de tres flechas será de 90 segundos en la Ronda de Duelo.

48.1.11.4.2.

En las rondas de Eliminación y Finales de la Ronda de Duelo, no se concederá tiempo adicional por fallos en el equipo, pero el atleta afectado podrá abandonar la línea de tiro para repararlo o reemplazarlo y regresar para tirar las flechas restantes si se cumple el límite de tiempo.

48.1.11.4.3.

Para la Ronda de Duelos, el procedimiento será el siguiente:

- Primera Ronda de Clasificación: 24 atletas tirarán simultáneamente en 12 parapetos, dos atletas por parapeto. Los 12 parapetos están dispuestos en grupos de tres para que cuatro grupos puedan tirar al mismo tiempo.
- En caso de grupos incompletos, los atletas sin oponentes quedarán exentos, pero tirarán sus rondas individualmente para obtener puntuación (ver puntuación total). Las posiciones de tiro en la línea (izquierda-derecha) y las calles de tiro cambiarán después de cada ronda.
- La Segunda Ronda de Clasificación se desarrollará de la misma manera.
- En la Ronda de Eliminación, cada división y clase tirará por separado. Doce (12) atletas tirarán en los seis parapetos centrales.
- Semifinales: cada ronda se disputará por separado, una tras otra, con dos atletas por parapeto, que estará ubicado en el centro.
- Finales: mismo procedimiento que para las semifinales.

48.1.11.5. Orden de tiro

48.1.11.5.1.

En la ronda de Duelo, habrá dos atletas por parapeto, y cada atleta tirará a su propio conjunto de triple vertical.

48.1.11.5.2.

En la ronda de Duelo, el límite de tiempo para una ronda de tres flechas será de 90 segundos.

La luz amarilla se encenderá cuando queden 30 segundos.

48.1.11.6. Puntuación

48.1.11.6.1.

En la primera y segunda ronda de clasificación de la ronda de Duelo, los atletas se puntúan a sí mismos.

48.1.11.6.2.

En la ronda de eliminación, las puntuaciones son presenciadas por un juez.

48.1.11.6.3.

En las semifinales y la final de la ronda de duelo, los atletas permanecen detrás de la línea de tiro, los jueces anuncian y puntúan las flechas, que luego son recogidas por los agentes de cada atleta.

48.1.11.6.4.

Los resultados de cada enfrentamiento se muestran en la pista después de cada entrada o set.

48.1.11.6.5.

En la Ronda de Duelos, los resultados se determinarán de la siguiente manera:

- En las Rondas de Clasificación y Eliminación, el ganador de cada enfrentamiento obtendrá dos puntos de competición, el perdedor no obtendrá puntos y, en caso de empate, ambos atletas obtendrán un punto cada uno.
- El atleta con más puntos después de cinco enfrentamientos es el ganador del grupo y avanza a la siguiente ronda.
- El atleta con la segunda mayor puntuación es el segundo mejor y avanza a la siguiente ronda.
- Los ocho (cuatro) atletas con las puntuaciones más altas en su clase y división avanzan a la segunda ronda de Clasificación o a la Ronda de Eliminación.
- En las Rondas Finales, los atletas jugarán hasta siete sets (entradas), y el atleta que gane primero cuatro sets (al mejor de siete) gana el enfrentamiento.
- Ambos atletas que pierdan la semifinal quedarán clasificados en tercer lugar.

48.1.11.6.6.

En caso de empate en puntos o puntuación para determinar la clasificación del grupo, se realizará un desempate.

Ambos atletas tirarán simultáneamente un extremo de tres flechas a su propio conjunto de dianas en el mismo parapeto.

Si persiste el empate, cada atleta tira una flecha más (30 segundos) a la cara central de su conjunto de dianas. Los atletas tirarán alternativamente. La flecha más cercana al centro resolverá el empate.

Si es necesario, desempates sucesivos de flechas individuales más cercanas al centro en la cara central romperán el empate.

En las rondas finales, los desempates de flechas individuales más cercanas al centro en la cara central determinarán al ganador de cada ronda.

48.1.12. Rondas de Club

Una ronda de club permite al atleta participar en competiciones sin eliminación directa. Son posibles varias variaciones, que se implementan en los estatutos correspondientes, una de las cuales se detalla a continuación.

48.1.12.1. Ronda de *Enfrentamientos* a 50 m.

La competición:

La ronda de enfrentamientos a 50 m consiste en una ronda clasificatoria de 27 flechas a 50 m sobre una diana de 122 cm. Los resultados de esta ronda clasificatoria se utilizarán para dividir a los atletas en grupos de ocho en cada división, independientemente de su categoría.

Los atletas de cada grupo competirán entre sí en una serie de enfrentamientos de todos contra todos.

Esto determinará a los tres mejores atletas de cada grupo.

Notas explicativas:

- Divisiones: Arco recurvo, Arco compuesto, Arco tradicional, Arco estándar.
- Categorías: Todas las categorías, independientemente del género o la edad, competirán juntas en las mismas divisiones.
- Número de flechas en la ronda clasificatoria: nueve rondas de tres flechas cada una, para un total de 27 flechas.
- Número de flechas en los enfrentamientos: siete enfrentamientos de nueve flechas cada uno, para un total de 63 flechas.
- Número total de flechas en la competición: 90 flechas, para una puntuación máxima total de 900 puntos.
- Procedimiento de clasificación: los atletas se clasifican en cada división según el total de aciertos, dieces y "X".
- Los atletas se reubican en las dianas de la siguiente manera: los atletas clasificados del 1 al 4 apuntan a la diana 1 de esa división, los del 5 al 8 a la diana 2, y así sucesivamente en toda la división. Este patrón se repite en todas las demás divisiones.
- En caso de empate en la ronda de clasificación para los atletas clasificados del 8 al 9, del 16 al 17, etc., en cada división, la clasificación la realizarán los organizadores (sugerencia: en orden alfabético, primero por apellido y luego por nombre).
- Asignación a grupos y dianas: Debe haber un mínimo de dos atletas por diana y un mínimo de cuatro atletas por grupo. Esto significa que las divisiones con menos de cuatro atletas no pueden competir. Los organizadores ordenarán, a su discreción, los dos o más últimos grupos de la clasificación de cada división para cumplir con este mínimo.
- En cada grupo, cada atleta realizará siete rondas, cada una de las cuales constará de tres series de tres flechas.
- Los enfrentamientos se disputarán en la siguiente secuencia (considerando los blancos 1 y 2 como pertenecientes al mismo grupo):
- Primera serie de enfrentamientos (del uno al cuatro):

- o A1-A2 B1-B2 C1-C2 D1-D2
- o A1-B2 B1-C2 C1-D2 D1-A2
- o A1-C2 B1-D2 C1-A2 D1-B2
- o A1-D2 B1-A2 C1-B2 D1-C2
- Segunda serie de enfrentamientos (del cinco al siete):
 - o A1-D1 B1-C1 A2-D2 B2-C2
 - o A1-C1 B1-D1 A2-C2 B2-D2
 - o A1-B1 C1-D1 A2-B2 C2-D2
- El resultado de los enfrentamientos se decidirá por puntuación de la siguiente manera: Los enfrentamientos ganados sumarán dos puntos, los empates un punto y los enfrentamientos perdidos no sumarán puntos. Si hay rondas libres para enfrentamientos sin oponente, el atleta tirará pero no obtendrá puntos.
- Los atletas que ganen un máximo de siete enfrentamientos obtendrán un total de 14 puntos.
- El ganador de cada grupo se determinará por la suma de los puntos del enfrentamiento.

En caso de empate, la puntuación total acumulada, incluyendo la ronda de clasificación (luego los aciertos, los dieces y las "X"), desempatará. En caso de empate final, dos o más atletas quedarán clasificados en la misma posición.

- Cada atleta tirará 90 flechas a 50 m en dianas de 122 cm, obteniendo así una puntuación total comparable a la de una ronda de 900. Los organizadores, a su discreción, también podrán premiar las tres mejores puntuaciones totales de cada división, así como a los mejores equipos por división (los tres atletas mejor clasificados forman un equipo).
- Las tarjetas de puntuación para las 27 flechas de clasificación deberán ser las tarjetas estándar utilizadas en cualquier competición WA de tiro con arco, tanto al aire libre como en pista cubierta.
- El cuadro de mando para los grupos podría organizarse de la siguiente manera: los cuadros de mando 1-1 y 1-2 se utilizarán para el objetivo 1 en cada grupo, y los cuadros de mando 2-1 y 2-2 se utilizarán para el objetivo 2 en cada grupo.

48.1.12.2.

Recomendaciones: Cómo desarrollar la competición.

Se sugiere comenzar la competición alrededor de las 10:30 h con dos tandas de tres flechas de práctica, seguidas de las 27 flechas de la ronda de clasificación.

Los atletas deberán distribuirse en las dianas de izquierda a derecha, una vez separados en divisiones, por ejemplo, primero la División de Arco Recurvo, seguida de la División de Arco Tradicional y luego la División de Arco Compuesto.

Deberá haber suficientes dianas disponibles para que todos los atletas de una categoría puedan tirar en sus propias dianas. Además, deberá haber al menos una diana vacía por categoría.

Los atletas deberán llevar su número de atleta/dorsal.

Después de tirar las 27 flechas de clasificación, se les pedirá a los atletas que dejen sus números de atleta en la línea de tiro.

Durante una pausa para el almuerzo de aproximadamente 45 minutos a una hora, los organizadores prepararán el resultado de la ronda de clasificación y la reubicación de los atletas en las dianas.

Luego, los organizadores llamarán a los atletas a la línea de tiro, diana por diana, para asegurarse de que comprendan su nueva asignación de diana y para que puedan recoger y usar sus nuevos números de atleta/dorsales.

Los organizadores deberán preparar las tarjetas de puntuación para los dos grupos de enfrentamientos, incluyendo el número de la diana y los nombres de los atletas participantes, para facilitar que los atletas comparen sus puntuaciones al final de cada enfrentamiento.

A continuación, se disputará el primer grupo de cuatro enfrentamientos, seguido del segundo grupo de tres.

Los organizadores podrán establecer un breve intervalo de unos 10 minutos entre los dos grupos de enfrentamientos para recoger las tarjetas de puntuación y elaborar una lista de resultados provisional.

La ceremonia de entrega de premios deberá celebrarse lo antes posible tras la finalización del segundo grupo de enfrentamientos.

Las demás rondas del club se publicarán a medida que se vayan desarrollando.

48.2. Rondas de Campo

48.2.1. La Ronda del Bosque

La Ronda del Bosque es una ronda de campo sin marcar que se disputa en cualquier número de dianas compuestas por imágenes de animales.

48.2.1.1. Categorías

Para la Ronda del Bosque, la WA Arco reconoce las siguientes categorías:

- Mujeres
- Hombres

48.2.1.2. Divisiones

Para la Ronda de Bosque con el equipo especificado en el Libro 4, Capítulo 19, Equipo del Atleta:

- Arco recurvo
- Arco compuesto
- Arco tradicional
- Longbow
- Arco tradicional

48.2.1.3. El Recorrido de Bosque

48.2.1.3.1.

El Recorrido de Bosque consiste en un número de blancos entre 12 y 24, divisible por cuatro, con hasta tres flechas por blanco. Normalmente, la ronda se realiza en campos con distancias desconocidas, pero puede realizarse en campos con distancias conocidas siempre que las distancias se mantengan dentro de los límites establecidos en el Artículo 48.2.1.3.2.

48.2.1.3.2. Medidas para el Recorrido de Bosque.

<i>Number of targets</i>	<i>Diameter of inner rings in cm</i>	<i>Distances in metres</i>	
		<i>Blue peg Barebow, Longbow, Traditional</i>	<i>Red peg Recurve and Compound</i>
3	∅ 7.5 / 5	5 - 10	5 - 15
3	∅ 15 / 10	5 - 20	5 - 25
3	∅ 22.5 / 15	5 - 30	5 - 35
3	∅ 30 / 20	5 - 45	5 - 55

Siempre que sea posible, las piquetas se pueden combinar.

Las distancias de los blancos del mismo tamaño variarán entre distancias largas, medias y cortas.

Distancias En la ronda del bosque, solo se puntuará la primera flecha que impacte en la zona de puntuación, según la siguiente regla:

<i>Arrow hit</i>	<i>1st arrow</i>	<i>2nd arrow</i>	<i>3rd arrow</i>
<i>inner ring</i>	<i>15 points</i>	<i>10 points</i>	<i>5 points</i>
<i>outer ring</i>	<i>12 points</i>	<i>7 points</i>	<i>2 points</i>

48.2.1.4. Diseño del campo de tiro

48.2.1.4.1.

El recorrido se organizará de manera que se pueda acceder a las posiciones de tiro y a los blancos sin dificultad, peligro ni pérdida de tiempo.

Los blancos, tal como se describe en el Artículo 48.2.1.3.2., se dispondrán de manera que permitan la máxima variedad y el mejor aprovechamiento del terreno.

48.2.1.4.1.2.

En todos los blancos, se colocará una piqueta o marca de forma que permita que al menos dos atletas tiren simultáneamente desde ambos lados de la estaca.

48.2.1.4.1.3.

Todas las piquetas deberán estar numeradas con el número del blanco correspondiente y la distancia, cuando se trate de tirar a distancias conocidas. Las piquetas deberán tener colores diferentes, correspondientes a cada división, de la siguiente manera:

- Azul para las divisiones de arco desnudo, arco tradicional y arco largo.
- Rojo para las divisiones de arco recurvo y arco compuesto.

48.2.1.4.1.4.

Se colocarán cuatro caras con un anillo interior de 7,5 cm por parapeto, formando un cuadrado.

48.2.1.4.1.5.

La tolerancia en la distancia entre la estaca y el blanco no debe exceder ± 25 cm para distancias de 15 m o menos, ni ± 1 m para distancias entre 15 y 60 m. La distancia debe medirse en el aire, aproximadamente a 1,5-2 m del suelo. Se puede utilizar cualquier tipo de equipo de medición, siempre que cumpla con las tolerancias.

48.2.1.4.1.6.

Los soportes deben tener un margen suficiente para que todas las flechas puntuables queden dentro del soporte. En ningún punto la cara del blanco puede estar a menos de 15 cm del suelo. En todos los casos, independientemente del terreno, el soporte debe colocarse de forma razonablemente perpendicular a la línea de visión del atleta desde la estaca para que el atleta pueda ver la cara del blanco en su totalidad, en la medida de lo posible.

48.2.1.4.1.7.

Todos los blancos deben estar numerados consecutivamente. Los números deben tener al menos 20 cm de altura, ser negros sobre fondo amarillo o amarillos sobre fondo negro, y se colocarán dentro del área de aproximación a las piquetas de ese blanco. También servirán como zona de espera para los atletas que aguardan su turno para tirar.

48.2.1.4.1.8.

No se deben colocar caras sobre ninguna cara de mayor tamaño, ni habrá marcas en el parapeto ni en primer plano que puedan usarse como puntos de mira.

48.2.1.4.1.9.

Se colocarán señales direccionales claramente visibles que indiquen la ruta de un objetivo a otro a intervalos adecuados para garantizar un desplazamiento seguro y sencillo a lo largo del recorrido.

48.2.1.4.1.10.

Se colocarán barreras adecuadas alrededor del recorrido, donde sea necesario, para mantener a los espectadores a una distancia segura, a la vez que se les proporciona la mejor vista posible de la competición. Solo las personas con la acreditación correspondiente podrán acceder al recorrido dentro de las barreras.

48.2.1.5. Equipamiento del recinto

48.2.1.5.1.

En la Ronda del Bosque, se pueden usar las dianas con imágenes según se indica a continuación:

<i>Diameter of inner rings</i>			
<i>∅ 7.5 / 5 cm</i>	<i>∅ 15 / 10 cm</i>	<i>∅ 22.5 / 15 cm</i>	<i>∅ 30 / 20 cm</i>
<i>Typical animals, such as:</i>			
<i>squirrel</i>	<i>hare</i>	<i>roe deer</i>	<i>bear</i>
<i>rabbit</i>	<i>fox</i>	<i>wolverine</i>	<i>deer</i>
<i>marten</i>	<i>raccoon</i>	<i>wolf</i>	<i>wild boar</i>
<i>woodcock</i>	<i>wood grouse</i>		

48.2.1.5.2.

Las dianas de la Ronda de Bosque consisten en imágenes (fotografías, dibujos o pinturas) de animales (ver tabla) con colores y contraste tales que las personas con visión normal puedan verlas claramente bajo la luz natural a las distancias correspondientes. Las imágenes deben estar impresas sobre fondo blanco. Las dianas tienen dos anillos interiores concéntricos y un anillo o línea exterior. El anillo interior más pequeño está marcado con una X, y el anillo interior más grande es la zona de mayor puntuación. El anillo exterior corresponde al contorno del cuerpo del animal, si este es claro. De lo contrario, debe haber una línea clara que siga de cerca el contorno del cuerpo. Los organizadores pueden usar figuras de animales en 3D en lugar de, o además de, caras de animales.

48.2.1.6. Puntuación

La ronda del bosque puede puntuarse como en 3D, utilizando el principio de flecha única, a discreción del organizador, en cuyo caso el anillo más pequeño (anillo X) se convierte en el anillo de 15p, el anillo interior se convierte en el anillo de 12p y el contorno exterior de la cara del animal objetivo se convierte en el anillo de 7p.

48.2.2. Ronda de Punta de Flecha

La Ronda de Punta de Flecha consta de 24 o 48 blancos, lo que equivale a dos rondas de bosque completas. Las distancias se detallan en el Libro 2, Artículo 4.5.2.2. Las rondas pueden realizarse en distancias conocidas, desconocidas o en cualquier combinación de ambas.

48.3. Ronda de Tiro al Suelo (“Clout”)

La Ronda de Tiro al Suelo es un tiro de larga distancia a un blanco colocado en el suelo con un mástil central llamado «El Clout».

48.3.1. Clases

World Archery reconoce las siguientes clases:

- Mujeres
- Hombres

48.3.2. Divisiones

Para la Ronda de Tiro al Suelo:

- División de Arco Recurvo
- División de Arco Compuesto

48.3.3. La Ronda de Tiro al Suelo

48.3.3.1.

La ronda de tiro al suelo consta de 36 flechas tiradas desde las siguientes distancias:

- 165 m para arco recurvo masculino
- 125 m para arco recurvo femenino
- 185 m para arco compuesto masculino
- 165 m para arco compuesto femenino

48.3.3.2.

El tiro debe realizarse desde una sola dirección.

48.3.3.3.

Se permiten seis flechas de prueba (dos grupos de tres flechas) antes del inicio de la competición.

Estas flechas deben tirarse bajo la supervisión de un director de tiro y no se puntuarán.

48.3.4. Equipamiento del recinto (Tiro al suelo)

48.3.4.1.

El blanco de Tiro al Suelo debe ser circular, de 15 m de diámetro y estar dividido en cinco zonas de puntuación concéntricas, dispuestas desde el centro hacia afuera, cada una de 1,5 m de ancho. Cada línea divisoria estará completamente dentro de la zona de mayor puntuación.

48.3.4.2.

El blanco del Tiro al Suelo puede marcarse en el suelo, o las líneas de puntuación pueden determinarse mediante una cinta de acero o un cordón no elástico marcado en las líneas divisorias.

48.3.4.3.

El centro del blanco Clout estará marcado con una bandera triangular distintiva de colores brillantes: la bandera Clout. Esta bandera no debe medir más de 80 cm de largo ni 30 cm de ancho.

La bandera debe fijarse a un mástil redondo de madera blanda, firmemente anclado verticalmente en el suelo, de manera que el borde inferior de la bandera no quede a más de 50 cm del suelo.

48.3.4.4.

Los valores de cada zona de puntuación del blanco de Tiro al Suelo, desde el centro hacia afuera, son 5, 4, 3, 2 y 1.

48.3.5. Equipo de los atletas (Tiro al Suelo)

Consulte el equipo de los atletas descrito en el Libro 3, Capítulo 9, «Equipo de los atletas», según corresponda.

48.3.6. Tiro al Suelo

48.3.6.1.

Cada atleta tirará flechas en series de tres o seis flechas.

48.3.6.2.

El tiempo máximo permitido para que un atleta tire una serie de tres flechas es de dos minutos.

El tiempo máximo permitido para que un atleta tire una serie de seis flechas es de cuatro minutos.

- *Los atletas no pueden levantar el brazo del arco hasta que se dé la señal de inicio.*
- *Un tiro realizado antes o después del tiempo asignado provocará que el atleta pierda la flecha con la puntuación más alta de esa serie.*
- *En caso de avería del equipo, el atleta deberá izar la bandera roja en la línea de tiro. Se podrá conceder tiempo adicional para realizar las reparaciones o modificaciones necesarias al equipo dañado. El atleta deberá reponer el número de flechas correspondiente lo antes posible, bajo la supervisión de un juez.*

48.3.6.3.

Excepto para personas con discapacidad, los atletas deben tirar desde una posición de pie y sin apoyo, con el cuerpo por encima de la línea de tiro.

48.3.6.4.

Bajo ninguna circunstancia se podrá volver a tirar una flecha. Se considerará que una flecha no ha sido tirada si:

- *El atleta puede tocarla con el arco sin mover los pies de su posición con respecto a la línea de tiro.*

48.3.6.5.

Mientras se encuentre en la línea de tiro, el atleta no debe recibir asistencia del entrenador.

48.3.6.6.

El tiro debe realizarse en una sola dirección.

48.3.7. Puntuación Tiro al Suelo

48.3.7.1.

La puntuación se realizará después de cada seis flechas.

48.3.7.2.

El director de tiro designará a una persona para sostener la cuerda en el Clout y a una persona para cada aro de puntuación para recoger las flechas en el aro. Una vez recogidas todas las flechas, se clasifican según la marca individual de cada atleta y deben permanecer en ese anillo de puntuación hasta que se puntúen.

48.3.7.3.

Cada atleta anunciará el valor de las flechas, comenzando por las de mayor valor.

El director de tiro comprobará que todas las flechas se hayan anunciado correctamente.

48.3.7.4.

El valor de las flechas que no se clavan en el suelo se determina por la posición de sus puntas.

48.3.7.5.

Las flechas que se clavan en el Clout o en el poste puntúan 5.

48.3.7.6.

Ningún atleta, excepto los encargados de recoger las flechas, entrará en la diana de Tiro al Suelo hasta que se le llame por su nombre para registrar el valor de sus flechas.

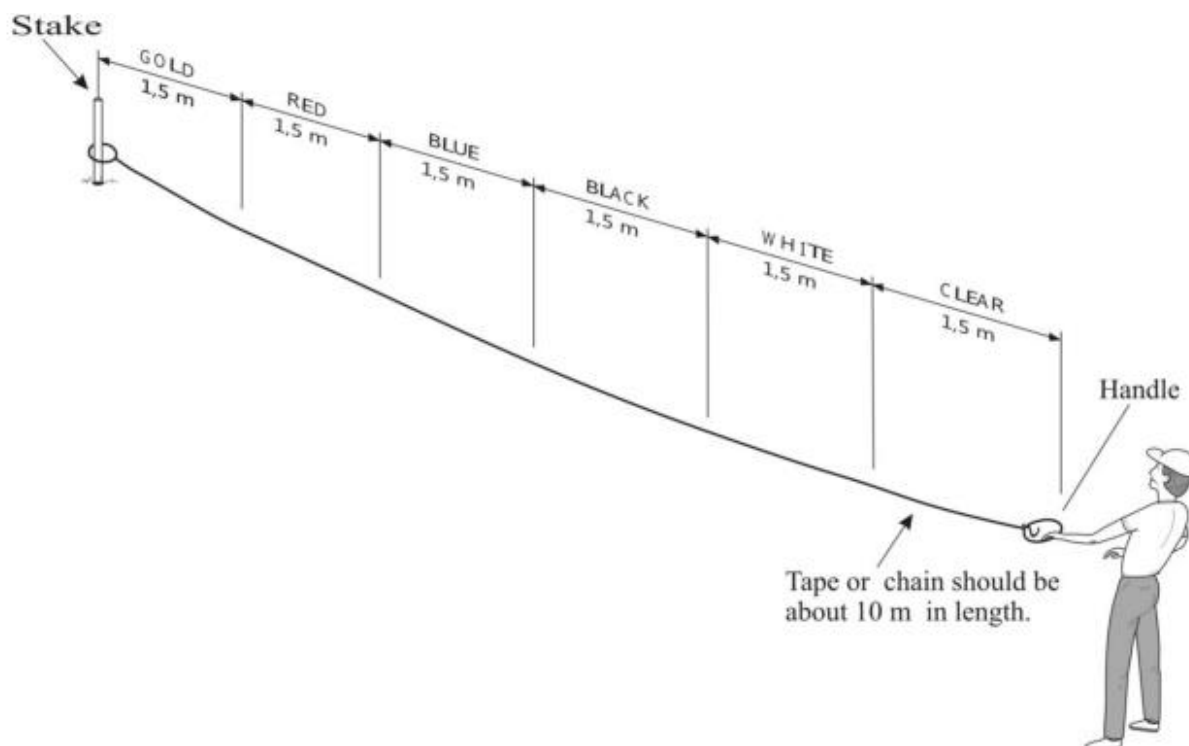
48.3.7.7.

Los empates en las pruebas de Tiro al Suelo se decidirán de la siguiente manera:

- *Primero, por el menor número de fallos.*
- *Si el empate persiste, por el menor número de unos, y así sucesivamente.*
- *Si todas las flechas son iguales, se declarará empate a los atletas.*

48.3.7.8.

Diagrama: Puntuación



48.3.8. Control y seguridad del tiro

(Véase el Libro 3, Capítulo 23, Control y seguridad del tiro)

48.4. Ronda de larga distancia

El objetivo del tiro de larga distancia es determinar la distancia máxima a la que se puede tirar con cierto equipo.

48.4.1. Clases

Para el tiro con arco de larga distancia, World Archery reconoce las siguientes clases:

- Mujeres
- Hombres
- Mujeres U21
- Hombres U21

48.4.2. Divisiones

Para el tiro con arco de larga distancia, World Archery reconoce las siguientes divisiones:

- Arco recurvo de tiro al blanco
- Arco de larga distancia convencional
- Arco largo americano
- Arco largo inglés
- Arco compuesto de larga distancia

- *Arco compuesto de tiro al blanco*
- *Arco de pie*

48.4.3. Tiros de larga distancia

48.4.3.1.

Los tiros de larga distancia consisten en series de seis flechas para alcanzar la mayor distancia posible. El tiro debe realizarse en una sola dirección.

48.4.4. Eventos de World Archery.

48.4.4.1.

En la disciplina de tiro con arco de larga distancia:

- *El arco recurvo de tiro al blanco utiliza arcos con pesos de:
o 35 lb (15,88 kg); 50 lb (22,7 kg).*
- *Tiro con arco convencional con pesos de arco de: o 18 kg (39,7 lb); 25 kg (55,1 lb); Ilimitado para mujeres y menores de 21 años.
o 18 kg (39,7 lb); 25 kg (55,1 lb); 33 kg (72,8 lb); Ilimitado para hombres.*
- *Tiro con arco largo americano en todas las categorías con pesos de arco de: o 15,88 kg (35 lb); 22,7 kg (50 lb); Ilimitado.*
- *Tiro con arco largo inglés en todas las categorías con pesos de arco de:
o 15,88 kg (35 lb); 22,7 kg (50 lb); Ilimitado.*
- *Tiro con arco compuesto de larga distancia con pesos de arco de:
o 18 kg (39,7 lb); 25 kg (55,1 lb); Ilimitado para mujeres y menores de 21 años.
o 25 kg (55,1 lb); 33 kg (72,8 lb) Ilimitado para hombres.*
- *Tiro con arco compuesto de precisión con pesos de arco de:
o 20,4 kg (45 lb); 27,2 kg (60 lb) para hombres, mujeres y menores de 21 años.*
- *Tiro con arco a pie en todas las categorías con un peso de arco de:
o Ilimitado.*

48.4.4.2.

Ninguna división puede competir directamente con otra.

48.4.4.3.

Las divisiones que participarán en cualquier torneo quedan a discreción de los organizadores y deben anunciarse en los formularios de inscripción. 48.4.5. Diseño del Campo de Tiro de Larga Distancia

48.4.5.1.

La línea de base, o línea de tiro desde la que se tiraran las flechas y desde la que se realizan las mediciones, debe tener al menos 20 m de ancho.

48.4.5.2.

El Espacio de Competición es el área detrás de la línea de base y debe estar acordonada a una distancia de al menos diez metros de profundidad para proteger a los atletas y su equipo durante el tiro. Solo los atletas, sus asistentes (uno por atleta) y los oficiales podrán estar en esta área.

48.4.5.3.

La línea de tiro, que es perpendicular a la línea de base, debe estar claramente marcada.

48.4.5.4.

Se deben colocar marcadores a 150 m y luego a intervalos de 50 m hasta al menos 50 m más allá del récord existente de la clase más larga tirada durante ese torneo.

48.4.5.5.

Se deben colocar banderas rojas de advertencia a cada lado del campo de tiro, a 75 m de la línea central y a 150 m de la línea de tiro.

48.4.5.6.

La zona de aterrizaje, definida como cualquier terreno donde se espera que aterricen las flechas, debe tener al menos 150 m de ancho. Esta zona debe estar libre de cualquier obstáculo.

48.4.6. Procedimientos y mediciones en el campo (Larga distancia)

48.4.6.1.

Inspección de la zona de aterrizaje:

Para dar comienzo al torneo, al menos tres miembros del Comité Organizador o sus asistentes deben examinar la zona de aterrizaje para comprobar que no haya flechas en ella.

48.4.6.2.

Medición en el campo:

- *El Comité Organizador habrá medido la línea central con una cinta métrica de acero de marca estándar de precisión certificada. Si se utiliza un dispositivo de medición topográfica, como un teodolito o una estación de medición completa, este requisito es innecesario.*
- *Todas las mediciones de las flechas en el campo se determinarán mediante una intersección en ángulo recto de la línea central. No se permitirá ninguna desviación de la línea central.*
- *Al finalizar el Torneo, el Comité de Competición deberá volver a medir la línea central para comprobar y certificar su exactitud. Si se utiliza un instrumento de medición topográfica, como un teodolito o una estación de medición completa, este requisito es innecesario.*

48.4.6.3. Pesaje del arco:

- *Los arcos deberán pesarse justo antes de comenzar a tirar. El peso del arco, la longitud de la flecha y la clase para la que esta combinación es apta se registrarán en una etiqueta que se colocará en la cara del arco.*
- *El peso del arco se tomará dos pulgadas menos que la longitud de la flecha más larga, y de nuevo una pulgada menos que la longitud de esta flecha. La diferencia entre estos pesos se sumará al último peso del arco en su máxima tensión.*
- *Cuando se utilice un dispositivo de sobretensión que permita una apertura superior a una pulgada desde la parte posterior del arco, este exceso se considerará una parte de la longitud de la flecha para fines de pesaje del arco.*
- *Los mecanismos de ajuste de la tensión variable deben estar sellados por los oficiales durante la clasificación. Romper este sello sin notificar a los oficiales constituirá una infracción de clasificación. Los arcos deberán ser recalificados antes de tirar, en caso de que este sello se rompa accidentalmente.*
- *El pesaje del arco en máxima tensión será opcional y podrá realizarse con el atleta o el organizador del torneo.*
- *Las básculas para pesar arcos o cualquier otro método de pesaje deben ser probadas por una agencia cualificada dentro de los treinta días previos a la competición y llevar el sello de esta certificación de precisión.*
- *Cuando se utilice un dispositivo de pesaje por caída, las pesas deben estar hechas de un metal aprobado, como latón o acero (no plomo), y estar claramente marcadas con el valor de cada peso. Las pesas deben ser probadas por un certificador de pesas o una autoridad equivalente y deben llevar el sello de esta prueba o certificación.*

48.4.6.4. Marcado de flechas.

- *El nombre o las iniciales del atleta deben estar marcados en cada flecha.*
- *Cada flecha debe tener un número de serie único.*
- *Los oficiales deben estampar o marcar cada flecha indicando la categoría en la que participan.*

48.4.7. Equipo de los atletas

Este artículo establece el tipo de equipo que los atletas pueden usar al competir en WA.

Si un atleta necesita usar equipo que no ha sido inspeccionado por los jueces, es su responsabilidad mostrarlo antes de usarlo.

Cualquier atleta que utilice equipo que infrinja las Reglas de WA podrá ver sus puntuaciones descalificadas.

48.4.7.1. División de Arco Recurvo de Tiro al Blanco.

- *Se puede usar cualquier tipo de arco, siempre que cumpla con el principio y significado aceptados del término "arco" en el tiro con arco de precisión y que cumpla con el punto 10 a continuación.*
- *Los arcos deben cumplir con el Libro 3, Artículo 9.1.1.*
- *La longitud máxima del cuerpo del arco recurvo de tiro al blanco no debe exceder las 26 pulgadas.*
- *Los mecanismos de ajuste de la inclinación variable deben estar sellados por el comité de competición en el momento de la clasificación.*

Romper este sello sin notificar al comité de competición supondrá la descalificación. Los arcos deberán ser reclasificados antes de tirar, en caso de que el sello se rompa accidentalmente.

- *No se permiten empuñaduras pasantes.*
- *No se permiten empuñaduras delanteras ni sobreajustables.*
- *Los atletas usarán sus propias flechas de tiro al blanco de longitud estándar disponibles comercialmente, puntas y un guante de tiro o protector de punta normal.*
- *No se permiten puntas de caza, puntas con filo, puntas de aguja, puntas de cuchara de plata ni otras puntas de gran diámetro.*
- *El peso de los arcos para mujeres, hombres y menores de 21 años es de 15,88 kg (35 lb) y 22,7 kg (50 lb).*
- *La longitud mínima de un arco de tiro al blanco en las clases de larga distancia es de 162 cm (64 pulgadas) para hombres y mujeres y menores de 21 años. El método de medición se muestra a continuación:*

Los arcos de tiro al blanco se medirán en la parte inferior del arco sin tensar. Una cinta métrica de acero seguirá la curvatura del arco en las puntas, midiendo en línea recta desde líneas imaginarias que se cruzan con las ranuras del culatín en la parte posterior. La cinta métrica no seguirá la curvatura del mango.

Se permitirá una tolerancia de una pulgada en la longitud del arco para los arcos recurvos de tiro al blanco.

48.4.7.2. División de arcos de tiro al blanco convencionales.

- *Se permiten arcos con ventana central.*
- *Se permiten mangos adelantados y sobreajustables.*
- *No se permiten ayudas de tensado y liberación móvil.*

- *Se puede utilizar el siguiente equipo de tiro al blanco tradicional:*
 - o *Anillo de 6 puntas*
 - o *Correa de aleta, simple, doble o triple*
 - o *Bloque*
 - o *Sipur o reposaflechas extendido*
- *Se puede utilizar cualquier tipo de flecha. Ninguna flecha medirá menos de 14 pulgadas de largo, medidas desde la base del culatín hasta la punta de la punta.*
- *Los pesos de los arcos para hombres son: 18 kg (39,7 lb); 25 kg (55,1 lb); 33 kg (72,8 lb); Sin límite.*
- *Los pesos de arco para mujeres y menores de 21 años son: 18 kg (39,7 lb); 25 kg (55 lb); sin límite.*

48.4.7.3. División de Longbow Americano.

- *El arco debe tener una longitud mínima de 64 pulgadas para hombres y 62 pulgadas para mujeres, medida desde la ranura de la cuerda a lo largo de la curvatura en el lado interior (el lado del atleta). Se permite una tolerancia de 1/8 de pulgada.*
- *Las palas del arco largo sin tensar pueden ser reflex. El arco tensado no puede tener la cuerda tocando la pala en ningún punto que no sean las ranuras del culatín.*
- *Se permite una longitud máxima de empuñadura de 24 pulgadas, incluyendo inserciones de degradado, y se permiten arcos largos desmontables de dos piezas.*
- *El ancho máximo de la empuñadura, medido en el reposaflechas, es de 2 3/4 pulgadas.*
- *El reposaflechas es el único apoyo permitido. Puede estar cubierto con materiales naturales o tela. No se permiten reposaflechas elevados ni plegables. No se permiten sobreajustar el arco. Un ancho de empuñadura superior a 2 3/4 pulgadas se considera overdraw.*
- *La posición en la parte inferior del arco, en el reposaflechas, se utiliza para determinar el peso del arco en competiciones de tiro con arco convencional.*
- *El peso máximo del arco se determina tensándolo al máximo, midiendo la longitud de la flecha más larga del atleta desde la base del culatín hasta la punta. La medición de la tensión máxima se considera cuando la punta de la flecha se separa del reposaflechas en la parte inferior del arco.*
- *El tiro debe realizarse únicamente con los dedos. Se permite el uso de un guante o protector de tiro. Se prohíben los dispositivos de liberación de cualquier tipo.*
- *Solo se permiten flechas de madera.*
- *El emplumado debe ser exclusivamente de plumas.*

- Los pesos de arco para hombres, mujeres y menores de 21 años son: 15,88 kg (35 lb); 22,7 kg (50 lb); sin límite.

48.4.7.4. División de Longbow Inglés.

- El arco debe ser el longbow tradicional de madera, ya sea de madera maciza, reforzada o laminada, con la parte inferior y las culatines apilados. Debe tener una longitud mínima de cinco pies para flechas de menos de 27 pulgadas y de al menos cinco pies y seis pulgadas para flechas de 27 pulgadas o más, medida a lo largo del lomo entre los culatines de la cuerda.
- En ningún caso la profundidad del arco, medida desde el lomo hasta la parte inferior, será inferior a 5/8 de pulgada del ancho del arco, manteniendo la misma sección transversal curvada en forma de D. Se permiten arcos de bambú, contruidos de acuerdo con lo anterior.
- Las cuerdas pueden ser de material natural o sintético y, si se desea, pueden incorporar un soporte en cualquier punto para facilitar una posición de tensado consistente. No se permite el uso de plataformas extendidas para este fin.
- Se permiten marcas en las palas del arco o en las gomas elásticas, pero no miras.
- El arco no debe llevar ningún soporte para la flecha.
- Solo se permiten astas de madera.
- El emplumado debe consistir únicamente en plumas.
- Los pesos de los arcos para mujeres, hombres y menores de 21 años son: 15,9 kg (35 lb); 22,7 kg (50 lb); Sin límite.

48.4.7.5. División de Arco Compuesto de Larga Distancia.

- Arcos contruidos de tal manera que se obtenga una ventaja mecánica mediante el uso de accesorios: palas, palancas, poleas, excéntricas o dispositivos similares. Se permiten modificaciones de fábrica.
- Se permiten empuñaduras delanteras.
- Se permiten arcos tipo ojo de cerradura.
- Se permiten overdraws en todas las pruebas de arco compuesto. No se permitirá overdraw si la flecha se tensa más allá de la altura de la cuerda del arco. El peso de los arcos compuestos se determinará en su punto de ruptura, es decir, en la posición del arco normalmente tensado en la que se alcanza su máxima potencia.
- Los dispositivos mecánicos de tensado están prohibidos. Los disparadores de larga distancia deben sujetarse con la mano. No se permiten accesorios ni anclajes por encima de la muñeca. Los disparadores mecánicos están permitidos.
- Los pesos de arco para mujeres y menores de 21 años son: 18 kg (39,7 lb), 25 kg (55,1 lb) e ilimitado.

- Los pesos de arco para hombres son: 25 kg (55,1 lb), 33 kg (72,8 lb) e ilimitado.

48.4.7.6. División de Arco Compuesto de Tiro al Blanco.

- Arco compuesto que debe cumplir con el Libro 3, Artículo 9.2.1.
- No se permiten sobreajustar la cuerda, con la excepción de los 6 cm (2-3/8 pulg.) permitidos en el punto de apoyo (véase el Libro 3, Artículo 9.2.3).
- Solo se permiten flechas y puntas estándar disponibles comercialmente, sin restricciones en la selección de las plumas.
- No se permiten empuñaduras delanteras.
- Se permiten arcos con ventana central.
- Los dispositivos mecánicos de tensado son ilegales. Se permiten disparadores mecánicos.

Se permiten fijaciones o anclajes por encima de la muñeca, pero por debajo del codo.

- Los pesos de los arcos para hombres, mujeres y menores de 21 años son: 20,4 kg (45 lb); 27,2 kg (60 lb).

48.4.7.7. División de Arco de Pie.

- Al tensar y soltar el arco, no se permite ninguna ayuda mecánica ni dispositivo.
- Las ayudas mecánicas para tensar el arco están prohibidas. Los disparadores de larga distancia deben sujetarse con la mano. No se permiten accesorios ni anclajes por encima de la muñeca.
- El arco debe utilizarse para el tiro con ambos pies apoyados sobre el arco o en los estribos. El arco se tensará con ambas manos.
- No se permiten guías para flechas tipo ballesta.
- La longitud de las flechas se determinará midiendo desde la base del culatín hasta el extremo de la punta de la flecha. La longitud mínima de las flechas lanzadas desde arcos de larga distancia de mano no debe ser inferior a 35,5 cm (14 pulgadas).

48.4.7.8. Ayudas para Tensar y Soltar el Arco.

- Las ayudas mecánicas para tensar el arco están prohibidas en todas las pruebas.
- Los disparadores mecánicos solo están permitidos en las pruebas de arco compuesto.
- El término "mecánico" se refiere a cualquier método que incorpore varias piezas que interactúan entre sí, ya sean individuales o unidas por resortes, capaces de actuar conjuntamente para liberar la cuerda del arco mediante un movimiento de separación de al menos una de estas piezas con respecto a otra.
- Para que sea legal, el disparador de larga distancia debe sujetarse con la mano. No se permite ningún tipo de sujeción o anclaje por encima de la muñeca. Esto se aplica a todas las divisiones.

48.4.8. Tiro (Larga Distancia)

48.4.8.1.

Los atletas deben mantener una distancia mínima de dos metros entre sí al tirar en la línea de tiro.

48.4.8.2.

Los atletas no deben adelantar el pie delantero sobre la línea de tiro.

48.4.8.3.

Cada atleta puede contar con un asistente o asesor que debe mantenerse a una distancia mínima de un metro de la línea de tiro.

48.4.8.4.

En un mismo día o torneo se pueden realizar cuatro rondas con un máximo de seis flechas por ronda.

48.4.8.5.

Los torneos pueden organizarse durante uno o más días. Cuando el lugar lo permita, el tiro podrá realizarse en la dirección óptima.

48.4.8.6.

Excepto en el caso del arco de pie, todos los arcos deben sujetarse con la mano sin apoyo y en posición de pie.

48.4.8.7.

No se considerará que una flecha ha sido tirada si el atleta puede tocarla con el arco sin mover la posición de sus pies.

48.4.8.8.

Ningún atleta podrá tener más de seis flechas en la línea de tiro.

48.4.9. Puntuación (Larga Distancia)

48.4.9.1.

Después de que todas las categorías hayan tirado en la primera ronda, los atletas y los oficiales avanzarán a la señal del capitán de campo.

48.4.9.2.

Ningún atleta podrá llevar flechas al avanzar más allá de la línea de tiro.

48.4.9.3.

Cuando no sea posible utilizar la flecha para marcar la distancia, su posición en el campo de tiro se marcará con los medios adecuados y la distancia se determinará antes de la siguiente ronda.

48.4.9.4.

Una flecha que se detenga en una posición distinta a la habitual se medirá desde la punta, si es visible, o desde el punto en que impacte contra cualquier objeto que no sea el suelo.

48.4.9.5.

Si las distancias se miden únicamente al finalizar las pruebas del día, se colocarán marcadores apropiados, claramente visibles, en las posiciones de las flechas, registrándose todos los datos pertinentes. Solo se medirá o marcará la flecha más lejana de cada atleta en cada categoría.

48.4.9.6.

Cualquier flecha perdida debe ser reportada al capitán de larga distancia, y se debe registrar completamente su identidad antes de la siguiente ronda. Si se encuentra durante rondas posteriores y no muestra evidencia de haber sido movida o alterada, la flecha podrá ser juzgada para la clase en la que fue registrada. Ninguna flecha de este tipo será elegible una vez que el capitán de larga distancia haya declarado cerradas todas las clases.

48.4.9.7.

Si un atleta tira más de seis flechas en una misma ronda, el tiro o tiros más largos que excedan las seis flechas permitidas serán descalificados.

48.4.9.8.

Las divisiones en las que se tira en cualquier torneo serán a discreción de los organizadores y deberán anunciarse en los formularios de inscripción.

48.4.10. Oficiales de Larga Distancia

48.4.10.1.

Los oficiales de larga distancia del torneo deberán estar compuestos por al menos tres personas.

48.4.10.2.

Los oficiales estarán conformados por el capitán de larga distancia y sus asistentes.

48.4.10.3.

El capitán de larga distancia será el árbitro final en todos los asuntos relacionados con la competencia.

48.4.10.4.

El capitán de larga distancia asistente prestará asistencia y sustituirá al capitán de larga distancia en la línea de base o en el campo cuando sea necesario. Los demás oficiales actuarán según las instrucciones del capitán de larga distancia.

48.4.10.5.

El encargado del equipo será responsable de todo el equipo utilizado en el torneo.

48.4.10.6.

Los oficiales serán designados por el país anfitrión.

Siempre que sea posible, los oficiales deberán tener experiencia previa en eventos de tiro de larga distancia.

CAPÍTULO 49 RUN ARCHERY

49.1. Run Archery

En el artículo 49.1.4, Formatos de competición, se incluye una tabla resumen con todos los formatos de Run Archery. A continuación, se describen cada formato.

49.1.1

El Run Archery combina la carrera de campo a través con el tiro con arco.

En principio, se aplican todas las Reglas WA de Tiro con Arco, salvo que se detallen otras normas en este capítulo.

49.1.2 Material de tiro

49.1.2.1

Arcos:

- *Los arcos compuestos están prohibidos.*
- *Se permite cualquier otro tipo de arco, según lo definido en las reglas de la Federación Internacional de Tiro con Arco para las disciplinas de tiro en interiores, exteriores, de campo y 3D.*
- *El uso de disparadores está prohibido.*

49.1.2.2

Equipo para arco:

- Se permiten accesorios, siempre que no sobresalgan más de 10 cm de la parte frontal del arco y sean los mismos que los del equipo para un arco recurvo para tiro al aire libre.
- Se permite el arnés dorsal sujeto al arco, siendo este el único accesorio autorizado que supera los 10 centímetros.

49.1.2.3

El atleta puede elegir entre tres formas de llevar el arco:

- en la mano (Artículo 49.1.2.3.1.)
- en un carcaj de espalda (Artículo 49.1.2.3.2.)
- con un arnés (Artículo 49.1.2.3.3.)

El atleta puede elegir entre tres formas de llevar las flechas:

- usando un carcaj de espalda
- dejando las flechas en el campo de tiro
- usando un contenedor sujeto al arco (solo permitido con la opción de arnés, Artículo

49.1.2.3.4.)

El atleta debe utilizar la opción elegida durante todas las secuencias de una carrera específica.

49.1.2.3.1

Llevar el arco a mano

Al optar por llevar el arco a mano durante las secuencias de carrera, se permite un carcaj para flechas en la espalda, siempre que las flechas estén protegidas y se mantengan estables/fijas durante la carrera. Está prohibido llevar un contenedor para flechas acoplado al arco. El equipo completo no debe exceder el ancho de los hombros del atleta.

49.1.2.3.2

Carcaj para arco

El carcaj también puede usarse para llevar flechas, siempre y cuando estas estén protegidas y permanezcan estables/fijas mientras el atleta corre por el recorrido. El equipo completo, al llevarse en la espalda, no debe exceder el ancho de los hombros del atleta. No está permitido llevar ningún otro equipo en el carcaj además del arco y las flechas.

49.1.2.3.3

Arnés para el arco.

Un arnés se compone de dos correas para los hombros y un sistema de cierre que lo mantiene cerrado y sujeto al arco. No se permiten bolsillos ni bolsas en el arnés. El arnés debe sujetar firmemente el arco para que no se deslice, incluso en caso de caída. El arnés debe llevarse sobre ambos hombros. El movimiento del arco debe limitarse para que el extremo de la pala no sobrepase la línea del hombro y el eje del cuerpo (ver imagen).

49.1.2.3.4

Transporte de flechas con arnés

Se permite llevar un contenedor de flechas, que puede sujetarse al arco o al arnés, siempre y cuando las flechas estén protegidas y se mantengan estables/fijas mientras el atleta corre. El carcaj y las flechas no deben sobresalir más de 10 cm del arco.

49.1.2.4

Arnés o carcaj.

Cuando un atleta usa un arnés o un carcaj, el arco debe llevarse en la espalda al inicio y durante todas las secuencias de carrera en los circuitos y vueltas de penalización. Puede quitarse en el campo de tiro, 10 metros antes de la entrada (ubicación de los tubos para las flechas) y 10 metros después de salir. En caso de avería del arnés, este debe repararse o cambiarse con el equipo de repuesto en el área de observadores. El arco debe usarse o retirarse antes de que el atleta comience a correr. El atleta puede llevar el arco en la mano mientras llega a la zona de los observadores.

49.1.2.5

Equipamiento del atleta

Las protecciones permitidas para el atleta son las mismas que para las demás disciplinas de WA (protector de pecho, protección para los dedos).

49.1.2.6

Vestimenta permitida (incluidas las ceremonias):

- *Zapatillas deportivas;*
- *Ropa deportiva adecuada para las condiciones climáticas, incluyendo pantalones cortos y camisetas sin mangas;*
- *Se permite la publicidad dentro de los límites establecidos por el reglamento general de la WA;*
- *En todas las zonas de competición, está estrictamente prohibido ir con el torso desnudo.*

49.1.3. Clases de atletas

49.1.3.1

Las categorías reconocidas son las siguientes (según las categorías de edad de World Archery):

- Mujeres U18; Hombres U18.
- Mujeres U21; Hombres U21.
- Mujeres; Hombres.
- Mujeres 50+; Hombres 50+.

Es posible combinar categorías de edad según el número de participantes, excepto en eventos continentales e internacionales, que se rigen por las normas de World Archery.

49.1.4 Formato de Competiciones

Los atletas completan varias vueltas a la pista y, tras cada vuelta, tirar una serie de 4 flechas (4 km individual) o hasta 6 flechas (sprint). Cada tiro fallido supone una vuelta de penalización, que el atleta debe completar antes de entrar en la siguiente vuelta en el desarrollo normal de la competición.

Todas las distancias de carrera tienen una tolerancia de +/- 5 %.

49.1.5 Tiro

El tiro se realiza a 18 metros sobre blancos abatibles o blancos con caras de papel. La zona de tiro (1 por flecha) es circular con un diámetro de 16 centímetros.

El movimiento del blanco abatible indica que el atleta ha alcanzado el blanco.

Todas las flechas (incluidas las de repuesto, si las hubiera) deben tirarse hasta que se alcancen todos los blancos asignados al atleta. De no ser así, el atleta recibirá una penalización.

49.1.6 La vuelta de carrera

El atleta debe llevar el arco en las manos o en un arnés.

Las flechas:

- deben colocarse en un carcaj de espalda o en el arnés;
- o bien, deben colocarse a la entrada de la zona de tiro en soportes, tubos o en el carcaj del atleta.

Se prohíben los carcajes de cinturón o de cadera.

49.1.7 Resultados

El resultado de cada etapa de la competición corresponde al tiempo transcurrido entre el cruce de la línea de salida y el cruce de la línea de meta:

- *por el atleta en competiciones individuales y en el relevo 3x400;*
- *por el primer miembro del equipo (salida) y el último miembro del equipo (meta) en las competiciones por equipos.*

49.1.8 Control del equipo antes del inicio

Antes del inicio de la competición, los atletas deben presentar su equipo a los jueces, quienes deberán verificar:

- que el equipo cumpla con el reglamento (incluido el equipo de repuesto, si lo hubiera);
- el sistema de transporte (arnés, carcaj) y cómo se llevará durante las pruebas;
- la vestimenta;
- el uso del dorsal.

49.1.9 Procedimientos de evaluación y seguimiento de resultados

La evaluación y el control del tiro, la carrera y el cronometraje están a cargo de varios oficiales:

- Jueces:
 - o 1 presidente de jueces con la ayuda de:
 - 1 juez de tiro responsable del campo de tiro.
 - 1 juez de carrera responsable del control del campo de carrera.
- Los oficiales de carrera son responsables de la orientación de los atletas a la entrada y salida del campo de tiro (en dirección a los blancos, en dirección al bucle de penalización, en dirección a la meta).
- Los observadores son responsables de verificar si los blancos son alcanzados o fallados, de transmitir la información al juez y de volver a colocar los blancos abatibles en su posición inicial. Los observadores deben permanecer en el área designada. Mientras colocan los blancos abatibles en su posición inicial, deben hacerlo lo más rápido posible, teniendo cuidado de no obstaculizar a los atletas que corren por el campo de tiro.
- Los cronometradores son responsables de medir el tiempo de los atletas.

49.1.10 Protesta por los resultados

La publicación de los resultados en el tablero de información debe anunciarse, y el plazo para presentar una reclamación también debe especificarse en la lista de resultados que se muestra en el tablero. Si un atleta o entrenador no está de acuerdo con los resultados de la carrera, debe comunicarlo a la presidencia del jurado en un plazo máximo de 15 minutos tras la publicación de la primera versión de los resultados. Si la reclamación es válida, se deberá tomar una decisión final y anunciarla antes del inicio de la siguiente fase de la competición.

49.2. Especificaciones técnicas y reglamentos

49.2.1 Preparación de las instalaciones de la competición

49.2.1.1

La sede de la competición es el lugar donde se realizan las competiciones y los entrenamientos de tiro con arco. El lugar debe ser técnicamente adecuado y ofrecer la mejor visibilidad posible para los espectadores. La altitud máxima del recinto no podrá superar los 1800 m sobre el nivel del mar, a menos que el Delegado Técnico autorice específicamente una excepción en circunstancias excepcionales.

49.2.1.2

Las zonas de salida y llegada, el campo de tiro, el bucle de penalización y la zona de relevos estarán ubicadas en terreno llano y cerca de la mayoría de los espectadores, con buena visibilidad de las actividades de la competición. Estas zonas y partes cruciales del recorrido deberán estar valladas para evitar que los atletas se vean obstaculizados o se extravíen y para impedir el acceso de personas no autorizadas. Deberá haber espacio suficiente para que los atletas y los oficiales de la competición realicen sus actividades.

49.2.1.3 Área de salida

La zona de salida de todas las competiciones debe ser visible para los espectadores. La línea de salida estará situada perpendicular a la dirección de la carrera y se marcará en el suelo. Debe tener una longitud de 8 a 10m y un ancho mínimo de 4m. Debe estar separada de la zona de calentamiento por una valla con una abertura que permita el acceso controlado.

49.2.1.4

En la zona de salida habrá un panel con el mapa del recorrido. En caso de que haya varios recorridos, habrá un panel con la secuencia de colores de los senderos de la competición. En la zona de salida deberá haber un cronómetro colocado de forma que sea fácilmente legible desde la línea de salida.

49.2.1.5 Vuelta de penalización

En todas las competiciones, deberá instalarse un bucle de penalización justo después del campo de tiro (a no más de 20 m de distancia de carrera entre la salida del campo de tiro y la entrada del bucle de penalización). El círculo deberá ser circular con una anchura de 3 m. Su longitud se medirá a lo largo de su perímetro interior. La entrada y la salida del bucle de penalización deberán estar claramente señalizadas para evitar errores.

49.2.1.6 Campo de tiro

El campo de tiro debe estar ubicado en la zona central del recinto, y tanto los blancos como el campo de tiro deben ser visibles para la mayoría de los espectadores. El campo de tiro debe estar rodeado de barreras de seguridad adecuadas a los lados y detrás de los blancos. El campo de tiro debe estar configurado con estricta atención a la seguridad en relación con los diferentes circuitos.

49.2.1.7 Distancia de tiro

La distancia entre el blanco y la línea de tiro debe ser de 18 m (+/- 10 cm). El campo de tiro debe ser rectangular, y la medición se realiza desde un punto perpendicular al centro de cada blanco hasta la línea de tiro.

49.2.1.8 Línea de tiro

Cada atleta deberá disponer de un espacio de al menos 1,75 m sobre la línea de tiro y 1,5 m detrás de ella, delimitado mediante un rectángulo (denominado «zona de tiro del atleta»), que deberá estar claramente marcado. El centro de este espacio, situado justo enfrente del centro de cada blanco, estará marcado con un número que corresponde al número del blanco, el cual se coloca entre 1 y 2 m delante de la línea de tiro.

49.2.1.9 Alfombras de tiro

Si se utilizan alfombras de tiro, deben colocarse detrás de la línea de tiro visible. Deben tener una superficie antideslizante.

49.2.1.10 Configuración del espacio

En la parte trasera del campo de tiro, deberá haber una zona vallada de 7,5 m a 8,5 m que se extienda a lo largo de toda la parte posterior del campo, reservada para atletas y oficiales. La zona para el público y los entrenadores deberá estar delimitada a un mínimo de 10 metros detrás de la posición de los observadores. La entrada y la salida del campo de tiro deberán estar claramente valladas. Se colocarán marcas para indicar la distancia a 10 metros antes de la entrada y a 10 metros después de la salida del campo de tiro (zona para quitarse el arnés, según el artículo 49.1.2.4). En la entrada del campo de tiro, habrá soportes para los atletas que no lleven carcaj. Estos soportes deberán llevar el número de dorsal del atleta cuyas flechas se coloquen en ellos.

Durante las finales y el relevo, los soportes para flechas deben colocarse en cada carril de tiro y no en la entrada del campo de tiro, ya que todos los atletas tendrán blancos asignados. Cuando el arco se lleve en la espalda, debe retirarse y permanecer dentro de la zona de tiro del atleta, sin molestar a los atletas que estén en los blancos adyacentes. En el campo de tiro, debe haber soportes adecuados para los arcos de repuesto de cada atleta durante la competición y el entrenamiento. Cada arco debe llevar el número de dorsal del atleta o de la nación a la que pertenece.

49.2.1.11 Objetivos

En el tiro con arco en carrera se utilizan dos tipos de blancos:

- Blancos abatibles
- Blancos con caras de papel

Todos los atletas que participen en una misma competición en el campo de tiro deberán usar el mismo tipo de blanco.

Los blancos abatibles deben revisarse antes de la competición.

La forma y las dimensiones de ambos tipos de blancos se muestran en el siguiente diagrama (véase la imagen 4: Blancos de tiro con arco en carrera).

Cada punto debe estar marcado con una letra (A, B, C y D debajo del punto, por ejemplo, según el tipo de blanco).

49.2.1.11.1

Blancos con caras de papel.

Las caras del blanco deben fijarse a un parapeto que detenga las flechas.

La zona de impacto es circular, con un diámetro de 16 cm (+/- 1 mm) y un centro de 3 cm (+/- 1 mm) de diámetro.

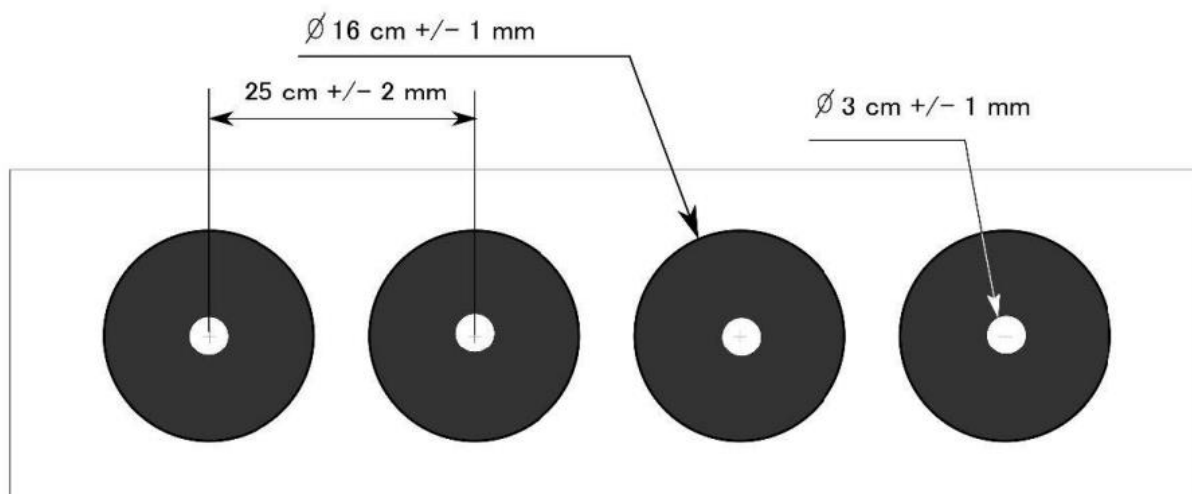
La distancia entre las zonas de impacto de un blanco es de 25 cm (+/- 2 mm) como máximo desde el centro de cada zona.

49.2.1.11.2

Objetivos abatibles

Las dianas abatibles están compuestas por elementos articulados y están fabricadas con un material que no daña las flechas.

Se puede colocar una diana de papel adicional (16 cm) en la parte frontal de cada punto de la diana abatible para facilitar la evaluación de los impactos y fallos en caso de reclamación. La forma y las dimensiones de ambas dianas se muestran en el siguiente diagrama:



49.2.1.11.3

Colocación de los blancos.

Los blancos deben colocarse de manera que el centro del parapeto coincida con el centro del espacio correspondiente visible en la línea de tiro. Los blancos deben formar una línea recta visual, con el centro de cada blanco a una distancia promedio de 105 cm (+/- 2 cm) del suelo.

49.2.1.11.4

Seguridad tras los blancos.

Detrás de los blancos, debe haber una red a prueba de flechas o cualquier otro dispositivo para detener las flechas que no hayan dado en el blanco.

49.2.1.11.5

Numeración de los blancos.

Los puntos de tiro en la línea de tiro y los blancos correspondientes deben tener el mismo número, ser fácilmente visibles y comenzar desde el punto más alejado de la entrada. Los números de los blancos deben tener al menos 30 cm de altura. Se alternarán entre negro sobre fondo amarillo y amarillo sobre fondo negro (p. ej., n.º 1 negro sobre fondo amarillo, n.º 2 amarillo sobre fondo negro). Los números de los blancos deben colocarse verticalmente, en el centro de la base del blanco, debajo de cada blanco. La numeración (blanco «1») comienza desde la salida hasta la entrada del campo de tiro.

49.2.1.12 Indicador de viento

Se debe colocar un indicador de viento (manga de viento, bandera, etc.) a ambos lados del campo de tiro.

49.2.1.13 Área de finalización

La zona de meta de todas las competiciones debe ser visible para los espectadores.

Los últimos 40 metros antes de la línea de meta deben ser rectos y tener al menos 4 metros de ancho.

Solo los atletas y los oficiales tienen permitido el acceso a la zona de meta.

Debe haber una línea de meta visible en el suelo.

49.2.1.13 Equipo de control de tiempo

Para la medición manual del tiempo, deben utilizarse dispositivos de cronometraje profesionales de buena calidad.

49.2.2 Prácticas y calentamiento

Los atletas deben contar con las instalaciones necesarias para prepararse para la competición. Para ello, el organizador debe proporcionar horarios oficiales de entrenamiento.

49.2.2.1 Excepciones

En circunstancias excepcionales, el presidente del tribunal podrá cerrar las instalaciones por completo o limitar la práctica en ellas a determinadas zonas y horarios.

49.2.2.2 Acceso al área de competición

Los atletas inscritos en una competición pueden realizar su entrenamiento oficial en el campo de competición. Los atletas participan en el entrenamiento oficial de su categoría. Cada atleta que participe en el entrenamiento oficial debe llevar su dorsal.

49.2.2.3 Prácticas de carrera

El circuito de competición para los entrenamientos oficiales debe estar abierto y debe estar señalizado y vallado o acordonado, al igual que para la competición.

49.2.2.4 Prácticas de tiro

La práctica tendrá una duración máxima de 20 a 45 minutos por cada día de clasificación.

La práctica deberá finalizar 15 minutos antes del inicio de la competición. La práctica termina después de la última ronda de práctica. Los blancos de práctica se colocan en la primera distancia de tiro de cada categoría. Para las eliminatorias y las finales, los organizadores podrán decidir la duración de la práctica, teniendo en cuenta el horario de cada día.

49.2.2.5 Asignación de objetivos

Este asunto depende del tipo de competición. Consulte el artículo 49.3 de este reglamento, que se encuentra más abajo.

49.2.2.6 Calentamiento en áreas adyacentes

Cada diana debe colocarse con las caras objetivo a la misma altura y a la misma distancia que durante la competición.

49.2.3 Organización inicial

49.2.3.1 Asignación de números/dorsales de inicio

Los atletas o equipos son seleccionados aleatoriamente entre los inscritos a la competición mediante sorteo manual o informático, y se les asignan sus números/dorsales de salida en función de dicho sorteo.

49.2.4 La carrera

49.2.4.1 Vueltas de penalización en la zona de carrera

Por cada blanco fallado, los atletas deben realizar una vuelta de penalización inmediatamente después de finalizar el tiro. No está permitido realizar la vuelta de penalización posteriormente.

Los atletas son responsables de completar el número de vueltas requerido.

49.2.4.2 Error en las vueltas de penalización

Si un atleta, debido a un error del organizador o a un fallo del sistema de tanteo, realiza demasiadas vueltas de penalización, el presidente del jurado determinará el tiempo de penalización correspondiente. El organizador se asegurará de que en cada competición se registre el tiempo medio de las vueltas de penalización, basado en al menos cinco atletas.

49.2.4.3 Camino equivocado

Si un atleta toma el camino equivocado, lo que resultaría en una ventaja de tiempo o una secuencia incorrecta, deberá regresar al punto donde se equivocó, siguiendo el tramo del camino que recorrió

erróneamente. Para ello, es posible que tenga que correr en sentido contrario a la dirección correcta y es responsable de no obstruir ni poner en peligro a otros atletas. No hay penalización por haber cometido el error siempre que no se haya obtenido ventaja de tiempo ni se haya interferido con otros atletas.

49.2.4.4 Accidentes

Si un atleta observa que otro atleta ha sufrido un accidente, debe informarlo en el siguiente punto de control.

49.2.4.5 Abandonos

Si un atleta se retira de la competición antes de la meta, deberá informar al primer oficial con el que se encuentre.

49.2.4.6 Obstrucciones

Está prohibido obstaculizar a otros atletas en cualquier momento durante la competición. Esta prohibición también incluye arrojar objetos en los senderos de competición o en el campo de tiro de forma que obstaculicen a otros atletas.

49.2.4.7 Refrigerios

Los atletas podrán consumir refrigerios durante la competición. Los refrigerios podrán ser llevados por los atletas o se les proporcionarán en un área habilitada para tal fin.

49.2.4.8 Otras Asistencias

Los atletas no pueden recibir asistencia de ninguna persona que no esté contemplada en estas reglas.

49.2.5 Reglamento de tiro

49.2.5.1 General

Todos los lanzamientos durante los entrenamientos y las competiciones se realizan en el campo de competición, apuntando únicamente al blanco. En una competición, los atletas tirarán después de haber completado cada una de las secciones requeridas del recorrido, excepto la última, que finaliza en la meta o en el relevo.

49.2.5.2 Comunicaciones con el Atleta

En el campo de tiro, el atleta no puede recibir asesoramiento técnico electrónico.

49.2.5.3 Posición de tiro

Si un oficial de campo de tiro advierte a un atleta que su posición no cumple con las reglas (por ejemplo, tener ambas rodillas en el suelo o detrás de la línea de tiro), el atleta debe corregir su posición inmediatamente.

Es responsabilidad del atleta tirar de pie o de rodillas según se le indique en la secuencia de la prueba. El observador debe marcar la posición de tiro en el informe de tiro.

49.2.5.3.1

Posición de pie.

Los atletas deben tirar desde una posición de pie, sin apoyo, con ambos pies detrás de la línea de tiro.

49.2.5.3.2

Posición de rodillas.

Los atletas, al tirar en posición de rodillas, deben apoyar solo una rodilla en el suelo y colocarse detrás de la línea de tiro.

49.2.5.4 Tirar flechas

El atleta debe tirar a la diana que le ha sido asignada en el orden elegido.

Si dos flechas impactan en la misma zona, una de ellas se considera fallo y conlleva una penalización.

Las flechas tiradas por el atleta durante la competición permanecen en la diana o en el suelo hasta el final de la misma.

49.2.5.5 Seguridad

El tiro con arco solo está permitido en el campo de tiro durante el horario oficialmente autorizado.

Está prohibido manipular el arco de forma que pueda poner en peligro a otras personas o que pueda ser percibida como peligrosa. Cuando el campo de tiro esté abierto, nadie podrá estar delante de la línea de tiro ni en la zona de seguridad detrás de las dianas. Solo se permite tirar con el arco en dirección a las dianas, no al suelo intencionadamente. El atleta es responsable de la seguridad de sus acciones y de su arco en todo momento.

49.2.5.6 Colocar una flecha en el arco

Una flecha solo puede colocarse en el arco apuntando en dirección a los blancos.

49.2.5.7 Material dañado

49.2.5.7.1

Arcos y flechas dañados.

Todos los oficiales del campo de tiro deben estar atentos a cualquier atleta que levante la mano para pedir flechas de repuesto o cambiar el arco. Los oficiales del campo de tiro deben actuar con urgencia y rapidez para minimizar el tiempo necesario para traer las flechas o cambiar el arco.

49.2.5.7.2

Reparación o cambio del arco.

Los atletas podrán reparar sus arcos durante la competición a lo largo del recorrido, siempre que no reciban ayuda de nadie.

49.2.5.7.3

Arcos de recambio

Un arco que haya resultado dañado durante la competición podrá ser cambiado por un arco de repuesto del atleta o del equipo/país.

49.2.5.7.4

Procedimiento de cambio de arco.

Si el atleta no se encuentra en la línea de tiro, puede obtener el arco de repuesto en el campo de tiro.

Durante el tiro, el atleta indicará que necesita cambiar el arco levantando la mano. Cuando un oficial del campo de tiro responda, el atleta señalará el arco y dirá en voz alta: "Arco", seguido del nombre de su país/equipo y su número personal. El oficial del campo de tiro tomará el arco de repuesto marcado y se lo entregará al atleta.

49.2.5.7.5

Flechas dañadas.

Un atleta que dañe una o más flechas durante una competición puede reemplazarlas con las flechas de repuesto que se encuentran en el soporte a la entrada del campo de tiro. Si el atleta descubre una flecha dañada en la línea de tiro, puede obtener flechas de repuesto de un oficial del campo de tiro levantando la mano y diciendo en voz alta «Flecha», el nombre de su país/equipo y su número personal. El oficial del campo de tiro que responda le entregará las flechas de repuesto marcadas con su nombre.

49.2.5.7.6

Ajuste de tiempo.

No habrá ajuste de tiempo para reparar o cambiar un arco ni para obtener flechas de repuesto.

49.2.5.8 Mal funcionamiento del objetivo/diana

Si un objetivo no funciona, el atleta será dirigido a otro objetivo.

49.2.5.8.1

Tiro cruzado y otro atleta alcanza el blanco.

Si un atleta alcanza el blanco al que está tirando otro atleta, el atleta incorrecto debe detenerse inmediatamente.

Si no se han caído las placas del blanco, el atleta correcto puede continuar tirando. Si se ha alcanzado una placa del blanco, debe recolocarse inmediatamente y el atleta puede continuar tirando.

Antes de recolocar el blanco, deben registrarse los impactos y su posición. En tal caso, durante la competición, el observador debe informar al atleta sobre el número de vueltas de penalización.

49.2.5.8.2

Ajuste de tiempo y responsabilidad.

En los casos en que un atleta pierda tiempo debido a un error o mal funcionamiento del objetivo, que no sea culpa suya, los jueces realizarán el ajuste de tiempo correspondiente.

En la modalidad de sprint, si un atleta presenta una protesta por un tiro fallido y los jueces determinan que en realidad fue un tiro certero, se le descontarán 10 segundos del tiempo total por la flecha adicional tirada.

49.2.5.9 Puntuación de impactos

En todas las competiciones de tiro, el organizador debe establecer un sistema de puntuación.

Cada flecha tirada debe ser observada por un observador.

Cuando se utilizan dianas de papel (o dianas de papel adicionales en dianas abatibles), es responsabilidad del atleta o del observador, quien retira las flechas, marcar los impactos.

El oficial o juez del campo de tiro verificará que todos los agujeros estén correctamente marcados antes del inicio de la siguiente ronda.

49.2.5.10 El juez detiene la secuencia de tiro por razones de seguridad

En caso de que el juez deba detener el tiro por razones de seguridad, deberá poner en marcha el cronómetro para medir el tiempo perdido. Este tiempo se restará del tiempo final de cada atleta que estuviera tirando en ese momento.

49.2.5.11 Validación de tiro

Para cualquier competición de tiro, el organizador debe disponer de un número suficiente de observadores. Cada flecha tirada debe ser observada y verificada por un observador, quien debe registrar los resultados en el informe de tiro.

Tras cada tiro, el observador debe comunicar el resultado al atleta. La información debe ser clara (por ejemplo, «2C DENTRO») para que el atleta sepa cómo se registra en la puntuación.

Al salir del campo de tiro, el observador debe anunciar el número de vueltas de penalización que el atleta debe realizar. Si el atleta no está de acuerdo con el anuncio del observador sobre las vueltas, debe comunicárselo antes de abandonar el campo de tiro mediante una señal clara: levantar un brazo y gritar «protesta».

Al soltar la flecha, el final del movimiento (posición de la mano) debe permanecer por debajo de la línea del hombro para evitar confusiones con el gesto de protesta.

El observador lo anota en el informe de tiro e informa inmediatamente al juez, quien se encargará de la protesta al final de la carrera.

En el caso de usar blancos con caras de papel, la línea que rodea la cara del blanco se determinará en beneficio del atleta si la flecha toca dicha línea.

En el caso de blancos abatibles, el movimiento de descenso indica que el blanco ha sido alcanzado.

Si el juez determina que:

- *la flecha ha rebotado (se ha desviado) en el área de puntuación;*

- *la flecha ha atravesado el área de puntuación;*
- *la flecha ha impactado el área de puntuación del blanco abatible sin volcarlo;*
- *la flecha ha impactado una flecha que ya estaba en el blanco y se ha desviado fuera del área de puntuación;*
- *el blanco abatible ha vuelto a su posición inicial después de inclinarse;*
- *entonces el juez realizará el ajuste de tiempo correspondiente.*

El juez debe escribir y firmar la decisión en el informe de tiro:

- *«Rechazado» cuando el juez confirme la declaración del observador.*
- *«Aceptada» cuando el juez declara un «acierto» en lugar de un «fallo» y el ajuste de tiempo.*
- *«Retirada» cuando el atleta retira la protesta. En este caso, el atleta debe firmar el informe de tiro*

49.2.6 Inicio, Fin, Hora y Resultados

El atleta deberá estar presente en la zona de reunión al menos 10 minutos antes del inicio de la carrera.

49.2.6.1 Tiempo de competición

El tiempo de competición es el periodo transcurrido durante la competición en el que se basa la clasificación de un atleta o equipo en los resultados de la competición. El tiempo siempre incluye cualquier penalización o ajuste impuesto o concedido por el juez.

- *4 km individual: véase C.1.4.1*
- *Sprint 3x400: véase C.2.4.1*
- *Sprint por equipos y Sprint por equipos mixtos: véase C.3.4.1*
- *Doble sprint por equipos y Doble sprint por equipos mixtos: véase C.4.4.1*

49.2.6.2 Unidades de medida, organización inicial, finalización y conexiones

Estos aspectos dependen del tipo de competición. Consulte el artículo 49.3 de este reglamento.

49.2.6.3 Final de foto / Photo Finish

En competiciones con salida masiva, se puede instalar una cámara de fotofinish en la línea de meta para registrar la llegada. La cámara debe colocarse exactamente alineada con la línea de meta y en una posición que permita que la cámara la abarque por completo. Si el registro de fotofinish es necesario para determinar el orden de llegada, este determinará la posición. La decisión se basará en la primera parte del pie del primer corredor que cruce la línea de meta.

49.2.7 Sanciones y penalizaciones

49.2.7.1 Tipos de sanciones

Los atletas están sujetos a sanciones.

Las sanciones que se pueden imponer son:

- *Prohibición de salida*
- *Penalizaciones de tiempo*
- *Descalificación*

49.2.7.1.1

Prohibición de salida.

Un atleta o equipo tendrá prohibido tomar la salida por:

- *presentarse a la salida con equipo o vestimenta que no cumpla con las normas;*
- *presentarse a la salida con un número de dorsal incorrecto o sin número de dorsal debido a un error del atleta o del equipo;*
- *infringir las normas relativas a la práctica oficial, las pruebas y el calentamiento.*

La prohibición se aplica a la competición en la que se produjo la infracción.

49.2.7.1.2 Penalizaciones de tiempo y descalificación

Las condiciones para imponer una penalización de tiempo o descalificar (DSQ) a un atleta son:

<i>Infracción de las normas</i>	<i>Tiempo</i>	<i>DSQ</i>
<i>Participar en una competición para la que el atleta no cumple los requisitos.</i>		X
<i>Cometer una infracción muy leve de los principios del juego limpio o de las normas de deportividad.</i>	1min	
<i>Recepción de sustancias prohibidas.</i>		X
<i>Evitar los controles de inicio.</i>		X
<i>Modificar de forma prohibida el equipo, el arco o la ropa que hayan sido inspeccionados y marcados en el control de salida.</i>		X
<i>Participar en una competición con un dorsal que no haya sido asignado al mismo atleta en la lista de participantes, ya sea deliberadamente o por error del atleta o del equipo.</i>		X
<i>Aceptar ayuda no autorizada de cualquier persona al reparar equipos.</i>		X
<i>Incumplir las normas de seguridad aplicables.</i>		X

<i>Cada flecha no tirada por el atleta antes de reanudar la carrera en formatos de Sprint (individual, por equipos, equipos mixtos).</i>	45 seg	
<i>Cada flecha no tirada por el atleta antes de comenzar a correr en formato 4K individual.</i>	2 minb	
<i>Cada vuelta de penalización no realizado inmediatamente después del tiro en formatos de sprint (individual, por equipos, equipos mixtos).</i>	45 seg	
<i>Cada vuelta de penalización no realizado inmediatamente después del tiro en formato 4K.</i>	2 min	
<i>Cada flecha tirada al suelo en formatos Sprint (individual, por equipos, equipos mixtos).</i>	45 seg	
<i>Cada flecha tirada al suelo en formato 4K.</i>	2 min	
<i>Tirar una flecha más de la permitida por final en formatos de sprint (individual, por equipos, equipos mixtos).</i>	45 seg	
<i>Tirar una flecha más de las permitidas antes de terminar en formato 4K.</i>	2 min	
<i>Persistir en tirar más flechas de las permitidas al final.</i>		X
<i>En las carreras por equipos, tocar al siguiente atleta fuera de la zona de relevos (antes de que el atleta que viene cruce la línea de entrada o, si el atleta que va cruza la línea de salida, antes de ser tocado).</i>		X
<i>No ceder el paso a la primera petición de un atleta que está adelantando.</i>	1 min	
<i>Permanecer en una posición incorrecta (con ambas rodillas en el suelo, o detrás de la línea de tiro, por ejemplo) en la zona de tiro después de haber sido advertido.</i>		X
<i>No seguir la secuencia de tiro (de pie/de rodillas) especificada para esa competición.</i>		X
<i>Obstaculizar gravemente el avance de otro atleta en el recorrido o en el campo de tiro.</i>		X
<i>Desviarse del sendero marcado o correr por un sendero equivocado deliberadamente, obteniendo así una ventaja de tiempo para el atleta o el equipo.</i>		X
<i>No llevar puesto el arnés en ambos hombros fuera del área designada para ello.</i>		X
<i>Llegar a la zona de reunión más tarde de la hora prevista.</i>	1 min	

Llegar a la línea de salida más tarde de la hora de inicio.		DNS
---	--	-----

49.2.7.1.3 Denuncia de infracciones y sanciones

Cuando se produce una infracción de alguna regla (excepto en lo referente a aciertos/fallos, número de flechas tiradas y número de vueltas de penalización), el oficial informa inmediatamente al presidente de los jueces y lo registra en su informe.

Al finalizar la carrera, los jueces informan al atleta y deciden sobre una posible sanción. El atleta es informado inmediatamente de la decisión.

49.2.7.2 Prohibiciones y sanciones para personas no competidoras

Se prohíbe cualquier ayuda injusta o no permitida por este Reglamento a los arqueros durante una competición.

49.2.7.2.1

Prohibiciones específicas en el recorrido:

- *Está prohibido correr junto a los atletas.*
- *Está prohibido tocar a los atletas.*
- *Está prohibido usar silbatos para animar.*
- *Está prohibido indicar o gritar «protesta» durante la competición para evitar confusiones.*

49.2.7.2.2

Sanciones.

Los espectadores y demás personas presentes en el campo deben estar claramente informados de estas reglas.

El incumplimiento de estas reglas puede conllevar la expulsión de los espectadores del área de competición.

Si la infracción la comete un entrenador, se le retirará su acreditación para toda la competición.

49.2.8 Oficiales de campo de tiro en competiciones de tiro con arco en carrera

Las tareas de los oficiales son:

49.3 Formato de Competiciones

49.3.1 Individual 4k

La prueba individual de 4 km (4 x 1000 m) es una competición individual. Las categorías se especifican en el artículo 49.1.3. Categorías de atletas.

Las secuencias de la competición son las siguientes, en el orden indicado:

- *Secuencia 1: primera ronda en el circuito de carrera*

- *Secuencia 2: tiro de pie: 4 flechas*
- *Secuencia 3: posibles rondas de penalización*
- *Secuencia 4: segunda ronda en el circuito de carrera*
- *Secuencia 5: tiro de rodillas: 4 flechas*
- *Secuencia 6: posibles rondas de penalización*
- *Secuencia 7: tercera ronda en el circuito de carrera*
- *Secuencia 8: tiro de pie: 4 flechas*
- *Secuencia 9: posibles bucles de penalización*
- *Secuencia 10: bucle de ejecución*
- *Secuencia 11: finalización*

49.3.1.1 Asignación de objetivos de práctica

La asignación de objetivos se decidirá por sorteo.

49.3.1.2 Asignación de objetivos de competición

El juez de carrera le indicará al atleta el blanco al que debe tirar cuando entre en el campo de tiro.

49.3.1.3 Medición de tiempo

El tiempo de competición del atleta es el tiempo transcurrido entre el cruce de la línea de salida y el cruce de la línea de meta.

El tiempo de competición, que se mide electrónicamente o manualmente, debe registrarse con una precisión de 0,1 segundos.

49.3.1.4 Inicio

La salida se realizará de forma individual o en grupo. Las salidas individuales tendrán intervalos de 30 o 45 segundos, o de un minuto, a discreción del organizador. Las salidas en grupo tendrán intervalos de 2 a 5 minutos, según el tamaño del grupo. El tamaño del grupo depende del número total de atletas en la categoría correspondiente.

49.3.1.5 Final

La meta es el momento en que finaliza el tiempo de competición de un atleta.

Cuando se utiliza cronometraje electrónico, la meta se produce cuando el atleta atraviesa el haz del sensor electrónico en la línea de meta.

Cuando se utiliza cronometraje manual, la meta se produce cuando el atleta cruza la línea de meta con su cuerpo.

49.3.1.6 Empates

Si dos o más atletas de una misma categoría tienen el mismo tiempo de competición, se les debe otorgar la misma clasificación en los resultados (igualdad).

49.3.2 Individual Sprint

La prueba individual de velocidad (3x400 m) es una competición individual. Las categorías se especifican en el artículo 49.1.3. Categorías de atletas.

El orden de las pruebas es el siguiente:

- *Sequence 1: first round on the run loop*
- *Sequence 2: shooting standing*
- *Sequence 3: possible penalty loops*
- *Sequence 4: second round on the run loop*
- *Sequence 5: shooting kneeling*
- *Sequence 6: possible penalty loops*
- *Sequence 7: run loop*
- *Sequence 8: finish*

49.3.2.1 Asignación de los objetivos/dianas de prácticas

La asignación de objetivos se decidirá por sorteo.

49.3.2.2 Asignación de los objetivos/dianas de competición

El juez de carrera le indicará al atleta el blanco al que debe tirar cuando entre en el campo de tiro.

49.3.2.3 Flechas para ser tiradas

Cada atleta debe tirar las primeras cuatro flechas, y si no alcanza alguno de los blancos, deberá usar flechas adicionales (hasta dos por secuencia). Si el atleta decide no llevar las flechas mientras corre y dejarlas en un soporte a la entrada del campo de tiro, deberá dejar las flechas no utilizadas en la línea de tiro al finalizar la secuencia.

49.3.2.4 Medida de Tiempo

El tiempo de competición del atleta es el tiempo transcurrido entre el cruce de la línea de salida y el cruce de la línea de meta.

El tiempo de competición, que se mide electrónicamente o manualmente, debe registrarse con una precisión de 0,1 segundos.

49.3.2.5 Inicio

En la fase de clasificación y eliminación, la salida se realizará de forma individual o en grupos.

Las salidas individuales tendrán intervalos de 30 o 45 segundos, o de un minuto, a discreción del organizador.

Las salidas en grupo tendrán intervalos de 2 a 5 minutos, según el tamaño del grupo.

El tamaño del grupo depende del número total de arqueros de la categoría correspondiente.

En la final, los atletas de la misma categoría deberán salir en el mismo grupo.

Las salidas en grupo tendrán intervalos de dos minutos.

49.3.2.6 Final

La meta es el momento en que finaliza el tiempo de competición de un atleta.

Cuando se utiliza cronometraje electrónico, la meta se produce cuando el atleta atraviesa el haz del sensor electrónico en la línea de meta.

Cuando se utiliza cronometraje manual, la meta se produce cuando el atleta cruza la línea de meta con el cuerpo.

49.3.2.7 Fases de Eliminación, Finales y Clasificación

Estas fases de la competición se llevarán a cabo únicamente si hay suficientes participantes.

49.3.2.7.1 Hasta 10 participantes

No se organizarán finales. La clasificación final será la de la ronda de clasificación.

49.3.2.7.2 De 11 a 15 participantes

No hay semifinales. Solo se organiza la Final A con los 10 mejores atletas de las carreras de clasificación.

49.3.2.7.3 De 16 a 20 participantes

No habrá semifinales.

Los participantes de la Final A serán los 10 mejores atletas de las carreras de clasificación.

Los participantes de la Final B serán los siguientes.

En caso de empate tras la clasificación, el puesto se asignará por sorteo.

49.3.2.7.4 De 21 a 30 participantes

Solo los 20 mejores atletas de la fase de clasificación participarán en las semifinales.

Las semifinales se organizan en dos grupos de 10 atletas.

La distribución en los grupos de semifinales será la siguiente:

Grupo 1: 1.º, 4.º, 5.º, 8.º, 9.º, 12.º, 13.º, 16.º, 17.º, 20.º

Grupo 2: 2.º, 3.º, 6.º, 7.º, 10.º, 11.º, 14.º, 15.º, 18.º, 19.º

Los participantes de la Final A serán los 3 mejores atletas de cada grupo (2 grupos de semifinales) y los 4 atletas siguientes de ambos grupos con los mejores tiempos (10 atletas).

Los participantes de la Final B serán los 10 atletas siguientes en la clasificación de semifinales de ambos grupos.

49.3.2.7.5 Mas de 31 participantes

Solo los 30 mejores atletas de la fase de clasificación participarán en las semifinales.

Las semifinales se organizan en tres grupos de 10 atletas.

La distribución en los grupos de semifinales será la siguiente:

Grupo 1: 1.º, 6.º, 7.º, 12.º, 13.º, 18.º, 19.º, 24.º, 25.º, 30.º

Grupo 2: 2.º, 5.º, 8.º, 11.º, 14.º, 17.º, 20.º, 23.º, 26.º, 29.º

Grupo 3: 3.º, 4.º, 9.º, 10.º, 15.º, 16.º, 21.º, 22.º, 27.º, 28.º

Los participantes de la Final A serán los 2 mejores atletas de cada grupo (3 grupos semifinalistas) y los 4 atletas que obtengan los mejores tiempos de todos los grupos (10 atletas).

Los participantes de la Final B serán los 10 atletas que obtengan los siguientes tiempos en la clasificación de semifinalistas de todos los grupos.

49.3.2.8.5 Empates

Si dos o más atletas de una misma categoría tienen el mismo tiempo de competición, se les otorgará la misma clasificación en los resultados (igualdad).

49.3.3 Sprint por equipos y Sprint por equipos mixtos

Estas competiciones son por equipos.

Los equipos se formarán en la mesa de inscripción, donde deberán declarar:

- *los miembros del equipo;*
- *el nombre del equipo (que no debe ser ofensivo a juicio del presidente del comité y puede modificarse si así lo solicita el presidente del jurado);*
- *el capitán del equipo, quien será la persona de contacto con los oficiales durante la competición, si fuera necesario.*

49.3.3.1 Distancia

La configuración de la distancia es la misma que para Individual Sprint con una zona de relevo adicional.

49.3.3.2 Zona de Relevo

Debe haber una zona de relevo bien señalizado, de al menos 20 m de largo y 8 m de ancho, al final de cada tramo recto.

La zona de relevo debe comenzar en la línea de cronometraje. El inicio y el final de la zona deben estar marcados con una línea en el suelo y un letrero al inicio que diga: «Zona de Relevos».

49.3.3.3 Composición de los equipos y desarrollo de la competición.

49.3.3.3.1 Equipos Sprint

En la competición de Sprint por Equipos, un equipo está formado por tres arqueros.

Dependiendo del nivel de competición (local, nacional, continental o internacional) y de lo que permita el organismo rector correspondiente, puede ser:

- *Sin distinción de género;*
- *Solo con mujeres o solo con hombres.*

Las secuencias de la competición son las siguientes:

- *Secuencia 1: Carrera del primer miembro del equipo en el circuito de carrera*
- *Secuencia 2: Tiro de pie del primer miembro del equipo*
- *Secuencia 3: Posibles penalizaciones del primer miembro del equipo*
- *Secuencia 4: Entrega del testigo al segundo miembro del equipo*
- *Secuencia 5: Carrera del segundo miembro del equipo en el circuito de carrera*
- *Secuencia 6: Tiro de rodillas del segundo miembro del equipo*
- *Secuencia 7: Posibles penalizaciones del segundo miembro del equipo*
- *Secuencia 8: Entrega del testigo al tercer miembro del equipo*
- *Secuencia 9: Carrera del tercer miembro del equipo en el circuito de carrera*
- *Secuencia 10: Tiro de pie del tercer miembro del equipo*
- *Secuencia 11: Posibles penalizaciones del tercer miembro del equipo*
- *Secuencia 12: Carrera del tercer miembro del equipo hasta la meta*

49.3.3.3.2

En la competición de Sprint por Equipos Mixtos, un equipo está formado por dos atletas: una mujer y un hombre.

La secuencia de la competición es la siguiente:

- *Secuencia 1: la mujer corre en el circuito de carrera.*
- *Secuencia 2: la mujer tira de pie.*
- *Secuencia 3: posible penalización para la mujer.*
- *Secuencia 4: el hombre recibe el relevo.*
- *Secuencia 5: el hombre corre en el circuito de carrera.*
- *Secuencia 6: el hombre tira de rodillas.*
- *Secuencia 7: posible penalización para el hombre.*
- *Secuencia 8: el hombre corre hasta la meta.*

49.3.3.4 Números/Dorsales iniciales

El número de salida es para el equipo.

Para diferenciar a los miembros del equipo y facilitar el desarrollo de la competición, los números/dorsales de salida deben tener colores diferentes y/o una letra o número adicional, por ejemplo:

	Equipos	Equipos Mixtos

<i>Equipo "154" 1er miembro</i>	<i>Azúl y/o 154-1</i>	<i>Rojo y/o 154-1</i>
<i>Equipo "154" 2do miembro</i>	<i>Rojo y/o 154-2</i>	<i>Amarillo y/o 154-2</i>
<i>Equipo "154" 3er miembro</i>	<i>Amarillo y/o 154-3</i>	

49.3.3.5

Objetivos/dianas de práctica y asignación de objetivos/dianas

El número de objetivo/diana asignada es el mismo que el número inicial.

49.3.3.6 Flechas de repuesto

Las reglas para las flechas de repuesto son las mismas que para el Sprint Individual. Véase el artículo 49.3.2.3.

49.3.3.7 Control de tiempo

El tiempo de competición de un miembro del equipo de relevos es el tiempo transcurrido desde la salida o el relevo hasta el relevo o la meta. El tiempo del miembro entrante se detiene cuando el atleta cruza la línea de cronometraje hacia la zona de relevo, y el tiempo del miembro saliente comienza en el mismo instante.

El tiempo total de competición de un equipo de relevos es el tiempo transcurrido entre el cruce de la línea de salida por el primer miembro del equipo y el cruce de la línea de meta por el último miembro del equipo.

El tiempo de competición, que se mide electrónicamente o manualmente, debe registrarse con una precisión de 1/100 (0,01) de segundo.

49.3.3.8 Zona de Relevos

Solo el miembro del equipo presente (uno por equipo) estará en la zona de relevo cuando el miembro del equipo anterior haya salido de la zona.

El miembro del equipo que llega a la zona de relevo debe tocar al miembro del equipo presente (la línea de entrada debe cruzarse completamente).

El relevo debe realizarse en la zona de relevo, entre las líneas de límite.

49.3.3.9 Inicio

Todos los primeros miembros del equipo comenzarán simultáneamente.

49.3.3.10 Final

La meta es el momento en que finaliza el tiempo de competición de un equipo. Cuando se utiliza cronometraje electrónico, la meta se produce cuando el atleta cruza el haz del sensor electrónico en la línea de meta.

Cuando se utiliza cronometraje manual, la meta se produce cuando el último atleta cruza la línea de meta con su cuerpo.

49.3.3.11 Resultados

La posición de los equipos de relevos en la clasificación final se decide por el orden de llegada de su último atleta, salvo que el presidente del jurado haya impuesto penalizaciones de tiempo o realizados ajustes en los tiempos.

49.3.3.12 Empates

No habrá empates en las finales por equipos.

49.3.4 Doble sprint por equipos y doble sprint por equipos mixtos

Estas competiciones son por equipos.

Los equipos se formarán en la mesa de inscripción, donde deberán declarar:

- los miembros del equipo;
- el nombre del equipo (que no debe ser ofensivo a juicio del presidente del comité y puede modificarse si así lo solicita el presidente del jurado);
- el capitán del equipo, quien será la persona de contacto con los oficiales durante la competición, si fuera necesario.

49.3.4.1 Distancia

La configuración del recorrido es la misma que para el Sprint Individual (3x400m) con una zona de relevo adicional.

49.3.4.2 Zona de relevo

Debe haber una zona de relevo bien señalizada, de al menos 20 m de largo y 8 m de ancho, al final de cada tramo recto.

La zona de relevo debe comenzar en la línea de cronometraje. El inicio y el final de la zona deben estar marcados con una línea en el suelo y un letrero al comienzo que diga: «Zona de relevo».

49.3.4.3

Composición de los equipos y desarrollo de la competición.

49.3.4.3.1 Equipos Dobles Sprint

En la competición de doble sprint por equipos, un equipo está formado por tres atletas.

Dependiendo del nivel de competición (local, nacional, continental o internacional) y de lo que permita el organismo rector correspondiente, puede ser:

- sin distinción de género;
- solo con mujeres o
- solo con hombres.

Las secuencias de competición son las siguientes:

- Secuencia 1: carrera del primer miembro del equipo en el circuito de carrera
- Secuencia 2: lanzamiento desde la posición de pie del primer miembro del equipo
- Secuencia 3: posibles circuitos de penalización del primer miembro del equipo
- Secuencia 4: carrera del primer miembro del equipo en el circuito de carrera
- Secuencia 5: tiro de rodillas del primer miembro del equipo
- Secuencia 6: posibles penalizaciones del primer miembro del equipo
- Secuencia 7: entrega del testigo al segundo miembro del equipo
- Secuencia 8: carrera del segundo miembro del equipo en el circuito de carrera
- Secuencia 9: tiro de pie del segundo miembro del equipo
- Secuencia 10: posibles penalizaciones del segundo miembro del equipo
- Secuencia 11: carrera del segundo miembro del equipo en el circuito de carrera
- Secuencia 12: tiro de rodillas del segundo miembro del equipo
- Secuencia 13: posibles penalizaciones del segundo miembro del equipo
- Secuencia 14: entrega del testigo al tercer miembro del equipo
- Secuencia 15: carrera del tercer miembro del equipo en el circuito de carrera
- Secuencia 16: tiro de pie del tercer miembro del equipo
- Secuencia 17: posibles penalizaciones del tercer miembro del equipo
- Secuencia 18: Carrera del tercer miembro del equipo en el circuito de carrera
- Secuencia 19: Tiro de rodillas del tercer miembro del equipo
- Secuencia 20: Posibles circuitos de penalización del tercer miembro del equipo
- Secuencia 21: Carrera del tercer miembro del equipo hasta la meta

49.3.4.3.2 Equipos Mixtos Dobles Sprint

En la competición de doble sprint por equipos mixtos, un equipo consta de dos arqueros: un hombre y una mujer.

Las secuencias de la competición son las siguientes:

- Secuencia 1: la mujer corre por el circuito de carrera
- Secuencia 2: la mujer tira de pie
- Secuencia 3: posibles vueltas de penalización para la mujer
- Secuencia 4: el hombre recibe el relevo
- Secuencia 5: el hombre corre por el circuito de carrera
- Secuencia 6: el hombre tira de pie
- Secuencia 7: posibles vueltas de penalización para el hombre

- Secuencia 8: el hombre cede el relevo
- Secuencia 9: la mujer corre por el circuito de carrera
- Secuencia 10: la mujer tira de rodillas
- Secuencia 11: posibles vueltas de penalización para la mujer
- Secuencia 12: el hombre recibe el relevo
- Secuencia 13: el hombre corre por el circuito de carrera
- Secuencia 14: el hombre tira de rodillas
- Secuencia 15: posibles vueltas de penalización para el hombre
- Secuencia 16: el hombre corre hasta la meta

49.3.4.4 Números/Dorsales Iniciales

	<i>Equipos</i>	<i>Equipos Mixtos</i>
<i>Equipo "154" 1er miembro</i>	<i>Azúl y/o 154-1</i>	<i>Rojo y/o 154-1</i>
<i>Equipo "154" 2do miembro</i>	<i>Rojo y/o 154-2</i>	<i>Amarillo y/o 154-2</i>
<i>Equipo "154" 3er miembro</i>	<i>Amarillo y/o 154-3</i>	

49.3.4.5 Objetivos/Dianas de práctica y asignación de objetivos/dianas

El número objetivo/diana asignada es el mismo que el número inicial.

49.3.4.6 Flechas de repuesto

Las reglas para las flechas de repuesto son las mismas que para la prueba sprint individual. Véase el artículo 49.3.2.3. Flechas a tirar.

49.3.4.7 Medida del tiempo

El tiempo de competición de un miembro de un equipo de relevos es el tiempo transcurrido desde la salida o el relevo hasta el relevo o la meta. El tiempo del miembro entrante se detiene cuando el atleta cruza la línea de cronometraje hacia la zona de relevo, y el tiempo del miembro saliente comienza en el mismo instante.

El tiempo total de competición de un equipo de relevos es el tiempo transcurrido entre el cruce de la línea de salida por el primer miembro del equipo y el cruce de la línea de meta por el último miembro del equipo.

El tiempo de competición, que se mide electrónicamente o manualmente, debe registrarse con una precisión de 1/100 (0,001) de segundo.

49.3.4.8 Zona de relevos

Solo el miembro del equipo presente (uno por equipo) puede estar en la zona de relevo cuando el miembro del equipo anterior haya salido de ella.

El miembro del equipo debe ser tocado por su compañero que entra en la zona de relevo (la línea de entrada debe cruzarse completamente).

El relevo solo puede realizarse en la zona de relevo, entre las líneas de límite.

49.3.4.9 Inicio

Todos los miembros iniciales de los equipos comenzarán simultáneamente.

49.3.4.10 Final

La meta es el momento en que finaliza el tiempo de competición de un equipo. Cuando se utiliza cronometraje electrónico, la meta se produce cuando el atleta cruza el haz del sensor electrónico en la línea de meta.

Cuando se utiliza cronometraje manual, la meta se produce cuando el cuerpo del último atleta cruza la línea de meta.

49.3.4.11 Resultados

La posición de los equipos de relevos en la clasificación final se decide por el orden de llegada de su último atleta, salvo que el presidente del jurado haya impuesto penalizaciones de tiempo o realizados ajustes de tiempo.

49.3.4.12 Empates

No habrá empates en las finales de relevos.

49.3.4.13 Flechas a ser tiradas

En todos los formatos por equipos, cada miembro del equipo debe tirar hasta 6 flechas hasta que se hayan alcanzado los 4 puntos.

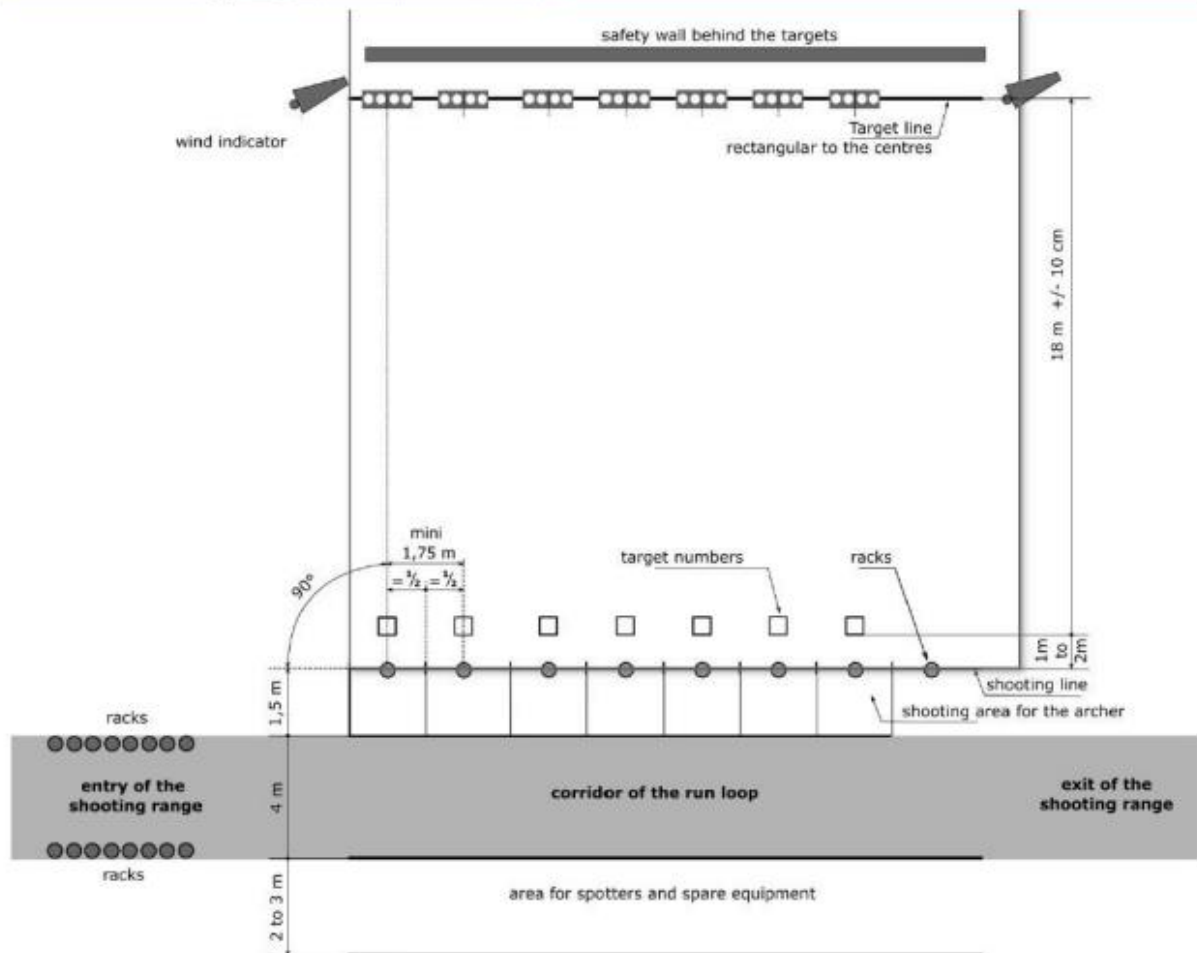
APENDICE 1 DISEÑO DE CAMPOS DE TIRO CON ARCO

1. Example of Run Archery Competition Site

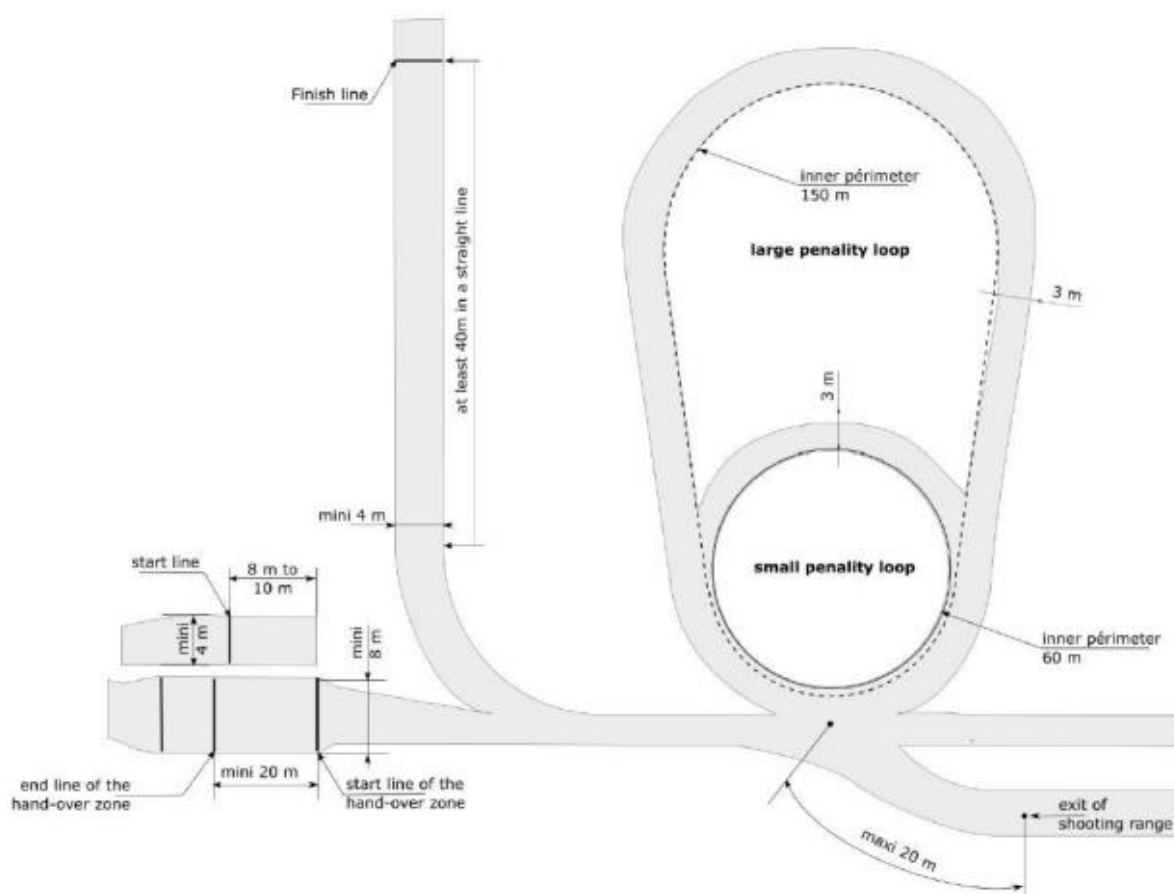


Number	Zone	Competition format		
		Individual 4K (4x1000m)	Individual Sprint (3x400m)	Team Sprint, Mixed Team Sprint
1	Start zone	✓	✓	✓
2a	Run loop 400 meters		✓	✓
2b	Run loop 1000 meters	✓		
2c	Corridor last run loop	✓	✓	
3	Official shooting range on 18 meters	✓	✓	✓
4a	Penalty loop 60 meters		✓	✓
4b	Penalty loop 150 meters	✓		
5	Finish zone (40 meters straight)	✓	✓	✓
6	Hand-over zone			✓
7	Practice field	✓	✓	✓

2. Shooting Range Configuration

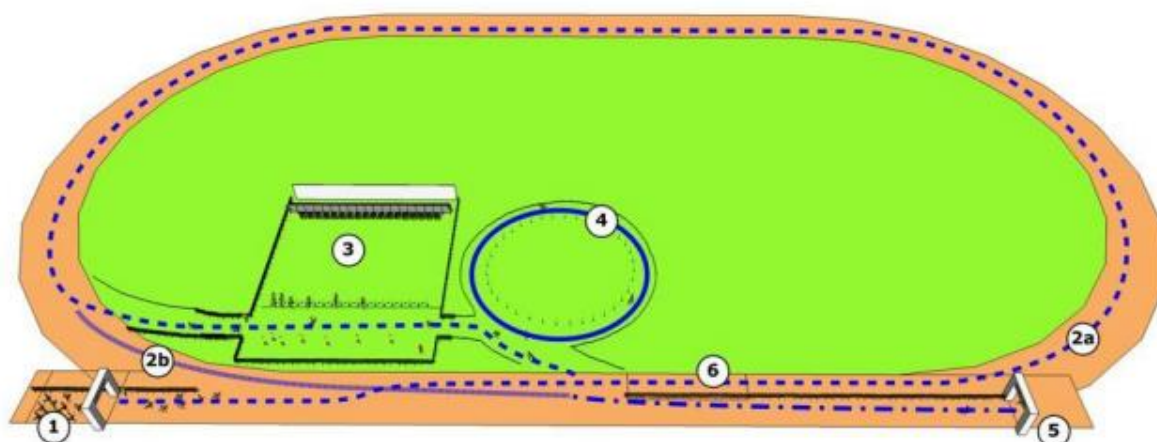


3. Dimensions of the Zones and Distances



4. Example of a Configuration

Can be used in a stadium for Individual Sprint, Team Sprint, Team Double Sprint, Mixed Team Sprint and Mixed Team Double Sprint.



Number	Zone	Competition formats	
		Individual Sprint (3x400m)	Team Sprint, Team Double Sprint, Mixed Team Sprint, Mixed Team Double Sprint
1	Start zone	✓	✓
2a	Run loop 400 meters	✓	✓
2b	Corridor last run loop	✓	
3	Official shooting range on 18 meters	✓	✓
4	Penalty loop 60 meters	✓	✓
5	Finish zone (40 meters in a straight line)	✓	✓
6	Hand-over zone		✓