

Cambios en el libro 4 25/3/19

- 22.1.3. Un reposaflechas, que puede ser ajustable, está permitido **y pueden tener más de un soporte vertical.**
- 22.1.5.1. *No incorporará prismas o lentes ni otro dispositivo de aumento, niveles ni dispositivos eléctricos o electrónicos, y no debe ofrecer más que un punto de mira. Los pines de fibra óptica largos deben doblarse al alcanzar los 2 cm, con el extremo opuesto del pin fuera de la línea de visión del atleta.*
- 22.1.5.3. *Un visor fijado al arco que puede tener un ajuste de deriva y de elevación. Estará sujeto a las siguientes condiciones:*
- *Se permite una extensión de visor.*
 - *Puede llevar una escala de fábrica y / o una tira con las marcas del atleta, como guía para las distancias, pero no debe ofrecer de ninguna manera una ayuda adicional.*
- 22.1.5.5 *Los atletas pueden llevar sus marcas de visor en el recorrido, esto quiere decir que solo se permite un único punto de referencia para cada distancia específica. No se permiten varias marcas para su uso como una posible guía para medir.*
- 22.1.6. Se permite usar en el arco estabilizadores y amortiguadores de las vibraciones (Dampeners).

Versión 1/4/2018

- 22.1.9.1. *Siempre que no se utilicen para medir o representen ningún obstáculo para los otros atletas.*

Entra en vigor el 1/4/19

- 22.1.9.1 Siempre que no tengan escalas o marcas visibles que puedan usarse para apreciar distancias. Si tuviera marcas, estas deberán ser tapadas de manera que el atleta no las pueda ver ni sentir, esto incluye a las que vienen de fábrica, si se mueven cuando se gira la rueda de enfoque.
- 22.1.9.3. *Si el atleta necesita cubrir el ojo que no apunta y / o las gafas, se pueden usar plástico, película o cinta para ocultar la visión o se puede usar **un parche de ojo.***
- 22.2.1.4. *Una cuerda de arco de cualquier tipo que puede incluir múltiples **knock points** para acomodar la flecha e incluir otros accesorios tales*

como indicadores para labios o nariz, un peep-hole, un loop, silenciadores de cuerda, pesos, etc.

22.2.3. Un **visor** fijado al arco.

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

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

22.3.1. Un **Arco** de cualquier tipo, siempre que se ajuste al principio aceptado y al significado de la palabra "Arco", como se utiliza en Tiro con Arco sobre Diana, es decir, un instrumento consistente en una empuñadura, un cuerpo central (no del tipo de tiro a través de una ventana central en el cuerpo) y dos palas flexibles, cada una terminando en una hendidura con una localización para la cuerda. El arco se montará utilizando una cuerda simple fijada directamente entre las dos hendiduras de los extremos solamente, y en su utilización se mantiene con una mano por su empuñadura, mientras los dedos de la otra mano sujetan, tiran hacia atrás y sueltan la cuerda.

El arco como se describe arriba, debe estar desnudo, excepto por el reposaflechas, y libre de protuberancias, marcas, defectos o partes laminadas que puedan ser utilizadas para apuntar (dentro de la zona de la ventana del arco). *El arco desnudo con todos los accesorios permitidos debe ser capaz de pasar a través de un agujero o aro de 12,2 cm. de diámetro interior \pm 0,5 mm.*

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

22.3.2.1. *Los hilos de la cuerda pueden ser de diferentes colores del material elegido para este propósito. La cuerda puede tener un entorchado central para acomodar los dedos que tiran, un punto de enfleche al que se le pueden añadir entorchados para fijar el culatín de la flecha si es necesario y para localizar este punto se pueden utilizar uno o dos localizadores de culatín. No se permiten marcas para labios o nariz. La cuerda de arco no debe ofrecer en ninguna manera ayuda para apuntar a través de una mirilla, marca, o cualquier otro medio.*

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

22.3.6. No se permite estabilizadores.

22.3.6.1. *Se permiten los amortiguadores de vibraciones (dampeners) montados como parte del arco, siempre que no tengan estabilizadores.*

22.3.6.2. *Se pueden añadir pesos en la parte inferior del cuerpo central. Todos los pesos, independientemente de su forma, deben estar montados en el cuerpo directamente, sin varillas, extensiones, conexiones de montaje angular o dispositivos de absorción de impactos.*

(Hay interpretaciones para este artículo con fechas 08/05/2018 y 24/02/2016)

22.3.7.1. *Una flecha consiste en un tubo con punta, culatín, emplumado y si se desea, decoración. El diámetro máximo del tubo de las flechas no excederá de 9,3 mm, (los wraps no se considerarán parte de esta limitación siempre y cuando no se extiendan más allá de 22cm medidos desde el nock hacia la punta de la flecha); la punta de estas flechas puede tener un diámetro máximo de 9,4 mm. Todas las flechas de cada atleta estarán marcadas en el tubo con el nombre del atleta o sus iniciales. Todas las flechas utilizadas durante una tanda serán idénticas en apariencia y llevarán la misma clase y color de emplumado, culatín, y decoración, si la hay. Los nocks luminosos (eléctricos o electrónicos) no están permitidos.*

Versión 1/4/2018

22.3.9.1. *Siempre que no se utilicen para medir o representen ningún obstáculo para los otros atletas.*

Entra en vigor el 1/4/19

22.3.9.1. Siempre que no tengan escalas o marcas visibles que puedan usarse para apreciar distancias. Si tuviera marcas, estas deberán ser tapadas de manera que el atleta no las pueda ver ni sentir, esto incluye a las que vienen de fábrica, si se mueven cuando se gira la rueda de enfoque.

22.3.9.3. *Si el atleta necesita cubrir el ojo y/o la lente de las gafas, se puede usar plástico, película o cinta para ocultar la visión, o se puede usar un parche de ojo.*

- 22.4.6.1. *Una flecha consiste en un tubo con punta, culatín, emplumado y si se desea, decoración. El máximo diámetro del tubo de las flechas no excederá de 9,3 mm, (los wraps no se considerarán parte de esta limitación siempre y cuando no se extiendan más allá de 22cm medidos desde el nock hacia la punta de la flecha); la punta de estas flechas puede tener un diámetro máximo de 9,4 mm. Todas las flechas de cada atleta estarán marcadas en el tubo con el nombre del atleta o sus iniciales. Todas las flechas utilizadas en cada tanda serán idénticas en apariencia y llevarán la misma clase y color de plumas, culatines, y decoración, si la hay. Los nocks luminosos (eléctricos o electrónicos) no están permitidos.*
- 22.4.7.1. *No se puede utilizar una plataforma de anclaje o dispositivo similar sujeto a la protección de dedos con el propósito de anclar. Para disparar las flechas se utilizará la suelta “Mediterránea” (suelta con tres dedos, uno por encima de la flecha y dos por debajo de la misma), o los tres dedos directamente por debajo del nock de la flecha, (el dedo índice no estará más de 2mm por debajo de la flecha) con un punto fijo de anclaje. El arquero podrá elegir entre la suelta Mediterránea o con los tres dedos por debajo del nock, pero no podrá usarse las dos. La protección de los dedos cuando se tira con tres dedos por debajo el nock deberá ser una superficie continua o una superficie unida, sin posibilidad de separar los dedos. Cuando se utilice la suelta **Mediterránea** se puede utilizar un **separador de dedos** para evitar pinzar la flecha.*
- 22.4.8.1. *Siempre que no tengan escalas o marcas visibles que puedan usarse para apreciar distancias. Si tuviera marcas, estas deberán ser tapadas de manera que el atleta no las pueda ver ni sentir, esto incluye a las que vienen de fábrica, si se mueven cuando se gira la rueda de enfoque.*
- 22.4.8.3. *Si el atleta necesita cubrir el ojo y/o la lente de las gafas, se puede usar plástico, película o cinta para ocultar la visión, o se puede usar un parche de ojo.*
- 22.5.6. Sólo están permitidas **flechas de madera** con las siguientes especificaciones:
(Hay una interpretación para este artículo con fecha 2/06/2018)

- 22.5.6.1. *Una flecha consiste en un tubo de madera con punta, un culatín (que debe estar unido directamente al tubo de madera, o bien puede hacerse un nock directamente en los tubos de madera) emplumado y si se desea, decoración. El máximo diámetro del tubo de las flechas no excederá de 9,3 mm, (los wraps no se considerarán parte de esta limitación siempre y cuando no se extiendan más allá de 22cm medidos desde el nock hacia la punta de la flecha); la punta de estas flechas puede tener un diámetro máximo de 9,4 mm. Todas las flechas de cada atleta estarán marcadas en el tubo con el nombre del atleta o sus iniciales. Todas las flechas utilizadas durante una tanda serán idénticas en aspecto y llevarán la misma clase y color de emplumado, culatín, y decoración, si la hay.*
- 22.5.8.1. *Siempre que no tengan escalas o marcas visibles que puedan usarse para apreciar distancias. Si tuviera marcas, estas deberán ser tapadas de manera que el atleta no las pueda ver ni sentir, esto incluye a las que vienen de fábrica, si se mueven cuando se gira la rueda de enfoque.*
- 22.5.8.3. *Si el atleta necesita cubrir el ojo y/o la lente de las gafas, se puede usar plástico, película o cinta para ocultar la visión, o se puede usar un parche de ojo.*
- 23.5.1. Una flecha se podrá considerar como no tirada si:
- *Se ha caído del arco y el atleta puede tocarla, o ser capaz de tocar el punto donde hubiera caído la flecha de no haber sido por la pendiente, con su arco sin mover los pies delante de la piqueta de tiro, y siempre que la flecha no haya rebotado;*
 - *La diana, el parapeto o la diana 3D se cae. Los Jueces tomarán las medidas que consideren necesarias y compensarán el tiempo adecuado para tirar el número de flechas correspondientes. Si la diana o el parapeto solo se deslizan hacia abajo, se deja en manos de los Jueces decidir la acción a tomar, si procede.*
- 23.6. No habrá discusión entre atletas, entrenadores, oficiales de equipo o cualquier otra persona sobre distancias, ángulos u otra información de asistencia hasta que la competición del día se haya completado.
- 23.6.1. No habrá discusión entre los atletas de una patrulla, hasta que la diana haya sido tanteada.

24.2. Los atletas tirarán en grupos (patrullas) de de no más de cuatro, pero nunca menos de tres.

- Cada patrulla tirará en parejas, rotando de la siguiente manera:
 - *La primera pareja comenzará tirando en la diana asignada a la patrulla;*
 - *La otra pareja comenzará el tiro en la siguiente diana. Las parejas continuarán rotando el tiro en cada una de las siguientes dianas de la competición.*
 - *Si hay tres atletas en la patrulla, los dos primeros atletas de la lista de inicio formarán la primera pareja, y el tercer atleta será considerado como la segunda pareja respecto a la rotación. Este último siempre tirará desde el lado izquierdo de la piqueta de tiro.*
 - *Si todos los atletas del grupo están de acuerdo, pueden cambiar la disposición anterior de emparejamientos o de posición del tiro.*

De haber suficiente espacio en la piqueta de tiro, todos los atletas de la patrulla podrán tirar al mismo tiempo.

24.4. Los atletas llevarán números de registro en el muslo o el carcaj de manera que sean visibles desde detrás de la piqueta de tiro durante todo el tiempo que dure este. A los atletas les serán asignadas posiciones de tiro que serán supervisadas por el Delegado Técnico para garantizar, en la medida de lo posible, que no haya más de dos atletas de la misma Asociación miembro en la misma diana.

- En tiro de campo, cuando se tira en los bloques de dianas de 40 cm.: Las cuatro dianas serán situadas formando un cuadrado. De la pareja de atletas que tiran en el primer turno, el atleta de la izquierda tirará sobre la diana superior de la izquierda, mientras que el atleta de la derecha tirará sobre la diana superior de la derecha. De la pareja de atletas que tiran en el segundo turno, el atleta de la izquierda tirará sobre la diana inferior de la izquierda, mientras que el atleta de la derecha lo hará sobre la diana inferior de la derecha.
- En 3D cuando se colocan dos dianas, el atleta que está a la izquierda, tirará sus flechas a la diana de la izquierda y el que se coloca a la derecha, tirará a la diana de la derecha;
- En tiro de campo cuando se tira en los bloques de dianas de 20 cm y **en 3D cuando son colocadas cuatro dianas:** De la pareja de atletas que tienen el primer turno para tirar, el atleta de la izquierda tirará a las dianas de la columna 1, mientras el atleta de la derecha lo hará sobre las de la columna 3. De la pareja de atletas que tienen el segundo turno de tiro, el de la izquierda tirará a las dianas de la columna 2, mientras que el de la derecha lo hará sobre las de la columna 4. Cada atleta tirará sus flechas en cualquier orden, una a cada diana.

- 24.5.1. Si un atleta no puede continuar tirando, ya sea por razones médicas o por rotura de material, para poder continuar con el segundo round clasificatorio o con el round de eliminación, el atleta deberá permanecer en el campo de tiro con su patrulla hasta que esta haya tirado y tanteado todas las dianas de ese día. Todas las flechas que no hayan sido tiradas se tanteearán como una M.
- 24.5.2. Si un atleta no puede permanecer con su patrulla y tiene que abandonar el recorrido durante el primer Round Clasificatorio, no se le permitirá participar en el segundo Round Clasificatorio.
- 24.5.3. Si un atleta no puede permanecer con su patrulla y tiene que abandonar el recorrido durante el segundo Round Clasificatorio, no se le permitirá participar en el Round Eliminatorio.
- 24.8. Solo cuando un atleta, o un grupo de atletas, esté causando demoras indebidas para ese grupo o para otros grupos durante el round de Calificación y Eliminación, el juez controlará y cronometrará a los atletas. Si los atletas superan el límite de tiempo, el juez advertirá al atleta o grupo con una primera amonestación escrita en la hoja de puntuación.
- *Se aplicarán los siguientes límites de tiempo:*
 - *Rounds Tiro de campo: Se permite un tiempo de tres minutos en los Clasificatorios.*
 - *Rounds Tiro de campo: Dos minutos es el tiempo límite durante los Eliminatorios.*
 - *Rounds de 3D: Se permiten dos minutos para los Clasificatorios.*
 - *Rounds de 3D: Se permite un minuto para los Eliminatorios.*
 - *Rounds de equipos Tiro de campo y 3D: Dos minutos es el tiempo límite.*
 - *Un Juez que haya observado un atleta excediendo el tiempo límite, o causando un retraso indebido, a pesar de la advertencia anterior, deberá amonestar nuevamente al atleta por escrito, indicando la hora y la fecha de dicha amonestación.*
 - *En la tercera y subsiguiente amonestaciones durante esa fase de la competición, el atleta perderá el tanteo de la flecha de mayor valor en esa diana.*
 - *El tiempo límite podrá ser prolongado en circunstancias excepcionales.*

La decisión de un juez sobre si hay un retraso indebido, de acuerdo con esta sección, es definitiva.

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

- *Si todos los atletas de la patrulla están de acuerdo en que ha habido un rebote, un traspaso o una flecha completamente embebida en la diana, pueden también ponerse de acuerdo en el valor de esa flecha.*
- *En tiro de campo si no se alcanzan un acuerdo en el valor de la flecha, al atleta le será asignado el valor más bajo del agujero sin marcar de la zona puntuable.*
- *En recorridos de 3D si no se ponen de acuerdo con el valor de la flecha, esta será tanteada como un cinco (5).*
- *En 3D, una flecha que golpee la diana y siga su trayectoria (ricochet) se tanteará con un nulo (M). (Existe una interpretación de 22/11/2016 que permite a los atletas tratar este suceso como un traspaso)*

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

25.3.2.1. *Individuales:*

- ✓ *Encuentros de una sola flecha por tanteo “shoot off” o “muerte súbita”;*
- ✓ *Si el tanteo es el mismo, la flecha más cercana al centro de la diana resolverá el empate y si la distancia es la misma habrá sucesivos encuentros de una sola flecha hasta que se resuelva el empate;*
- ✓ *El tiempo límite para un desempate será de 40 segundos para Tiro de Campo y un minuto para 3D.*

25.3.2.3. *Los desempates que siguen al Round de Calificación y los que permiten pasar de una fase a la siguiente de los Rounds de eliminación, se llevarán a cabo en una diana ubicada en el área central.*

- *Para Tiro de Campo los desempates tendrán lugar en una diana a la máxima distancia de la división en la que haya un empate;*
- *Para los Rounds de 3D, los desempates se realizarán a la distancia colocada por el juez;*
- *En el Round ¼ de Eliminación de equipos, el desempate tendrá lugar en la última diana.*

25.3.2.4. *Los desempates tendrán lugar tan pronto como sea posible tras registrar todas las hojas de puntuaciones de la División donde ha ocurrido el empate. Cualquier atleta que no esté presente para el desempate dentro de los 30 minutos posteriores a que a él o a su capitán de equipo se le haya notificado, perderá el desempate. Si el atleta y su Capitán de Equipo han abandonado el campo, a pesar de que los resultados no hayan sido verificados oficialmente, y por lo*

tanto no se le haya podido notificar el empate, el atleta perderá el desempate.

En el caso de empate en las Semifinales, el desempate se realizará, para Tiro de Campo en la última diana tirada, y para 3D en una quinta diana extra. En el caso de un empate en las Finales para Medallas, el desempate se realizará para Tiro de Campo en la diana designada para ello; o para 3D en una quinta diana independiente.

- 25.4.1 Cada patrulla dispondrá de dos hojas de puntuación, una de las cuales puede ser electrónica. Si hay una discrepancia en los valores de las flechas entre una hoja de puntuación electrónica y una hoja de puntuación de papel, la de papel tendrá prioridad. Los organizadores no están obligados a aceptar o registrar hojas de puntuaciones que no estén firmadas o no contengan la suma total o el número total de 5 y 6 en el caso de Tiro de Campo (10 y 11 para 3D) o contengan errores matemáticos. Los organizadores u oficiales no están obligados a verificar la exactitud de las hojas de puntuaciones presentadas, sin embargo si los organizadores u oficiales observan un error, corregirán tal error y el resultado correcto prevalecerá. Dichas correcciones deben tener lugar antes de la siguiente fase de la competición. Si se encuentra una discrepancia en el total de la suma, se utilizará el total de las puntuaciones de flecha más bajo para el resultado final.
- 26.2.6. En el caso de sol cegador, una sombra protectora de un tamaño máximo de A4 (una cartulina normalizada de tamaño 30x20cm aproximadamente) puede ser proporcionada por los otros miembros de la patrulla o bien será proporcionada por el organizador.
- 26.4. No se permite fumar, incluido el uso de cigarrillos electrónicos, en o delante del área de los atletas.