

Libro 3

Diana



Versión 13-03-2026 ES02

Efectivo desde el 13 de marzo de 2026

Índice

CAPÍTULO 9. EQUIPO DE LOS DEPORTISTAS	1
9.1. RECURVO	1
9.1.1. Arco	1
9.1.2. Cuerda del Arco.....	1
9.1.3. Reposaflechas	2
9.1.4. Indicador de Tensión (<i>clicker</i>).....	2
9.1.5. Visor	2
9.1.6. Estabilizadores	2
9.1.7. Flechas	2
9.1.8. Protección de los Dedos.....	3
9.2. COMPUESTO	3
9.2.1 Arco	3
9.2.2. Cuerda del Arco.....	4
9.2.3. Reposaflechas	4
9.2.4. Estabilizadores	4
9.2.5. Indicador de Tensión	4
9.2.6. Visor	4
9.2.7. Disparador.....	5
9.2.8. Flechas	5
9.3. DESNUDO	5
9.3.1. Arco	5
9.3.2. Cuerda del Arco.....	5
9.3.3. Reposaflechas	5
9.3.4. Indicador de Tensión	6
9.3.5. <i>Face y String Walking</i> (recorrer la cara y la cuerda).....	6
9.3.6. Accesorios	6
9.3.7. Protección de los Dedos.....	6
9.4. ACCESORIOS PARA TODAS LAS DIVISIONES.....	6
9.4.1. Accesorios Permitidos	6

9.4.2. Accesorios no Permitidos.....	7
9.5. AYUDAS VISUALES.....	7
9.6. Juegos Olímpicos	8
9.7. REVISIÓN DE MATERIAL.....	8
9.7.1. Subsanación del material.....	8
9.8. Material en el Campo de Competición de finales	8
CAPÍTULO 10. EL TIRO Y LA CONDUCTA.....	9
10.1. Número de flechas por tanda.....	9
10.2. Límite de flechas durante pases directos (<i>byes</i>) y prácticas en el Campo de Competición	9
10.3. Levantar el arco	9
10.4. Posición de tiro	9
10.5. Repetición de flechas	9
10.5.1. Flechas consideradas no tiradas	9
10.6. Comunicación entre deportistas en Línea de Tiro y técnicos.....	9
10.6.1. Comunicación en equipos.....	10
10.7. Uso del equipamiento de otros atletas	10
10.8. Fumar y Vapear	10
10.9. Apertura del arco.....	10
10.10. Técnica de tiro	10
CAPÍTULO 11. ORDEN DE TIRO Y CONTROL DE TIEMPOS.....	11
11.1. Orden de Tiro	11
11.1.1. Rotación de 4 deportistas por parapeto	11
11.1.2. Posiciones en la Línea de Tiro de los deportistas en el Clasificatorio	11
11.1.3. Posiciones en la Línea de Tiro de los deportistas en Eliminatorias.....	11
11.1.4. Competiciones internacionales.....	11
11.2. Control del Tiempo.....	13
11.2.1. Tiempo por tanda en función del número de flechas.....	13
11.2.2. Extensión del tiempo	13
11.2.3. Ocupación de la Línea de Tiro	13
11.2.4. Suspensión del tiro durante una tanda	14
11.3. Control Visual y Acústico del Tiempo	14

11.3.1 Control mediante luces	14
11.3.2. Señal cuando la Línea de Tiro está libre.....	15
11.3.3. Señal de emergencia y reanudación del tiro.....	15
11.3.4. Señales en tiro alterno con múltiples encuentros	15
11.4 Procedimientos.....	15
11.4.1. Fallo de material y problemas médicos	15
11.4.2. Incomparecencias y pases directos.....	15
11.4.3. Llegar tarde	16
11.4.4. Línea de Tiro.....	16
11.4.5. Sustituciones en los equipos.....	16
CAPÍTULO 12: PUNTUACIÓN.....	17
12.1. Puntuación general.....	17
12.1.1. Hojas de puntuación	17
12.1.2. Puntuación por tanda/set	17
12.1.3. Registro de flechas	17
12.1.4. Puntuación por sets y acumulada	17
12.1.5. Tiro alterno, tanteo y verificación	18
12.1.6. Delegación de anotación y recogida de flechas	18
12.2. Tanteo de flechas.....	18
12.2.1. Registro antes de tocar la diana.....	18
12.2.2. Tirar flechas de más	18
12.2.3. Tanteo con dianas dañadas.....	19
12.2.4. Marcado de impactos	19
12.2.5. Flechas embutidas no visibles.....	19
12.2.6. Flechas que impactan en otros elementos	19
12.2.7. Flechas rebotadas, traspasadas o colgantes en eliminatorias	20
12.2.8. Anotación de flechas fuera de la zona puntuable.....	20
12.3. Flechas olvidadas en el parapeto: responsabilidad.....	20
12.3.1. Flechas olvidadas en el parapeto: procedimiento	20
12.4. Hojas de puntuación.....	21
12.4.1. Responsabilidad y resolución de discrepancias en las hojas de puntuación	21

12.5. Empates.....	22
2.5.1. Clasificación cuando existen empates	22
12.5.2. Desempates para el acceso a eliminatorias	22
12.6. Clasificación final	23
CAPÍTULO 13. CONSECUENCIAS DE TRANSGREDIR LAS REGLAS	25
13.1. Requisitos de participación (elegibilidad)	25
13.2. Dopaje y alcohol	25
13.3. Pérdida del valor de una flecha	25
13.4. Advertencias.....	26
13.5. Descalificación	26
13.6. Penalizaciones de tiempo en Equipos	26
13.6.1. Penalizaciones de tiempo: Tarjeta Amarilla	26
13.6.2. Consecuencia de ignorar la Tarjeta Amarilla.....	27
CAPÍTULO 14. LAS PRÁCTICAS	29
14.1. Prácticas en el Campo de Competición	29
14.1.1. Desarrollo de las prácticas	29
14.1.2. Prácticas durante las Eliminatorias y Finales	29
14.2. Dirección de Tiro en las prácticas oficiales	29
14.3. Cambio de distancia de las dianas.....	29
CAPÍTULO 15. PREGUNTAS Y RECLAMACIONES.....	30
15.1. Valor de una flecha.....	30
15.1.1. Corrección de errores en la hoja de puntuación.....	30
15.1.2. Defectos en el Material del Campo de Tiro o Diana con exceso desgaste.....	30
15.2. Cuestiones sobre desarrollo del tiro y conducta de un deportista	30
15.2.1. Cuestiones sobre resultados publicados.....	30
CAPÍTULO 16. RESPONSABLES DE EQUIPO	31
16.1. Responsable del equipo	31
16.1.1. Funciones del responsable del equipo.....	31
16.1.2. Otros responsables del equipo	31
16.1.3. Ubicación de los responsables del equipo.....	31
CAPÍTULO 17. APELACIONES.....	33

17.1. Apelaciones al Jurado de Apelación	33
17.2. Decisión inapelable del juez sobre el valor de una flecha.....	33
17.3. Decisión inapelable del juez sobre las Tarjetas Amarillas	33
CAPÍTULO 18. CÓDIGO DE VESTIMENTA.....	35
18.1. Definiciones.....	35
18.1.1. Vestimenta en la competición.....	35
18.1.2. Calzado deportivo	36
18.1.3. Dorsales.....	36
18.1.4. Nombres en la espalda.....	36
18.1.5. Código de vestimenta durante las prácticas oficiales	36
18.2. Publicidad	36
Apéndice 1. Material de los Deportistas.....	37
INTERPRETACIONES REFERENCIADAS.....	1
INTERPRETACIÓN: ESTENOPO (<i>PEEP</i>) CON APERTURA AJUSTABLE, DE 30 DE NOVIEMBRE DE 2021.	3
INTERPRETACIÓN: INDICADOR DE TENSIÓN EN DESNUDO, DEL 4 DE MAYO DE 2025	5
INTERPRETACIÓN: DACTILERA ARCO DESNUDO (1), DEL 11 DE AGOSTO DEL 2021.	7
INTERPRETACIÓN: DACTILERA ARCO DESNUDO (2), DEL 11 DE AGOSTO DEL 2021.	9
INTERPRETACIÓN: DACTILERA ARCO DESNUDO (3), DEL 11 DE AGOSTO DEL 2021.	11
INTERPRETACIÓN: PRISMÁTICOS CON ESTABILIZACIÓN DE IMAGEN, 21 DE OCTUBRE DE 2025.....	13
INTERPRETACIÓN: DISPOSITIVOS DE REDUCCIÓN DE RUIDO/FRECUENCIA, 8 DE ABRIL DE 2025.....	15

CAPÍTULO 9. EQUIPO DE LOS DEPORTISTAS

El presente artículo establece el tipo de material que tienen autorizado los deportistas para tirar en competiciones de tiro con arco. Es responsabilidad de los atletas usar un equipo acorde con el reglamento. Cualquier deportista al que se le encuentre empleando material que contravenga las normas de *World Archery* en cualquier momento durante el evento será descalificado y perderá cualquier posición obtenida. A continuación, se describen las normas aplicables específicas a cada división, seguidas de las aplicables con carácter general a todas ellas.

Las regulaciones establecidas en el Libro 5, Tiro con Arco Adaptado (*Para Archery*) se aplicarán únicamente a dicha disciplina y prevalecerán en caso de conflicto.

9.1. RECURVO

Para la división de Recurvo se permiten los siguientes elementos:

9.1.1. Arco

Cualquier tipo de arco, siempre que se ajuste al significado común de la palabra “arco” tal y como se usa en el tiro sobre diana, es decir, un instrumento compuesto por una empuñadura y un cuerpo (no del tipo tiro central) y dos palas flexibles, cada una de ellas terminada en una punta con una ranura para la cuerda. El arco se monta para su uso con una sola cuerda fijada directamente entre las dos hendiduras y, durante su uso, se sujeta con una mano por su empuñadura, mientras que los dedos de la otra mano tensan y sueltan la cuerda, a menos que el atleta sea adaptado (*Para Archery*) clasificado, en cuyo caso también se deben consultar las reglas del Libro 5, Tiro con Arco Adaptado (*Para Archery*).

- *Están permitidos los cuerpos multicolor y la marca registrada del fabricante en la parte interior de las palas superior e inferior.*
- *Se permiten los cuerpos con puente trasero siempre y cuando éste no toque consistentemente ninguna parte del cuerpo del deportista en apertura total ni durante el apuntado.*

[Interpretación: Empuñadura del Arco, de 15 de agosto de 2019.](#)

[Interpretación: Contacto del Arco, de 15 de diciembre de 2023.](#)

9.1.2. Cuerda del Arco

La cuerda puede estar compuesta por hilos y forros multicolor. Puede tener un entorchado central para acomodar los dedos en la cuerda y, uno o dos puntos para el enflechado a los que se les puede añadir forros adicionales, según sea necesario para ajustar el culatín de la flecha y localizar los puntos de enfleche. En cada extremo de la cuerda hay una gaza para fijarla en el arco cuando se monte. Además, se permite un elemento en la cuerda a modo de botón de boca o nariz. El extremo del entorchado no debe quedar dentro del campo visual del atleta en apertura total. La cuerda no podrá ayudar a apuntar mediante el uso de un estenopo (*peep*), marcas u otros medios.

[Interpretación: Punto de Enfleche, de 8 de diciembre de 2018.](#)

[Interpretación: Uso del Pulgar, de 13 de noviembre de 2024.](#)

9.1.3. Reposaflechas

Se permite un reposaflechas.

- *Puede ser ajustable y tener más de un soporte vertical.*
- *Se pueden usar botones de presión móviles, puntos de presión o placas para flecha, siempre que no sean eléctricos ni electrónicos y no ofrezcan ayuda adicional para apuntar.*
- *El punto de presión no podrá colocarse a más de 4 cm hacia atrás desde el punto de pivote de la empuñadura.*

[Interpretación: Reposaflechas, de 16 de noviembre de 2016.](#)

9.1.4. Indicador de Tensión (clicker)

Un indicador de tensión, audible, táctil y/o visual siempre y cuando no sea eléctrico o electrónico.

[Interpretación: Indicador de Tensión, de 15 de diciembre de 2023.](#)

9.1.5. Visor

Se permite un visor o dispositivo similar, pero nunca más de uno simultáneamente.

- *No podrá incorporar prismas, lente o lentes de aumento ni ningún dispositivo de ampliación, nivel, ni componentes eléctricos o electrónicos.*
- *Deberá ofrecer un único punto de mira.*
- *La longitud total del aro o punto de mira (túnel, tubo, índice [pin] u otro componente extendido correspondiente) no excederá los 2 cm en la línea de visión del atleta. Los índices (pins) de fibra óptica largos deben curvarse tras esos 2 cm, quedando el extremo opuesto fuera de la línea de visión.*
- *El visor fijado al arco puede contar con ajustes de deriva y elevación, y está sujeto a las siguientes condiciones:*
 - *Se permite una extensión de visor.*
 - *Se puede montar en el visor una escala y/o regla con un conjunto de marcas normales del atleta como una guía para las referencias de distancias, pero no podrá ofrecer ninguna ayuda adicional.*

9.1.6. Estabilizadores

Se permiten estabilizadores y amortiguadores de vibración (*dampers*) fijados al arco, siempre que no:

- *actúen como guía de la cuerda;*
- *toquen de forma consistente cualquier parte del cuerpo del atleta en apertura total ni durante el apuntado;*
- *representen un peligro u obstáculo para otros deportistas.*

9.1.7. Flechas

Se pueden usar flechas de cualquier tipo, siempre que cumplan con el significado común de la palabra “flecha” en tiro sobre diana y no causen daño excesivo a las dianas o parapetos.

- *Una flecha consta de un astil con una punta, culatín, emplumado y, si se desea, decoración (cresting).*

- *El diámetro máximo del astil no excederá de los 9,3 mm. Los forros de flecha (arrow wrap) no se considerarán parte de esta limitación, pero no podrán extenderse más allá de los 22 cm medidos desde la garganta del culatín (donde se apoya en la cuerda) al final del wrap (forro de flecha) hacia la punta.*
- *El diámetro de las puntas no excederá los 9,4 mm de diámetro.*
- *Todas las flechas de un atleta deberán estar marcadas con su nombre o iniciales en el astil o en el wrap (forro de flecha).*
- *Todas las flechas usadas en una tanda deben ser idénticas en apariencia y tener el mismo patrón y color(es) de emplumado, culatines, forros de flecha (arrow wraps) y decoración, si las hubiera.*
- *No se permiten culatines trazadores (culatines iluminados eléctrica o electrónicamente).*

9.1.8. Protección de los Dedos

Se permite protección para los dedos en forma de esparadrapo, guante de tiro (se autoriza una correa para la muñeca), dactilera o una combinación de éstas, siempre que no incorporen dispositivos que ayuden a tensar o soltar la cuerda.

La protección digital puede incluir:

- *Una plataforma para anclar.*
 - *Apoyos del pulgar o los dedos que no intervienen en la apertura.*
 - *Correas alrededor de los dedos para fijar la protección a la mano.*
 - *Un separador de dedos para evitar pinzar la flecha.*
 - *Placas de la dactilera para fijar entre sí los materiales/capas.*
 - *Se pueden utilizar extensiones de placa para una colocación consistente de la mano.*
- *La protección de los dedos puede estar hecha de cualquier número de capas y materiales.*
 - *Ninguna parte de la protección de los dedos puede rodear la mano entre el pulgar y el resto de los dedos, extenderse más allá de la articulación de la muñeca ni restringir el movimiento de la muñeca.*
 - *En la mano del arco se puede llevar un guante normal, manopla o elemento similar, pero no debe estar fijado a la empuñadura del arco.*

[Interpretación: Anillo de Pulgar, de 15 de noviembre de 2021.](#)

9.2. COMPUESTO

Para la división de Compuesto se describe el siguiente equipamiento. Se permiten todo tipo de dispositivos adicionales, siempre que no sean eléctricos ni electrónicos, comprometan la seguridad ni generen molestias indebidas a otros deportistas.

[Interpretación: Empuñadura Anti-torque, de 27 de junio de 2015.](#)

9.2.1 Arco

Un arco Compuesto, que puede ser del tipo tiro central, cuya tensión varía mecánicamente por un sistema de poleas o levas. El arco se abre mediante cables o cuerda(s) fijados directamente a las levas, a los

alojamientos de la cuerda en las palas, a los cables o por otros medios aplicables según el diseño. Durante su uso, el arco se sujeta con una mano por la empuñadura, mientras que los dedos de la otra mano tensan y sueltan la cuerda, salvo en el caso de que la o el deportista sea un discapacitado clasificado, en cuyo caso se aplicarán las normas del Libro 5, Tiro con Arco Adaptado (*Para Archery*).

- *El pico de tensión máximo no excederá de las 60 libras.*
- *Se permite el uso de una empuñadura o separa cables, siempre que no toquen de forma consistente ninguna parte del cuerpo del deportista en apertura total ni durante el apuntado.*

[Interpretación: Contacto con el Arco, de 15 de diciembre de 2023.](#)

9.2.2. Cuerda del Arco

Una cuerda de arco de cualquier tipo, que puede incluir:

- *Múltiples forros para alojar los puntos de enfleche.*
- *Un indicador para el labio (pe, botón de boca).*
- *Un indicador para la nariz.*
- *Un estenopo (peep).*
- *Un dispositivo de alineado del estenopo (alineador de peep).*
- *Un bucle en 'D' de cuerda (loop).*
- *Silenciadores de cuerda.*
- *Pesos en la cuerda.*

Se permiten otros accesorios adicionales.

[Interpretación: Estenopo \(peep\) con Apertura Ajustable, de 30 de noviembre de 2021.](#)

9.2.3. Reposaflechas

El punto de presión del reposaflechas, que puede ser ajustable, no estará a más de 6 cm hacia el deportista con respecto al punto de pivote de la empuñadura.

9.2.4. Estabilizadores

Se permite el uso de cualquier número de estabilizadores, siempre que no:

- *Toquen de forma consistente ninguna parte del cuerpo del deportista en apertura total ni durante el apuntado.*
- *Supongan ningún peligro ni obstaculicen a otros deportistas.*

9.2.5. Indicador de Tensión

Se podrán utilizar indicadores de tensión, ya sean audibles, táctiles y/o visuales, siempre que no sean eléctricos ni electrónicos.

[Interpretación: Indicador de Tensión, Visual y Audible, de 15 de diciembre de 2023.](#)

9.2.6. Visor

Un visor fijado al arco:

- *Puede permitir ajustes de deriva y elevación e incorporar un nivel y/o lentes de aumento y/o prismas.*

- *Los índices del visor pueden ser de fibra óptica y, si se desea, iluminados mediante un tubo de luz química. El tubo luminoso deberá ir encapsulado para no molestar al resto de deportistas.*
- *Se pueden usar visores del tipo “eliminación de estenopo” (peep elimination), siempre y cuando no incorporen componentes eléctricos o electrónicos.*

[Interpretación: Visor de Compuesto, de 14 de agosto de 2019.](#)

9.2.7. Disparador

Se permite el uso de un disparador siempre y cuando no esté fijado de manera permanente al arco. Se podrá usar cualquier tipo de protección para los dedos.

[Interpretación: Uso del pulgar, de 13 de noviembre de 2024.](#)

9.2.8. Flechas

Ver [Artículo 9.1.7. Flechas](#).

9.3. DESNUDO

El material permitido para la división Desnudo es el mismo que para Recurvo con las siguientes excepciones:

- *No se permite el uso de visor.*
- *No se permiten estabilizadores.*

9.3.1. Arco

El arco, tal como se describe más arriba, deberá estar desnudo, salvo por el reposaflechas, y desprovisto de salientes, visor o referencias para apuntar, marcas o imperfecciones, o piezas laminadas (dentro del área de la ventana del arco) que puedan ser utilizadas para apuntar.

Cualquier marca dentro del área de apuntado que pudiera servir para apuntar deberá cubrirse con cinta adhesiva.

[Interpretación: Uso del pulgar, de 13 de noviembre de 2024.](#)

9.3.2. Cuerda del Arco

La cuerda puede estar compuesta por hilos y forros multicolor. Puede tener un entorchado central para acomodar los dedos que tensan la cuerda y uno o dos puntos para el enflechado, a los que se les puede añadir forros adicionales según sea necesario para ajustar el culatín de la flecha y localizar los puntos de enfleche. En cada extremo de la cuerda hay una gaza para fijarla en el arco cuando se monte. No se permiten elementos a modo de botón de boca o nariz, ni otros accesorios en la cuerda. El extremo del entorchado no acabará en el campo visual del atleta en apertura total. La cuerda no ayudará de ninguna manera a apuntar, mediante un estenopo, marcas o cualquier otro medio.

[Interpretación: Punto de Enfleche, de 8 de diciembre de 2018.](#)

9.3.3. Reposaflechas

Se puede usar en el arco un botón de presión ajustable, un punto de presión o una lámina para la flecha, siempre que no ofrezcan ninguna ayuda adicional para apuntar. El punto de presión no podrá colocarse a más de 2 cm hacia la persona desde el punto de pivote de la empuñadura.

9.3.4. Indicador de Tensión

No se permite el uso de ningún dispositivo indicador de tensión.

[Interpretación: Indicador de Tensión en Desnudo, de 4 de mayo de 2025.](#)

9.3.5. Face y String Walking (recorrer la cara y la cuerda)

Se permite el *Face Walking* (recorrer la cara) y *String Walking* (recorrer la cuerda).

9.3.6. Accesorios

El arco (montado o sin montar e independientemente de su orientación o ángulo), incluida cualquier combinación de pesos, amortiguadores de vibraciones (*dampers*) y otros accesorios, deberá pasar a través de un anillo de 12,2 cm de diámetro ($\pm 0,5$ mm) sin mover, flexionar ni girar los accesorios.

Los accesorios no deberán ayudar al deportista a apuntar ni a medir distancias de ningún modo.

[Interpretación: Amortiguador de Vibraciones \(*damper*\) de Polvo en Desnudo, de 5 de octubre de 2024.](#)

9.3.7. Protección de los Dedos

Se permite la protección de los dedos en forma de dediles o protectores, guantes, dactilera o esparadrapo para tensar y soltar la cuerda, siempre que no incorporen ningún dispositivo que ayude al deportista a sujetar, tensar o soltar la cuerda.

- *Se puede utilizar un separador de dedos para evitar pinzar la flecha.*
- *Se permite una plataforma o dispositivo similar fijado a la protección de los dedos (dactilera) con el fin de facilitar el anclaje.*
- *Las costuras deberán ser uniformes en tamaño y color.*
- *Se podrán añadir marcas o líneas directamente sobre la dactilera o sobre cinta adhesiva colocada en su superficie. Estas marcas deberán ser uniformes en tamaño, forma y color y podrán tener hasta dos longitudes diferentes.*
- *No se permiten anotaciones adicionales.*
- *En la mano del arco se podrá llevar un guante normal, manopla o elemento similar, pero no deberá estar fijado a la empuñadura del arco.*

Interpretaciones:

- [Marcas en la Dactilera, de 15 de noviembre de 2021.](#)
- [Anillo de Pulgar, de 15 de noviembre de 2021.](#)
- [Dactilera en Desnudo \(1\), de 11 de agosto de 2021.](#)
- [Dactilera en Desnudo \(2\), de 11 de agosto de 2021.](#)
- [Dactilera en Desnudo \(3\), de 11 de agosto de 2021.](#)

9.4. ACCESORIOS PARA TODAS LAS DIVISIONES

9.4.1. Accesorios Permitidos

Los accesorios permitidos para todas las divisiones son:

- *Protectores de brazo.*
- *Protectores de pecho.*

- *Dragoneras de arco.*
- *Dragoneras de dedos.*
- *Carcajes (sujetos al cinturón, a la cadera, a la espalda o colocados en el suelo).*
- *Dispositivos para elevar uno o ambos pies, o parte de ellos, fijados al calzado o independientes de este, siempre que no supongan una obstrucción para otros deportistas en la línea o piqueta de tiro ni sobresalgan más de 2 cm del contorno del calzado.*
- *Indicadores de viento, no eléctricos ni electrónicos, que podrán fijarse al equipamiento (por ejemplo, cintas ligeras). (Solo para las divisiones Recurvo y Compuesto).*
- *Dispositivos móviles (como teléfonos) delante de la Línea de Espera para usar aplicaciones que permitan al deportista registrar los impactos de las flechas en la diana, de forma similar a como se haría sobre papel para el mismo fin. También pueden usarse para fotografiar las flechas del deportista en la diana y sus hojas de puntuación.*
- *Dispositivos electrónicos con el fin de monitorizar datos fisiológicos, como pulseras de actividad, relojes inteligentes o bandas de pecho para la frecuencia cardíaca. Los datos pueden transmitirse electrónicamente al dispositivo emparejado, siempre que el aparato de monitorización en el atleta no sea visualmente intrusivo (por ejemplo, no se permiten dispositivos de seguimiento ocular ni EEG montados en la cabeza).*

[Interpretación: Dispositivo para el codo de Fivics, de 15 de noviembre de 2021.](#)

[Interpretación: Cintas de Quinesia, de 15 de septiembre de 2023.](#)

9.4.2. Accesorios no Permitidos

Los accesorios no permitidos para todas las divisiones son:

- *Cualquier dispositivo eléctrico o electrónico que pueda fijarse al equipo del deportista.*
- *El uso de cualquier dispositivo de comunicación por voz, electrónico, auriculares o dispositivos de reducción de ruido delante de la Línea de Espera.*
- *Para dispositivos móviles, no se permite usar ninguna aplicación que ayude en los ajustes del visor del arco en ningún lugar del Campo de Competición (incluyendo cualquier área delante o detrás de la Línea de Tiro hasta la zona de espectadores).*

[Interpretación: Herramienta de Entrenamiento Mantis, de 15 de noviembre de 2021.](#)

[Interpretación: Uso de Tableta como Telescopio, de 15 de abril de 2023.](#)

[Interpretación: Audífono tipo "loop", de 30 de marzo de 2019.](#)

[Interpretación: Dispositivos de Reducción de Ruido, de 9 de abril de 2025.](#)

9.4.2.1. Equipamiento de los deportistas

El equipamiento de los deportistas no podrá incluir patrones de camuflaje de ningún tipo.

[Interpretación: Camuflaje, 15 de diciembre de 2023.](#)

9.5. AYUDAS VISUALES

Se podrán usar prismáticos, telescopios y otras ayudas visuales para localizar las flechas, siempre que:

- *No se usen para medir distancias ni representen un obstáculo para otros deportistas.*
- *El punto más alto del telescopio deberá situarse por debajo de la axila en apertura total de los deportistas que lo usen.*

- *Se podrán usar gafas graduadas, gafas de tiro o gafas de sol. Ninguna de estas podrá estar equipada con lentes de micro agujereadas, ni dispositivos similares, ni tener marcas que ayuden a apuntar.*
- *Si el deportista necesita cubrir el ojo que no usa para apuntar o alguna lente de las gafas, podrá utilizar plástico, película de plástico (film), cinta adhesiva o un parche ocular para oscurecer la visión. El tipo de cobertura no deberá crear una línea de referencia clara.*

[Interpretación: Gafas de tiro, 22 de febrero de 2019.](#)

[Interpretación: Prismáticos con estabilización de imagen, 21 de octubre de 2025.](#)

9.6. Juegos Olímpicos

En los Juegos Olímpicos no se permite ningún dispositivo de comunicación electrónico en el Campo de Competición, salvo que sea requerido por el Comité Organizador.

[Interpretación: Audifono tipo “loop”, de 30 de marzo de 2019.](#)

9.7. REVISIÓN DE MATERIAL

El día anterior al primer día de competición, los organizadores dispondrán, en el campo de prácticas o en sus inmediaciones, un espacio para la revisión por parte de los jueces de todo el equipamiento, incluidos repuestos y accesorios que cada deportista tenga previsto usar durante la competición, en Campeonatos del Mundo, Juegos Olímpicos, otros Juegos y otros eventos internacionales.

Los deportistas que deseen que su material pase revisión, deberán presentar su equipamiento (incluidos repuestos) a los jueces el día anterior al primer día de competición. Los jueces podrán realizar inspecciones puntuales del material de los deportistas en cualquier momento durante la competición.

9.7.1. Subsanación del material

Los jueces podrán solicitar que el equipo sea modificado si se determina que incumple las normas de material.

[Interpretación: Derecho del juez a requerir desmontar el material, 20 de mayo de 2018.](#)

9.8. Material en el Campo de Competición de finales

- Los deportistas pueden tener dos juegos de arcos, cada uno con todos sus accesorios mencionados anteriormente, a excepción de telescopios.
- Los capitanes pueden llevar un cinturón con accesorios del equipo, así como un par de prismáticos o un telescopio.

CAPÍTULO 10. EL TIRO Y LA CONDUCTA

10.1. Número de flechas por tanda

Cada deportista tirará flechas en tandas de tres (3) o seis (6) flechas, salvo que se especifique otra cosa.

[Interpretación: Tandas con flechas no tiradas, de 15 de enero de 2023.](#)

10.2. Límite de flechas durante pases directos (*byes*) y prácticas en el Campo de Competición

Cuando se tiran los pases directos individuales en el Campo de Competición, para Desnudo y Recurvo se limitará a las tres (3) primeras tandas, con un máximo de tres (3) flechas en cada una, mientras que Compuesto tendrá cinco (5) tandas.

En el caso de Equipos se limitará a seis (6) flechas por equipo y, cuatro (4) flechas para equipos mixtos (2 flechas por deportista) por tanda con un máximo de tres (3) tandas para Desnudo y Recurvo, y cuatro (4) tandas para Compuesto.

Si un deportista o equipo tira más del número de flechas mencionado en una tanda después de haber sido advertido por un juez, se le podrá negar la práctica adicional en el Campo de Competición, pero cualquier violación de este tipo no afectará al siguiente enfrentamiento.

10.3. Levantar el arco

Los deportistas no podrán levantar el brazo del arco hasta que se dé la señal para comenzar a tirar.

10.4. Posición de tiro

Salvo las personas con discapacidad, los atletas tirarán de pie y sin apoyo, con la cabeza alineada sobre la Línea de Tiro en apertura total.

10.5. Repetición de flechas

En ninguna circunstancia se podrá volver a tirar una flecha.

10.5.1. Flechas consideradas no tiradas

Una flecha no se considerará tirada si:

- *La flecha cae del arco o se tira de forma incorrecta y, parte del astil de la flecha queda dentro de la zona comprendida entre la Línea de Tiro y la Línea de 3 m, siempre que la flecha no haya rebotado.*
- *La diana o el parapeto vuelca y no es posible para los jueces determinar la puntuación de las flechas tiradas. Los jueces tomarán las medidas oportunas y concederán el tiempo suficiente para tirar el número correspondiente de flechas.*

10.6. Comunicación entre deportistas en Línea de Tiro y técnicos

Mientras un deportista se encuentre en la Línea de Tiro, el técnico podrá proporcionarle información de forma no electrónica, siempre que no moleste a otros deportistas.

[Interpretación: Audifono tipo "loop", de 30 de marzo de 2019.](#)

10.6.1. Comunicación en equipos

En las competiciones por Equipos o de Equipos Mixtos, los deportistas y el técnico podrán comunicarse verbalmente entre sí, independientemente de si se encuentran en la Línea de Tiro o no. Durante el tiro, el técnico solo podrá dar instrucciones desde la posición que determine el COL (Comité Organizador Local). Solo se permitirá el uso de un único telescopio de observación por parte de los deportistas y el técnico.

10.7. Uso del equipamiento de otros atletas

Ningún deportista podrá tocar el equipo de otro deportista sin el consentimiento de este último.

10.8. Fumar y Vapear

No se permite fumar, vapear ni utilizar cigarrillos electrónicos en el Campo de Competición ni en el Campo de Prácticas.

10.9. Apertura del arco

Ningún deportista podrá abrir su arco salvo cuando se encuentre en la Línea de tiro. Al tensar la cuerda del arco, este deberá apuntar siempre hacia su propia diana.

10.10. Técnica de tiro

Ningún deportista utilizará técnica alguna que, a juicio de los jueces, si se soltara la cuerda accidentalmente o de cualquier otro modo, pudiera hacer que la flecha volara fuera de la zona de seguridad o de las medidas de seguridad establecidas.

CAPÍTULO 11. ORDEN DE TIRO Y CONTROL DE TIEMPOS

11.1. Orden de Tiro

11.1.1. Rotación de 4 deportistas por parapeto

Si cuatro deportistas tiran en parejas en un mismo parapeto la rotación será AB-CD, CD-AB, AB-CD, etc.

11.1.2. Posiciones en la Línea de Tiro de los deportistas en el Clasificatorio

Excepto en eliminatorias, la posición en la Línea de Tiro se determinará por mutuo acuerdo, siempre que todos los deportistas de ese parapeto informen a un juez antes del inicio de una distancia.

Si no hay acuerdo, las posiciones serán las siguientes cuando dos (2), tres (3) o cuatro (4) deportistas tiren a la misma diana:

- *El deportista A tirará a la izquierda y el deportista B a la derecha.*
- *El deportista A tirará a la izquierda, B en el centro y C a la derecha.*
- *Los deportistas A y C tirarán a la izquierda y B y D a la derecha, alternando AB y CD.*

Si no hay acuerdo, las posiciones serán las siguientes cuando se tire a dianas diferentes:

- *Cuando dos (2) deportistas tiren a dos (2) dianas, el deportista A tirará a la diana izquierda y el deportista B a la derecha.*
- *Cuando tres (3) deportistas tiren a tres (3) dianas, el deportista A tirará a la diana inferior izquierda, el deportista B a la diana superior y el deportista C a la diana inferior derecha.*
- *Cuando cuatro (4) deportistas tiren a cuatro (4) dianas, el deportista A tirará a la diana superior izquierda, el deportista B a la superior derecha, el deportista C a la inferior izquierda y el deportista D a la inferior derecha.*
- *Cuando cuatro deportistas tiren en cuatro (4) dianas triples verticales, el deportista A tirará en la primera (1) columna, el deportista B en la tercera (3), el deportista C en la segunda (2) y el deportista D en la cuarta (4), alternando AB y CD.*

11.1.3. Posiciones en la Línea de Tiro de los deportistas en Eliminatorias

La posición en la Línea de Tiro en los encuentros individuales y por equipos seguirá el cuadro de eliminatorias. El deportista o equipo situado en la línea superior de cada pareja (del cuadro) tirará desde el lado izquierdo de ese enfrentamiento. La asignación de dianas para cada ronda de la competición será decisión de los organizadores.

11.1.4. Competiciones internacionales

En los Campeonatos del Mundo, Copas del Mundo de *World Archery* y otras competiciones internacionales:

11.1.4.1. Eliminatorias individuales en tiro alterno

En las eliminatorias individuales en tiro alterno:

- *En las series finales cada deportista tirará en una diana independiente y no irá a la diana para puntuar ni recoger las flechas. Cada deportista designará a un agente que observará las*

puntuaciones registradas, marcará los impactos de las flechas y retirará las flechas. Las flechas se devolverán al deportista al finalizar cada tanda/set después de la segunda tanda/set.

- *El deportista mejor clasificado en la ronda de clasificación decidirá el orden de tiro en la primera tanda/set. El deportista con menor puntuación de sets en recurvo y desnudo, o menor puntuación acumulada en compuesto, tirará primero en la siguiente tanda/set. Si los deportistas están empatados, el deportista que tiró primero en la primera tanda/set tirará primero en la siguiente tanda/set o en el desempate.*

1.1.4.2. Equipos y equipos mixtos en tiro simultáneo

En Competiciones por Equipos o Equipos Mixtos (con ambos equipos tirando al mismo tiempo):

- *Ambos equipos comenzarán cada tanda de su enfrentamiento con los deportistas detrás de la Línea de 1 m.*
- *El primer atleta solo podrá cruzar la Línea de 1 m cuando la Dirección de Tiro haya dado la señal de inicio del encuentro.*
- *Los arqueros del equipo tirarán dos (2) flechas cada uno en el orden que ellos mismos elijan.*
- *Una única persona del equipo ocupará la Línea de Tiro mientras que los demás permanecerán detrás de la Línea de 1 m. No habrá más de un atleta a la vez delante de la Línea de 1 m.*
- *Al avanzar para tirar los atletas no podrán sacar sus flechas del carcaj hasta estar en la Línea de Tiro.*
- *En las competiciones por Equipos de Compuesto, los deportistas no engancharán sus disparadores a la cuerda hasta estar en la Línea de Tiro. Una vez en la Línea de Tiro el disparador podrá engancharse antes o después de colocar la flecha en la cuerda.*
- *Las infracciones de las normas de Eventos por Equipos se tratarán de acuerdo con el Capítulo 13, Consecuencias de Infringir las Normas.*

11.1.4.3. Equipos y Equipos Mixtos en Finales con tiro alterno

En las Series Finales de Equipos o Equipos Mixtos (con tiro alterno):

- *Ambos equipos comenzarán cada tanda de su encuentro con sus deportistas detrás de la Línea de 1 m.*
- *El equipo mejor posicionado en la Serie Clasificatoria decidirá el orden de tiro en la primera tanda. El equipo con menor puntos de set en Recurvo y Desnudo o, menor puntuación acumulada en Compuesto, tirará primero en la siguiente tanda/set. En caso de empate, el equipo que comenzó el encuentro tirará primero.*
- *Cada equipo deberá alternar entre sus miembros después de tirar su flecha para que cada deportista tire una única flecha en cada fase de la rotación.*
- *Cuando los tres miembros del equipo (dos en equipos mixtos) hayan tirado una flecha cada uno y el último deportista haya regresado detrás de la Línea de 1 m, el reloj de ese equipo se detendrá mostrando el tiempo restante.*
- *Cuando se inicie el reloj del segundo equipo, el primer deportista de ese equipo podrá cruzar la Línea de 1 m y comenzar a tirar.*
- *Este procedimiento se repetirá hasta que ambos equipos hayan tirado seis (6) flechas (cuatro [4] en equipos mixtos) o se haya agotado su tiempo.*

- *En caso de desempate (shoot-off), el equipo que tiró primero en el encuentro comenzará el desempate y la alternancia entre equipos se realizará después de cada tiro.*

11.2. Control del Tiempo

11.2.1. Tiempo por tanda en función del número de flechas

El tiempo total permitido para tirar una tanda se determinará en función del número total de flechas que deban tirarse en dicha tanda.

11.2.1.1. Tiempo por flecha en eventos con aviso previo

Para Eventos de Clasificación Mundial y otros eventos nacionales o internacionales en los que los organizadores lo hayan anunciado previamente, se aplicará lo siguiente:

- *Veinte (20) segundos por flecha será el tiempo permitido para tiro alterno en Individual y para todas las series por Equipos y Equipos Mixtos, incluidos los desempates (shoot-offs).*
- *Treinta (30) segundos por flecha será el tiempo permitido para Individuales durante las fases de Clasificación y las Series Eliminatorias, en las que no se aplique el tiro alterno, incluidos los desempates (shoot-offs).*

11.2.1.2. Tiempo por flecha para el resto de eventos

Para todos los demás eventos se aplicará lo siguiente:

- *Veinte (20) segundos por flecha será el tiempo permitido para el tiro alterno en Individual y para todas las series por Equipos y Equipos Mixtos, incluidos los desempates (shoot-offs).*
- *Cuarenta (40) segundos por flecha será el tiempo permitido para Individuales durante las fases de Clasificación y las Series Eliminatorias, en las que no se aplique el tiro alterno, incluidos los desempates (shoot-offs). La Organización podrá reducir este tiempo a treinta (30) segundos por flecha, indicándolo previamente en la convocatoria.*

11.2.2. Extensión del tiempo

El límite de tiempo podrá extenderse en circunstancias excepcionales.

11.2.3. Ocupación de la Línea de Tiro

Ningún deportista ocupará la Línea de Tiro salvo cuando se haya dado la señal correspondiente.

11.2.3.1. Rotación AB/CD

Cuando el tiro se realice en rotación AB/CD, se concederán diez (10) segundos para que los deportistas salientes abandonen la Línea de Tiro y los siguientes atletas designados la ocupen.

11.2.3.2. Tiro alterno en Individuales

Cuando se haga tiro alterno Individual, los atletas participantes se dirigirán a la Línea de Tiro tras la señal de 10 segundos. Al finalizar este tiempo, una señal acústica dará inicio al período de tiro de 20 segundos para el primer deportista del encuentro.

Tan pronto como se tire la primera flecha o se agote el tiempo, se pondrá en marcha el reloj de cuenta atrás del oponente para indicar el periodo de tiro de 20 segundos correspondiente para tirar una flecha.

Los deportistas continuarán turnándose, siguiendo la señal visual del reloj hasta que cada deportista haya tirado sus tres (3) flechas o esté seguro de haber perdido el encuentro. El deportista perdedor podrá entonces abandonar la Línea de Tiro y felicitar al ganador.

Si se agota el tiempo, una señal acústica indicará al otro atleta o equipo el inicio o el final de la tanda/set.

11.2.4. Suspensión del tiro durante una tanda

Si por cualquier motivo se interrumpe el tiro durante una tanda, se ajustará el tiempo límite. El tiempo de tiro se determinará en función del número de flechas que queden por tirar, incluyendo la señal de los 10 segundos.

11.2.4.1. En Individuales

En la Clasificación o Eliminatorias Individuales, los arqueros dispondrán de 30 segundos por flecha o 40 segundos por flecha, dependiendo del tipo de evento (20 segundos en caso de tiro alterno en Eliminatorias).

11.2.4.2. En Equipos o Equipos mixtos

En Equipos o Equipos Mixtos si se suspende el tiro y, el tiempo restante en el reloj es superior al total aproximado de 20 segundos por flecha para las flechas restantes del equipo, según lo determine el Director de Tiro o el juez, el tiro se reanudará a partir de ese tiempo. De lo contrario, el equipo dispondrá de 20 segundos por flecha para las flechas que le queden por tirar. En cualquier caso, el tiro se reanudará desde la Línea de Tiro.

11.3. Control Visual y Acústico del Tiempo

11.3.1 Control mediante luces

Cuando el tiro se controle mediante luces (excepto en las series Finales de los Encuentros de Eliminatorias):

ROJO: El Director de Tiro dará dos (2) señales acústicas para que todos los atletas designados (AB, CD, o los tres deportistas según corresponda) ocupen la Línea de Tiro (excepto en Encuentros por Equipos).

VERDE: Cuando las luces cambien a verde 10 segundos después, el director de tiro dará una (1) señal acústica para que comience el tiro.

AMARILLO: Esta señal de advertencia se dará 30 segundos antes de que finalice el tiempo límite, excepto en la Serie de Finales cuando los atletas tiren de forma alterna.

ROJO: Indica que el tiempo de tiro ha finalizado y, se darán dos (2) señales acústicas para indicar que se debe detener el tiro, incluso si no se han tirado todas las flechas. Cualquier atleta que todavía se encuentre en la Línea de Tiro deberá retroceder inmediatamente hasta detrás de la Línea de Espera.

Cuando haya otros deportistas (si se usa la rotación AB-CD / CD-AB), estos avanzarán a la Línea de Tiro y esperarán a la luz verde para comenzar a tirar. Este procedimiento se repetirá según se ha descrito hasta que todos hayan tirado.

Cuando se encienda la luz roja, después de que se haya tirado el número determinado de flechas, se darán tres (3) señales acústicas para ir a puntuar.

Ambos sistemas (luces y relojes) deben estar sincronizados. En caso de discrepancia prevalecerá el reloj digital.

11.3.2. Señal cuando la Línea de Tiro está libre

Siempre que la Línea de Tiro esté despejada se dará la señal correspondiente para el cambio o el tanteo, a menos que se haya informado a los jueces de que hay atletas que aún no han tirado todas sus flechas.

11.3.3. Señal de emergencia y reanudación del tiro

En caso de emergencia se dará una serie de, al menos, cinco (5) señales acústicas para indicar que debe cesar el tiro. Si se suspende el tiro durante una tanda por cualquier motivo, se dará una (1) señal acústica para reanudarlo.

11.3.4. Señales en tiro alterno con múltiples encuentros

Si se celebran varios encuentros en el mismo campo de tiro, al mismo tiempo y con tiro alterno, no se podrá emitir ninguna señal acústica para indicar el inicio de cada periodo de tiro, salvo para dar comienzo al encuentro.

11.4 Procedimientos

11.4.1. Fallo de material y problemas médicos

En caso (durante la Clasificatoria) de un fallo de material (verificado por un juez) o de un problema médico (verificado por personal sanitario), se podrá conceder tiempo extra para realizar las reparaciones necesarias, sustituir el material dañado o para que el personal médico determine el problema y decida si el deportista está en condiciones de continuar compitiendo sin ayuda.

No obstante, el tiempo máximo o el número de tandas para tirar las flechas de recuperación será de, aproximadamente, 15 minutos (siguiendo el orden normal de tiro y cronometraje) o de dos (2) tandas si se tiran de seis (6) en seis flechas y de tres (3) tandas si se tira de tres (3) en tres flechas. El atleta recuperará el número correspondiente de flechas lo antes posible bajo la supervisión de un juez.

En eventos de clasificación mundial u otros eventos internacionales, incluidos Campeonatos del Mundo, Continentales o Juveniles, no se concederá tiempo extra por fallo de material ni por tratamiento de problemas médicos. No obstante, el deportista afectado podrá abandonar la Línea de Tiro para resolver la incidencia y regresar para tirar las flechas restantes, si el tiempo límite lo permite. En Competiciones por Equipos, los demás miembros del equipo podrán tirar mientras tanto.

11.4.2. Incomparecencias y pases directos

No se puntuarán las flechas de los atletas individuales o equipos con pases directos o en encuentros ganados por incomparecencia.

Los atletas con pases directos podrán entrenar en el Campo de Prácticas, en una zona no utilizada del Campo de Competición o en dianas designadas junto a los deportistas que estén tirando sus encuentros, de conformidad con el [artículo 10.2](#).

En las Series Eliminatorias, un abandono por incomparecencia al encuentro es aquel en el que uno de los dos deportistas/equipos no está presente cuando se determina el orden de tiro o en el que un

deportista/equipo no está presente al inicio del encuentro (cuando ambos deportistas/equipos tiran simultáneamente).

El atleta/equipo presente cuando se decide el orden de tiro o presente en la diana asignada al comienzo del encuentro será declarado ganador de dicho encuentro.

[Interpretación: Incomparecencia en los enfrentamientos, de 15 de diciembre de 2023.](#)

11.4.3. Llegar tarde

Un deportista que llegue después de que haya comenzado el tiro perderá el número de flechas ya tiradas, salvo que el presidente de la Comisión de Jueces del Campeonato o su adjunto consideren que el retraso se debió a circunstancias ajenas a la voluntad del deportista. En tal caso, se permitirá al deportista recuperar las flechas perdidas una vez finalizada la distancia que se esté tirando, pero en ningún caso podrán ser más de doce (12) flechas.

11.4.4. Línea de Tiro.

Mientras se está realizando el tiro solo podrán permanecer en la Línea de Tiro aquellos atletas a los que les corresponda el turno.

- *El resto de los deportistas, junto con su material, permanecerán detrás de la Línea de Espera. Una vez que un atleta haya tirado sus flechas, deberá retirarse inmediatamente detrás de la Línea de Espera. El deportista podrá dejar el telescopio en la Línea de Tiro entre una tanda y otra, siempre que no suponga un obstáculo para ningún otro atleta.*

11.4.5. Sustituciones en los equipos

En la fase de Eliminatorias, un equipo o un equipo mixto estará compuesto por los tres (3) atletas mejor clasificados (o dos [2], en el caso de un equipo mixto) de la Clasificatoria. En caso de sustitución, el responsable del equipo deberá notificarlo por escrito al Responsable de resultados oficialmente designado o al Presidente de la Comisión de Jueces, al menos quince (15) minutos antes del inicio de las prácticas oficiales o del primer encuentro de la fase Eliminatoria del evento en cuestión. El atleta sustituto deberá haber competido en la Clasificatoria. Si se realiza una sustitución, solo se entregarán medallas a los deportistas que hayan disputado la Competición por Equipos. El incumplimiento de lo anterior dará lugar a la descalificación del equipo.

CAPÍTULO 12: PUNTUACIÓN

12.1. Puntuación general

12.1.1. Hojas de puntuación

Cada diana contará con dos hojas de puntuación, una de las cuales podrá ser electrónica. En caso de discrepancia entre los valores de las flechas en la hoja de puntuación electrónica y en la de papel, prevalecerá la hoja de papel.

12.1.2. Puntuación por tanda/set

La puntuación se anotará al finalizar cada tanda o set.

12.1.3. Registro de flechas

Los tanteadores registrarán en las hojas de puntuación el valor de cada flecha en orden descendente según lo indique el deportista al que pertenecen las flechas (o su agente). Los demás deportistas en esa diana verificarán el valor de cada flecha indicado y, en caso de desacuerdo, llamarán al juez asignado, quien tomará la decisión final.

12.1.4. Puntuación por sets y acumulada

En Recurvo y Desnudo se puntuará usando el sistema de 'sets', mientras que en Compuesto se utilizará la puntuación acumulada.

En Eliminatorias, en tiro simultáneo, el valor de cada flecha será indicado por el deportista. El oponente comprobará el valor de cada flecha y, en caso de desacuerdo, se llamará al juez asignado, quien tomará la decisión final.

12.1.4.1. 'Sets' individuales

- *En cada 'set', el deportista con la puntuación más alta de esa tanda obtiene dos (2) puntos, en caso de empate, ambos deportistas obtienen un (1) punto de 'set'.*
- *Tan pronto como un deportista alcance seis (6) puntos de 'set' se le declara ganador y avanzará a la siguiente fase eliminatoria.*

12.1.4.2. 'Sets' por Equipos

- *En cada 'set' por Equipos o Equipos Mixtos, el equipo con la puntuación más alta de esa tanda obtendrá dos (2) puntos de 'set'. En caso de empate, ambos equipos obtienen un (1) punto de 'set'.*
- *Tan pronto como un equipo alcance cinco (5) puntos de 'set' se le declara ganador y avanzará a la siguiente fase eliminatoria.*

12.1.4.3. Puntuación acumulada individual

- *En cada tanda se registran las puntuaciones totales.*
- *Al finalizar cinco (5) tandas, el deportista con la puntuación total más alta será declarado ganador.*

12.1.4.4. Puntuación acumulada por Equipos

- *En cada tanda se registran las puntuaciones totales del equipo.*
- *Al finalizar cuatro (4) tandas, el equipo con la puntuación total más alta será declarado ganador.*

12.1.5. Tiro alterno, tanteo y verificación

En tiro alterno, el valor de las flechas será anotado por el tanteador en el orden en que se tiran. Estos valores registrados de manera no oficial serán verificados por el agente del deportista cuando se realice el tanteo oficial en la diana. Para comprobar las puntuaciones, el juez de diana tanteará los valores de las flechas en orden descendente en la diana, y firmará cualquier valor que haya sido corregido.

12.1.6. Delegación de anotación y recogida de flechas

Los deportistas pueden delegar la autoridad para tantear y recoger sus flechas en su Responsable de Equipo, técnico o en otro deportista que esté en el mismo parapeto, si ellos mismos no van a él.

12.2. Tanteo de flechas

Una flecha tanteará según la posición del astil en la diana. Si el astil de una flecha toca dos colores o cualquier línea divisoria entre dos zonas de puntuación, esa flecha tanteará con el valor más alto de las dos zonas afectadas.

12.2.1. Registro antes de tocar la diana

Ninguna flecha, diana ni parapeto deberá tocarse hasta que se haya anotado el valor de todas las flechas en ese parapeto.

12.2.2. Tirar flechas de más

Si se encuentran más flechas de las previstas en el parapeto, en el suelo cerca del parapeto o en las calles, solo se puntuarán las tres (3), cuatro (4) o seis (6) de menor valor, según proceda.

12.2.2.1. Flechas de más en Equipos de Compuesto

En Eliminatorias por Equipos de Compuesto, las flechas podrán tirarse en cualquier orden, pero si se tiran más de tres (3) flechas (dos [2] en Equipos Mixtos) en la misma diana, todas las flechas contarán como parte de esa tanda, pero solo tantearán las tres (3) de menor valor (dos [2] en Equipos Mixtos). La(s) otra(s) flecha(s) en la misma diana se considerará(n) como 'M'(s).

Cualquier flecha que no toque la zona azul del 5 más externa se tanteará como 'M'. Las flechas que se consideren 'M' por los motivos anteriores seguirán contando como parte de la tanda.

Si el total de flechas tiradas por un equipo en una tanda supera las seis (6) flechas (cuatro [4] para Equipos Mixtos), se anotarán en la hoja de puntuación los seis (6) valores más bajos (cuatro [4] en Equipos Mixtos), incluidas las 'M'.

12.2.2.2. Flechas de más en dianas dobles o triples

En eventos de distancias cortas en las que se usen dianas dobles o triples, las flechas podrán tirarse en cualquier orden, pero si se tiran más de una flecha en la misma diana de 40 cm (múltiple) de la zona 5, todas contarán como parte de esa tanda, aunque solo se tanteará la flecha de menor valor. La(s) otra(s) flecha(s) en la misma diana múltiple se considerará(n) como 'M'.

Cualquier flecha que no toque la zona azul del 6 se tanteará como 'M'. Las flechas que se consideren 'M' por los motivos anteriores seguirán formando parte de la tanda.

Si el total de flechas tiradas por un atleta en una tanda/'set' supera las tres (3), se anotarán en la hoja de puntuación los tres valores más bajos (incluidas las 'M').

Si el total de flechas tiradas por un equipo en una tanda/'set' supera las seis (6) flechas (cuatro [4] en Equipos Mixtos), se anotarán en la hoja de puntuación los seis (6) valores más bajos (cuatro [4] en Equipos Mixtos), incluidas las 'M'.

12.2.2.3. Flechas no tiradas en Equipos o Equipos Mixtos

En las Eliminatorias por Equipos o Equipos Mixtos, si algún miembro no tira sus dos (2) flechas en una tanda/'set', todas las flechas no tiradas contarán como parte de esa tanda/'set' y se tanteearán como 'M'.

Si el total de flechas, incluyendo las no tiradas, en una tanda/'set' supera las seis (6) flechas (cuatro [4] para Equipos Mixtos), se aplicará el [Artículo 12.2.2.](#)

12.2.3. Tanteo con dianas dañadas

Si falta un fragmento de la diana, incluida una línea divisoria o el encuentro entre dos colores, o si una flecha desplaza una línea divisoria, se trazará una línea curva imaginaria para tanteear cualquier flecha que impacte en dicha zona.

12.2.4. Marcado de impactos

Todos los orificios de flecha (impactos) en la zona de puntuación serán debidamente marcados por los deportistas o sus agentes cada vez que se tanteeen y se retiren las flechas. La longitud de las marcas no excederá de los 5 mm.

12.2.5. Flechas embutidas no visibles

Las flechas embutidas en el parapeto y que no sean visibles en la diana, solo podrán ser tanteeadas por un juez.

12.2.6. Flechas que impactan en otros elementos

Una flecha que impacte en:

- *El culatín de otra flecha y permanezca incrustada en ella; tanteeará con el mismo valor que la flecha impactada.*
- *Otra flecha y se desvíe hacia la diana; tanteeará según la posición del astil en la diana.*
- *Otra flecha y provoque un rebote; tanteeará con el valor de la flecha impactada siempre y cuando se pueda identificar.*
- *Una diana diferente a la del deportista; se considerará como parte de esa tanda y se tanteeará como 'M'.*
- *Una zona externa de la diana no puntuable; se tanteeará como 'M'.*

12.2.6.1. Flechas rebotadas o colgando

Una flecha que impacte en el parapeto y rebote tanteeará según la marca que deje en la diana siempre que dicha marca pueda identificarse. En el caso de una flecha colgando, se tanteeará según la posición de la punta o del astil en la diana.

Cuando se produzca un rebote o una flecha quede colgando:

- *Todos los deportistas de ese parapeto dejarán de tirar, pero permanecerán en la Línea de Tiro y llamarán a un juez.*
- *Cuando todos los deportistas en la Línea de Tiro de esa tanda hayan terminado de tirar sus flechas o haya acabado el tiempo, según proceda: la Dirección de Tiro interrumpirá el tiro. El deportista afectado por la flecha rebotada o colgada se dirigirá al parapeto junto con un juez, quien determinará el punto de impacto de la flecha rebotada o el valor de la flecha colgada, anotará el valor, retirará la flecha colgada y marcará el impacto (el juez participará posteriormente en la puntuación de esa tanda). La flecha rebotada o colgada se dejará detrás del parapeto hasta que la tanda haya sido completamente tanteada. Cuando el campo esté despejado, el Director de Tiro dará la señal para que los deportistas de ese parapeto continúen tirando.*
- *Estos deportistas terminarán su tanda de tres (3) o seis (6) flechas antes de que se reanude la tirada o el tanteo general. Ningún otro deportista podrá ocupar la Línea de Tiro.*

12.2.6.2. Flechas traspasadas

Una flecha que impacte en el parapeto y lo atraviese completamente, siempre que el juez esté seguro de que la posición de la flecha en el suelo detrás del parapeto es plausible que realmente lo ha atravesado y que pueda identificarse un agujero por el que haya traspasado, se tanteará según el valor de dicho orificio identificado por el juez.

12.2.6.3. Flechas rebotadas o traspasadas encontradas en el suelo

Una flecha encontrada en el suelo en la Línea de Tiro o detrás del parapeto, que haya sido declarada como rebotada o traspasada, se considerará, a juicio del juez o jueces, que ha impactado primero en el parapeto. Si se localiza más de un impacto sin marcar en la zona de puntuación de la diana tras producirse un rebote o un traspaso, se otorgará al atleta el valor del impacto de menor puntuación, salvo que existan pruebas físicas que permitan determinar la puntuación correcta de la flecha.

12.2.7. Flechas rebotadas, traspasadas o colgantes en eliminatorias

En los encuentros de la Fase de Eliminatorias, las flechas que reboten, traspasen el parapeto o queden colgando de este, no detendrán la competición.

12.2.8. Anotación de flechas fuera de la zona puntuable

Una flecha que no impacte en una zona puntuable de la diana se anotará en la hoja de puntuación como 'M'.

12.3. Flechas olvidadas en el parapeto: responsabilidad

Los atletas son responsables de asegurarse de que, tras puntuar, no queden flechas en los parapetos antes de que se dé cualquier señal para continuar tirando.

12.3.1. Flechas olvidadas en el parapeto: procedimiento

Si se dejan flechas accidentalmente en el parapeto, no se interrumpirá el tiro. El deportista podrá tirar esa tanda con otras flechas, siempre que informe a un juez antes de comenzar. El juez participará en la puntuación de esa tanda, asegurándose de que las flechas que se hayan quedado en el parapeto de la

tanda anterior estén registradas en la hoja de puntuación del atleta antes de que se retire cualquier flecha del parapeto.

12.4. Hojas de puntuación

Las hojas de puntuación deben ser firmadas por el tanteador y el deportista, indicando que el deportista está de acuerdo con: el valor de cada flecha, el total, el número de 10 y el número de X (9 en competiciones de distancias cortas).

Si el tanteador participa en el tiro, la hoja de puntuación será firmada por otro deportista del mismo parapeto.

12.4.1. Responsabilidad y resolución de discrepancias en las hojas de puntuación

Los deportistas son los responsables últimos de la parte que les corresponde en las hojas de puntuación.

Cada diana dispondrá de dos hojas de puntuación, una de las cuales podrá ser electrónica.

En caso de discrepancia entre los valores de las flechas en las hojas de puntuación, cuando son:

- *Dos de papel; prevalecerá el valor más bajo.*
- *Una electrónica y otra de papel; prevalecerá la hoja de papel.*

Si existe una discrepancia entre los puntos totales de las dos hojas de puntuación, cuando son:

- *Dos de papel; se usará para el resultado final la puntuación total más baja.*
 - *Si la puntuación total de la hoja de puntuación es inferior a la puntuación actual, se usará el total más bajo.*
- *Una de papel y otra electrónica; se usará la puntuación total de la electrónica para la puntuación total, los 10 y las X (9 en competiciones de distancias cortas) bajo las siguientes condiciones:*
 - *Que se haya introducido un total en la de papel, que permita su verificación.*
 - *Si no se han anotado los 10 y X (9 en competiciones de distancias cortas) en la hoja de papel, no se registrarán los 10 ni X (9 para distancias cortas).*

Si existe una discrepancia en las hojas de puntuación, cuando se usan dos de papel, entre la puntuación total y la puntuación actual, la puntuación será la siguiente si los puntos totales de la hoja de puntuación son:

- *Inferiores a la puntuación actual; se usará la puntuación más baja.*
- *Superiores a la puntuación actual; se usará la puntuación actual.*

Los organizadores o el personal designado para ello no están obligados a verificar las hojas de puntuación, pero pueden disponer de un procedimiento para comprobar la exactitud de cualquier hoja de puntuación presentada. En caso de encontrarse un error u omisión, como una firma o un total faltante, el delegado técnico o el responsable de resultados podrá solicitar al deportista o equipo correspondiente que corrija el error u omisión antes de la siguiente fase de la competición.

12.5. Empates

En caso de empate, la disposición de los resultados de la fase Clasificatoria se determinará en el siguiente orden.

2.5.1. Clasificación cuando existen empates

Salvo los empates contemplados en el [Artículo 12.5.2](#), las puntuaciones empatadas en todas las series clasificarán de la siguiente manera:

- *Individuales y equipos:*
 - *Distancias largas:*
 - *Mayor número de X (diez interiores).*
 - *Si persiste el empate, mayor número de 10.*
 - *Distancias cortas:*
 - *Mayor número de 10.*
 - *Si persiste el empate, mayor número de 9.*
 - *Tras esto, los deportistas que sigan empatados se declararán iguales. Sin embargo, para determinar la posición en el cuadro de eliminatorias, se realizará un lanzamiento de disco para decidir la posición de quienes hayan quedado empatados.*

12.5.2. Desempates para el acceso a eliminatorias

Para los empates que decidan el acceso a las Eliminatorias, en los encuentros, o el acceso a los ocho (8) primeros en competiciones que utilicen el Libro 2, Apéndice 3, Imagen 1: Cuadro de Eliminatorias para 104 deportistas, donde se permiten pases directos ('byes'), o el Libro 2, Apéndice 3, Imagen 3: Cuadro de Eliminatorias para 24 deportistas/equipos, donde se permiten pases directos ('byes'), se realizarán desempates a flecha de oro para resolver los empates. No se usará el sistema de X/10 y 10/9.

12.5.2.1. Distancia de los desempates

Los empates que decidan el acceso a las Eliminatorias o el acceso a los ocho (8) primeros se resolverán en la última distancia tirada, tan pronto como los resultados de la Clasificatoria hayan sido oficializados.

12.5.2.1.1. Configuración de dianas para los desempates en distancias largas

- *Individuales: Habrá un deportista en cada parapeto neutral, situados en el centro del campo. Para Compuesto, solo se colocará una diana de 80 cm con seis anillos en el centro del parapeto.*
- *Equipos: Se usará la siguiente configuración en parapetos neutrales situados en el centro del campo:*
 - *Recurvo: un parapeto con una diana de 122 cm.*
 - *Compuesto por Equipos: tres dianas de 80 cm dispuestas en forma triangular.*
 - *Compuesto Equipos Mixtos: dos dianas de 80 cm dispuestas horizontalmente.*
 - *Cuando se usen dianas de múltiples: el equipo deberá tirar una flecha por diana, siendo libre cada miembro del equipo en elegir a cuál hacerlo.*
 - *Todos los deportistas de todos los equipos tirarán simultáneamente.*

12.5.2.1.2. Configuración de dianas para los desempates en distancias cortas

- *Individuales:*

- *El desempate a flecha de oro se realizará en el mismo tipo de diana (diana de 40 cm, triple vertical de 40 cm, doble vertical de 40 cm, triple triangular de 40 cm) en el que los deportistas implicados hayan tirado en la Clasificatoria.*
- *Habrà un deportista por parapeto neutral situado en el centro del campo, con la diana colocada en el centro del parapeto. Si el espacio es limitado, podrá haber dos deportistas por parapeto, con una diana para cada deportista, colocadas a la izquierda y a la derecha del parapeto.*
- *Si se usan dianas triples verticales, el deportista tirará a la diana del centro. Si se utiliza una diana triple triangular, los deportistas tirarán a la diana superior.*
- **Equipos o Equipos Mixtos:**
 - *El desempate a flecha de oro se dispondrá de un parapeto por equipo. Para una diana triple o doble vertical, se colocará de forma horizontal. Cada miembro del equipo decidirá a qué centro tirar (una flecha por centro).*

12.5.2.2. Desempates Individuales

- *El desempate será a una única flecha tanteable.*
- *Si la puntuación es la misma, se resolverá el empate con la flecha más cercana al centro de la diana. Si la distancia es la misma, se realizarán sucesivos desempates a una única flecha hasta que se resuelva el empate.*
- *Si ambos deportistas no alcanzan la zona puntuable de la diana, ambos tirarán una nueva flecha.*

12.5.2.3. Desempates por Equipos

- *El desempate será a tres (3) flechas (dos [2] flechas para Equipos Mixtos), una flecha por cada miembro del equipo.*
- *Si la puntuación es igual, ganará el equipo cuya flecha esté más cercana al centro de la diana.*
- *Si persiste el empate, la segunda flecha (o tercera) más cercana al centro determinará el ganador.*
- *Si el empate no se puede resolver, se realizarán desempates sucesivos hasta que se resuelva.*

12.5.2.4. No estar presente en la comunicación de desempates a realizar

Hasta que se comunique oficialmente la información sobre los desempates, los deportistas permanecerán en el Campo de Competición. El deportista o equipo que no se encuentre presente en el momento del anuncio de los resultados oficiales perderá el derecho a participar en los desempates.

12.6. Clasificación final

Al finalizar la competición, se establecerá la clasificación de todos los deportistas/equipos/equipos mixtos. Se tendrán en cuenta las puntuaciones de aquellos deportistas/equipos/equipos mixtos que no se clasifiquen para las Fases Eliminatorias.

Para determinar las posiciones finales en la clasificación se empleará el valor medio de flecha (redondeado al tercer decimal) de las flechas oficiales de la fase en la que fueron eliminados.

Los promedios de las flechas de desempate (si los encuentros se resolvieron así) se usarán para desempatar a deportistas/equipos/equipos mixtos con el mismo cálculo de valor medio de flecha en la misma fase eliminatoria.

CAPÍTULO 13. CONSECUENCIAS DE TRANSGREDIR LAS REGLAS

A continuación, se presenta un resumen de las sanciones que se aplican a deportistas o personal designado cuando se infringen las reglas. Una sanción impuesta a un deportista se aplicará automáticamente a su técnico o delegado correspondiente.

13.1. Requisitos de participación (elegibilidad)

- *Un deportista que infrinja cualquier norma de participación podrá ser descalificado de la competición y, en tal caso, perderá cualquier posición que haya obtenido.*
- *Un deportista no podrá participar en el Campeonato del Mundo si su Asociación Miembro no cumple los requisitos establecidos en el Libro 2, artículo 3.6. Inscripciones.*
- *Un deportista que compita en una categoría establecida en el Libro 2, Artículo 4.2. Categorías en la que no cumpla los requisitos será descalificado de la competición y perderá cualquier posición obtenida.*

13.2. Dopaje y alcohol

- *Todo deportista que infrinja las Reglas Antidopaje será sancionado según lo establecido en el Libro 7, Reglas Antidopaje.*
- *Todo deportista que dé positivo en un control de alcohol será descalificado, y el caso se remitirá a la Junta de Justicia y Ética para la imposición de sanciones adicionales.*
 - *Las consecuencias son:*
 - *Descalificación del evento.*
 - *1ª infracción: 1 año de inhabilitación.*
 - *2ª infracción: 4 años de inhabilitación.*
 - *3ª infracción: Prohibición de por vida.*

13.3. Pérdida del valor de una flecha

- *Una flecha tirada antes de la señal de inicio, después de la señal de parada, o fuera de secuencia en el tiro alterno, hará que el deportista o equipo pierda la flecha de mayor puntuación de esa tanda, que se anotará como 'M'.*
- *En un encuentro por equipos, si algún deportista del equipo tira una flecha antes o después de la señal correspondiente de inicio o final del periodo de tiro, esa flecha se considerará parte de esa tanda y hará que el equipo pierda la flecha de mayor puntuación de esa tanda, que se anotará como 'M'.*
- *Si un deportista, mientras abre el arco con una flecha en el Campo de Competición después de que el director de tiro haya cerrado oficialmente la sesión de prácticas (después de retirar todas las flechas de prácticas), antes de que comience el tiro o durante los descansos entre distancias o fases, y tira la flecha, de forma intencionada o accidental, perderá la flecha de mayor puntuación de la siguiente tanda tanteable.*
- *Cuando se usen dianas dobles o triples y se tiren varias flechas en la misma zona puntuable, todas las flechas se considerarán parte de esa tanda, pero solo tanteará la flecha de menor valor.*

- *Si un miembro del equipo tira más flechas de las necesarias en tiro alterno antes de retirarse a la línea de 1 m, el equipo perderá la(s) flecha(s) de mayor puntuación de esa tanda.*
- *En Compuesto por Equipos, si se tiran más de tres (3) flechas (dos [2] en Equipos Mixtos) en la misma zona puntuable, solo se tanteearán las tres (3) flechas de menor valor (dos [2] en Equipos Mixtos). Las demás flechas en la misma zona se anotarán como 'M'.*

El tanteador anotará los valores de todas las flechas de esa tanda, pero la flecha de mayor puntuación se perderá. Esta anotación en la hoja de puntuación será rubricada por un juez asignado a la diana.

[Interpretación: Flechas de más en Tiro Alterno por Equipos, de 26 de marzo de 2015.](#)

13.4. Advertencias

Los deportistas podrán recibir una advertencia por los siguientes motivos:

- *Tocar el equipo de otro deportista sin el consentimiento expreso de este.*
- *Abrir un arco, con o sin flecha, excepto cuando se encuentre sobre la Línea de Tiro.*
- *Tirar flechas de más por tanda de forma reiterada.*
- *Levantar el brazo del arco antes de que se dé la señal de inicio.*
- *Sacar flechas del parapeto antes de ser tanteeadas, de forma reiterada.*
- *Tocar las flechas o la diana antes o durante el tanteo, reiteradamente.*
- *Mientras el tiro está en curso, permanecer en la Línea de Tiro cuando no es el turno de tiro del deportista (excepto aquellos con discapacidad clasificada).*
- *Fumar, vapear o usar cigarrillos electrónicos en el Campo de Competición o en el Campo de Prácticas.*

Tras recibir la advertencia, aquellos que continúen infringiendo las reglas o que no acaten las decisiones e indicaciones de los jueces asignados serán descalificados.

13.5. Descalificación

Cualquier deportista que infrinja las siguientes normas una vez se inician las puntuaciones no recibirá advertencia alguna. Será descalificado y perderá cualquier posición obtenida:

- *Uso de material que contravenga las Reglas de World Archery.*
- *Incumplimiento consciente de cualquier norma o reglamento, pudiendo ser declarado inelegible para participar en la competición.*
- *Persistencia en el uso de una técnica peligrosa de apertura tras haber sido advertido de corregirla.*
- *Alteración de un resultado sin autorización, falsificación de una puntuación o permitir conscientemente que se altere o falsifique un tanteo.*
- *Conducta antideportiva de cualquier deportista o de cualquier persona que se considere asistente del deportista. No se tolerará ninguna conducta antideportiva.*

13.6. Penalizaciones de tiempo en Equipos

13.6.1. Penalizaciones de tiempo: Tarjeta Amarilla

Un juez mostrará una Tarjeta Amarilla en si sucede alguna de las siguientes situaciones:

- *Un miembro del equipo cruza la línea de 1 m antes de tiempo.*
- *Un miembro del equipo saca una flecha por completo del carcaj, antes de estar sobre la Línea de Tiro.*
- *Un arquero de Compuesto tiene el disparador colocado en la cuerda antes de estar sobre la Línea de Tiro.*

La tarjeta amarilla indica que el deportista debe regresar detrás de la línea de 1 m para comenzar de nuevo o ser reemplazado por otro deportista con flechas por tirar, quien comenzará desde detrás de la línea de 1 m.

[Interpretación: Jueces y Tarjeta Amarilla, de 17 de julio de 2020.](#)

13.6.2. Consecuencia de ignorar la Tarjeta Amarilla

Si el equipo no toma medidas tras la Tarjeta Amarilla y el atleta tira la flecha, el equipo perderá la flecha de mayor puntuación de esa tanda.

CAPÍTULO 14. LAS PRÁCTICAS

14.1. Prácticas en el Campo de Competición

En las competiciones, las prácticas se podrán realizar en el Campo de Competición.

14.1.1. Desarrollo de las prácticas

Las prácticas consistirán en 3 tandas. Las prácticas finalizarán con la retirada de las flechas de prácticas. Las dianas de prácticas se colocarán a la primera distancia que vaya a tirarse en cada categoría.

Al disputar las Eliminatorias y Finales, los organizadores podrán decidir la duración del período de prácticas, teniendo en cuenta el horario de cada jornada.

En competiciones no homologados por 'World Archery', el número de tandas de prácticas podrá ajustarse si los organizadores publican esto con antelación.

14.1.1.1. Disponibilidad del Campo de Prácticas

Se pondrá a disposición de los deportistas otros Campos de Prácticas al menos tres (3) días antes del inicio de la competición.

14.1.2. Prácticas durante las Eliminatorias y Finales

Para los Encuentros de Eliminatorias se dispondrá de un Campo de Prácticas donde los deportistas que sigan en competición puedan entrenar durante las Eliminatorias y Finales. El comité organizador no está obligado a facilitar instalaciones de práctica a los deportistas que hayan sido eliminados.

14.2. Dirección de Tiro en las prácticas oficiales

Un Director de Tiro (DdT) supervisará en todo momento el Campo de Prácticas oficial. El DdT dará las señales correspondientes para iniciar y detener el tiro y avanzar a recoger las flechas. Ningún deportista podrá tirar una vez dada la señal de paro. Los deportistas que infrinjan esta norma podrán ser expulsados de la sesión de prácticas.

14.3. Cambio de distancia de las dianas

Cualquier cambio en la distancia a la que se colocan las dianas requerirá el permiso previo del Director de Tiro, quien podrá solicitar a los deportistas que colaboren en el traslado y reorganización de las dianas si es necesario.

CAPÍTULO 15. PREGUNTAS Y RECLAMACIONES

15.1. Valor de una flecha

Cualquier deportista del parapeto deberá dirigirse a un juez para consultar el valor de una flecha en la diana antes de retirar ninguna flecha.

15.1.1. Corrección de errores en la hoja de puntuación

Cualquier error en la hoja de puntuación se podrá corregir antes de retirar las flechas, siempre que todos los deportistas o agentes presentes en el parapeto estén de acuerdo con la corrección. La corrección deberá ser supervisada y rubricada por todos los deportistas/agentes del parapeto. Cualquier otra controversia relativa a los datos consignados en la hoja de puntuación se le remitirá a un juez.

15.1.2. Defectos en el Material del Campo de Tiro o Diana con exceso desgaste

En caso de que el material del Campo de Tiro presente algún defecto o de que una diana sufra un desgaste excesivo o cualquier otro tipo de daño, un deportista o el responsable del equipo podrá solicitar a los jueces que se sustituya o se repare el elemento defectuoso.

15.2. Cuestiones sobre desarrollo del tiro y conducta de un deportista

Cualquier cuestión relativa al desarrollo del tiro o a la conducta de un deportista deberá remitirse a un juez antes de la siguiente fase de la competición.

15.2.1. Cuestiones sobre resultados publicados

Cualquier cuestión relativa a los resultados publicados se deberá plantear a los jueces sin demora indebida y, en cualquier caso, se tramitarán con la antelación suficiente para que se puedan realizar las correcciones pertinentes antes de la entrega de premios.

CAPÍTULO 16. RESPONSABLES DE EQUIPO

16.1. Responsable del equipo

En Competiciones Internacionales, cada equipo participante estará representado por un Responsable del Equipo, que podrá o no ser participante en la competición.

16.1.1. Funciones del responsable del equipo

El Responsable del Equipo deberá:

- *ponerse en contacto con los organizadores lo antes posible a su llegada;*
- *asistir a las reuniones de responsables de equipo convocadas por los organizadores, los jueces o el Jurado de Apelación;*
- *acompañar al equipo en la revisión de material;*
- *dirigirse, cuando sea necesario, a los organizadores, jueces o al Jurado de Apelación en nombre de los deportistas del equipo;*
- *en general, representar al equipo en todos los asuntos relacionados con la competición.*

16.1.2. Otros responsables del equipo

El Responsable del Equipo podrá contar con la ayuda de otros responsables del equipo (como técnicos, fisioterapeutas, psicólogos, etc.). No podrá haber más de un responsable del equipo en el Campo de Competición por cada atleta que esté compitiendo en ese momento. No obstante, el número máximo de responsables del equipo que pueden estar en el Campo de Competición al mismo tiempo es de cuatro (4). Este número podrá incrementarse en un responsable por categoría si la Asociación Miembro tiene atletas compitiendo en tres (3) o más categorías al mismo tiempo.

16.1.3. Ubicación de los responsables del equipo

El responsable del equipo, salvo que esté compitiendo, solo podrá situarse en las zonas designadas del Campo de Competición de la siguiente manera:

- *Si existe una zona específica para responsables en el Campo de Competición de Finales, solo podrá estar en el Campo de Competición un responsable del equipo por deportista/equipo y solo en dicha zona durante el tiro.*
- *En todos los demás casos, los responsables del equipo deberán permanecer detrás de la Línea de Material, salvo cuando estén representando al deportista en la diana.*

CAPÍTULO 17. APELACIONES

17.1. Apelaciones al Jurado de Apelación

Si un deportista no está conforme con una decisión tomada por los jueces, podrá, a través de su Responsable del Equipo, apelar ante el Jurado de Apelación según establece el Libro 2, Artículo 3.12. Jurado de Apelación.

Los trofeos o premios que puedan verse afectados por la apelación no se entregarán hasta que el Jurado haya emitido su resolución.

17.2. Decisión inapelable del juez sobre el valor de una flecha

La decisión del juez sobre el valor de una flecha antes de que sea retirada de la diana es definitiva y no puede ser objeto de apelación.

17.3. Decisión inapelable del juez sobre las Tarjetas Amarillas

La decisión de un juez en eventos por equipos respecto al uso de la Tarjeta Amarilla para señalar las infracciones descritas en el [Artículo 13.3.](#) es definitiva y no puede ser objeto de apelación.

CAPÍTULO 18. CÓDIGO DE VESTIMENTA

18.1. Definiciones

Los Juegos Olímpicos, Campeonatos del Mundo, Eventos de Clasificación Mundial y Eventos de la Copa del Mundo son ocasiones majestuosas, honradas por la presencia de numerosas personalidades. Todos los deportistas, Responsables de Equipos y Responsables que participen en las Ceremonias de Apertura y Clausura deberán ir vestidos con el uniforme de su respectiva Asociación Miembro.

18.1.1. Vestimenta en la competición

Durante los Juegos Olímpicos, Campeonatos del Mundo, Eventos de Ranking Mundial y Eventos de la Copa del Mundo, los deportistas y responsables del equipo deberán llevar ropa deportiva en el Campo de Competición.

- *Todos los miembros de un mismo equipo, por categoría, vestirán el mismo uniforme del equipo. Los equipos de un mismo país podrán llevar diseños y colores distintos. Los responsables del equipo podrán llevar un estilo diferente, pero deberán mantener los mismos colores y ser fácilmente identificables como responsables de su equipo.*
- *Los deportistas podrán llevar pantalones, pantalones cortos, vestidos, faldas o faldas divididas a su elección. Sin embargo, esta prenda no podrá ser más corta que las yemas de los dedos con los brazos extendidos a los lados del cuerpo. Podrán usar camisetas de manga larga o corta, blusas o tops, que deberán cubrir el frente y la espalda, permaneciendo fijadas sobre cada hombro y cubriendo el abdomen mientras el deportista está en apertura total.*
- *No se permite llevar ropa de tejido vaquero ni vaqueros, independientemente del color, ni ropa ni equipo con camuflaje, ni pantalones o pantalones cortos holgados o de tallas demasiado grandes.*
- *Durante los encuentros por Equipos y Equipos Mixtos, se llevará una camiseta/blusa/top del mismo color y estilo, así como pantalones/pantalones cortos/faldas del mismo color.*
- *Por motivos climáticos, se podrá llevar ropa protectora como suéteres, chándales, ropa impermeable, etc., previa aprobación del Delegado Técnico del evento o, en su ausencia, del presidente de la Comisión de Jueces del Torneo.*
- *El uso de gorros o gorras es opcional.*
- *Durante las finales retransmitidas por televisión, se podrán utilizar camisetas interiores, camisetas de compresión o manguitos, siempre que sean del mismo color predominante de la camiseta del equipo o sean blancas (pueden incluir diseños, nombres o marcas, pero el color predominante debe ser el blanco).*
- *Durante los Eventos de 'World Archery' cada deportista o equipo deberá registrar al menos dos camisetas de uniforme diferentes durante la revisión de material oficial del equipo para su uso en todos los encuentros de Eliminatorias de las Finales en el recinto. Las camisetas registradas deberán tener colores o diseños claramente diferenciables para garantizar un contraste visual adecuado para espectadores, medios y transmisión televisiva.*
 - *La elección del uniforme deberá coordinarla el Responsable del Equipo o, en su ausencia, el Responsable/Técnico, y será confirmada por el Juez de Línea antes de cada encuentro, teniendo prioridad el deportista o equipo mejor clasificado.*

- *En circunstancias excepcionales (uniforme deteriorado, pérdida o retrasos logísticos), el Delegado Técnico podrá autorizar el uso de un uniforme con menor distinción visual. La falta de registro de dos camisetas derivará en una advertencia oficial.*

[Interpretación: Mayas deportivas \(Leggins\), de 15 de noviembre de 2023.](#)

[Interpretación: Camuflaje, de 15 de diciembre de 2023.](#)

18.1.2. Calzado deportivo

Todos los deportistas y responsables deberán llevar calzado deportivo, excepto los deportistas con discapacidad, cuando así figure en su tarjeta de clasificación. El calzado deportivo podrá ser de distintos estilos, pero deberá cubrir completamente el pie.

[Interpretación: Definición de calzado deportivo, de 2 de marzo de 2010.](#)

18.1.3. Dorsales

Los dorsales de los deportistas deberán colocarse de forma visible en el carcaj o en el muslo y siempre ser visibles desde detrás de la Línea de Tiro.

18.1.4. Nombres en la espalda

En los Juegos Olímpicos, Campeonatos del Mundo, Eventos de Copa del Mundo y otros Eventos de Clasificación Mundial, todos los deportistas deberán llevar su nombre en la parte superior de la espalda, en la zona de los hombros, junto con el nombre de su país (o el acrónimo de tres letras). El nombre en la espalda del uniforme deberá coincidir total o parcialmente con el nombre que figura en la acreditación del deportista. Los responsables del equipo llevarán el nombre de su país en la espalda de sus camisetas. El nombre y la función del responsable del equipo son opcionales.

18.1.5. Código de vestimenta durante las prácticas oficiales

Los deportistas y responsables del equipo deberán cumplir con las normas de vestimenta durante las Prácticas Oficiales.

18.2. Publicidad

No aparecerá ningún tipo de publicidad en la indumentaria utilizada en ningún momento durante la competición, salvo lo especificado en las normas de participación. Además de estas normas, existe la opción de incluir patrocinadores de 'World Archery'.

Apéndice 1. Material de los Deportistas

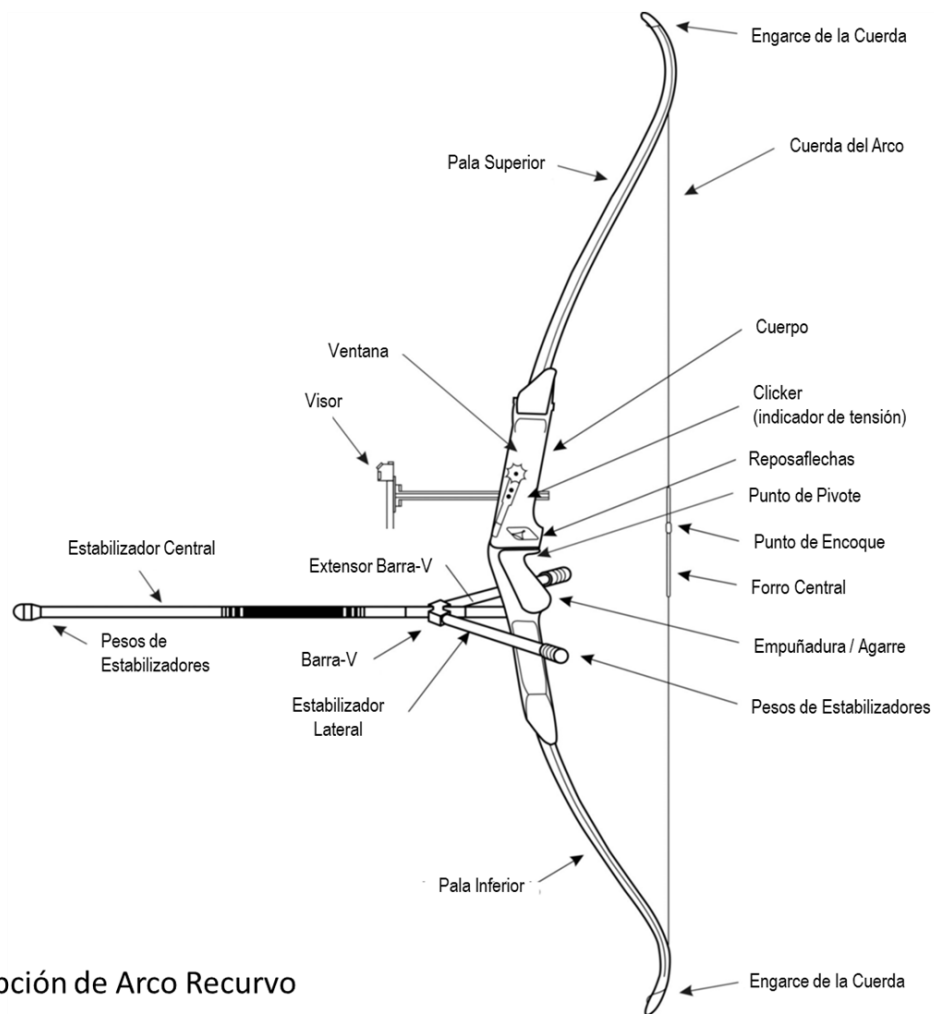


Imagen 1: Descripción de Arco Recurvo

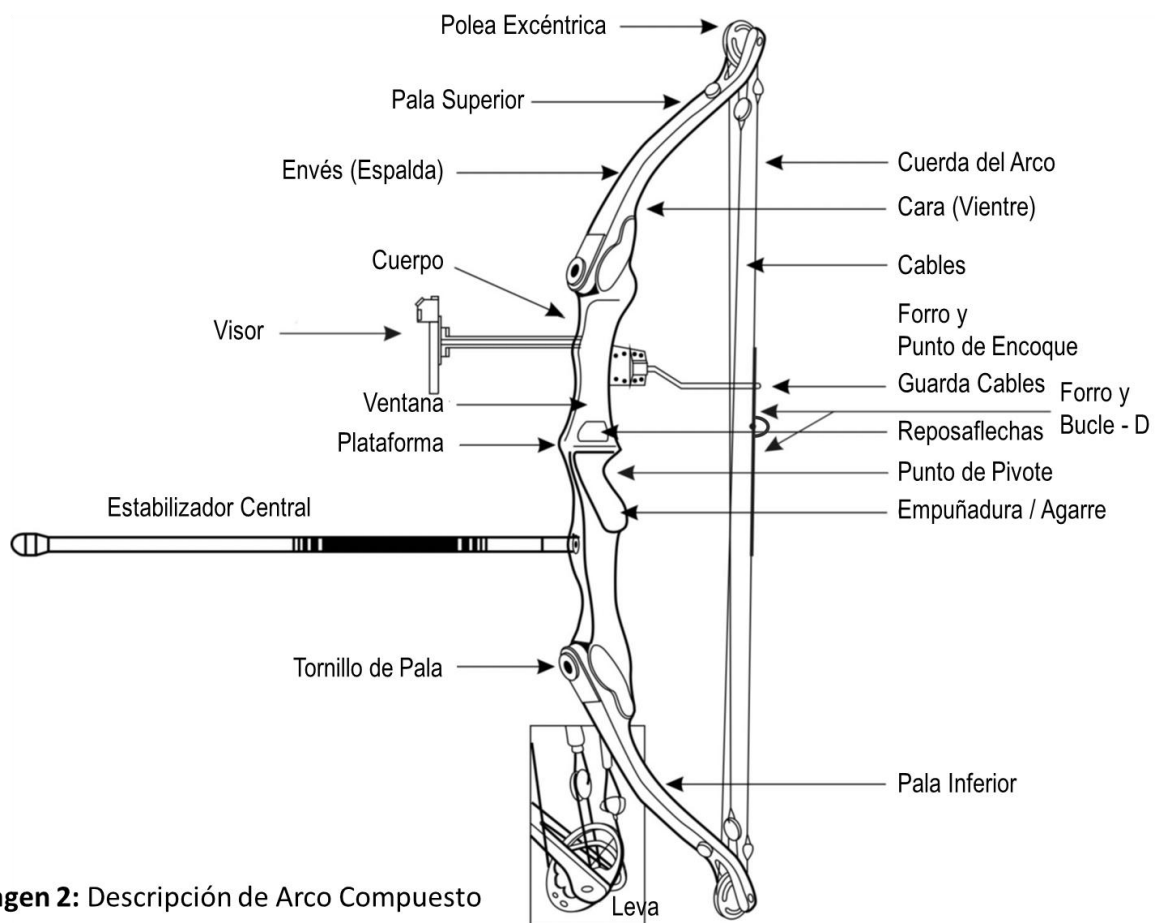


Imagen 2: Descripción de Arco Compuesto



INTERPRETACIONES REFERENCIADAS

INTERPRETACIÓN: ESTENOPO (*PEEP*) CON APERTURA AJUSTABLE, DE 30 DE NOVIEMBRE DE 2021.**Libro 3, Capítulo 11, Art. 11.2.1.4 y Libro 4, Capítulo 22, Art. 22.2.1.4**

La Federación Alemana de Tiro Deportivo y Tiro con Arco (DSB) ha preguntado si lo siguiente es legal en la división de Compuesto para Campo y 3D: un estenopo (*peep*) ajustable con un diafragma (iris). La apertura es ajustable sin necesidad de cambiar nada. Véase la siguiente fotografía:



La Comisión de Normas y Reglamentos considera que la cuestión planteada corresponde al ámbito de competencias del Comité Técnico.

Asimismo, el Comité ha determinado que la siguiente interpretación no contradice las normas vigentes ni las decisiones adoptadas por el Congreso (NT con efectos de entender el texto: El equivalente al Congreso de la WA es la asamblea de la RFETA).

La decisión del comité técnico ha sido:

La decisión mayoritaria del Comité Técnico es que el *peep* de apertura ajustable (mediante un iris) presentado por la Federación Alemana de Tiro Deportivo y Tiro con Arco es totalmente legal en la División de Compuesto de *World Archery*.

Existía cierta preocupación por la posibilidad de que la apertura ajustable de la mira se pudiera utilizar para medir distancias en recorridos de distancias desconocidas. Sin embargo, tras realizar más investigaciones y mantener conversaciones con arqueros experimentados de Compuesto, así como tras nuestras propias pruebas empíricas, se llegó a la conclusión de que la apertura ajustable es una herramienta poco adecuada para este fin y no se debe restringir su uso en recorridos de distancias desconocidas.

Siguiendo el principio rector que rige la División de Compuesto, los artículos 11.2/22.2, junto con la intención o el espíritu de la norma cuando se redactó, quedaba claro que la División de Compuesto debía ser básicamente una división sin restricciones, con pocas excepciones. La decisión del Comité Técnico se ve reforzada por los artículos 11.2.1.4/22.2.1.4, que regulan específicamente los accesorios de la cuerda del arco.

Véanse ambas reglas a continuación:

Artículos 11.2 y 22.2 División de Compuesto (NT esto es anterior a la normativa de 15/01/2026)

Para la División de Compuesto, se describe el siguiente equipamiento. Se permiten todo tipo de dispositivos adicionales, a menos que sean eléctricos, electrónicos, comprometan la seguridad o causen molestias injustificadas a otros atletas.

Artículos 11.2.1.4. y 22.2.1.4 (NT esto es anterior a la normativa de 15/01/2026)

Se permite cualquier tipo de cuerda de arco que pueda incluir múltiples forros para acomodar puntos de enfleche e incluir otros accesorios, tales como una referencia labial (por ejemplo, un botón de boca), un botón de nariz, un estenopo (*peep*), un dispositivo alineador del estenopo (*peep*), un bucle en D, silenciadores de cuerda, pesos de cuerda y cualquier otro accesorio, siempre que ninguno de los accesorios sea eléctrico o electrónico.

Comité Técnico de *World Archery*, 7 de Octubre de 2021

Aprobado por la Comisión de Normas y Reglamentos el 22 de Noviembre de 2021

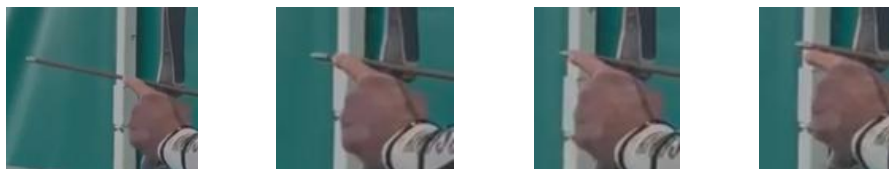
Publicado y efectivo: 30 de Noviembre de 2021

INTERPRETACIÓN: INDICADOR DE TENSIÓN EN DESNUDO, DEL 4 DE MAYO DE 2025

Libro 3, Capítulo 11, Artículo 11.4.4 y Capítulo 22, Artículos 22.3.4 y 22.4.4

La Real Federación Española de Tiro con Arco ha planteado una consulta en relación con la siguiente cuestión:

¿Puede un deportista utilizar sus dedos o parte de la mano como referencia para medir la tensión? ¿Podría esto considerarse un dispositivo indicador de tensión?



La Comisión de Normas y Reglamentos considera que la cuestión planteada corresponde al ámbito de competencias del Comité Técnico.

Asimismo, el Comité ha determinado que la siguiente interpretación no contradice las normas vigentes ni las decisiones adoptadas por el Congreso (NT: El equivalente al Congreso de la WA es la asamblea de la RFETA, a efectos de entender el texto).

La decisión del comité técnico ha sido:

Decisión: El Comité Técnico ha decidido por unanimidad que no está permitido utilizar los dedos o parte de la mano como indicador de tensión.

Referencias: Libro 3, Capítulo 11, Artículo 11.4.4, y Libro 4, Capítulo 22, Artículos 22.3.4 y 22.4.4: No se permite el uso de ningún dispositivo indicador de tensión.

La norma establece que no se permite el uso de ningún dispositivo como indicador de tensión. Aunque los dedos o la mano no se consideran dispositivos en el sentido estricto de la palabra, el espíritu de la norma es clara: no se permite ningún método de comprobación de tensión, salvo lo que la o el deportista pueda observar visualmente al mirar la flecha en apertura máxima.

La norma establece que no se permite el uso de ningún dispositivo como indicador de tensión. Aunque en principio los dedos o la mano no se consideren dispositivos, en el sentido estricto de la palabra, el espíritu de la norma es clara: no está permitido ningún método de comprobación de la tensión salvo lo que la o el propio deportista pueda ver directamente al mirar la flecha cuando se encuentra en apertura total.

Además, tocar deliberadamente la flecha con un dedo durante la apertura representa un riesgo para la seguridad y podría provocar una lesión del arquero.

4 de mayo de 2025

Aprobado por la Comisión de Normas y Reglamentos: 5 de mayo de 2025

Publicación y entrada en vigor desde: 5 de mayo de 2025



INTERPRETACIÓN: DACTILERA ARCO DESNUDO (1), DEL 11 DE AGOSTO DEL 2021.

Libro 3, Capítulo 11, Art. 11.4.8.1 y, Libro 4, Capítulo 22, Art. 22.3.8.1

La Federación Alemana de Tiro Deportivo y Tiro con Arco ha solicitado una interpretación sobre si la dactilera que se muestra a continuación es legal para la división de Arco Desnudo.

La Comisión de Normas y Reglamentos considera que la cuestión planteada corresponde al ámbito de competencias del Comité Técnico.

Asimismo, el Comité ha determinado que la siguiente interpretación no contradice las normas vigentes ni las decisiones adoptadas por el Congreso (NT: El equivalente al Congreso de la WA es la asamblea de la RFETA, a efectos de entender el texto).

La respuesta del Comité Técnico ha sido:

La decisión mayoritaria del Comité Técnico es que la dactilera que se muestra a continuación es legal en la división Arco Desnudo de *World Archery*. No hay nada en la normativa actual (artículo 11.4.8.1 y artículo 22.3.8.1) que indique que las marcas deban tener un espaciado uniforme.



Artículos 11.4.8.1 y 22.3.8.1

Se puede utilizar un separador entre los dedos para evitar pinzar la flecha. Se permite el uso de una plataforma o dispositivo similar fijado a la dactilera con el fin de anclar. Las costuras deben ser uniformes en tamaño y color. Se pueden añadir marcas o líneas directamente en la dactilera o en una cinta adhesiva colocada en la cara de la dactilera. Estas marcas deben ser uniformes en tamaño, forma y color. No se permiten notas adicionales. En la mano del arco se puede llevar un guante normal, un mitón o un artículo similar, pero no debe estar sujeto a la empuñadura del arco.

Comentario de la Comisión:

La Federación Alemana de Tiro Deportivo y Tiro con Arco señaló que el Comité Técnico hizo una declaración en una interpretación fechada el 5 de julio de 2017 que podía entenderse como una exigencia de que el espacio entre las líneas/marcas debía ser uniforme. Sin embargo, esa no era la intención del Comité Técnico. En esa interpretación, el Comité Técnico solo determinó que una dactilera con varias líneas de dos longitudes diferentes era legal.

Comité Técnico de *World Archery*, 26 de Marzo de 2020

Aprobado por la Comisión de Normas y Reglamentos: 23 de mayo de 2020



INTERPRETACIÓN: DACTILERA ARCO DESNUDO (2), DEL 11 DE AGOSTO DEL 2021.

Libro 3, Capítulo 11, Art. 11.4.8.1 y, Libro 4, Capítulo 22, Art. 22.3.8.1

La Federación Alemana de Tiro Deportivo y Tiro con Arco ha planteado la siguiente pregunta:

Según una interpretación del Comité Técnico del 20 de agosto de 2012, la costura es legal cuando muestra un patrón (largo, corto, largo, corto). ¿Es, por lo tanto, también legal tener un patrón en diferentes colores (pe, amarillo, rojo, amarillo, rojo)?

La Comisión de Normas y Reglamentos considera que la cuestión planteada corresponde al ámbito de competencias del Comité Técnico.

Asimismo, el Comité ha determinado que la siguiente interpretación no contradice las normas vigentes ni las decisiones adoptadas por el Congreso (NT: El equivalente al Congreso de la WA es la asamblea de la RFETA, a efectos de entender el texto).

La respuesta del Comité Técnico ha sido:

La decisión mayoritaria del Comité Técnico es que las costuras (hilo) deben ser de un solo color. Por lo tanto, una dactilera con costuras de varios colores no es legal en la división Arco Desnudo.

Comité Técnico de *World Archery*, 8 de Julio de 2020

Aprobado por la Comisión de Normas y Reglamentos: 8 de julio de 2020



INTERPRETACIÓN: DACTILERA ARCO DESNUDO (3), DEL 11 DE AGOSTO DEL 2021.

Libro 3, Capítulo 11, Art. 11.4.8.1 y, Libro 4, Capítulo 22, Art. 22.3.8.1

El Comité de Jueces señaló que, en una interpretación fechada el 5 de julio de 2017, el Comité Técnico declaró que, si se fabrican dactileras con más de dos longitudes de línea diferentes para la división de Arco Desnudo, el Comité Técnico y el Comité de Campo y 3D tendrían que considerar si estas dactileras estuvieran permitidas en la división de Arco Desnudo. El Comité de Jueces ha preguntado si se permitiría o no una dactilera con más de dos longitudes de línea diferentes en la división de Arco Desnudo.

La Comisión de Normas y Reglamentos considera que la cuestión planteada corresponde al ámbito de competencias del Comité Técnico con el consenso del Comité de Campo y 3D.

Asimismo, el Comité ha determinado que la siguiente interpretación no contradice las normas vigentes ni las decisiones adoptadas por el Congreso (NT: El equivalente al Congreso de la WA es la asamblea de la RFETA, a efectos de entender el texto).

La respuesta del Comité Técnico ha sido:

El Comité Técnico, tras consultar con el Comité de Campo y 3D, desea responder a la pregunta formulada y abordar ciertas cuestiones relativas a las dactileras permitidas en la división de Arco Desnudo.

La interpretación del Comité Técnico del 5 de julio de 2017 para *USA Archery* establecía que se permiten hasta dos longitudes de las líneas/marcas de los fabricantes de dactileras.

- A partir de este año (2020), la interpretación se aplica ahora a las marcas personales del atleta, permitiendo hasta dos longitudes de líneas.
- No se permiten más de dos longitudes de línea.
- Las normas actuales 22.3.8.1 y 11.4.8.1 relativas a la protección de los dedos no exigen un espaciado uniforme entre las líneas/marcas.
- La misma norma se aplica a las costuras de las dactileras. Puede haber hasta dos longitudes de costura sin regulación del espaciado.
- Las costuras deben ser de un solo color uniforme (se aceptan las manchas normales de suciedad, etc.).

Comité Técnico de *World Archery*, 22 de Julio de 2020

Aprobado por la Comisión de Normas y Reglamentos: 8 de agosto de 2020

INTERPRETACIÓN: PRISMÁTICOS CON ESTABILIZACIÓN DE IMAGEN, 21 DE OCTUBRE DE 2025

Interpretación para: Prismáticos con estabilización de imagen

Presentada por: Comité Técnico de WA

Pregunta:

¿Está permitido el uso de prismáticos con estabilización de imagen en todas las divisiones de arco para tiro sobre diana, campo y 3D (tanto en series con distancias conocidas como desconocidas)?

Decisión:

El Comité Técnico ha decidido que los prismáticos con estabilización de imagen son legales en todas las divisiones y disciplinas del tiro con arco.

Referencias y Razonamiento:

22.6. Accesorios para todas las divisiones

Para los atletas de todas las divisiones, el uso del equipo descrito a continuación está restringido del siguiente modo:

22.6.1.

No se permite ningún dispositivo electrónico o eléctrico que pueda fijarse al equipo del atleta.

Los prismáticos con estabilización de imagen funcionan con batería y son electrónicos, pero no se fijan al equipo del atleta, por lo que no infringen esta norma.

22.6.2.

No se permiten dispositivos electrónicos de comunicación en los siguientes eventos: Eventos de Ranking Mundial, Campeonatos Continentales y Mundiales. Se podrá conceder una dispensa por parte del Comité Médico de *World Archery* para permitir su uso exclusivamente en el seguimiento de una condición médica. En otros eventos, los dispositivos electrónicos de comunicación están permitidos en el recorrido únicamente para funciones de monitorización médica o para la promoción del deporte en redes sociales.

Los prismáticos con estabilización de imagen no constituyen un dispositivo de comunicación electrónica.

22.6.3.

No se permite el uso de telémetros ni de ningún otro medio para estimar distancias o ángulos que no esté expresamente autorizado por las reglas actuales relativas al equipo de los atletas, ni tampoco se permiten notas escritas ni dispositivos electrónicos de almacenamiento para guardar dichas notas. La o el atleta sí puede llevar consigo una copia del Reglamento *World Archery*, o de cualquier parte de él.

Los prismáticos con estabilización de imagen no son telémetros. El sistema de estabilización no tiene capacidad para determinar la distancia al blanco.

22.7. Prismáticos

Se permite el uso de prismáticos y otros auxiliares visuales, sujetos a lo siguiente:

Los prismáticos están permitidos, y los prismáticos con estabilización de imagen constituyen un tipo específico de prismáticos.

22.7.1. Los prismáticos, telescopios y demás auxiliares visuales no podrán tener escalas ni marcas visibles que puedan utilizarse para estimar distancias. Dichas marcas deberán cubrirse de forma que no sean visibles ni perceptibles al tacto por el atleta; esto incluye también las marcas colocadas por el fabricante si se desplazan al girar la rueda de enfoque.

Los prismáticos con estabilización de imagen estarán sujetos al mismo examen por parte de los jueces antes del comienzo del tiro.

Susanne Womersley
Presidenta, Comité Técnico de *World Archery*
21 de octubre de 2025

INTERPRETACIÓN: DISPOSITIVOS DE REDUCCIÓN DE RUIDO/FRECUENCIA, 8 DE ABRIL DE 2025

Libro 3, Capítulo 11, Artículo 11.3.2.

La Federación Canadiense ha solicitado una interpretación sobre el uso de dispositivos reductores de ruido/frecuencia:

La Comisión de Normas y Reglamentos considera que la cuestión planteada corresponde al ámbito de competencias del Comité Técnico.

Asimismo, el Comité ha determinado que la siguiente interpretación no contradice las normas vigentes ni las decisiones adoptadas por el Congresoⁱ.

La decisión del comité técnico ha sido:

Cualquier dispositivo portado por las y los deportistas debe presentarse a un Juez o Jueza para su inspección, con el fin de confirmar que no reduce los niveles de decibelios y que es reglamentario.

Los y las atletas que lleven dichos dispositivos deberán portar la documentación del fabricante que acredite que el dispositivo no reduce los niveles de decibelios. La falta de presentación de dicha documentación podrá conllevar a que la o el Juez presente considere el dispositivo como ilegal, lo que daría lugar a una penalización para el atleta, que podría incluir desde la pérdida de todos los valores de flecha hasta el momento o su descalificación.

4 de abril de 2025

Aprobado por la Comisión de Normas y Reglamentos: 7 de abril de 2025

Publicación y entrada en vigor desde: 8 de abril de 2025

ⁱ NT. El equivalente al Congreso de la WA es la asamblea de la RFETA (a efectos de entender el texto).