

MANUAL DE JUECES



www.worldarchery.org

V2.2024

INTRODUCCIÓN

El Comité de Jueces de World Archery se siente satisfecho y orgulloso por haber completado la novena edición del Manual de Jueces – actualizado a 1 de marzo de 2024.

Nos gustaría dar las gracias a todos los jueces que han contribuido de diversas maneras en hacer que esta nueva edición tenga un más alto nivel, y esperamos que le sea de utilidad en su cometido como Juez. Este manual contiene muchos elementos nuevos, derivados de los cambios en las reglas habidos en los últimos años, por lo que le recomendamos su estudio cuidadoso con el fin de conseguir un arbitraje más consistente en todo el mundo.

Como introducción a la evaluación, nos gustaría citar algunas palabras de nuestro fallecido Presidente honorario, el Sr. Don Lovo, basadas en su artículo en el Boletín de Jueces de la FITA n. 41/1994.

¿Juez? ¿Qué significa?

Mi diccionario y el de mi ordenador enumeran más de una docena de sinónimos de la palabra JUEZ, por ejemplo: verificar, probar, establecer, tratar, aprender, considerar, etc. etc. Las dos que más me gustan son “Justicia” y “Arbitrio.” ¿Saben qué?, yo pienso que ellas explican lo que yo siento que constituye el ser un “Buen Juez FITA”

En ninguna parte dice “un Juez solo cita y aplica las reglas.”

Permitidme daros algunos ejemplos sencillos de la diferencia entre una aplicación ciega de las reglas a una hecha con sentido común.

Veamos una situación en la que un policía detiene a un hombre que conducía por encima de los 100 kilómetros por hora y además se descubre que está bebido. El policía cumpliendo con su trabajo, le pone las esposas y se lo lleva a comisaría. Diez minutos más tarde, el mismo policía detiene a otro hombre en la misma zona conduciendo a 100 kilómetros por hora. El segundo conductor explica, y muestra, que lleva en el asiento trasero a un niño inconsciente, seriamente herido, que acaba de ser atropellado por un camión y lo lleva a toda prisa al hospital. La misma ley ha sido quebrantada y casi al mismo tiempo. ¿Debe aplicarse la misma sanción? Estoy seguro de que la mayoría dirían “desde que luego no”. Sin embargo, a menudo los jueces hacen eso.

No abran solo el Reglamento para ver si pueden encontrar una regla que le haga perder la puntuación a un atleta, traten de encontrar en el mismo una regla que les permita salvar, si fuera posible, la puntuación de ese atleta.

Si el atleta ha infringido una regla que le puede dar ventaja sobre los otros competidores en distancia, tiempo, número de flechas o tanteo, entonces debe tomar acción sancionadora inmediatamente. Debe proteger los derechos de los otros atletas que no las han contravenido.

En un caso de estudio reciente, mencioné una situación en la que un locutor, en las eliminatorias finales, al inicio del tiempo durante las Series finales, anunció erróneamente que iba a tirar primero el atleta que no le correspondía. Esta acción confundió a los atletas y ambos tiraron al mismo tiempo dentro del tiempo permitido.

Un importante número de jueces respondió que el atleta que había tirado cuando no le tocaba debía perder el valor de esa flecha y seguramente además perdería el encuentro.

Esto es simplemente un mal uso de las reglas. La única razón por la que se hace el Tiro Alterno es para conseguir más interés en los medios de comunicación. Si no fuera por esto, tirarían ambos atletas simultáneamente con el fin de aprovechar el tiempo. ¡La intención de la “regla de tiempo” es evitar que un atleta se tome más tiempo del permitido!

En este caso, ¿Tomó algún atleta una ventaja desleal? ¿Utilizaron tiempo extra? ¿Debe ser penalizado el atleta por un error en el control del torneo? ¿Tengo que contestar a esto? Espero que no...

Este Manual de Jueces intenta ser una ayuda para los Jueces y Organizadores, para que puedan cumplir con sus obligaciones, y para los atletas, para que puedan disfrutar de su deporte. No reemplaza a los Reglamentos WA ni asume ser una guía completa. En caso de duda debemos consultar el Reglamento y las Interpretaciones actuales.

Indranil Datta (Presidente del Comité de Jueces)

Guillermina García (Vicepresidenta del Comité de Jueces)

Graham Potts

Roberto Erica

Martino Miani



Agradecimientos

Al Comité de Jueces le gustaría agradecer a todos aquellos que han empleado su tiempo para revisar este documento durante su redacción. Su contribución, sugerencias y corrección han sido valiosas para que este documento sea lo más completo y sin errores posible.

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

Esta última adaptación (Marzo'2024) ha sido llevada a cabo por A. Garrote, basándose en el anterior (Abril'2018) realizado por Paco Giménez.

La intención ha sido ayudar en lo posible a que el colectivo de jueces tenga una ayuda más para ejecutar mejor sus actuaciones.

Gracias a las indicaciones y correcciones de compañeros, se presenta esta nueva versión V.2.

Contenido

INTRODUCCIÓN	1
1.0 JUECES WORLD ARCHERY Y ÉTICA	7
1.1 Jueces World Archery.....	7
1.2 La Filosofía del Juez	7
1.3 La Nacionalidad del Juez.....	8
1.4 Lo que se puede hacer o no siendo un Juez World Archery	9
1.5 Designación / Funciones de un Juez WA.	10
1.5.1 Solicitud, Selección y Designación.	10
1.5.2 La Comisión de Jueces	10
1.5.3 El Presidente de la Comisión de Jueces.....	11
1.5.4 El Observador del Comité de Jueces.	12
1.5.5 El Director de Tiro – DOS.	13
1.5.6 El Jurado de Apelación	13
1.5.7 El Uniforme de los Jueces.....	13
2.0 COMPETICIONES WORLD ARCHERY.....	14
2.1 Clasificación de los competidores	14
2.2 División:	14
2.3 Categorías.....	15
2.4 Disciplinas – Rounds Básicos de Competición	15
2.4.1 Tiro con arco sobre Diana al Aire Libre	15
2.4.2 Competición Individual	16
2.4.3 Competición por Equipos/ Equipos Mixtos.	16
2.4.4 Tiro sobre Diana en Sala	17
2.4.5 La Competición por Equipos en Sala	18
3.0 PROCEDIMIENTOS ANTES DE LA COMPETICION	19
3.1 Introducción.....	19
3.2 El Comité Organizador	19
3.3 Las Comunicaciones.	19
3.4 Reuniones de Capitanes de Equipo.....	21
3.5 Distribución de la Información.....	21
3.6 Medios de Comunicación.	21
3.7 Revisión de material.....	23
3.7.1 Procedimientos para la revisión.....	23
3.8 Publicidad	26
3.9 Otro Equipamiento necesario.....	27
3.10Equipo para el Control del Tiempo.....	27
3.11Seguridad.....	27
3.12Inspección del Campo de Tiro.....	28
3.12.1 Tiro sobre Diana en Aire Libre	28
3.12. 2 Tiro sobre Diana en Sala.....	30

4.0	PROCEDIMIENTOS DURANTE LA COMPETICION – PARTE I.TIRO SOBRE DIANA	32
4.1	Las Dianas – Colocación	32
4.2	Prácticas	32
4.3	Revisar nuevamente el Equipamiento del Campo.	33
4.4	Revisión del Equipo de los Atletas.	33
4.5	En la Línea de Tiro	34
4.5.1	Posiciones de Tiro	34
4.5.2	Apertura por encima de la diana	34
4.6	La Línea de 3 Metros – Flechas Válidas	35
4.7	Información a los atletas en Línea de Tiro.....	36
4.8	Telescopios en Línea de Tiro.....	36
4.9	Atletas dejando la Línea de Tiro.....	37
4.10	Comunicaciones Electrónicas.....	37
4.11	Problemas en las Dianas	38
4.11.1	Rebotes	38
4.11.2	Trasposos de flechas a través del parapeto.....	38
4.11.3	Flechas colgando.....	39
4.11.4	Tanteo en Sala	39
4.12	Fallos en el Material de los Atletas (No en eventos de Clasificación Mundial)	40
4.13	Problemas Médicos (No en eventos de Clasificación Mundial).....	41
4.14	Recuperación múltiple de flechas.	41
4.15	Tirar Antes o Después de la Señal	41
4.16	Discrepancias entre las Señales Sonoras y Visuales	42
4.16.1	Señales Sonoras	42
4.16.2	Señales Visuales.....	42
4.17	La Posición de los Jueces durante el Tanteo	43
4.18	El Valor de las Flechas – No hay segunda opinión	44
4.19	Número de Flechas Tiradas – Dentro/ fuera del Tiempo	47
4.19.1	Tirar Flechas de más.....	47
4.19.2	Varias Infracciones al mismo tiempo.	47
4.20	Hojas de Puntuación y Corrección de los tanteos.....	47
4.21	Marcar los agujeros de los impactos.....	48
4.22	Flechas olvidadas en la Diana.	49
4.23	Problemas en la Diana	49
4.24	Caída de Parapetos.....	49
4.25	Procedimientos para Desempates en la Clasificación (shoot-off).....	49
4.26	Comportamiento antideportivo.....	50
5.0	PROCEDIMIENTOS EN COMPETICION – PARTE II ROUNDS ELIMINATORIOS Y FINALES	51
5.1	Introducción - Rounds Eliminatorios y Finales	51
5.2	Rounds Eliminatorios	52
5.2.1	Sets.....	52
5.3	Rounds de Finales	52
5.4	Procedimientos para el Juez de Línea	52
5.5	El Juez de Diana	55
5.6	Tanteadores	57
5.7	Los Agentes de los Atletas	58
5.10	Encuentros Anulados	59
5.11	Tiro Alternativo	59
5.12	Desempates en la competición individual	60

6.0	COMPETICIONES DE EQUIPOS	61
6.1	Round de Calificación de Equipos	61
6.2	Rounds Eliminatorios y Finales por Equipos	61
6.3	Infracciones en las Competiciones por Equipos	62
6.3.1	Infracciones menores	62
6.3.2	Infracciones mayores	63
6.4	Desempates de Equipos y Equipos Mixtos – Round de Calificación	64
6.5	Desempates de Equipos y Equipos Mixtos – Round de Eliminación	64
7.0	PROCEDIMIENTOS DESPUÉS DE LA COMPETICION	65
7.1	Introducción	65
7.2	El Informe de la Comisión de Jueces	65
7.3	El Informe de la Evaluación de los Jueces.....	68
A.1	TIRO DE CAMPO	69
A.1.1	Seguridad.....	69
A.1.2	Disposición de las Dianas.....	70
A.1.3	Tiro y tanteo.....	71
A.1.4	Distribución de los Jueces.....	71
A.1.5	Procedimientos para la revisión de material	71
A.1.6	Aplicación del Tiempo de Tiro.....	72
A.1.7	Cálculo de distancias.	72
A.1.8	El Recorrido de las Finales en Tiro de Campo	72
A.1.9	El Tiro.....	73
A.1.10	Asignación de los Jueces a las Patrullas.....	73
A.1.11	Procedimientos para los Rounds de Eliminación y Finales en Campo.	74
A.1.12	Orden de Tiro para el Round de finales.....	75
A.1.12.1	Las Dianas – Su colocación en los parapetos	75
A.1.12.2	Control del tiempo para individual.....	75
A.1.12.3	Control del tiempo para equipos	75
A.1.12.4	30 segundos - Advertencias	75
A.1.13	Finales por Equipos	75
A.1.14	¿Qué está permitido o no en el Recorrido de Distancias Desconocidas en Tiro de Campo WA?	76
A.2	TIRO CON ARCO 3D	79
A.2.1	La Competición	79
A.2.2	El Recorrido.....	80
A.2.2.1	Las dianas.	80
A.2.2.2	Piquetas.....	82
A.2.3	Seguridad.....	82
A.2.4	Los Arcos.....	82
A.2.5	Desempates.	82
A.3	EL JURADO DE APELACIÓN	83
A.4	LISTADO DE COMPROBACIONES. TIRO SOBRE DIANA	88
A.5	LISTADO COMPROBACIONES – TIRO DE CAMPO Y 3D	89

A.6	ATLETAS CON DISCAPACIDAD (PARA-ATLETAS)	90
A.6.1	¿Quién tiene discapacidad de acuerdo con las reglas?	90
A.6.2	¿Cuánto espacio deben tener en L. Tiro los atletas en silla de ruedas?	91
A.6.3	¿Puede un atleta de arco Paralímpico permanecer en la Línea	91
A.6.4	¿Puede un atleta, si fuera necesario, tener un ayudante en la línea	91
A.6.5	Tantear/Sacar las flechas.	92
A.6.6	Tocar la silla con la cuerda estando el arco tensado.	92
A.6.7	Atleta(s) con discapacidad en la prueba de equipos.	92
A.6.8	Atletas con Amputaciones.	92
A.6.9	Telescopios	93
A.6.10	Soporte de la silla	93
A.6.11	Tiempos durante los enfrentamientos	93
A.7	LISTADO FABRICANTES DIANAS HOMOLOGACIÓN WA	94
A.8	EL DIRECTOR DE TIRO (D.T. / DoS)	95
A.8.1	La Responsabilidad del Director de Tiro	95
A.8.2	Preparación antes de la Competición	95
A.8.3	A su llegada al Lugar de la Competición	96
A.8.4	Durante la Competición	97
A.8.5	Competiciones Importantes	101
A.8.6	Resumen.	102
A.9	REUNIÓN DE CAPITANES DE EQUIPO – ORDEN DEL DÍA	103
A.10	IMPRESO INTENCIÓN APELAR PARA CAPITANES DE EQUIPO	105
A.11	IMPRESO DE EVALUACIÓN DE JUECES	106
A.12	INFORME DE LA COMPETICIÓN	107
A.13	LISTADO DE VERIFICACIONES PARA PRESIDENTE JUECES	108
A.14	“WALKIE TALKIES” PROCEDIMIENTOS (Por James Larven)	109



1.0 JUECES WORLD ARCHERY Y ÉTICA

1.1 Jueces World Archery

Ser Juez World Archery (WA) es un privilegio. El éxito depende de la integridad, carácter, conocimientos y forma de pensar de cada uno de nosotros. Por lo tanto nosotros somos los servidores de la competición, no sus dueños. Es nuestro deber estar absolutamente seguros de las reglas que aplicamos y al mismo tiempo no sobre valorarnos o ser autoritarios. Esto a veces es difícil.

“Mantened la mente abierta en todo momento.”

Estad preparados para escuchar cuidadosamente las explicaciones de los atletas implicados y mantened una actitud serena. El objetivo principal de esta guía es tener igual consistencia al juzgar, mantener la equidad de la competición y garantizar que los procedimientos utilizados sean los mismos en todo el mundo.

1.2 La Filosofía del Juez

La función del Juez en una competición es que esta discurra sin alteraciones y que todos y cada uno de los competidores puedan conseguir su mejor actuación.

La filosofía básica para nuestros jueces está muy arraigada en el **Juramento Olímpico para Oficiales**:

“En nombre de todos los Jueces y Oficiales prometo que actuaré en estos Juegos Olímpicos con completa imparcialidad, respetando y haciendo cumplir las reglas que los gobiernan, en un verdadero espíritu de deportividad.”

(Fue recitado por primera vez en la XX Olimpiada, Múnich 1972, por Heinz Pollay)

Desgraciadamente, algunos competidores tratan de conseguir ventaja de cualquier forma para incrementar sus posibilidades de un mejor puesto en el ranking, incluyendo la debilidad del Juez. Usted puede no estar de acuerdo con esto, pero es imprudente ignorarlo.

De vez en cuando es necesario adoptar una posición firme con el fin de garantizar que los esfuerzos de todos estén basados en el juego limpio y la honesta aplicación de las reglas y normas establecidas por World Archery.

Para conseguir eso, el Juez debe ser consciente de las oportunidades en las que unos pocos pueden aprovechar para mejorar sus puntuaciones por todos los medios. Tenemos que ser un ejemplo de ecuanimidad y control, nunca permitir que un competidor nos haga perder los nervios y nuestra perspectiva.

Debemos conocer las reglas a fondo, incluidas las últimas interpretaciones y textos de aplicación. **Es imperativo que todos estemos al día**, de modo que no apliquemos “antiguas” reglas. Debemos proteger los derechos de todos, y a tal fin aplicar las normas con firmeza.

Inicialmente, debemos estar seguros de que estamos en posesión de la información correcta y actual. Consultar con otros jueces antes de tomar una decisión no es un síntoma de debilidad, solamente el deseo de tomar una decisión correcta. Las reuniones de la Comisión de Jueces antes y durante un evento son temas importantes para la resolución de dudas.

Ocasionalmente, un problema no puede resolverse a gusto de todos. Si esto ocurriera, la decisión final tendrá que posponerse hasta que se reúna la Comisión de Jueces y redacte un comunicado que se transmita a todos los interesados.

Los jueces deben estar bien informados, dispuestos a razonar y a enseñar si es necesario, a ser firme y cortés en sus decisiones. Al comportarnos de esta manera, se nos considera profesionales en nuestros deberes.

Recuerde, el competidor es exactamente eso, competidor. Él o ella quieren todo lo expuesto anteriormente bien hecho.

El Código Ético de World Archery es el medio por el cual los jueces, como parte de la familia WA, sostienen su lealtad a los ideales Olímpicos. El Código Ético de WA está basado en el Código Ético del COI y tiene como objetivo preservar lo más alto posible los valores éticos que rigen en World Archery, sus Oficiales y toda la Familia del Tiro con Arco.

Ap2 - L 1

1.3 La Nacionalidad del Juez

Aunque básicamente consideramos a nuestros jueces como jueces internacionales neutrales, tratamos de evitar situaciones que puedan crear una presunción en la que la nacionalidad de un Juez pudiera influir en el resultado. Por lo tanto, debemos asegurarnos de que los jueces internacionales no juzguen encuentros en los que participan sus propios países. En tales situaciones, el Presidente de la Comisión de Jueces y el Juez individual tienen la responsabilidad de garantizar que esto no suceda. Este punto de vista también es válido si ambos competidores son de la misma asociación miembro.

1.4 Lo que se puede hacer o no siendo un Juez World Archery

No es posible hacer una lista exhaustiva de todo lo que se debe hacer y lo que no. Su filosofía ha de ser que su comportamiento debe dar confianza a los atletas, a World Archery, a usted mismo y a los otros jueces. Tenga siempre presente la imagen que muestra a los competidores, espectadores, oficiales y prensa, y actúe en consecuencia.

El sentido común debe ser siempre su mejor guía.

PUEDE HACER

- (a) Vestir el uniforme con el orgullo de tener el derecho a llevarlo, y con el propósito de hacer una contribución positiva al torneo.*
- (b) Pensar de uno mismo que es un buen anfitrión.*
- (c) Sea entusiasta, cortés y amable.*
- (d) Aplique las reglas amable, consistente y firmemente.*
- (e) Ofrezca asistencia educada a todos: atletas, capitanes y oficiales de equipo, invitados, espectadores, medios de comunicación y a otros jueces.*
- (f) Durante los himnos nacionales y la Fanfarria de WA requieren que usted los escuche de pie y con respeto, y si es caballero quítese el sombrero.*

NO DEBE HACER

- (a) Distraer la atención de su principal cometido que es la competición.*
- (b) Fumar o beber cuando se está en el Campo de tiro y otras zonas designadas, (según se desprende del texto del Código Ético y de Conducta de WA). La imagen de los Jueces WA debe ser un modelo de compostura, libertad de decisión y profesionalidad, y el beber o fumar, mientras se ejerce de Juez, puede dañar esta imagen.*
- (c) Largas charlas con los competidores u otros oficiales (jueces) mientras se está actuando de Juez puede hacer pensar que no está prestando suficiente atención a su labor o que puede favorecer a ciertos atletas.*
- (d) Causar cualquier distracción no relacionada con temas de seguridad. Toda relación con los atletas que no sea por los mencionados temas de seguridad debe ser hecha (preferiblemente) a través del capitán de equipo, si lo hubiera.*
- (e) Llevar una cámara o un reproductor de música cuando se está ejerciendo. (Por supuesto se permite llevar y hacer uso de una cámara de fotos cuando no se está ejerciendo de Juez)*
- (f) Usar su teléfono móvil mientras se está ejerciendo, especialmente durante la competición.*

1.5 Designación / Funciones de un Juez WA.

L 1 – 1.17.5

1.5.1 Solicitud, Selección y Designación.

Tan pronto como WA haya confirmado las fechas y lugar de celebración de los Campeonatos para el año siguiente, el Comité de Jueces publicará el “formulario de solicitud de actuación”, el cual deben rellenar todos los Jueces WA y Candidatos a Juez WA y devolverlo antes de la fecha de cierre marcada.

La selección de jueces del torneo se lleva a cabo por el Comité de Jueces y se basará en una serie de factores:

- (a) ***Responder con regularidad y correctamente a las preguntas y casos que se publican en Boletín de Jueces***
- (b) ***Experiencia actual***
- (c) ***Experiencia requerida para una determinada competición.***
- (d) ***Género.***
- (e) ***Aspectos geográficos***
- (f) ***Equilibrio entre Jueces Internacionales y Candidatos a Jueces Internacionales.***

Una vez cerrado el plazo, el Comité de Jueces hará las designaciones para los diferentes Campeonatos. La oficina de WA, enviará la información a los Jueces y a las Asociaciones Miembro.

1.5.2 La Comisión de Jueces

L.1 - 1.17.5

El Comité de Jueces de WA nombrará una Comisión de Jueces para cada Campeonato WA y también para eventos organizados (completa o parcialmente) por otras Federaciones o Entidades (Juegos Olímpicos, Juegos Paralímpicos, Campeonatos del Mundo y Eventos Universitarios). Adicionalmente se designan algunos jueces para las Copas del Mundo.

Estas Comisiones están compuestas generalmente por Jueces WA y Candidatos (excepto para Juegos Olímpicos donde solamente son nominados Jueces WA). Para Campeonatos WA importantes, como campeonatos del mundo al Aire Libre o Tiro de Campo, se nombran normalmente 13 jueces. El Presidente y el Vicepresidente de la comisión también serán nombrados por el Comité, junto con uno o dos jueces suplentes. Los jueces suplentes sustituirán si los jueces designados no pueden asistir.

Una vez que sea nombrada la Comisión de Jueces, el Presidente designado y la oficina de WA contactará y tratará directamente con los jueces individualmente. Usted, como Juez designado, debe verificar inmediatamente la necesidad de un visado de viaje, y tan pronto como haya finalizado sus planes de viaje, comuníquese con su Presidente para informarle su fecha de llegada y cualquier otra información que sea de valor. Tan pronto como llegue al hotel de la ciudad sede, debe ponerse en contacto con el Presidente de su Comisión sin demora. Si llega antes que este, sería preferible que se dé a conocer al Presidente del Comité Organizador. Cada miembro de la Comisión de Jueces tiene la misma autoridad, pero todas las relaciones con el Comité organizador del torneo deben ser manejadas por su Presidente o un Juez delegado para que no haya información conflictiva que pueda causar confusión.

Durante el Torneo, su Presidente le encomendará diferentes tareas. Durante las mismas, los jueces deben de trabajar como una unidad, como un equipo. Asimismo, durante el desarrollo de sus tareas se necesitará que usted tome notas comprensibles de cualquier circunstancia irregular. Estas notas serán bien recibidas si se necesitase presentarlas al Jurado de Apelación. Su posición será más respetada si usted se refiere a sus observaciones anotadas en su bloc de notas.

L.2 – 3.12

La Comisión de Jueces debe asegurar el cumplimiento de toda materia relacionada con el diseño y las dimensiones del campo de tiro, y que el equipo es conforme con los Reglamentos y Procedimientos estipulados por WA.

Una lista de las verificaciones a realizar antes del comienzo de un Campeonato se puede encontrar en el Apéndice A.4 de esta publicación.

Si por alguna razón necesita ausentarse del Campeonato durante el desarrollo de este deberá obtener la aprobación de su Presidente, al que deberá informar de los detalles donde podrá ser localizado.

1.5.3 El Presidente de la Comisión de Jueces.

Un Presidente de la Comisión de Jueces es fundamental para garantizar que la competición se ejecute de manera justa. Él o ella son el punto de contacto entre todos los miembros de la Comisión de Jueces y nexo de las relaciones con el Presidente del Comité Organizador, el Delegado Técnico y el Encargado del personal del campo.

El **Presidente** tiene a su cargo las siguientes tareas:

- (a) Realizará los contactos iniciales con la Organización, Delegado Técnico y el Director del Torneo para obtener la información necesaria sobre el lugar de la competición y el horario de la misma.*
- (b) Establecerá contacto con los jueces designados y los suplentes.*
- (c) Advertirá a los jueces de la Comisión de las reuniones que se llevarán a cabo antes y durante el Torneo, de las responsabilidades específicas que tendrá cada uno de ellos, sus contribuciones a los informes y cualquier información particular que necesiten antes de llegar al torneo.*
- (d) Mantendrá una estrecha colaboración con el Delegado Técnico durante todo el Torneo.*
- (e) En la primera reunión con los jueces informará a estos de las nuevas reglas e interpretaciones que hubiere, así como de los procedimientos a utilizar durante los encuentros individuales y de equipos.*
- (f) Planificará las diferentes tareas asignadas a cada Juez, y velará porque las mismas sean seguidas puntualmente, tanto antes como durante la competición. No utilizará más jueces de los necesarios para llevar a cabo tareas como la verificación del campo o la del material de los atletas.*

- (g) Se dirigirá a los capitanes de equipo durante la reunión con ellos, asegurándose de que conocen los nuevos cambios en las reglas, recuérdelos los procedimientos importantes, por ejemplo: como apelar al Jurado, como marcar los impactos, que deben informar de las flechas perdidas y como rellenar las hojas de puntuación. A veces suele ser necesario convocar a los Capitanes durante la Competición para clarificar asuntos que estén ocurriendo. Esta reunión se llevará a cabo generalmente al lado de la Dirección de Tiro y será necesario pasar la lista de los capitanes de todos los países.*
- (h) Entregará a los jueces la lista completa de participantes.*
- (i) Tendrá en cuenta la nacionalidad de los jueces en el momento de realizar la asignación de dianas.*
- (j) Enviará un informe del Torneo al Presidente del Comité de Jueces, junto con el informe individual de la actuación de los jueces del evento.*



Imagen 1. Reunión de Capitanes de Equipo durante la Competición

1.5.4 El Observador del Comité de Jueces.

Un observador para los jueces puede ser asignado por el Comité de Jueces de WA a uno o dos de los grandes eventos que se celebren anualmente, con el objetivo de verificar los procedimientos utilizados por los jueces y su actuación. Como representante del Comité de Jueces él/ella trabajará en estrecha relación con el Presidente de la Comisión de Jueces, y aunque no forme parte de esta, asistirá a las reuniones de los jueces y podrá llamar la atención sobre aspectos importantes en los procedimientos que puedan mejorar la calidad de la competición.

1.5.5 El Director de Tiro – DOS.

L. 2 – 3.10

El Director de Tiro será designado por el Comité de Jueces de WA. La Organización designará un ayudante o ayudantes para asistirle en el control del campo de Prácticas, si existiese. La calidad de una competición será directamente proporcional a lo bien que el Director de Tiro desarrolle su labor y sus responsabilidades.

El Director de Tiro y sus asistentes llevarán el control del tiro desde que los atletas aparecen en el campo hasta que el tiro del día haya terminado. Incluso si el puesto de Director de Tiro es ocupado por un Juez cualificado, también sus ayudantes deben tener un alto conocimiento del tiro con arco. **En ninguna circunstancia ocuparán este puesto personas recién llegadas al mundo del tiro con arco.**

Los aspectos más importantes de la labor del Director de Tiro y sus ayudantes serán:

L.2 - 10.1

L.2 - 10.2

- a) Comprobar que el equipo de cronometraje funciona correctamente y es capaz de ajustarlo para todas las variaciones que puedan producirse.*
- b) Controlará el tiro.*
- c) Regulará la duración de las tandas.*
- d) Mantendrá el orden de tiro.*
- e) Implementará y reforzará las medidas de seguridad necesarias.*
- f) Controlará el sistema de megafonía. (en combinación con el presentador)*
- g) Controlará el acceso al campo de tiro de prensa, oficiales de equipo y público.*
- h) Controlará la seguridad general del campo.*

El Director de Tiro **debe** trabajar en estrecho contacto con el Presidente de la Comisión de Jueces, con los Jueces y con el personal de la Organización para que la competición se desarrolle con tranquilidad.

1.5.6 El Jurado de Apelación

L.2 – 3.13

El respeto por los derechos de los competidores y sus Oficiales de equipo es una de las más importantes preocupaciones en cualquier prueba WA. Sería muy lamentable que las acciones de un competidor, un Juez o un miembro del Comité Organizador afecten injustamente el rendimiento o la puntuación de otro competidor.

El Jurado de Apelación está para garantizar el espíritu de imparcialidad en una competición y la aplicación justa de las normas. En este sentido protege tanto los derechos de los competidores como los del Juez que ha realizado su función responsablemente.

1.5.7 El Uniforme de los Jueces

World Archery proporcionará a los jueces su "uniforme de trabajo". Este se le entregará a en su primera cita a un gran evento de WA. El uniforme de trabajo se utilizará cuando estén de servicio en el torneo, y es imperativo que todos los jueces usen la misma configuración del uniforme.

Si su uniforme está limpio y bien arreglado y usted parece orgulloso de lo que hace, los atletas le responderán de una forma positiva. Por el contrario, si usted se olvida de su aspecto personal y de su vestimenta, se puede asumir que es igualmente desorganizado en cuanto a sus conocimientos y a su capacidad.

2.0 COMPETICIONES WORLD ARCHERY



2.1 Clasificación de los competidores

Habr  clasificaciones separadas tanto para mujeres como para hombres, de acuerdo con las reglas World Archery las clases son:

Veteranos	50 a�os o m�s
Open (H y M)	21 a 49 a�os
�Under 21�	J�nior: entre 18 a 20 a�os
�Under 18�	Cadetes: entre 15 y 17 a�os
�Under 15�	Menores de 14 a�os

El grupo de edad est  determinado por el a o de nacimiento en relaci n con un a o completo de competici n. Por lo tanto, un arquero, que cumple 17 a os el 1 de enero, puede participar, en el segmento de cadetes en cualquier torneo que se celebre hasta el 31 de diciembre del mismo a o.

En una competici n, un atleta solo podr  competir en una clase. Los atletas pueden participar, a su discreci n, en una clase superior a la que les corresponde por su edad excepto en veteranos. Los veteranos podr n competir, a su discreci n, en la clase s nior. Generalmente, la edad y nacionalidad de los atletas suele ser verificada por el Organizador en el momento de la acreditaci n. No obstante, en algunas ocasiones los jueces se ver n envueltos en esta serie de comprobaciones que, en general, se llevar n a cabo durante la inspecci n de material.

2.2 Divisi n:

Hay cuatro divisiones principales en tiro sobre diana, que se rigen bajo los reglamentos WA

- Divisi n Recurvo
- Divisi n Compuesto
- Divisi n de arco Desnudo
- Divisi n de Long Bow
(existe tambi n la Divisi n Tradicional)

L2 – 4.2

L2 – 4.3

2.3 Categorías

L2 – 4.4

Recurve Women	RW	Recurve Men	RM
Recurve Under 21 Women	RU21W	Recurve Under 21 Men	RU21M
Recurve 50+ Women	R50W	Recurve 50+ Men	R50M
Recurve Under 18 Women	RU18W	Recurve Under 18 Men	RU18M
Recurve Under 15 Women	RU15W	Recurve Under 15 Men	RU15M
Compound Women	CW	Compound Men	CM
Compound Under 21 Women	CU21W	Compound Under 21 Men	CU21M
Compound 50+ Women	C50W	Compound 50+ Men	C50M
Compound Under 18 Women	CU18W	Compound Under 18 Men	CU18M
Compound Under 15 Women	CU15W	Compound Under 15 Men	CU15M
Barebow Women	BW	Barebow Men	BM
Barebow Under 21 Women	BU21W	Barebow Under 21 Men	BU21M
Barebow Under 18 Women	BU18W	Barebow Under 18 Men	BU18M
Barebow Under 15 Women	BU15W	Barebow Under 15 Men	BU15M
Longbow Women	LW	Longbow Men	LM
Traditional Women	TW	Traditional Men	TM

L2 – 4.5

2.4 Disciplinas – Rounds Básicos de Competición

2.4.1 Tiro con arco sobre Diana al Aire Libre

El Round WA de Tiro sobre Diana al Aire Libre puede ser tirado tanto por la división de Arco Recurvo como por la de Arco Compuesto en competencias separadas. En los Juegos Olímpicos solo la división de arco Recurvo puede competir.

Hoy el Round de Aire Libre, obligatorio a nivel internacional es sobre todo el Round WA720 (Recurvo se tira a 70m, por otro lado, para Desnudo y Compuesto se tira a 50m).



Imagen 2. Una típica Línea de Tiro durante el Round de Calificación

2.4.2 Competición Individual

Rounds Eliminatorios y Finales: en esta Fase de la competición los atletas comienzan el tiro de acuerdo con el cuadro de enfrentamientos (raspas). A pesar de las reglas nos encontramos en muchas ocasiones que, debido a la escasez de tiempo, los encuentros no se tiran en modo alterno hasta las semifinales o incluso a veces hasta los encuentros de medalla. **Si esto ocurriera, debe ser resaltado en la reunión de Capitanes de Equipo.**

Cabe señalar que si el último puesto de clasificación es 104, entonces los 8 atletas mejor clasificados tendrán dos fases de las eliminatorias con pases directos (byes). **Si los atletas empatan para el octavo puesto durante la calificación, será necesario el lanzamiento de una flecha para desempatar (shoot-off). Obligatorio solo en los Campeonatos del Mundo.**



Imagen 3. Vista general de la Línea de Tiro en una final individual

2.4.3 Competición por Equipos/ Equipos Mixtos.

El Eliminatorio de Equipos en la que los primeros veinticuatro (24) equipos de tres (3) atletas o dos (2) para equipos mixtos, cada uno y colocados en el Cuadro de Eliminatorias de acuerdo con la suma total de puntos de los tres (dos para equipos mixtos) obtenidos por cada uno de ellos en el Round de Calificación.

Si un equipo quiere cambiar la composición de sus componentes antes del encuentro, tendrá que seguir el procedimiento oportuno. Cada equipo tirará en un parapeto separado. Y los atletas participarán en el tanteo en esta fase de la competición.

Para la fase eliminatoria 1/12 del torneo, los 8 equipos mejor clasificados tendrán Bye. Los clasificados del 9 al 24, se emparejarán según la tabla de encuentros para el Round por equipos. Los ganadores de estos encuentros pasan a la siguiente fase (Eliminación 1/8) y se emparejarán de acuerdo con la tabla de juego de esta fase del torneo.

El Round de Finales de Equipos: en el que los cuatro (4) equipos procedentes del Round Eliminatorio tiran en tiro Alterno. Los equipos serán emparejados de acuerdo con el cuadro de enfrentamientos, el primer equipo en tirar tirará tres (3) flechas, una por atleta. Cuando el tercer atleta haya vuelto tras la línea de 1 metro, se parará el tiempo de equipo y quedará visible el tiempo restante de dicho equipo. En ese momento comenzará la cuenta atrás del tiempo del otro equipo, que tirará tres flechas y volverá tras la línea de 1 metro.

L2 – 4.5.1.2

L 2 – 4.5.1.2
Puntos 3, 5 y 7

L 2 – 4.5.1.2
punto 5

Este procedimiento se repetirá hasta que cada equipo haya tirado sus seis (6) flechas, o el tiempo haya terminado. Los equipos disponen de un tiempo de 120 segundos para tirar las seis (6) flechas. Los equipos tirarán en parapetos separados y en esta fase de la competición los atletas no participan en el tanteo, ya que habrán designado un Agente que observará el tanteo y recogerá las flechas. Las mismas disposiciones se aplicarán a la prueba de equipos mixtos, excepto que estos tirarán dos (2) flechas por equipo antes de la alternancia y el tiempo total permitido será de 80 segundos.



Imagen 4. Competición por Equipos de Recurvo— vista general

2.4.4 Tiro sobre Diana en Sala

En la mayoría de los aspectos, el tiro en Sala se desarrolla siguiendo los mismos conceptos que el tiro al Aire Libre.

L 2 – 4.5.2



Imagen 5. Evento en Sala - vista general del Round Clasificatorio Individual

2.4.5 La Competición por Equipos en Sala

L 2 – 4.5.2.2

En la competición por equipos el concepto es básicamente el mismo que para Aire Libre, pero los atletas tirarán sobre dos dianas verticales que constituyen 6 centros puntuables. Los atletas elegirán a que centro tira cada uno, pero al final de la tanda solo puede haber una flecha en cada centro.

En el caso de un desempate, se colocará una diana triple vertical horizontalmente, y cada atleta del equipo tirará a uno de los tres centros de diana conforme a su propia elección.



Imagen 6 Vista general de la Línea de Tiro en la Prueba de Equipos





3.0 PROCEDIMIENTOS ANTES DE LA COMPETICION

3.1 Introducción

La inspección del campo de Tiro sobre Diana o de Tiro de Campo se entiende como una forma de asegurar que todos los detalles que harán que el torneo se desarrolle con éxito han sido resueltos adecuadamente por el Comité Organizador. Se asume que el Comité Organizador ha estado en contacto frecuente con el Delegado Técnico y que esa inspección es solo para comprobar detalles. La inspección del equipo de los atletas se entiende como una forma de asegurar que todos los competidores están en las mismas condiciones al cumplir con las reglas que sobre dicho material ha establecido WA.

3.2 El Comité Organizador

L2 – 3.5.5

El Comité Organizador tiene como su mayor responsabilidad que el campo de la competición esté correctamente preparado y que todos los grupos de trabajo estén disponibles para llevar a cabo todas las tareas necesarias durante el torneo.

Muchos trabajos, como cambiar dianas cuando es necesario, mover o reemplazar parapetos, reparar o reemplazar banderas o números, son responsabilidad del equipo de campo, pero a menudo los jueces deben de estar atentos y pueden ayudar en la mayoría de estos trabajos.

Haced esto gustosamente, con el conocimiento de que estáis ayudando al desarrollo armónico del torneo, pero sin olvidar que los deberes de Juez tienen preferencia.

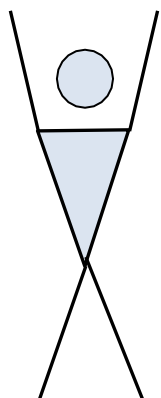
3.3 Las Comunicaciones.

La era de la electrónica ha influido considerablemente en las comunicaciones en el campo de tiro. Hace solo unos pocos años era necesario utilizar un elaborado sistema de señales con manos y brazos para permitir a los jueces comunicarse entre ellos y con el Director de Tiro, señalando cosas como fallos de equipo, rebotes, flechas colgando en la diana u otros problemas.

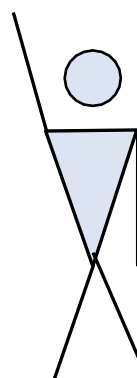
Últimamente la mayoría de estas comunicaciones se hacen mediante radios portátiles. Es usual hoy en día que el Presidente de la Comisión de Jueces y el Director de Tiro estén en contacto por radio con el Comité Organizador, a menudo en una frecuencia diferente de la usada para comunicarse entre los jueces. Este es un avance importante. Especialmente en Tiro de Campo, estos transmisores son mucho más importantes, ya que las comunicaciones son mucho más difíciles.

Debe mantenerse un orden en el uso de los aparatos de radio. Recuerde que estos elementos son para facilitar la comunicación, no están como un instrumento de diversión. Hasta donde sea posible, las comunicaciones entre jueces deben hacerse donde los competidores no las puedan escuchar. Consulte el Apéndice A14 para "Procedimientos de radio". Incluso al hilo de lo anterior, es importante que cada Juez esté completamente familiarizado con las señales manuales internacionales.

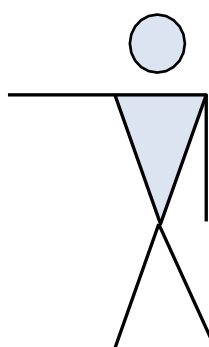
Las señales manuales pueden ser, a veces, más útiles que las radios. Por eso las cuatro señales más usadas las tenemos aquí listadas. Los jueces deben enfrentarse al Director de Tiro y llamar su atención antes de hacer las señales.



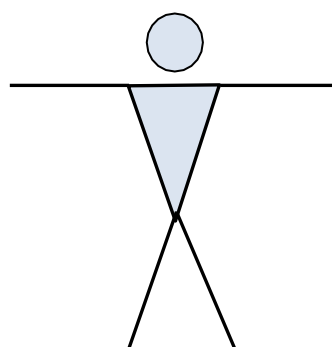
(a) Rebote



(b) Fallo de material



(c) Proceder con el tanteo,
También se usa para indicar la diana del
ganador durante los encuentros



(d) Encuentro empatado.

Imagen 7. Señales de los jueces con los brazos

3.4 Reuniones de Capitanes de Equipo

La reunión de capitanes de equipo será organizada por WA y se llevará a cabo antes del inicio de la competición. Esta reunión permitirá a WA y al Comité Organizador explicar la información más importante que afecte al desarrollo de la competición. La reunión será dirigida por el Delegado Técnico, ayudado por el Presidente de la Comisión de Jueces y un alto cargo del Comité Organizador. Es importante que los jueces y el Director de Tiro asistan a esta reunión y sean debidamente presentados. La primera reunión de Capitanes de Equipo es importante, porque servirá de base para el desarrollo de la competición.

Para poder ofrecer la mejor impresión, Organizadores, Comité de Coordinación, Delegado Técnico y Presidente de los jueces deben tener una reunión preparatoria para planear la cita con los Capitanes de Equipo. En orden a evitar una infructuosa Reunión de Capitanes de Equipo, se puede encontrar en el Apéndice A.9 una guía y detalles de los procedimientos a seguir para conseguir un buen desarrollo de la misma.

3.5 Distribución de la Información.

En WA y en casi todos los casos de comunicación entre personas una de las causas más importantes de malos entendimientos, protestas, enfados, etc., es la ausencia de comunicación apropiada o de su incorrecta distribución. Su trabajo, como Juez, es asegurarse de que este problema se minimice en WA.

Usted debe ser “maestro de las normas” igual que un “impositor de las mismas”. Si usted hace más de lo primero, hará menos de lo segundo.

En todos los campeonatos se producen cambios de última hora en horarios de competición, transporte, comidas, etc. Y generalmente (no siempre) el Comité Organizador avisa a tiempo a los equipos de estos cambios. Nosotros como jueces y Oficiales de WA, junto con el Delegado Técnico, debemos estar seguros de que esa información llega a todos los equipos.

Casi sin excepciones, en cada campeonato, se necesitan cambios que no han sido discutidos previamente con los capitanes de equipo y competidores. El Presidente de la Comisión de Jueces, debe, cuando eso ocurra, en cooperación con el Delegado Técnico, convocar una reunión corta para advertir a los Capitanes de Equipo del problema. Esto se hace, habitualmente, junto al estrado del Director de Tiro, de forma que este pueda participar en la reunión si hiciese falta, o estar enterado de lo que se ha decidido. Es una buena idea, si fuera posible, dar a los capitanes de equipo la oportunidad de contribuir a la decisión. Esto hará que la aceptación del cambio propuesto sea consensuada y mantendrá una mejor relación entre todas las partes.

3.6 Medios de Comunicación.

WA y todas sus Asociaciones Miembro están trabajando arduamente para llevar nuestro deporte al gran público. Uno de los mejores métodos para conseguirlo es hacer un gran esfuerzo de cooperación con los medios de comunicación. Para alcanzar esta meta WA ha llegado a acuerdos con fotógrafos y cámaras de televisión en todos los torneos de su ámbito. Estas personas tienen un trabajo que hacer, que a veces está minuciosamente planeado con horarios de emisión que no necesariamente coincidirán con los del Campeonato y puede entrar en conflicto con Directores de Tiro y los jueces en sus esfuerzos por tener una competición tranquila.

La identificación de los medios de comunicación es esencial para los jueces y esto debe ser una responsabilidad del Comité Organizador. Por ejemplo, los chalecos que ahora distribuye WA en las competiciones internacionales.



En el caso de que un fotógrafo o cámara no tenga la identificación precisa, los jueces debemos, educadamente, recomendarle que contacte con la oficina de prensa, donde recibirá la correspondiente información. Solo se debe permitir la presencia en el campo de tiro a aquellos fotógrafos u operadores de cámara que lleven la identificación correspondiente.

Los jueces permitirán a los medios de comunicación acreditados acercarse a las dianas mientras se está tanteando. Un Juez o miembro del Comité Organizador debe acompañarlos a las dianas. Esta persona debe asegurarse de que no interfieren con el tanteo ni tocan las dianas o las flechas. Si fuera necesario, el Juez instruirá a los medios de comunicación en el sentido de no perturbar a los competidores en el campo mientras dure la competición.

Los fotógrafos de WA especialmente entrenados pueden ser autorizados a pasar más allá de las barreras de seguridad, siempre a discreción del Delegado Técnico. Si usted, como Juez, considera que en una situación determinada se está comprometiendo la seguridad, debe avisar al Presidente que planteará el problema con el Delegado Técnico.



Imagen 8. Ubicación de los de Medios de Comunicación – Finales de equipos

3.7 Revisión de material

Es un procedimiento común que el equipo de cada competidor sea revisado antes del comienzo de la competición. Con el fin de conseguirlo es vital obtener del Comité Organizador un listado de los competidores, ordenado normalmente por países, clases y divisiones. Sin embargo, las reglas no exigen específicamente que un competidor tenga que mostrar todo el equipo que piensa usar, pero es su responsabilidad utilizar un equipo legal. Es tradicional hacer la inspección en el mismo campo de tiro durante el día oficial de Prácticas.

Los atletas serán llamados alfabéticamente por países, empezando por la letra “A” o por aquella letra por la que comience la lista de países de acuerdo con la versión en lengua inglesa. El Director de Tiro será el que los llame utilizando la megafonía existente.

Es muy importante entender que nuestras reglas relativas al equipo de arco **Recurvo** describen básicamente **lo que está permitido** usar por lo que, consecuentemente, lo que no se menciona en dichas reglas no está permitido, mientras que en arco **Compuesto** las normas hasta un grado describen **lo que no está permitido**, ya que en arco Compuesto la mayoría de la equipación está permitida.

3.7.1 Procedimientos para la revisión

Los jueces deben crear sus propias rutinas de inspección, pero en lugar de usar todos los jueces para este cometido, es recomendable usar a este efecto solamente tres (3) jueces para cada División y dedicar al resto a vigilar en el campo durante las Prácticas los uniformes de los equipos, sistema de control de tiempo, parapetos, técnicas ilegales de tiro, etc.



Imagen 9. Revisión de material

Por supuesto, usted debe estar familiarizado con las reglas que rigen para cada división y disciplina (diana, campo, etc.) y cualquier interpretación que haya sido hecha.

Es responsabilidad de los atletas utilizar un equipo conforme al reglamento.

Es nuestro trabajo asegurarnos que esto se cumple.

Hoy en día se puede encontrar una gran cantidad de equipos en el mercado, y eso es un reto para los jueces, ya que no todo está permitido en las competiciones WA. En general, usted debe buscar el propósito del equipo y comprobar si cumple con las reglas.

L 2 – 3.17

L 3 – 11.1

L 3 – 11.2

L 3 – 11.4

L 4 – 22.1

L 4 – 22.2

L 4 – 22.3

L 4 – 22.4

L 4 – 22.5

Usted también debe estar actualizado sobre las interpretaciones respecto al equipo, ya que muchas de estas interpretaciones se refieren a fotos, que no se encuentran en el reglamento y que es difícil de describir de otra manera. Encontrará las últimas interpretaciones en la página web de WA “SPORT>RULES”, luego desplácese hacia abajo hasta encontrarlo.

Arco Recurvo

L 3 – 11.1**L 4 – 22.1**

Compruebe el aspecto general del arco, anotando cualquier diferencia en la estructura general.

- (a) Coja el arco por las palas cerca del cuerpo, con la cuerda mirando hacia usted. Nunca coja el arco por la empuñadura. Sus manos pueden estar húmedas o grasientas por la crema solar, etc. y al atleta no le gustará que queden restos de estos elementos en su empuñadura.*
- (b) Hoy puede encontrar algunos cuerpos de arco que tienen refuerzo en la empuñadura. Compruebe que este refuerzo no toca consistentemente el brazo o la muñeca. A menudo es difícil observarlo desde cerca y con seguridad, por lo que puede ser una buena idea hacerlo durante las Prácticas oficiales. Es posible que esta circunstancia haya que observarla desde detrás del atleta para hacerlo desde un ángulo correcto.*
- (c) Compruebe el visor; recuerde la norma sobre los pines de fibra óptica, tubos, etc. que limita su longitud a 2cm en línea recta, mirando desde el atleta a la diana. Esta limitación es para evitar el uso del visor para nivelar el arco.
El material del pin de fibra óptica es una unidad separada, ya que no puede ser utilizada con juntamente con el túnel del visor en el que se inserta; el Comité Técnico ha realizado la siguiente interpretación al respecto.
“Considerando la longitud total del visor, el pin de fibra óptica se considerará como una unidad independiente con una longitud máxima de 2cm en línea recta. El túnel en el que se inserta podrá tener asimismo una longitud máxima de 2cm. El túnel y el pin de fibra óptica han de ser medidos separadamente.”*
- (d) Compruebe el reposaflechas, el botón de presión y el clicker, pero no toque nunca estos elementos. Será importante verificar que la distancia desde el punto de pivote (parte más alejada de la empuñadura) hasta el reposaflechas no sea mayor de 4cm, y que ninguno de estos elementos sea eléctrico o electrónico.*
- (e) Compruebe la cuerda y sus anclajes; preste atención por si pudiera encontrar marcas adicionales para apuntar. Últimamente se están viendo cuerdas a las que los atletas han añadido algunos accesorios, que obviamente no son para apuntar (probablemente para una mejor puesta a punto del arco). Pero elementos adicionales como los anteriormente descritos no están admitidos por el reglamento.*
- (f) Compruebe la dactilera o el guante del atleta; si necesitase tocarlos sea muy cuidadoso y procure no tener sus manos húmedas o grasientas. No es necesario que toque la superficie de la dactilera, ya que su atención debe estar centrada en otros sitios de esta. Tenga en cuenta las pestañas construidas para más fines que los descritos en las reglas. (ver las reglas actualizadas para la protección de los dedos).*

Arco Compuesto

L 3 – 11.2

L 4 – 22.2

A todos los efectos, el Arco Compuesto es esencialmente ilimitado. Las únicas excepciones a esto son las siguientes:

- (a) Para todas las clases, la potencia del arco no excederá de 60 libras.*
- (b) No habrá elementos eléctricos ni electrónicos en el arco, visor, reposaflechas o en el disparador.*
- (c) La distancia máxima entre el punto de apoyo e la flecha en el reposa-flechas y el punto de pivote (parte más profunda de la empuñadura) no será de más de 6cm.*
- (d) Para comprobar la potencia de los arcos deben utilizarse dinamómetros de resorte o electrónicos que hayan sido especialmente comprobados, con una tolerancia máxima de una libra. Antes de la inspección de material de los atletas, todos los dinamómetros deben contrastarse con un arco y usar solamente uno para la inspección de todos los arcos. Debe anotarse el valor individual del peso del arco(s) de cada atleta durante la revisión. Durante la reunión de Capitanes de Equipo se les informará de la posibilidad de verificaciones aleatorias que pudieran llevarse a cabo durante la competición.*

Generalmente ahora, la mayoría de los atletas traen un arco a la inspección que está por debajo del límite para evitar problemas. Si se comprueba un arco y este supera en menos de una libra el máximo, es aconsejable volver a comprobarlo. **No tense usted mismo el arco, debe ser el atleta quien tense su propio arco.** Compruebe que el atleta no está torciendo el dinamómetro en la operación, ya que esto puede dar lugar a indicaciones erróneas en la medida. Lamentablemente ha habido ocasiones en nuevos controles durante la competición que han demostrado que hay arcos Compuestos que han aumentado su potencia por encima de lo permitido. **Por lo tanto es de suma importancia que este tipo de controles sobre el terreno se lleven a cabo, con el fin de evitar posibles trampas.**

Sin excepción, todo el resto del equipo de los atletas de arco Compuesto, por ejemplo; flechas, etc., deben cumplir con las regulaciones WA.

En el caso de los arcos Compuestos, la cuerda/cables no deben tocar consistentemente la mano, el brazo o la muñeca del atleta; y puede ser una buena ocasión para comprobarlo, el momento en el que se esté verificando la potencia del arco, estando el Juez de esta manera próximo al atleta. El problema del puente en el arco es el mismo tanto para los arcos Compuestos como para los Recurvos. Puede ser incluso necesario el uso de algún tipo de talco en el brazo del atleta o en la brazalera del mismo para esta comprobación. Será necesario obtener el permiso del atleta para realizar esta verificación con el fin de evitar posteriores reclamaciones.

En 2014 hubo una interpretación interesante en relación con el arco Compuesto. La pregunta fue sobre una placa o cubierta relativamente grande alrededor del scope. Se determinó que por cuestiones de seguridad, es decir, es imposible darse cuenta de nada excepto de lo que se está viendo a través del peep/scope, por lo tanto, este tipo de placa se consideró ilegal para todo tipo de eventos en arco Compuesto.

Arco Desnudo

Oficialmente, la División “Bare Bow” ahora forma parte de los eventos al Aire Libre y en Sala, así como del Tiro con Arco de Campo (y en 3D).

L3– 11.4**L 4 – 22.3**

Flechas

Compruebe que las flechas están marcadas con iniciales o cualquier otro tipo de identificación. Verifique el diámetro de los tubos y puntas. El diámetro máximo permitido para los tubos es de 9.3mm y para las puntas 0.1mm más grande (9.4mm). Ahora se permiten los Wraps en las flechas, con lo que causan que el tubo exceda los 9,3 mm de diámetro, y no se pueden extender más de 22 cm medidos desde el punto de enfleche hasta el fin de dicha envoltura (Wraps).

L 3 – 11.1.7**L 4 – 22.1.7****L 4 – 22.3.7**

Uniformidad de los Atletas

Para los Campeonatos Mundiales sobre diana, pruebas de la Copa del Mundo y los Juegos Olímpicos tenemos que observar las normas relativas a los uniformes de los atletas, y pondremos particular atención en estos temas ya que a menudo no se han tomado tan en serio por los equipos.

L 3 – 20.1

Asegúrese de que todos los miembros de un mismo equipo están usando el mismo tipo de uniforme, por lo que se requiere que el equipo tenga el mismo diseño y color de camiseta, ya sea de manga larga o corta y con pantalones largos o cortos. Los oficiales de los equipos pueden usar un estilo diferente, pero deben usar los mismos colores y deben ser identificados fácilmente como el oficial del equipo. Tenga en cuenta, sin embargo, que cada categoría de una asociación puede usar diferentes colores. **Sin embargo, en la prueba por equipos mixtos el uniforme debe ser el mismo.**

También debe comprobar que los atletas tienen su nombre y el nombre de su asociación miembro (o acrónimo) en la parte posterior de su uniforme. Y que ningún calzado *con el talón* o con puntera abierta está siendo utilizado. Recuerde que las reglas también se aplican a *los oficiales* (excepto en lo de su nombre en la parte de atrás, que es opcional) y que estas reglas también se aplicarán durante las Prácticas oficiales.

L 3 – 20.1.4

Tras un análisis de los colores debe permitir pequeñas variaciones como la decoloración debido a la larga duración, o cambios en la fabricación. Piense en la intención principal de la norma, la identificación de todos ellos como un equipo. En cuanto a los gorros las normas se han modificado ya que muchos atletas usan gorros según el estilo y color personal, el gorro elegido debe ser adecuado para su uso en eventos importantes de WA.

3.8 Publicidad

L 1 – 1.25

3.8.1 Publicidad en el Campo de Tiro

No existen restricciones en cuanto a la publicidad estática en el campo de tiro. De este modo será más fácil para los Organizadores conseguir patrocinadores para un evento. No obstante, ha sido intención del Congreso el que no haya paneles publicitarios en el campo de tiro entre los atletas y las dianas. Este tipo de publicidad sería un obstáculo para los atletas cuando van o vienen de las dianas, y posiblemente llegaría a causar accidentes. Cuando se coloquen en el campo de tiro paneles con los nombres de los atletas o marcadores, como sucede a menudo en las fases finales del Round Olímpico, entonces se podría colocar publicidad en ellos. La única preocupación de los jueces es que tales signos no deben reflejar el sol u otras luces que puedan distraer a los atletas.

3.8.2 Publicidad en el uniforme de los Atletas

L1 – 2.2.6

L1 – 2.2.7

Todavía existen limitaciones, excepto para arcos y estabilizadores. Recuerde que las limitaciones se dan en centímetros cuadrados por artículo de prenda / equipo. Puede ser uno o más anuncios, pero el tamaño total debe estar dentro de las limitaciones dadas.

Uno de los problemas a este respecto que puede encontrarse es que tenga que distinguir entre publicidad y marca registrada. Busque la pequeña ® ó © encerrada en un círculo, que indica que la marca está registrada como tal. Esta es una buena indicación, pero puede haber excepciones.

Además, es posible que se encuentre con arqueros que tengan su propio nombre en el carcaj o en el cinturón del carcaj. Si es así, asegúrese de que la altura de las letras no supere los 38 mm para el carcaj ni los 18 mm para el cinturón.

Todo esto es necesario para garantizar el cumplimiento de la Regla 50 de la Carta Olímpica y se aplicará en los Juegos Olímpicos o cualquier otro evento multideportivo.

L1 - 2.2.7.4

Revise el uniforme de los atletas antes del comienzo del tiro de cada día. El dorsal es un área de la Organización, y recuerde que no está cubierto por las limitaciones del código de elegibilidad de los competidores.

3.9 Otro Equipamiento necesario

Asegúrese de que las sillas y la protección estén disponibles para los jueces en la Línea de Espera (o en la línea de media).

Como Ud. sabe, algunos de estos elementos son solo obligatorios para las competiciones WA. Revise los marcadores y los elementos de los tanteadores. Esté seguro de que el estrado del Director de Tiro está en una posición adecuada y es suficientemente grande. Finalmente, compruebe que los accesos a los equipos de emergencia son conocidos por todos los jueces y oficiales, y que además no hay dificultades para utilizarlos.

3.10 Equipo para el Control del Tiempo

Compruebe que las señales visuales y sonoras son las adecuadas, que funcionan correctamente y que están programadas para poder ser utilizadas en todos los posibles modos de la competición. Compruebe también que el aparato que marca los turnos de tiro funciona adecuadamente. Compruebe asimismo que hay equipos de repuesto para las señales visuales y sonoras y que funcionan correctamente.

Es importante revisar, que de acuerdo con las nuevas reglas que rigen para los encuentros en Tiro Alterno, los relojes sean capaces de funcionar en cuenta atrás mostrando una numeración digital. No obstante, siempre debe existir una señal sonora que marque el final del tiempo de tiro. Esta señal debe ser, preferiblemente, distinta de aquella que marca el comienzo del tiro y el momento de ir a anotar.

3.11 Seguridad

L2 – 7.1.1.10

La seguridad del público y de los competidores debe ser nuestro primer deber durante la competición, y debe ser mantenida durante todo el tiempo. Deben tomarse las medidas oportunas para mantener a los espectadores fuera del campo de tiro de acuerdo con las distancias marcadas en el Reglamento WA.

3.12 Inspección del Campo de Tiro

L 2 – 7.1

3.12.1 Tiro sobre Diana en Aire Libre

El Marcaje del Campo

Comenzará la inspección con una visual panorámica del campo desde el puesto del Director de Tiro.

L 2 – 7.1.1.2

L 2 – 7.1.1.7

L 2 – 7.1.1.8

L 2 – 7.1.1.9

¿Hay situadas barreras para restringir el movimiento de la gente a los lados del campo y detrás del mismo? Se trata con esto de cumplir dos propósitos: Primero el concepto de seguridad, y segundo que el campo esté razonablemente libre de distracciones.

Comprobad las líneas de Tiro, de Espera, de Fotógrafos, la línea de tres metros de flecha no tirada y las distancias correctas entre las mismas. Es importante que toda la línea de tres metros esté dentro de la zona de tres metros medida desde el centro de la Línea de Tiro. Y además, que sea visible en su totalidad desde la Línea de Tiro.

Comprobad que las distancias hasta las líneas de Dianas están dentro de las tolerancias y que han sido medidas “al centro del amarillo”, no a las patas del parapeto.

Comprobad también que el campo está trazado a escuadra. El medio más sencillo de comprobar el escuadrado del campo es utilizar el método de Pitágoras, 3-4-5. Por ejemplo, medimos desde una esquina del campo 40 metros a lo largo de la Línea de Tiro y marcamos este punto. Desde la misma esquina, medimos a lo largo del borde del campo 30 metros y marcamos el punto. La distancia entre los dos puntos marcados debe de ser 50 metros. Este proceso se repetirá en la esquina diagonalmente opuesta para asegurarnos que el campo de tiro esta escuadrado. Asegurarse de que los números y colores de las posiciones de tiro coinciden con los números de las dianas, y que las marcas de calles son correctas.

Los jueces deben comprobar que los números de dianas y otras señales en el campo no reflejan la luz del sol en la Línea de Tiro. Esto debe comprobarse a diferentes horas del día. También debe de comprobarse que la posición de tiro de cada atleta está marcada en la Línea de Tiro, para evitar problemas posteriores con atletas tratando de colocarse hacia el centro de la diana y causando conflictos. Asegúrese de que cada atleta disponga de un espacio de al menos 90 cm para Aire Libre, y que se ha tenido en consideración la posible presencia de atletas en silla de ruedas. Es importante que la calle de prensa sea accesible sin pasar a través de la zona reservada para los atletas y su equipo de tiro.

Los Parapetos

Inspeccionar los parapetos para comprobar que son capaces de retener las flechas, y que no están demasiado usados. Debe haber parapetos de repuesto para el caso de que haya problemas, y deben estar fácilmente disponibles. Los ángulos y las dimensiones de los mismos deben estar dentro de las especificaciones.

L 2 – 7.2.1

Debe considerar también la posición de las patas del soporte, de modo que las flechas que penetren en el parapeto y choquen con estas patas no se rompan o resulten dañadas, especialmente si las flechas penetran en el amarillo (donde se supone que tienen que impactar). Comprobar que los números, y para Aire Libre las banderas (su colocación solo es obligatoria en Campeonatos del Mundo, World Cup y Juegos Olímpicos), cumplan las especificaciones (Imagen 10). Los soportes deben ser atados adecuadamente (Imagen 11) para asegurar que los parapetos sean estables en caso de viento y resistan el movimiento causado por la retirada de flechas del mismo.

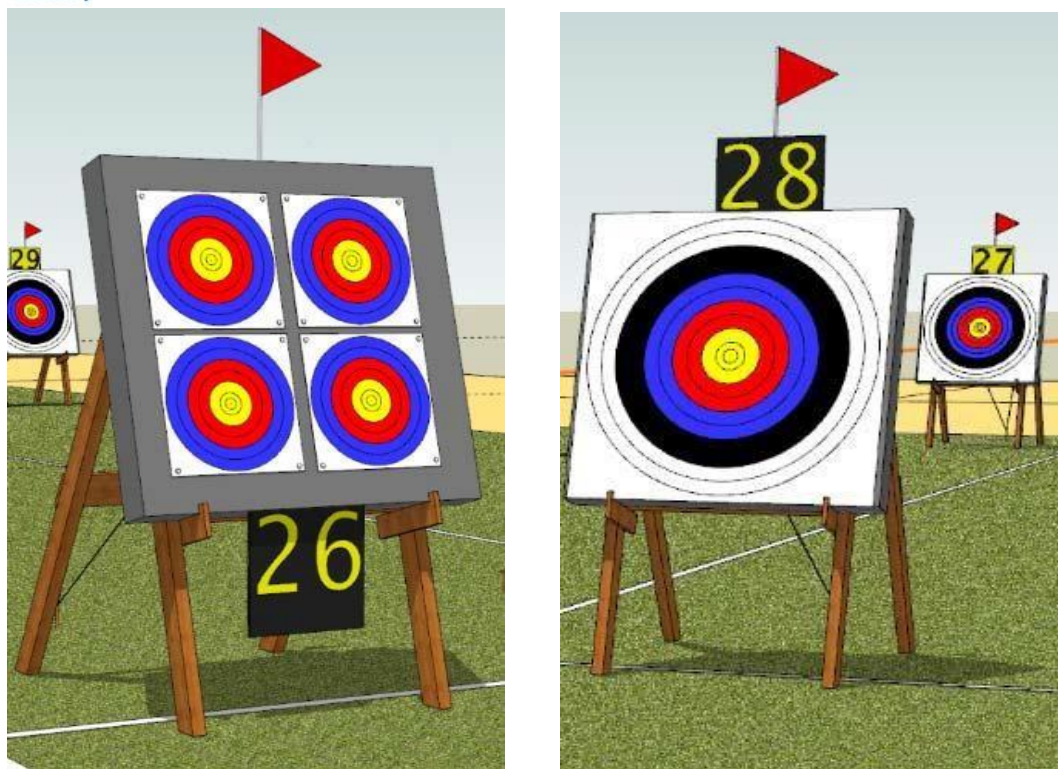


Imagen 10. Configuraciones aceptables de parapetos – Vista frontal

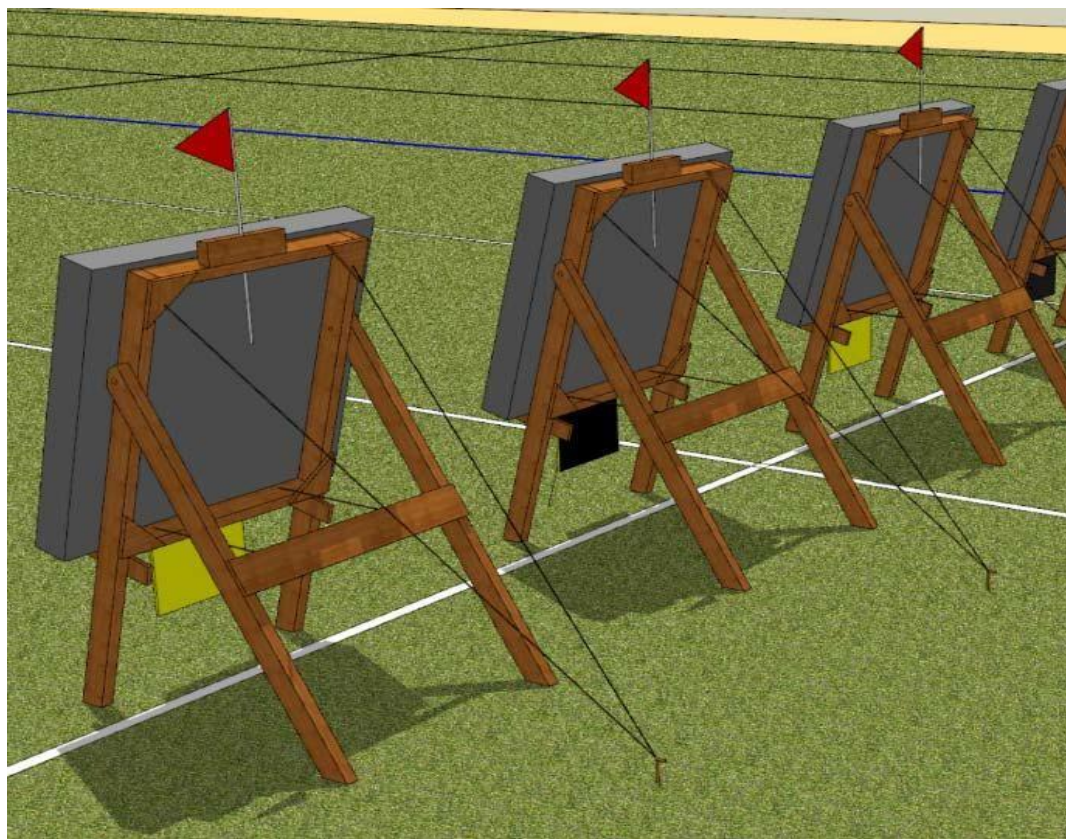


Imagen 11. Vista posterior de los parapetos donde se aprecia su fijación

En los días de Prácticas previos a la competición se puede observar si el material de los parapetos produce angulaciones excesivas en las flechas al penetrar en los mismos. Si el problema ocurre y los jueces pueden identificarlo a tiempo, será posible encontrar soluciones antes del comienzo la competición.

Las Dianas

Después de controlar que las dianas han sido suministradas por un fabricante con homologación WA, y que se ajustan a la descripción que figura en las reglas, comprobar una muestra representativa de las mismas para confirmar que se ajustan a las especificaciones y tolerancias exigidas.

Se tomarán muestras de diferentes paquetes y diferente situación en cada paquete. Es posible que el nivel de humedad sea más alto en unos que en otros y necesite poner a secar al sol varios papeles de diana antes de usarlos. Frecuentemente, la humedad hace que las medidas varíen, especialmente si se han mojado por causa de lluvia y puestas seguidamente a secar. Si esto ocurriera durante un encuentro en la Serie Olímpica y hay necesidad de cambiar una de las dianas, debe cambiar las de los dos contrincantes. Asegurarse de que hay cantidad suficiente de todos los tamaños necesarios.

Las dianas deben ser medidas sobre una mesa plana antes de que comience el torneo, y no sobre los parapetos.

Los colores están ahora “normalizados”, aun así puede haber ligeras variaciones de color causadas por el tipo de papel, el sol, etc. Lo más importante es que las que se usen en cada categoría sean lo más uniformes posible.

Cuando las dianas estén colocadas horizontalmente en los parapetos, el centro del amarillo estará situado a una altura de 130cm sobre el suelo, con una tolerancia que no exceda de +/- 5cm. El centro de las dianas está colocado a una altura mínima de 90cm y 172cm como máximo.

Estamos seguros de que usted también ha sido consciente de que en las dianas de los grandes eventos, por motivos televisivos, tienen los números visibles del 1-10 en las zonas de puntuación. No va a encontrar nada sobre esto en las reglas, pero esto está aceptado.

3.12. 2 Tiro sobre Diana en Sala

Todos los marcajes del campo por delante o detrás de la Línea de Tiro serán los mismos que se han descrito para el tiro al Aire Libre, excepto para la distancia entre las líneas de tiro y espera, que será en este caso de, al menos, 3 metros.

La línea formada por los centros del amarillo de cada parapeto debe parecer en todo momento una línea recta.

Debemos de asegurarnos, después de una comprobación visual, que las fuentes de luz utilizadas en competiciones en Sala sean estas naturales o artificiales, tienen el mismo efecto de intensidad, luminosidad y visibilidad para todos y cada uno de los parapetos. Hemos de asegurarnos también, siempre que sea posible y dentro de unos límites prácticos, que la sombra de las flechas no caiga en la diana del competidor adyacente.

Asegúrese de que cada atleta disponga de un espacio de al menos 80 cm para Sala

L2 – 7.2.2

(Hay una lista en la web de WA)

L2 – 7.2.2.2

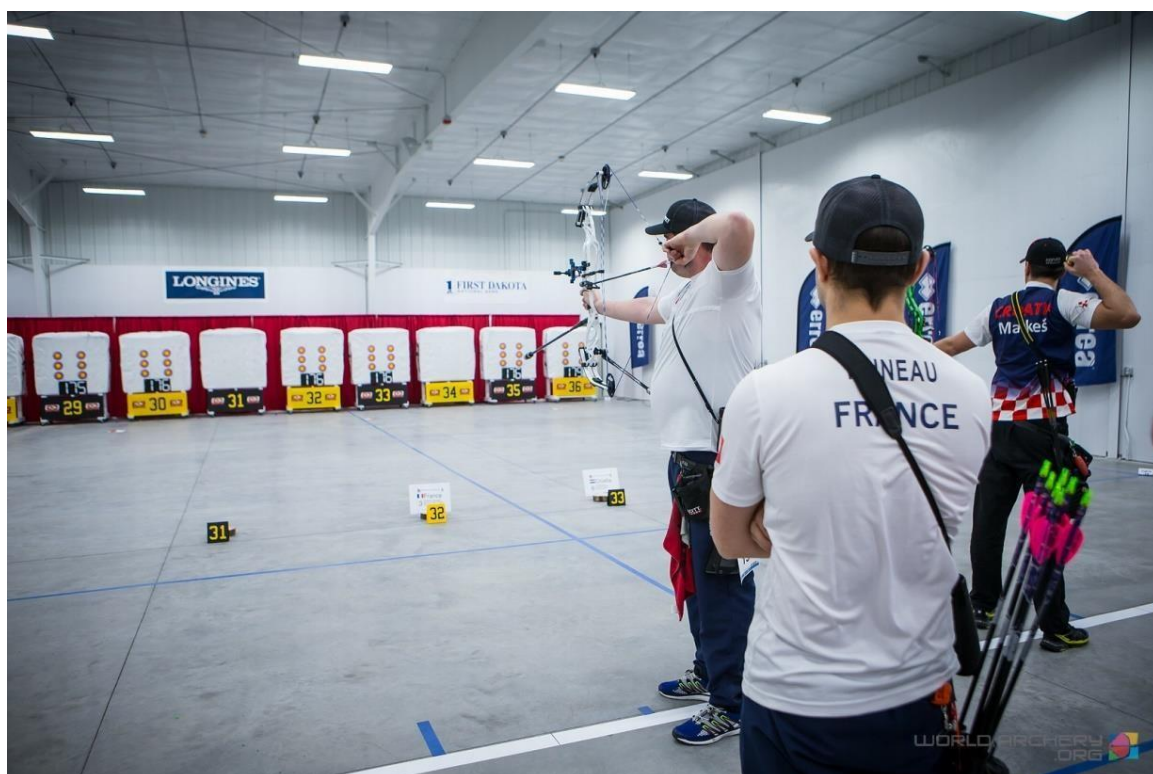
Imagen 4



Imagen 12. Configuración de los parapetos en Sala a 18 metros

L2 – 7.2.4

Cuando verifiquemos la colocación de las dianas, debemos comprobar las distancias entre centros que están a la misma altura, algunas de las distancias marcadas por las reglas son máximas y otras son mínimas, y varían dependiendo del número de dianas que se coloquen en el parapeto de acuerdo con la fase en que nos encontremos.





4.0 PROCEDIMIENTOS DURANTE LA COMPETICION – PARTE I. TIRO SOBRE DIANA

ROUND DE CALIFICACIÓN-(TANKING)

4.1 Las Dianas – Colocación

En ocasiones, el personal del campo consiste en voluntarios que no necesariamente son arqueros y que, por lo tanto, pudiera suceder que no se prestase la debida atención a la colocación de las dianas en los parapetos. Incluso en ocasiones se ha visto que los clavos para fijar los papeles estaban clavados demasiado cerca de la zona de puntuación, e incluso a veces dentro de la misma. Se Comprobará detenidamente que esto no suceda así.

Cuando coloquemos tres o cuatro dianas por parapeto, las reglas nos dan una altura máxima para las dianas superiores y una altura mínima para las inferiores, dándonos por tanto una flexibilidad de colocación para no tener que utilizar las partes más usadas del parapeto, y esta deberá ser nuestra línea de guía cuando apliquemos las reglas. En Sala aplicamos básicamente la misma idea, excepto cuando sea necesario tirar un desempate por equipos. En este caso colocaremos una diana triple horizontalmente con los tres centros situados a una altura de 130cm sobre el suelo.

4.2 Prácticas

Para Competiciones al Aire Libre y en Sala, las Prácticas durarán un mínimo de veinte (20) minutos y un máximo de cuarenta y cinco (45) todos los días del Round de Calificación.

Las Prácticas terminan cuando se hayan retirado de los parapetos las flechas de la última tanda de prácticas.

Las dianas para las prácticas se colocarán a la primera distancia del día para cada. Cuando se tiren los Rounds Eliminatorios y Finales, será el Organizador el que decida la duración del período de Prácticas, de acuerdo con el programa del día.

L2 – 7.1.1.3
L2 – 7.1.1.4

L2 – 7.2.3
L2 – 7.2.4

L3 – 16

Los entrenadores pueden solicitar permiso para colocarse cerca de los atletas en la Línea de Tiro durante las Prácticas, e incluso a veces poder acudir a las dianas. Este procedimiento lleva utilizándose ya varios años y no ha habido ninguna protesta al respecto. Los jueces por lo tanto deberán admitir esto como permitido y autorizar a los entrenadores.

No obstante, la comunicación entre entrenador(es) y atleta(s) no debe ser considerada (por parte de los jueces) como una potencial fuente de molestias para otros atletas.

4.3 Revisar nuevamente el Equipamiento del Campo.

Durante el período de prácticas, antes de la competición, los jueces deben volver a comprobar las dianas que tienen asignadas, para asegurarse de que no ha habido cambios desde el día anterior por accidente o vandalismo.

Dar una vuelta rápida para asegurarse de que todo está correcto. Usar el período de prácticas para comprobaciones le permitirá estar preparado en caso de que surjan cuestiones o problemas que deban resolverse antes del comienzo de la competición.

Durante este período usted puede comprobar la calidad de los parapetos y de las señales que marcan los tiempos de tiro y como se usan.

Hoy en día, con la regla de que solamente es necesaria la opinión de un Juez sobre una flecha dudosa, no es necesario el uso de tantos jueces como antes durante la competición, por lo que el Presidente podrá usar al resto de jueces para este tipo de comprobaciones.

4.4 Revisión del Equipo de los Atletas.

Es muy importante que miremos el equipo de los atletas mientras estos lo utilizan para ver si existe algo que pueda ser ilegal; debemos comprobar que elementos tales como tapones de oído, gafas, gafas de sol o parches de ojo cumplan con las reglas.

Asimismo, debemos verificar que no existan puentes que permitan soportar el brazo o muñeca, que la distancia entre punto de pivote y presión sea la correcta, etc. Volver a comprobar el pico de potencia de los arcos Compuestos es esencial.

No obstante, estas comprobaciones no deben interferir en el normal desarrollo de la competición o perturbar a los atletas.

Además, tenemos una oportunidad de controlar la publicidad en el uniforme de los atletas, el número de oficiales de un equipo o las normas de vestuario, todos estos son temas importantes.

Si durante esta verificación se encontrase algún elemento ilegal o se está haciendo un uso ilegal del mismo, el Juez debe reaccionar inmediatamente para que ese atleta no adquiera una ventaja sobre el resto de los atletas fraudulentamente.

Cuando esto ocurra (se descubra) el Juez se aproximará al capitán de equipo (o atleta si no hay capitán de equipo) y le avisará que tiene que corregir el equipo o usar el equipo de acuerdo con las reglas. El Juez tendrá que hacer frente al problema de qué hacer con las puntuaciones obtenidas hasta el momento de la corrección del equipo de ese atleta.

Las reglas no dan ninguna recomendación sobre una reacción automática a tales situaciones, y si el atleta no ha obtenido ventaja por su equipo ilegal o su uso, si lo adapta a las normas, el aviso del Juez puede ser suficiente.

L3 – 18.1.2

L3 – 20.1

L1 – 2.2.7

Si, por otro lado, la consideración del Juez o jueces es que el atleta, usando este equipo ilegal, ha obtenido una ventaja significativa sobre sus competidores. Entonces la descalificación de sus puntuaciones puede ser una solución justa.

En otras palabras, usted tiene que evaluar la situación específica, considerando el tipo de equipo usado, las condiciones bajo las que se ha usado y cuantas tandas se han tirado en esas condiciones antes de tomar una decisión. Pero, antes de tomar la decisión, de descalificar la puntuación de un atleta, debe ser discutida con el Presidente de la Comisión de Jueces de esa competición.

4.5 En la Línea de Tiro

4.5.1 Posiciones de Tiro

Debe comprobar que la posición de los atletas en la Línea de Tiro no va a crear conflictos.

4.5.2 Apertura por encima de la diana

Los jueces deben tener presente durante toda la competición los aspectos relativos a la seguridad. Si, en opinión de ellos, un atleta está utilizando una técnica de apertura del arco que pudiera ocasionar, en el caso de una suelta accidental, que la flecha volara más allá de la zona de seguridad, el atleta debe ser advertido para que modifique su técnica de apertura. Si después de haber sido advertido sobre esa irregularidad, un atleta continúa utilizando dicha apertura, será requerido, por interés de la seguridad, por el Presidente de la Comisión de Jueces o el DOS para que deje de tirar inmediatamente y abandone el campo de tiro.

No obstante, no es sencillo determinar cuándo una apertura es incorrecta. No es necesariamente una apertura demasiado alta cuando el atleta coloca su arco por encima de la altura del hombro. En los arcos Compuestos se crea un factor de inseguridad cuando se ha abierto el arco considerablemente o bien más allá del pico de potencia.

L2 –3.12

L3 –15.4.6



Imagen 13. ¿Apertura Alta?

El Juez debe considerar por lo tanto, la posición del brazo de arco y la dirección del mismo en el momento de haber sido realizada la apertura. Además, es un hecho que hay que estar más vigilantes con los atletas de Compuesto que con los de Recurvo, ya que en este caso el atleta tiene más control sobre la suelta que en el caso de un fallo del disparador. Una consideración a este respecto es lo que exista tras la línea de dianas. Puede darse el caso de que dicha zona sea segura independientemente de cómo los atletas efectúen su apertura.

Durante los últimos años también hemos visto que varios atletas están tensando su arco lateralmente, lo que, especialmente en un campo de Finales, significa que se abre en dirección a los espectadores. Esto, por supuesto, no es aceptable, y tienen que ser corregido por los jueces lo más pronto posible.

Teniendo en cuenta estos argumentos, siempre habrá tiempo y será juicioso estudiar al atleta en cuestión, incluyendo al Presidente de los Jueces

4.6 La Línea de 3 Metros – Flechas Válidas

L 2 –7.1.19

La línea de tres metros está situada delante de la Línea de Tiro y tiene como objetivo la imparcialidad en una situación de caída de flecha o fallo en el disparo, sea por el motivo que fuere. La norma se refiere a que una parte del tubo de la flecha debe estar dentro de la zona de tres metros para que esta pueda ser considerada como “no tirada”. De terminando que un culatín o plumas separadas del tubo no se considerarán razón suficiente para que se pueda volver a tirar esa flecha. Si el culatín está en el tubo, se acepta que aunque solo el culatín esté dentro de la línea, está formando parte de la flecha y esta se podrá considerar como “no tirada”.

Recordad que la línea de 3m debe considerarse como tridimensional y debe proyectarse verticalmente hacia arriba, tal y como se ve en la Imagen 14.

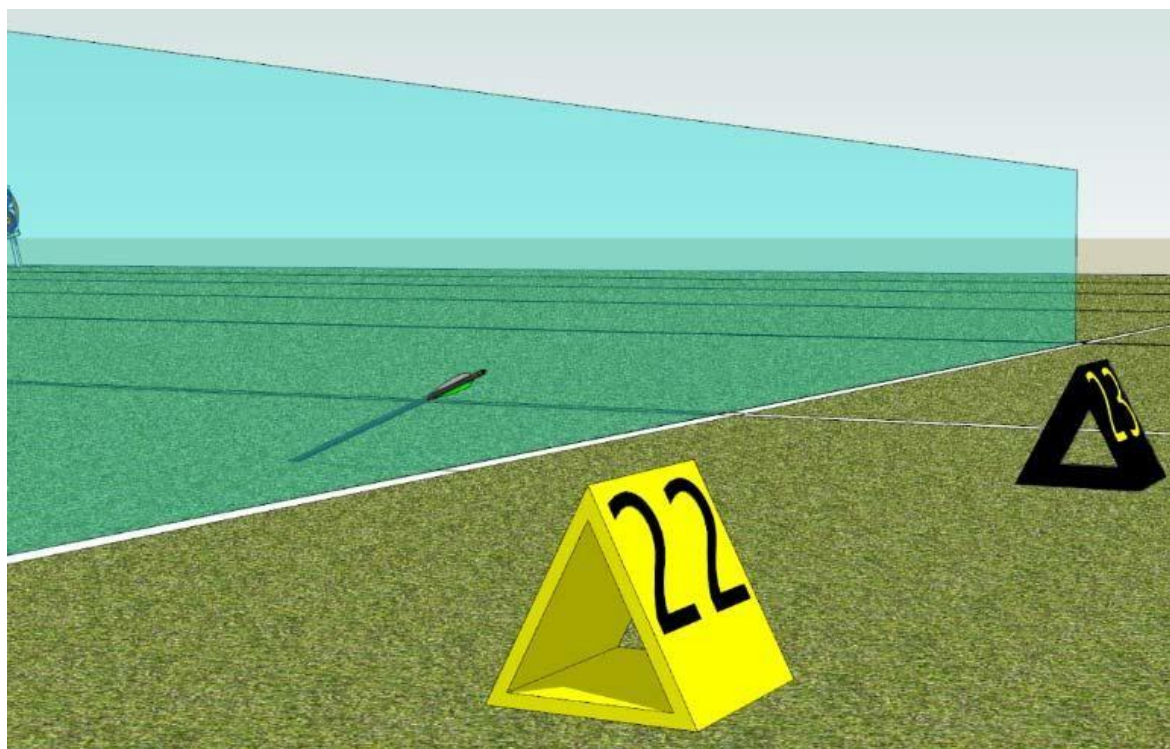


Imagen 14. La Línea de 3 Metros

El sistema más sencillo de actuar, cuando se cae una flecha y el atleta ve que está dentro de la línea, es que tire otra dentro de su tiempo límite. Sin embargo, sabiendo que la mayoría de las caídas de flecha son por problemas del equipo (por ejemplo, culatín roto) podría manejarse como tal, si el atleta interrumpe el tiro y avisa al Juez. Cuando la tanda haya terminado, el Juez puede ir a la línea de 3 metros para comprobar la posición de la flecha y hacerse cargo de las posibles flechas pendientes de tirar.

El procedimiento anterior es aplicable para el Round de clasificación, pero no para el Round de encuentros, ya que no hay posibilidad de recuperación de flechas. En caso de que surja una situación similar en una competición, el Juez debe aconsejar al arquero que decida por sí mismo si la flecha está dentro de la Línea 3m o no y que decida en consecuencia. Al finalizar la tanda para el set/end, el Juez se acercará a la Línea de Tiro y tratará de decidir desde la posición del atleta si la flecha parecía estar dentro o fuera. Al hacer esto, deben tener en cuenta la altura del arquero que proporciona el ángulo de visión, ya que también podría afectar el juicio. En cualquier condición, el beneficio de la duda siempre debe estar a favor del arquero. Si la flecha parece estar dentro de la línea de 3 m, el Juez declara que la flecha como no tirada, pero en caso de que la flecha parezca estar fuera de la línea de 3 m, el Juez se desplazará a la línea de 3 m y dará su veredicto basándose en la posición real de la flecha para evitar cualquier error.

Esta situación es una de las dos únicas situaciones posibles en las que un atleta puede ser autorizado a tirar de nuevo una flecha. (y caída de parapetos)

**L3- 12.5.1
Punto 1**

4.7 Información a los atletas en Línea de Tiro

Los atletas pueden recibir información no electrónica de su entrenador cuando están en la Línea de Tiro, siempre y cuando no molesten a los otros atletas.

L3 – 12.6

La pregunta que permanece es “¿cuándo se molesta a los otros atletas?” Desde luego estamos hablando de un nivel normal de la voz y la experiencia nos demuestra que la información dada en un tono de voz normal o con signos es aceptable.

La intención no es permitir una conversación entre el atleta y su entrenador, ya que el atleta no tiene que hablar desde la Línea de Tiro. Esto sí puede causar molestias a los otros atletas.

4.8 Telescopios en Línea de Tiro

L 3 –11.1.9.2

Cuando se usen telescopios (catalejos) en la Línea de Tiro deben ajustarse de tal manera que la parte más alta de los mismos no esté por encima de la altura de la axila del atleta que lo esté usando (Imagen 15), así ofrecerán una visión despejada a los fotógrafos.

Cuando tres atletas están en la Línea de Tiro al mismo tiempo, no necesitarán mover sus telescopios cuando abandonen dicha línea. Cuando tiran cuatro atletas en dos tandas los telescopios deberán ser retirados, excepto que dos atletas de diferente turno estén de acuerdo en usar el mismo. En este caso, la altura del telescopio deberá ajustarse a la altura de la axila del atleta más bajo.

Cuando los telescopios no están permitidos en el campo de finales, los arqueros pueden tener binoculares para su uso, incluso cuando haya pantallas digitales presentes.

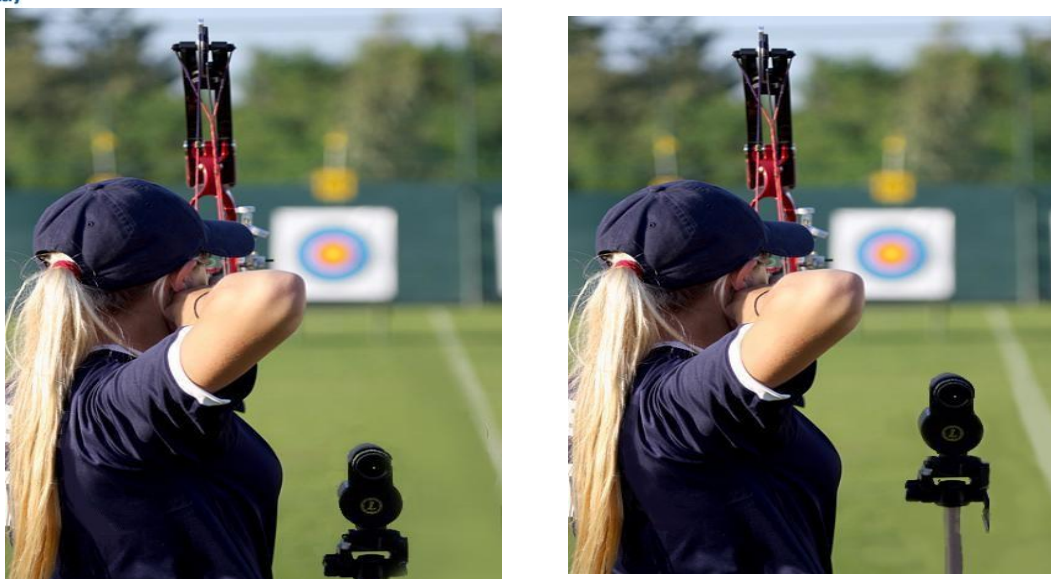


Imagen 15. Telescopios en Línea de Tiro.

A la izquierda vemos la posición correcta, mientras que en la foto de la derecha vemos que el telescopio está colocado demasiado alto.

4.9 Atletas dejando la Línea de Tiro.

Las reglas nos dicen que los atletas deben abandonar la Línea de Tiro cuando hayan terminado de tirar. La intención es la de no tener retrasos innecesarios, por lo que esta regla tiene su importancia en relación con los últimos atletas en terminar de tirar. Esta regla no nos tiene que preocupar cuando un atleta, por cortesía, se queda en la Línea de Tiro mientras su compañero de diana está tirando, con el fin de no molestarle.

Otra cuestión es la de atletas que han dejado la Línea de Tiro y vuelven a la misma a continuar tirando dentro del límite de tiempo. Lo primero que hay que decir es que esto no está prohibido, excepto que se haga repetidamente con el fin de molestar a otro(s) atleta(s). No obstante, es responsabilidad del atleta volver a la Línea de Tiro antes de que se termine el tiempo de tiro.

4.10 Comunicaciones Electrónicas.

A veces se discute si los oficiales de un equipo pueden comunicarse entre ellos (pero no a los atletas) mediante radioteléfonos detrás de la Línea de Espera. Incluso se ha planteado la cuestión del uso de teléfonos móviles detrás de la Línea de Espera. Todo esto se ha aceptado ahora, excepto para Juegos Olímpicos, Finales de Campeonatos del Mundo y Finales de la World Cup por razones de imagen.

L 3 –12.6

Además, las reglas actuales permiten el uso por parte de los arqueros de rastreadores de actividad física, relojes inteligentes, bandas de frecuencia cardíaca para el pecho, etc., para comunicar datos electrónicamente para monitorear datos fisiológicos, siempre que el dispositivo no parezca visualmente intrusivo.

L 3 –11.3.2

4.11 Problemas en las Dianas

4.11.1 Rebotes

Cuando se le notifique al Juez que ha ocurrido un rebote, acudirá a la Línea de Tiro y determinará exactamente cuál es el problema. Seguidamente se retirará a la Línea de Espera y volverá a la Línea de Tiro tan pronto esta esté libre, e indicará al Director de Tiro el problema por medio de señales visuales o a través de radio, si la hubiera.

L 3–14.2.6.1

La señal incluirá el número de flechas que falten por tirar. El resto de atletas serán avisados para que esperen hasta que se resuelva el problema. El atleta con el rebote (o su Capitán de Equipo) junto con el Juez irá a la diana. El Juez localizará la flecha y considerando su posición en el suelo u otro sitio, decidirá si ha sido posible que haya habido un rebote. Seguidamente, el Juez tratará de localizar la marca dejada por el rebote. Si se encuentra, el Juez anotará el valor de la flecha en su libreta, marcará el agujero y dejará la flecha en cuestión bajo la diana. Antes de marcar el agujero observará que no haya flechas cuyo valor pueda ser cuestionado por los otros atletas en el momento del tanteo. **Si hubiera una flecha cerca de una línea de puntuación, el Juez debe seguir el procedimiento adecuado para decidir el valor de la flecha antes de marcar el agujero.** En tal caso, el Juez tomará nota de la(s) puntuación(es) en su cuaderno.

Si el Juez encuentra más de un agujero sin marcar, dará a la flecha en cuestión el valor del agujero de menor valor encontrado.

Si quedan flechas por tirar en esa diana, se completará la tanda antes de continuar con el tanteo general.

El Juez estará presente en esa diana a la hora de tantear y confirmará el valor de la flecha rebotada.

4.11.2 Traspasos de flechas a través del parapeto

El procedimiento para un pase a través de la diana es el mismo que para un rebote, aunque no siempre se detecta un traspaso antes de que los atletas vayan a las dianas a tantear. Cuando se haya descubierto un traspaso, todos los atletas de esa diana acudirán a la misma, por si hubiera que cambiar el parapeto y por lo tanto hubiera que tantear todas las flechas que en ese momento estuvieran en la diana.

L 3–14.2.6.2

Cuando haya sido reclamado un traspaso, el Juez tratará de localizar la flecha, bien en el suelo o alojada en el parapeto de forma que no se vea el culatín. Una vez que el Juez esté seguro de que ha habido un traspaso, tratará de identificar el agujero y el valor de la flecha. Algunas veces se podrá identificar por las huellas de las plumas en el papel, algunas veces se pueden encontrar más de un agujero sin marcar, aunque solo haya habido un traspaso en la diana. Solo si no se puede identificar el agujero del traspaso se tanteará según el agujero sin marcar de más bajo valor.

Si la flecha está profundamente embebida en el parapeto, el Juez tratará de identificar su valor antes de empujarla hacia atrás. Esto puede hacerse midiendo la distancia a otras flechas cuyo valor se conoce o al centro del parapeto.

Solo se empujará la flecha hacia atrás si fuera necesario para identificar el valor de la misma y no se hará hasta que se hayan tanteado el resto de flechas.

Deben extremarse las precauciones para empujar la flecha con el mismo ángulo con el que entró en la diana.

Si ocurriera un traspaso deberá cambiarse el parapeto, o reforzarse debidamente con el fin de que este hecho no vuelva a ocurrir.

4.11.3 Flechas colgando

Si una flecha está colgando de la diana, pero no clavada correctamente en el parapeto, debe cesar inmediatamente el tiro en la misma para reducir el riesgo de que la flecha se caiga de la diana o pueda ser dañada por otra flecha. A continuación se utilizará el mismo procedimiento que con un rebote o un traspaso.

L3 – 14.2.6.1

El valor de la flecha se juzgará por su impacto en la zona de puntuación desde donde esté colgando.

A veces el tubo de la flecha está tocando otra zona de puntuación pero esto no será tenido en cuenta al dar el valor a la flecha.

4.11.4 Tanteo en Sala

De vez en cuando los atletas están cometiendo errores (o nullos) cuando tiran sobre dianas con dianas múltiples, y tiran dos flechas en un mismo centro; es decir, con un 10 y 9 en la diana de arriba, ninguna flecha en la diana del centro y un 8 en la diana de abajo. Las reglas nos dicen que si tiene dos flechas en una misma diana, el valor más alto se convertirá en un nulo (M); así que el tanteo aquí será 9-8-M.

A veces, el atleta tratando de compensar ese fallo, tira otra flecha en la diana libre; siguiendo nuestro ejemplo anterior sería 10 y 9 en la diana de arriba, un 10 en la diana del centro y un 8 en la diana de abajo. Sabemos que si se tira más flechas de las debidas, se anotará las tres puntuaciones más bajas, pero para encontrar estas puntuaciones primero hay que ocuparnos de la diana de arriba (con dos flechas); tendremos 9-M-10-8 (y organizado 10-9-8-M). Los tres valores más bajos serán entonces 9-8-M.

Más raro es encontrarnos un atleta cometiendo estos dobles errores o incluso un tercer error por tirar una de las flechas fuera de tiempo. El procedimiento será entonces como sigue: a) nos ocuparemos de la diana con dos flechas, b) localizaremos las tres puntuaciones más bajas y c) tacharemos y cambiaremos por una M el valor más alto de los tres. En nuestro ejemplo, el resultado sería: ~~9~~ M - 8 - M = 8 puntos.

Esto siempre se hará bien si utiliza el procedimiento y orden correcto.

4.12 Fallos en el Material de los Atletas (No en eventos de Clasificación Mundial)

L3 – 12.2.3

Si un atleta tiene un fallo en su equipo de tiro durante una tanda llamará a un Juez inmediatamente. El Juez se acercará al atleta y se asegurará que efectivamente existe un fallo de material. Se retirará a la Línea de Espera después de comprobar cuantas flechas le quedan por tirar y el tiempo que estima el atleta que puede tardar en hacer la reparación. El Director de Tiro debe ser avisado lo antes posible por radio, o bien, justo antes de que la Línea de Tiro se quede vacía, el Juez se colocará en la Línea de Tiro y señalará al Director de Tiro el fallo de material. Esto es necesario para evitar que el Director de Tiro dé la orden de avanzar a las dianas a todos los atletas para tantear. Si el atleta es capaz de reparar rápidamente, el Juez indicará al Director de Tiro el número de flechas que tiene que recuperar. Si el atleta no es capaz de solucionar la avería rápidamente, el Juez dará la señal al Director de Tiro para que se proceda al tanteo de la tanda.

En cualquier caso, la recuperación de flechas se hará en cuanto sea posible. Un fallo de equipo es reemplazar o reparar piezas sobre las cuales el atleta no esperaba tener ningún problema. Cuerdas o culatines rotos, visores perdidos, dactileras dañadas, clickers desplazados y similares son fallos de equipo. No está permitido a un atleta forrar de nuevo la cuerda o volver a emplumar una flecha, pues estos elementos son susceptibles de tener un repuesto a mano. No obstante, para competiciones de nivel nacional o local será posiblemente necesario ser un poco más indulgente.

El Reglamento permite un máximo de 15 minutos para recuperar las flechas por cualquier fallo del equipo. Esto se aplicará en caso de problemas graves y puede ser práctico recuperar las flechas después de acabar la distancia (tan pronto como haya terminado el tanteo de la última tanda). El sentido común dice que no es que haya quince minutos para recuperar las flechas sino que a un ritmo normal se pueden recuperar un cierto número de tandas y que esto ocupará aproximadamente quince minutos. Sin embargo, en aras de la coherencia, las nuevas reglas permiten disparar un máximo de 2 tandas de seis flechas para Aire Libre o 3 tandas de tres flechas para Sala como máximo de recuperación, con un procedimiento de puntuación normal después de cada tanda.

L3 – 12.2.3

Si el fallo del equipo se produce al final de la distancia, usted puede dar al atleta algún tiempo, antes de recuperar las flechas no tiradas.

L3 – 12.2.4

L3 – 12.2.5

Tenga en cuenta que la regla se aplica para “cualquier fallo de equipo”, de modo que si un atleta, desafortunadamente, tiene un segundo fallo en su equipo, este se tratará de la misma manera.

Además, a los atletas con fallos de material no se les dará tiempo para prácticas después de reparar los fallos.

En la fase de eliminatorias no se concederá un tiempo adicional para recuperar flechas por un fallo de material.

NOTA: El atleta puede tomarse el tiempo que necesite para reparar su equipo. Sin embargo la recuperación de sus flechas no podrá retrasar la competición por encima de 15 minutos.

Las interrupciones para ir al servicio (baño) no se consideran fallos en el equipo; haga notar a los atletas que las reglas les permiten designar a otros para tantear en su lugar o cambiar el orden de tiro con otros, para tener el tiempo suficiente para estas necesidades. Si el problema tiende a ser de proporciones “epidémicas”, los jueces y el Director de Tiro deben consultar entre sí y llegar a una solución de sentido común.

4.13 Problemas Médicos (No en eventos de Clasificación Mundial)

L3 – 12.2.3

Problemas musculares o lesiones no se consideran como fallos de equipo. Es responsabilidad del atleta estar en buena forma para la competición. Pero recuerde que ahora las reglas contemplan que pueda suceder un problema médico inesperado durante la competición. En este caso, el personal médico determinará problema y la capacidad del atleta para continuar en la competición sin asistencia. La recuperación de flechas será similar a la utilizada para los fallos de equipo.

Estas reglas médicas no son válidas para las fases de eliminatorias y finales.

4.14 Recuperación múltiple de flechas.

L3 – 13.4.1

Cuando hay varios atletas que tienen que recuperar flechas al mismo tiempo después de rebotes, fallos de equipo, etc., teniendo que tirar cada uno diferente número de flechas, nos encontramos con dos opciones para organizar el tiro. Si hay pocos atletas, pueden tirar todos al mismo tiempo. El control de tiempo reflejará el tiempo correspondiente al del atleta con mayor número de flechas, y un Juez indicará verbalmente a cada atleta cuando debe empezar a tirar diciendo “ahora” (Start) en el momento que el tiempo restante coincida con el número de flechas que tiene que tirar. Será necesario explicar a los atletas lo que se va a hacer antes de llevarlo a cabo.

Si hay muchos atletas se separarán en grupos según el número de flechas que les quede por tirar y se hará por medio de tandas independientes.

El tiempo permitido para tirar cada flecha de recuperación será de 40 segundos.

4.15 Tirar Antes o Después de la Señal

L3 – 15-2.2

Como no se permite a los atletas elevar el brazo de arco hasta que suene la señal, el tirar antes de la misma es raro. Más a menudo tendrá problemas con los atletas que sueltan la flecha cuando el tiempo límite ha terminado, o bien sobre la señal o muy cerca de ella. En este caso, la primera señal sonora es la indicación de que el tiempo ha terminado.

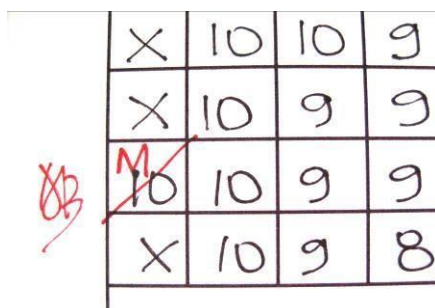
Antes de tomar una decisión, **debe estar absolutamente seguro** de que el tiempo límite ha terminado, lo que suele ser a menudo una difícil decisión. Deberá tener en consideración que puede haber oído la señal sonora antes que el atleta. Esto es una realidad si usted está más cerca que él de la bocina.

También es muy importante que usted se coloque a tiempo para ver la suelta de la flecha, ya que es el punto decisivo de su decisión.

Puede, si lo considera oportuno, consultar con el Director de Tiro, ya que se supone que él habrá observado la situación detalladamente.

Si un atleta dispara una flecha simultáneamente con el inicio de la señal de fin o de inicio del tiempo de tiro, el atleta debe obtener el beneficio de la duda. Cuando una flecha ha sido tirada antes o después de la señal, el atleta en cuestión perderá la flecha de mayor valor de esa tanda. Usted indicará esto mostrando la tarjeta roja. El valor de cada flecha (3 ó 6 según proceda) debe ser anotado en la hoja de puntuaciones. Entonces el Juez hará la corrección oportuna y la firmará, todo ello en rojo (Imagen 16).

Una flecha tirada en el campo de competición después del cierre de la sesión de Prácticas y antes de comenzar la competición o durante los descansos, hará perder al atleta implicado la flecha de mayor valor de la siguiente tanda. Sin embargo, deberá tirar 3 ó 6 flechas (la tanda completa), según proceda. Sería aconsejable avisar al atleta que debe tirar todas las flechas en la siguiente tanda, que debe anotar todos los valores y a continuación el Juez procederá a realizar la corrección oportuna en la hoja de puntuación. Si esto ocurriera, el Juez le mostrará al atleta una tarjeta roja al final de la tanda.



X	10	10	9
X	10	9	9
X	10	9	9
X	10	9	8

Imagen 16. La anotación y las correcciones.

4.16 Discrepancias entre las Señales Sonoras y Visuales

L2 – 7.2.5.1

4.16.1 Señales Sonoras

Las reglas dicen que la señal sonora es la señal válida si hay **discrepancia** entre ella y la luminosa. Si existiera un diferencial de un segundo entre ambos sistemas, el sonido se considerará como el válido. Sin embargo, si el Director de Tiro (DOS) o la persona que está actuando como tal, debido a una falta de atención (alguien está hablando con él), no lo hace por varios segundos, use el sentido común.

Su actuación en este caso debe ser averiguar qué control ha sido el correcto y dar el beneficio de la duda a los atletas, que no deben ser penalizados por errores de los jueces. Esto es incluso más importante si la señal se emite antes del final del tiempo establecido.

4.16.2 Señales Visuales

Durante mucho tiempo se ha debatido entre los jueces sobre cómo tratar situaciones en las que ha habido errores con el control de tiempo (luces amarillas, relojes, etc.), ocasionando que los atletas no puedan tirar la última(s) flecha(s) antes de que la señal de final de tiro suene en el momento correcto, o tener que tirar demasiado rápido si el tiempo del reloj no está bien ajustado.

a) El atleta tiene derecho a que el sistema de control de tiempo avise de los 30 segundos de luz amarilla antes del final del tiempo de tiro. Si llega a disponer de menos de 30 segundos, se le debe dar un tiempo adicional de 40 segundos por cada flecha que le quede por tirar - incluso si el tiempo total (2 ó 4 minutos) ha sido correcto.

Sin embargo, no se permitirá a los atletas recuperar flechas si hay otro sistema de control de tiempo aunque no sea acústico. Por ejemplo un reloj de cuenta atrás fácilmente visible mientras las luces no funcionan correctamente. Haga un juicio justo y dele el beneficio de la duda al atleta involucrado. Sin embargo tenga en cuenta que cuando se están tirando tandas de una sola flecha (40 segundos) la señal de 30 segundos no es necesaria.

También debe ser consciente de que si los relojes o las luces desaparecen, la tanda no se detendrá. La mayoría de los arqueros tienen su ritmo entrenado y continuarán tirando en el tiempo correcto, ahora bien, si dejan de tirar, se seguirá el procedimiento antes mencionado.

b) Si el período de tiempo que marcan los relojes por error es muy corto, es aconsejable "ocultarlo" para evitar que los atletas se estresen. Los atletas continuarán o se detendrán, según su criterio, y los jueces manejarán la situación en el mejor interés de los atletas.

En ocasiones (sobre todo cuando hay que recuperar flechas por rebotes, fallos de equipo, etc.) los jueces toman la responsabilidad de controlar el tiempo de recuperación. Sin embargo, los jueces no son cronometradores, de hecho están allí para controlar el cronometraje.

Por lo tanto se recomienda que el Director de Tiro o su ayudante lleven el control de tiempo en todas las situaciones en que esto sea necesario.

4.17 La Posición de los Jueces durante el Tanteo

Los jueces irán a la Línea de Tiro después de oír la señal de ir a tantear. Avanzarán hacia las dianas formando una línea y permanecerán a unos 10 metros delante de las dianas asignadas. Si son llamados para resolver un problema, acudirán a la diana en cuestión, y cuando acaben, volverán a su posición encarando las dianas.

Si un Juez asignado a las dianas contiguas está ocupado en una de ellas, y en otra requieren asistencia, préstela inmediatamente y cuando acabe, retorne a su posición.

Cuando todos los atletas hayan completado el tanteo, y hayan pasado la línea de jueces, éstos se asegurarán de que no queda nadie tras los parapetos y que sus dianas están libres (no quedan flechas) y seguras (los papeles están en buen estado). En ese momento, los jueces retornarán a la zona de espera formando una línea, indicando al Director de Tiro que el campo está libre y seguro.

Round Clasificatorio y Eliminatorio

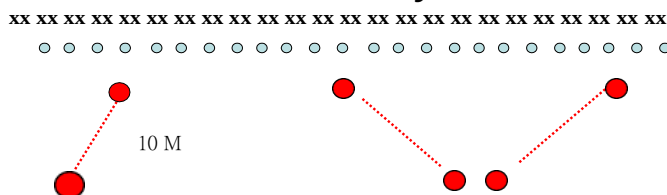


Imagen 17. Posición de los jueces durante el Tanteo.

Los jueces deben ir desde la Línea de Tiro formando una línea hasta parar 10m detrás de los atletas mientras estos tantean.

4.18 El Valor de las Flechas – No hay segunda opinión

La decisión sobre flechas dudosas es una de las mayores responsabilidades de los jueces, especialmente desde que la decisión de un solo Juez es decisiva. Usted obtendrá el respeto y la confianza de los atletas si realiza su trabajo con profesionalidad.

L3 – 14.1.3

L3 – 14.1.5

L3 – 14.2

Es importante que resuelva el problema correctamente:

- (a) Utilice siempre su lente de aumento.**
- (b) Vea siempre la flecha desde ambos lados, una sola vez desde cada lado.**
- (c) Vea siempre la flecha lo más cerca posible a un ángulo recto (90 grados) con el eje de la flecha, paralelo a la diana.**
- (d) Procure no tocar en ningún momento ni la flecha ni la diana.**
- (e) Diga siempre claramente el valor de la flecha.**
- (f) Asegúrese de que ese sea el valor de la flecha que es anotado.**

No pregunte a quien pertenece la flecha que va a tantear, ni realice comentarios sobre la dificultad que como Juez tiene para valorarla.

Anuncie firmemente la decisión que haya tomado, por ejemplo, “Esta flecha es un nueve.”

Cuando la línea divisoria entre dos zonas puntuables esté rota, probablemente tenga que mirar desde una posición justo enfrente de la diana, desde donde podrá estimar el radio de la sección del círculo que falte.

Haga esto únicamente después de haber tratado de valorar la flecha con su lente de aumento desde ambos lados de la flecha.

Recuerde siempre que no hay línea divisoria entre las zonas de valor 2 y 3, y entre las zonas de valor 4 y 5. Es sorprendente el número de atletas a través de todo el mundo que piden un 5 porque la flecha está tocando una línea más oscura dentro de la zona del negro. Se están refiriendo a la línea donde se superponen dos colores. Esta zona pertenece a la zona puntuable del 4.



Cuando esté decidiendo el valor de una flecha dudosa aplique las siguientes guías:

- (1). Si la línea no está intacta o está desplazada por la flecha en el área en cuestión, trate de visualizar la imaginaria circunferencia del círculo original.**
- (2). No tarde demasiado tiempo en tomar la decisión. Si no está seguro, declare el valor más alto. Recuerde que el atleta debe obtener el beneficio de la duda.**

L3 - 14.2

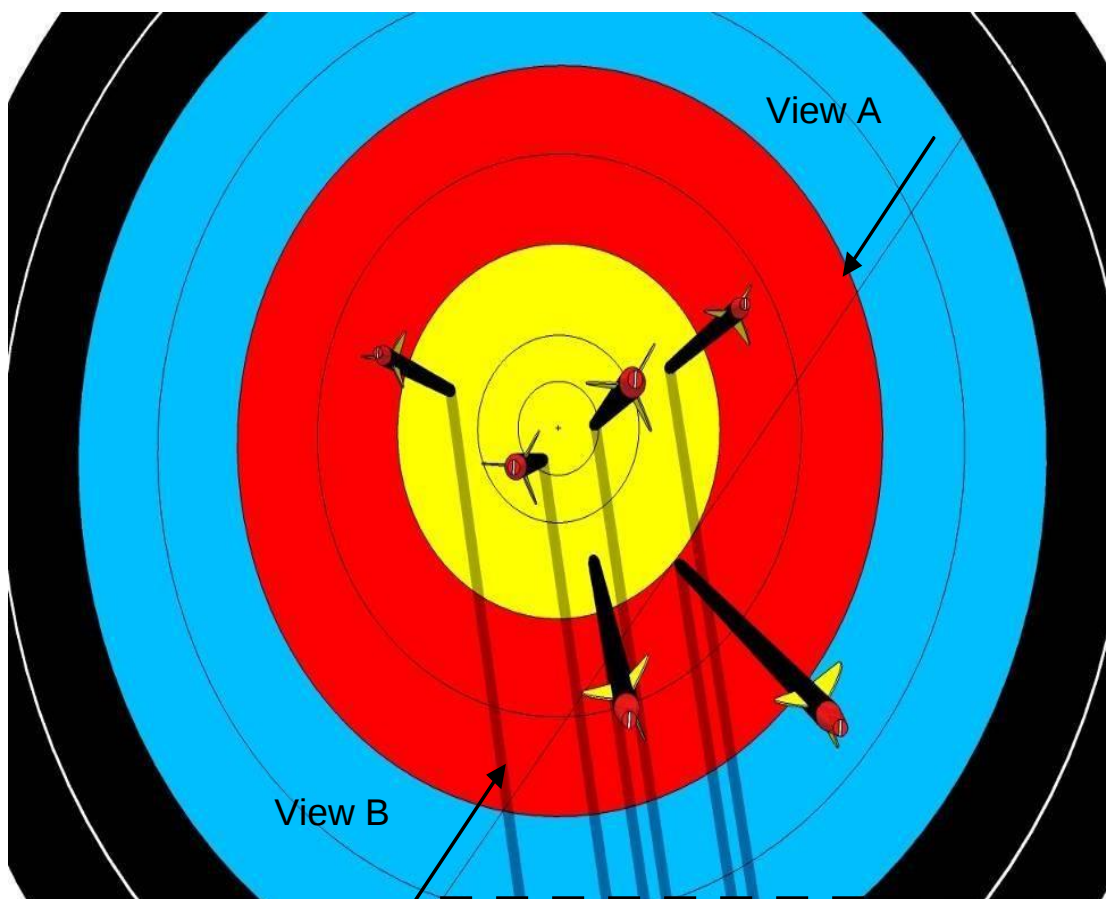


Imagen 18. Tanteando una flecha.

(La flecha situada en la parte baja derecha está demasiado cercana a la línea y requiere la decisión del Juez sobre su valor real. La primera impresión de la diana es una vista frontal, que en muchos casos lleva a errores, porque el valor final de la flecha no se debe tomar de acuerdo con esta vista. Es necesario siempre ver desde una línea tangencial al círculo de la zona desde la parte superior en dirección al punto de impacto de la flecha (Vista A) o desde la parte inferior en dirección a la flecha (Vista B). Una visión frontal de la diana sería necesaria en el caso de que faltara parte del anillo de dicha zona de puntuación.

Tanteo de una flecha vista desde el punto de vista A y el punto de vista B

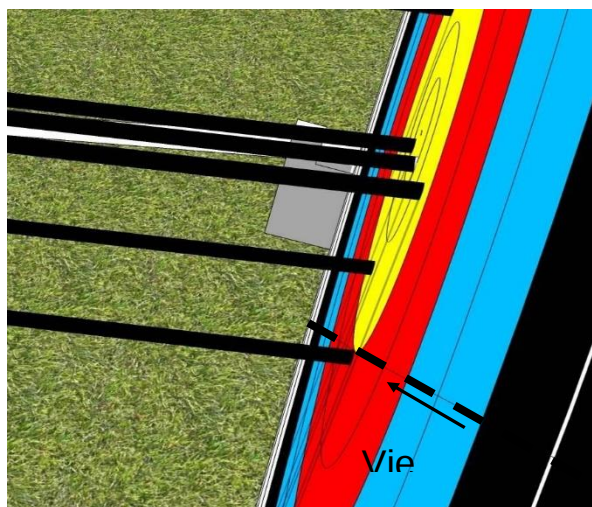


Imagen 19 visto desde arriba

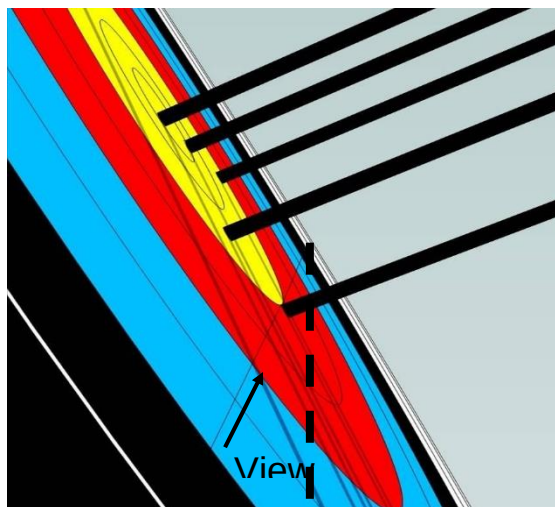


Imagen 20 visto desde abajo.

La flecha que se tantea debe verse tangencialmente al anillo de puntuación desde arriba y desde abajo. En estas imágenes, tienes una vista general de la flecha cuestionable mirando hacia arriba / abajo de la línea tangencial.

Una vez que el Juez ha decidido el valor de una flecha dudosa, no puede haber una segunda decisión o una apelación al Jurado sobre dicha decisión.

Puede haber situaciones en que Usted sea llamado a decidir el valor de una flecha que de ningún modo es dudosa, y que seguramente sería ridículo seguir el procedimiento anteriormente señalado. En estas situaciones podría ser una buena idea preguntar a los atletas su opinión, y posiblemente llegarán a un acuerdo sin necesitar de su asistencia.

El Presidente puede anular las decisiones tomadas por los jueces que pueden ser identificados como errores. No se permitirá la anulación respecto de cuestiones inapelables.

L3 – 14.1.3
L3 – 14.1.5
L3 – 19.2
L2 – 3.11.3.3

4.19 Número de Flechas Tiradas – Dentro/ fuera del Tiempo

Hay ocasiones en las que, por la razón que sea, un atleta tira en una tanda más flechas de las permitidas, o bien tira flechas antes o después de la señal para comenzar/finalizar el tiro respectivamente. En esta última situación el Juez debe tomar parte en el tanteo y modificar la hoja de puntuaciones. Si una flecha es tirada fuera de tiempo, es imperativo que muestre una tarjeta roja y que se anoten todos los valores de las flechas de esa tanda, ya que estas decisiones del Juez están sujetas a una posible apelación.

L3 – 14.2.2

L3 – 15.2.6

4.19.1 Tirar Flechas de más.

Si un atleta tira más flechas de las permitidas dentro del tiempo reglamentario, dependiendo del Round y distancia que se esté tirando, serán anotadas las seis o tres flechas de más bajo valor. La misma solución se adoptará para equipos y equipos mixtos cuando tiran simultáneamente.

4.19.2 Varias Infracciones al mismo tiempo.

Si un atleta tira una flecha fuera de tiempo y al mismo tiempo ha tirado más flechas de las que debía, nos encontramos con un caso de infracciones múltiples. En esta situación, las seis/tres flechas de menor valor serán anotadas en la hoja de puntuación, y entonces la de mayor valor (de las seis/tres anotadas) será tachada y corregida con la M correspondiente.

4.20 Hojas de Puntuación y Corrección de los tanteos

L3 – 17.1.1

Tanto en Aire Libre como en Sala, cuando no hay tanteadores oficiales, los atletas tantearán ellos mismos, utilizando habitualmente el procedimiento de doble hoja de puntuación. Si existiera una discrepancia en el valor de flechas entre ambas hojas, los valores más bajos de flechas serían los válidos.

No obstante, los atletas pueden corregir un error en las hojas de puntuación antes de que se retiren las flechas del parapeto, si todos están de acuerdo en dicha corrección y la firman. Si usted como Juez es llamado para realizar la corrección, hágalo, pero al mismo tiempo informe a los atletas de que son ellos mismos los que deben resolver la situación.

Al término de la Serie de Calificación los atletas deben firmar las hojas de puntuación. Esto significa que están de acuerdo con los valores de las flechas anotados, la suma total que figura al final de la hoja, el número de 10 y X e incluso con el ganador de un encuentro.

Recientemente ha habido múltiples casos donde los dos arqueros en una competición no firmaron las hojas de puntuación. Bajo tal escenario, ambos arqueros son descalificados del torneo y el arquero al que le correspondía enfrentarse con uno de ellos en la siguiente fase de la competición tendrá un pase directo.

4.21 Marcar los agujeros de los impactos

L3 – 14.2.4

Muchos atletas piensan que es necesario marcar todos los impactos de la diana, dentro y fuera de la zona de puntuación. Algunos marcan incluso los agujeros del parapeto y de la madera de los trípodes.

Las reglas indican que “una flecha que impacta en la diana y rebota, puntuará de acuerdo con su impacto en la diana, siempre que todos los agujeros hayan sido marcados y se pueda identificar un agujero o marca no marcado”. La palabra clave es “diana”, de 40, 60, 80 o 122cm, que corresponde a la zona de puntuación. Los agujeros fuera de esa zona no serán tenidos en cuenta.

Marcar los agujeros no es responsabilidad de los jueces.

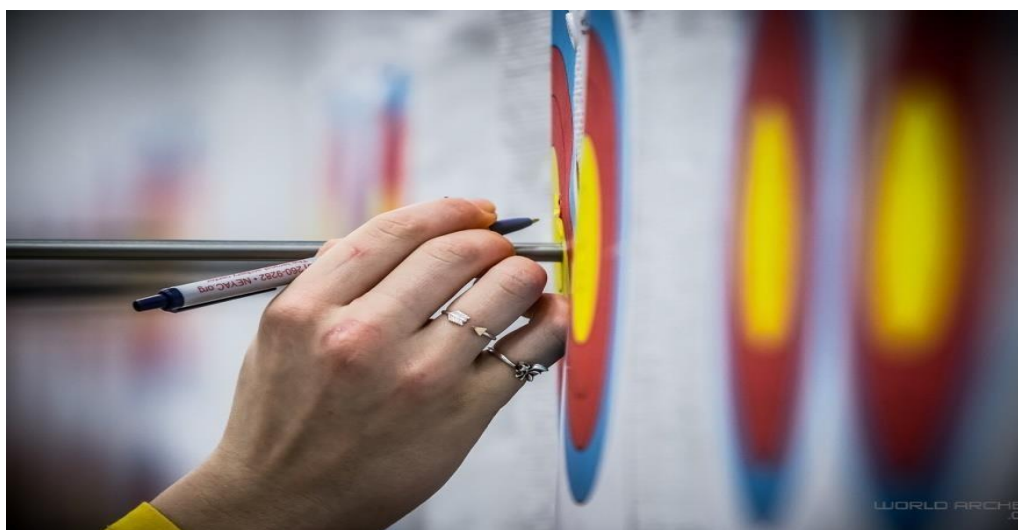


Imagen 21. Marcando los agujeros de los impactos

El marcar los agujeros no es responsabilidad de los jueces. Solo en circunstancias especiales, que se describen claramente en las reglas y en este manual, marcará el Juez los agujeros de los impactos. Sin embargo, si usted está comprobando una diana para evaluar un posible cambio o comprobando el estado de las líneas divisorias y encuentra un impacto sin marcar, márkuelo, y seguidamente comunique a los atletas de esa diana la responsabilidad que tienen de marcar los agujeros y avise a los capitanes de equipo de su acción.

A menudo los atletas se reparten las responsabilidades en la diana y asignan a uno de ellos la tarea de marcar impactos, otro para sacar las flechas, etc. Una acción del Juez como la descrita anteriormente mostrará a los atletas la necesidad de marcar los impactos. Se sorprenderá a menudo que, atletas con experiencia no marcan los impactos correctamente. Enseñe a los atletas a marcarlos con líneas cortas, de no más de 5 milímetros. Dos líneas con un ángulo de 90 grados son suficientes.

Observe que algunos atletas en competiciones de Sala marcan los agujeros con trazos gruesos para tener un mejor punto de referencia cuando apuntan; o a veces alargan el agujero con el mismo propósito. Por supuesto esto no es aceptable. Usted debe cambiar el papel y avisar a los atletas

4.22 Flechas olvidadas en la Diana.

Si las flechas se quedan inadvertidamente en la diana, el tiro no se interrumpirá.

L3 – 14.3.1
L3 – 14.3.2

4.23 Problemas en la Diana

No todos los problemas que suceden en los parapetos se resuelven en la línea de dianas. En condiciones de fuerte viento, el papel de la diana puede soltarse. Si se suelta una esquina del papel y cuelga sobre la zona de puntuación, los atletas de esa diana dejarán de tirar hasta que toda la Línea de Tiro haya terminado de hacerlo. El Juez irá a la diana con los atletas de la misma, anotará el valor de las flechas en su cuaderno, marcará los impactos, retirarán las flechas y fijarán el papel.

El Juez volverá a la Línea de Tiro con los atletas y señalará al Director de Tiro el número de flechas que quedan por tirar a los atletas implicados, los cuales tirarán sus flechas antes de ir todos a tantear la tanda. El Juez tomará parte en el tanteo de esa diana.

4.24 Caída de Parapetos

Si el papel de la diana o el parapeto se cayesen debido al viento (a pesar de que ambos estuviesen correctamente asegurados), el Juez asignado a esa diana deberá tomar todas las medidas que estime necesarias y asegurar que se da el tiempo adecuado para recuperar las flechas que falten por tirarse, una vez que la situación ha sido resuelta correctamente en esa diana.

Si resultase evidente que las flechas clavadas se hubiesen roto o hubiesen sido desplazadas de su punto de impacto por la caída, o fuese imposible determinar el punto preciso de impacto y por lo tanto su valor, entonces el Juez será el encargado de determinar la solución. Solamente aquellas flechas cuyo valor sea imposible de determinar deben ser consideradas como no tiradas.

Esta situación es la segunda de las dos únicas posibles en las cuales el atleta puede ser autorizado a tirar una flecha ya disparada conanterioridad. (y la de L.3m)

Durante un encuentro, si el tiro se detiene debido a una diana volada o un parapeto caído, el Juez debe asegurarse de que ambos arqueros/equipos dejen de tirar.

L3 – 12.5.1
Punto 2

4.25 Procedimientos para Desempates en la Clasificación (shoot-off).

Si los atletas están empatados en una posición que implique el paso de todos ellos a la siguiente fase de la competición, el empate se resuelve contando el número de 10 (incluidas las X) y después el número de X.

Los jueces no tienen por qué estar involucrados necesariamente en este proceso, el cual lo realiza habitualmente el sistema electrónico de resultados. Su trabajo aquí será comprobar, antes de que comience la competición, que el programa de resultados pueda resolver los empates siguiendo este procedimiento. Si estos atletas tuviesen el mismo número de 10 y de X, entonces el Juez procederá a efectuar un sorteo, a menos que se genere automáticamente por el ordenador.

Hasta que se dé la información oficial acerca de posibles desempates, los atletas deben permanecer en el campo de tiro. Un atleta que no esté presente para participar en un desempate anunciado por megafonía será declarado perdedor de este.

L3 - 14.5.2

Si los atletas están empatados en una posición en la que uno pasa a la siguiente fase y el otro queda eliminado, entonces será necesario efectuar un desempate (shoot off). Sea consciente de que cuando 104 arqueros se clasifican significa que los 8 mejores tendrán dos pases directos (bys), por lo tanto **un empate por el octavo lugar también requiere de un desempate (shoot off)**.

Los desempates consistirán en el lanzamiento de una tanda de una única flecha a la última distancia del Round de Clasificación. Los organizadores prepararán dos dianas en el centro del campo (o en el lugar más visible para el público). Si la última distancia fue a 30 metros con las dianas de 80cm reducidas (tres o cuatro por diana), Para Individuales, habrá un atleta por parapeto, en parapetos neutrales situados en el centro del campo, con la diana en el centro del parapeto. Los atletas tirarán simultáneamente su flecha, disponiendo para ello de un tiempo de 40 segundos. Algunas veces estas dianas están bastante lejos del Director de Tiro y es el Juez de Línea el que debe señalarle cuando están preparados los atletas para empezar a tirar. Asegúrese de que solo los atletas implicados pasen de la Línea de Espera.

L 3 – 14.5.2.2

Cada atleta tirará una sola flecha por tanteo. Si la puntuación es la misma, el atleta con la flecha más cercana al centro de la diana será el ganador. Si hay empate en puntuación y distancia desde el centro, el procedimiento se repetirá hasta que se pueda declarar un ganador.

Cuando se toma la distancia al centro, es preferible hacerlo mediante el uso de un aparato de medición que se pueda bloquear y así trasladarlo de una diana a la otra. No utilice aparatos digitales para medir la distancia desde el centro a la flecha. Si la distancia es muy pequeña (menos de 1 mm), y usted tiene dudas, declare a ambos atletas todavía empatados y permítales tirar otra flecha.

4.26 Comportamiento antideportivo

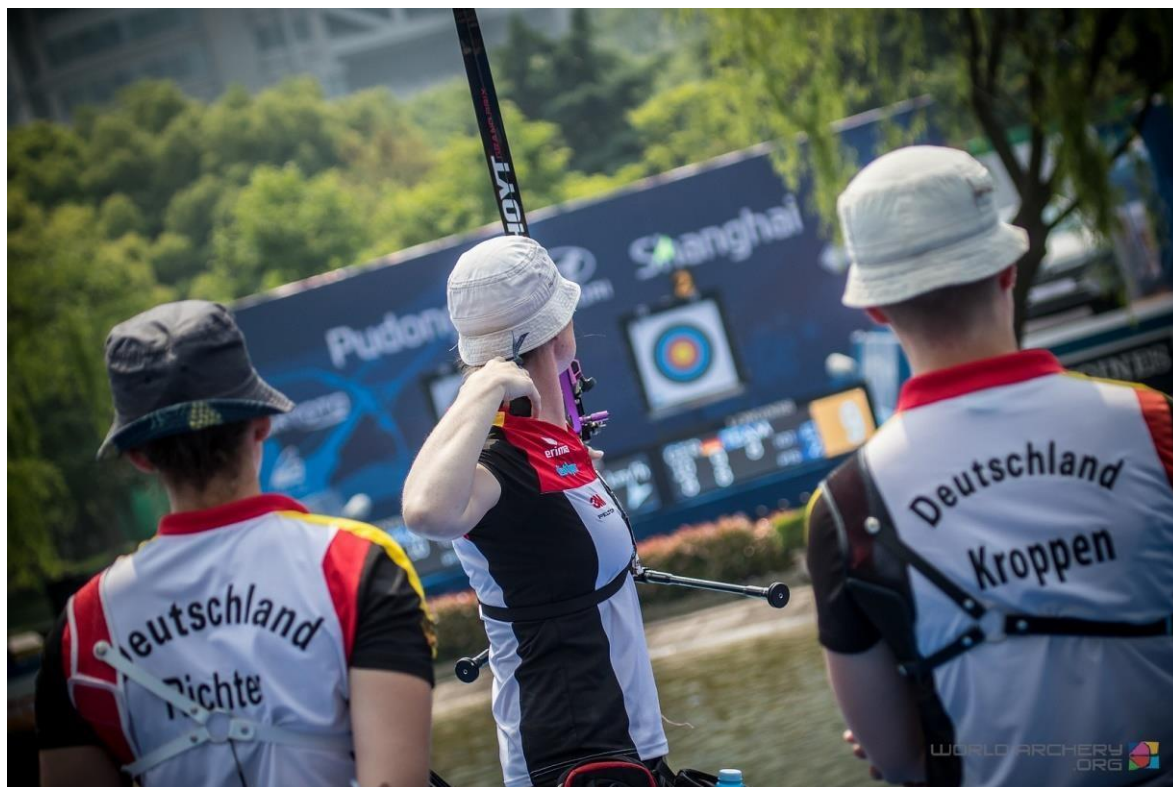
L 3 – 15.1.7.1

El reglamento ahora aborda la cuestión de la conducta antideportiva, viene a decir que ese comportamiento antideportivo no será tolerado. Tal conducta por un atleta o cualquier persona considerada culpable de ayudar a un atleta dará lugar a la descalificación del atleta en cuestión y puede resultar aún más en la suspensión de futuros eventos.

Esta es una de esas áreas grises a juzgar. ¿Qué puede considerarse como una conducta antideportiva? La interpretación de esto es muy subjetiva y dependerá del Juez.

Insultos verbales dirigidos a un Juez, ya sea por un atleta o un funcionario que represente al atleta deben ser tratados con calma mediante la emisión de una advertencia al capitán del equipo, indicando que el atleta puede ser descalificado si son escuchados más insultos verbales.

En ningún caso deben las acciones físicas dirigidas a los jueces o los oficiales del torneo ser tolerados, el contacto físico o la agresión dará lugar a la descalificación inmediata.



5.0 PROCEDIMIENTOS EN COMPETICION – PARTE II

ROUNDS ELIMINATORIOS Y FINALES

5.1 Introducción - Rounds Eliminatorios y Finales

L2 – 4.5.1.2

La segunda fase de un Campeonato es la Fase (Round) de las Eliminatorias, que requiere que los atletas sean clasificados y emparejados para disputar una competición de encuentros individuales, tal y como se especifica en el reglamento de WA.

Las posiciones de corte para las diferentes competiciones son las siguientes:

- **104 atletas en un Campeonato del Mundo de Aire Libre.** (Los 8 mejores atletas clasificados tienen un pase directo en los dos primeros enfrentamientos y entran en la competición en los 1/16 de final.
- **64 atletas en un evento de la World Cup.**
- **32 arqueros en un campeonato del Mundo de Sala**

L3 – 13.2.1
Imagen 1 L3

Durante los Juegos Olímpicos se realiza un Round de Calificación para establecer el puesto de cada atleta con el fin de realizar los emparejamientos. En este caso, los 64 atletas están preclasificados con anterioridad para disputar los Rounds Eliminatorios de los Juegos.

L2 – 4.5.2

5.2 Rounds Eliminatorios

En los Rounds Eliminatorios los atletas tendrán encuentros uno contra otro. Con pocas excepciones todos los encuentros de una categoría tienen lugar simultáneamente. Los atletas Recurvo tiran por sets, 3 flechas por tanda hasta un máximo de 5 sets -mientras que los atletas de Compuesto tiran cinco tandas por tanteo acumulado.

5.2.1 Sets

El ganador del set consigue 2 pts, si el set se empata, cada atleta recibe 1 pto, el atleta que pierde el set no recibe puntos. El primer atleta en conseguir 6 pts gana el encuentro. Si los atletas están empatados al final del encuentro, una flecha de desempate determinará el ganador (5-5), el ganador del desempate obtendrá un punto adicional lo que da 6 pts.

5.3 Rounds de Finales

En cuartos de final, semifinales y encuentros para las medallas, los atletas tirarán 3 flechas por tanda en modo alterno, con un tiempo de 20 segundos por flecha. Excepto por el Tiro Alterno, aunque es más habitual el tiro simultáneo, el Round de Finales es similar en conceptos al Round Eliminatorio.

No obstante, por razones de horario, el Tiro Alterno se deja en ocasiones para las semifinales y/o encuentros de medalla, una decisión que corresponde al Delegado Técnico.

No está permitido recuperar flechas debido a fallos de material o posibles circunstancias médicas en las fases eliminatorias o finales de la competición.

Los rebotes y traspasos tampoco detendrán el encuentro, ya que solo un atleta/equipo disparará por diana.

5.4 Procedimientos para el Juez de Línea

El Juez de Línea será asignado por el Presidente para hacerse cargo de los procedimientos en la Línea de Tiro. En esta fase de la competición el Juez está más involucrado y es más visible. Para brindar un mayor grado de visibilidad a los jueces, ahora llevarán micrófonos para capturar las comunicaciones verbales con los atletas. Los competidores, cuando son presentados, pueden estrecharse la mano entre ellos; pero es su decisión. El Juez de Línea no debe pedir que lo hagan o iniciar dicho protocolo.

El atleta con mayor puntuación en la Clasificación decidirá quién comienza el enfrentamiento.

Para obtener una mayor consonancia en los procedimientos, los siguientes puntos sirven de guía, pero tenga en cuenta que se pueden modificar por motivos de logística.

a) El Juez recibirá a la entrada del campo de tiro a los atletas/equipos, que generalmente vendrán acompañados por un miembro de la organización. Entonces preguntará al atleta/equipo mejor clasificado si quiere tirar primero o segundo. Cuando esto se haya decidido, el Juez tendrá que memorizarlo [ej. poniendo algo en su bolsillo derecho (diana 2) o izquierdo (diana 1)] y asegurarse de que se da la información correcta al presentador oficial, que llevará el resultado no oficial del encuentro y al Director de Tiro.

**L3 – 13.2.1
Puntos 3 y 4**

- b) Una vez recibida la señal el Juez saldrá al campo de tiro seguido por los atletas. Caminará hasta la Línea de Tiro, se dará la vuelta y señalará a los atletas el lugar donde deben dejar sus arcos y su equipo.
- c) Llamará a los atletas a la Línea de Tiro, donde se colocarán de cara al público y la TV y serán presentados. Cuando el Juez sea presentado, se quitará el sombrero y hará una leve inclinación de cabeza.



- d) El Juez entonces preguntará a los atletas “están preparados” cuando los atletas estén preparados, el Juez les dirá “diana A tira primero, diana B tira en segundo lugar”. Seguidamente el Juez verificará los marcadores y los relojes para cerciorarse de que todas las indicaciones son correctas. Entonces dirá “Campo despejado, comienza el encuentro”. Después de esto dará una señal con la mano extendida hacia un lado para indicar quien tirará primero (también confirmará este hecho al Director de Tiro con una señal).



e) ***El Juez hará entonces una señal al Director de Tiro señalando con su mano en dirección a las dianas indicándole que puede tomar el control del encuentro, al mismo tiempo se situará rápidamente en su posición detrás de la zona de los competidores, en medio si es una prueba de equipos, o en la parte derecha si es un encuentro individual. La posición, sin embargo, se puede ajustar en cooperación con la persona de la cámara, pero el Juez siempre debe ser capaz de realizar sus obligaciones de forma satisfactoria, aunque ello suponga tener que moverse durante el encuentro.***



En las siguientes tandas se repetirán los pasos (d) y (e), en este punto el Juez debe conocer el tanteo acumulado más bajo para (Compuesto) o el de set para (Recurvo), ya que este atleta/equipo será el que inicie la siguiente tanda. (Si el tanteo está empatado, el atleta/equipo que comenzó el encuentro, comenzará tirando la siguiente tanda así como los posibles desempates).

La puntuación acumulada/puntos de set del marcador se confirmará en el momento en que desaparezcan de la pantalla los valores individuales de las flechas y solo se vean entonces los totales.

Una vez confirmados los resultados, el Juez dirá "Equipo/Arquero (A) tiene tantos puntos y el otro (B) otros tantos puntos, por lo tanto el Equipo/Atleta tirará primero ". Siguiendo este Juez dice, "Campo despejado" y repite el paso (e) anterior.

Durante el tiro de equipos es vital que el Juez se posicione siempre de tal manera que vea todo claramente. Un paso al costado o adelante puede ser necesario, y de hecho esto es mejor para la TV que un "Juez Estatua". Es vital además que las tarjetas amarilla y roja se tengan en la mano, no en los bolsillos, pero manteniéndolas discretamente detrás de la espalda.

Tanto para la competición individual como para la de equipos tiene que vigilar que los entrenadores estén en los lugares designados para ellos, y algo más importante, si ve a algún atleta o equipo a punto de cometer un error, debe intervenir a fin de evitar dicho error sin perjuicio de mantener el encuentro dentro de las reglas. Para estos temas diríjase siempre al entrenador.

El arquero puede decidir no disparar su última flecha si el ganador del encuentro es evidente para él. En tales casos, el atleta puede pasar directamente al box del oponente y estrecharle la mano, lo que será una indicación de que acepta al oponente como ganador del encuentro. Alternativamente, el atleta puede acercarse al Juez de Línea para informarle de su decisión. El Juez de Línea informará al DOS y al Juez de destino de la situación, y la última flecha se registrará como una M, similar al que se da cuando se acaba el tiempo.

5.5 El Juez de Diana

Cuando en los encuentros finales se estén usando refugios para la inmediata publicación del tanteo (todos los encuentros en los Juegos Olímpicos), será asignado un Juez de Diana por encuentro. Este diseño permite a los espectadores tener una mejor visión de la competición, y una zona de tanteo más despejada.

La construcción de estos refugios no es responsabilidad de los jueces, pero si es importante verificar que ofrecen la necesaria seguridad, ya que el Juez de Diana tendrá a su cargo los movimientos de las personas de los refugios, y debe vigilar además el tanteo preliminar de los tanteadores en las hojas de puntuación conforme se vayan produciendo los impactos.

Durante este tanteo preliminar es importante que los agentes se coloquen de manera que puedan seguir con facilidad dicho tanteo ya que esto hará que el tanteo oficial en la diana sea más rápido.

En eventos de alto nivel, el "refugio" puede ser una zona fuera o detrás del campo de tiro y el tanteo preliminar llevarse a cabo de acuerdo con lo que se ve en las pantallas especiales. Una vez más, es importante que las pantallas se coloquen muy cerca y los tanteadores sentados delante y los agentes uno a cada lado con la posibilidad de ver ambas "dianas" y el tanteo preliminar.

El Juez de Diana debe de tener buena visibilidad con el fin de "estar al corriente" del desarrollo del encuentro y de esta manera ser consciente de si se puede producir un empate en la última tanda del encuentro.

Cuando se hayan tirado todas las flechas y dado la triple señal sonora, el Juez de Diana se dirigirá a la diana seguido por el Agente del atleta y el tanteador.

Normalmente el Juez se colocará entre las dianas aproximadamente a unos dos metros delante de ellas, mientras que los tanteadores se dirigen a la zona entre los dos parapetos por detrás de la línea de dianas (ya que ellos no necesitan ver el tanteo en este momento). Pero con el reciente posicionamiento de la cámara para las dianas, el Juez se colocará al otro lado de la diana que está más alejada de las protecciones, posicionándose así fuera del ángulo de la cámara.

El Juez declarará en voz alta los valores de las flechas mientras que el Tanteador verificará lo anotado en la hoja de resultados. Es responsabilidad del Juez de tiro asegurarse de que los valores de las flechas registrados en las hojas de puntuación sean correctos. Por lo tanto, cuando el Anotador marca las puntuaciones en la hoja de puntuación, es una buena práctica que el Juez compare los valores de las flechas que están registrados en la hoja de puntuación con las flechas tal como se encuentran en la diana. Seguidamente el Tanteador confirmará por medio del walkie los tanteos, que a partir de este momento serán oficiales.

Es posible que el Juez tenga que adelantarse hasta la diana para tantear una flecha dudosa, lo hará y retornará seguidamente a su posición inicial. Si de esta manera no pudiera dar claramente el valor de una flecha, entonces utilizará el procedimiento habitual (usar la lupa mirando desde ambos lados, etc.) Si hubiera de cambiarse el valor de la flecha en la hoja de puntuación, esto sería realizado por el Juez, que llegará hasta el Tanteador y hará la corrección oportuna y la firmará.

Cuando haya terminado el tanteo, se haya hecho oficial la puntuación y los Agentes hayan sacado las flechas de los parapetos y marcado los agujeros de los impactos (que se ha de realizar lo más rápidamente posible), saldrán de la zona de dianas de una manera ordenada. El Juez de Diana será la última persona en hacerlo, con el fin de que nadie esté en la zona de dianas cuando la siguiente tanda esté lista para comenzar.

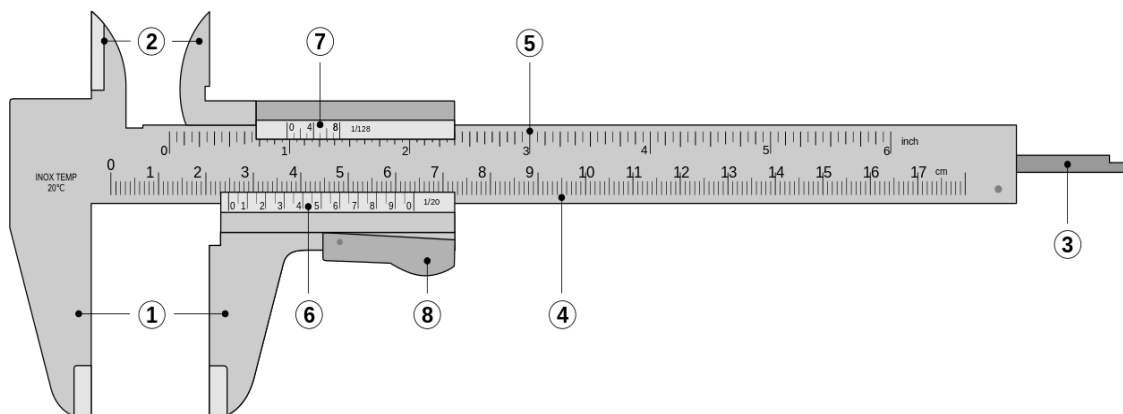
Si hubiera que tirar un desempate, el cual se debe resolver inmediatamente antes de abandonar el campo, El Juez de Diana se colocará entre los dos parapetos (un par de metros por delante para ser visto con claridad) enfrentado a la Línea de Tiro para indicar que se ha producido un empate. Tras el tiro de desempate, el Juez de Diana se hará cargo de ello y una vez que el resultado esté claro, lo indicará levantando el brazo y señalando al vencedor. (no espere a que el tanteo aparezca en los marcadores, ya que los espectadores y la prensa están esperando esta información oficial lo antes posible). Esto es parte del “espectáculo”.

Si es necesario medir la flecha más cercana al centro tras un desempate (es decisión del Juez) mantenga a los agentes un par de metros detrás mientras realiza su trabajo.

Cosas importantes que recordar:

- ***Antes de comenzar el desempate, debe comprobar que la cruz de la diana esté intacta, por si fuera necesario hacer una medición de la flecha más cercana al centro.*** (si no se aprecia, conviene cambiar papel)
- ***El Juez de Diana indicará con el brazo quien es el vencedor del encuentro (incluso cuando no haya un tiro de desempate) Esta es una información oficial para todo el mundo y se debe de hacer tan pronto sea posible, incluso si el presentador ya ha declarado el ganador (que en ocasiones es erróneo). Cuando vaya a declarar un ganador, apártese de los agentes y tanteadores para asegurarse de que es claramente visible, y mantenga la señal durante 5 segundos. De esta manera seremos coherentes con nuestros procedimientos.***
- ***Si el desempate tiene la misma puntuación, el ganador se decidirá midiendo la distancia y determinando la más cercana al centro. Si las flechas están a la misma distancia se declarará nuevamente empate y se deberá realizar un nuevo desempate.***
- (intentar no tocar el papel con el calibre)

- Si se utiliza un calibre para determinar la posición de la flecha, siempre utilice las mandíbulas de medición de interiores (marcadas con el número 2 en la imagen de abajo), una en el centro de la cruz y la otra para acercarse al lado 'X' de la flecha.



5.6 Tanteadores

Los tanteadores son una parte importante en una gran competición. Cuando se utilicen tanteadores independientes es primordial que el Presidente de la Comisión de Jueces, o una persona designada al efecto, lleve a cabo un breve cursillo con ellos antes de que comience el torneo.

Los puntos para tratar en el mismo serán:

- No deberán involucrarse en discusiones acerca del valor de una determinada flecha.*
- Tampoco deberán implicarse en ningún tipo de discusión acerca de reglas, su interpretación, etc.*
- Tienen que estar seguros de que han oído correctamente el valor declarado de cada flecha y lo han anotado consecuentemente en la hoja de puntuaciones.*
- No deben de realizar en ningún caso ninguna corrección en los valores de flechas anotados. Si hubiera que hacerlo, entonces todos los atletas de la diana tendrían que estar de acuerdo acerca del mismo, o el asunto deberá ser consultado a un Juez antes de que ninguna flecha sea sacada del parapeto. Los tanteadores sí podrán hacer cambios en las sumas, ya que uno de sus deberes más importantes es el de asegurar que los totales son correctos.*
- Tienen que saber que cada flecha de la diana será declarada individualmente, desde el valor más alto hasta el más bajo. Si tienen alguna duda deberán solicitar a los atletas que vuelvan a declarar las flechas.*
- Deberán llamar a cada atleta por el nombre que figure escrito en las hojas de puntuación cuando tengan que anotar sus flechas. Esto es extremadamente importante, ya que se han dado numerosos casos de anotación de los valores de flechas en las hojas equivocadas.*
- Deben de conocer cómo hay que anotar un diez interior (X) o una flecha fallada (M).*

Los tanteadores deben ser capaces de anotar correctamente los valores de las flechas declarados en inglés.

L3 – 14.1

Durante las Series Finales, cuando se utilicen refugios, el Tanteador designado, que puede ser un Juez Internacional, Continental o Nacional o cualquier otra persona, es responsable de anotar los valores en cada diana. Tan pronto como la flecha haya impactado en el parapeto, el Tanteador deberá declarar el valor de dicha flecha. Si estuviera muy cerca de una línea que divide zonas de puntuación y es muy dudosa, debe declarar el valor más bajo de ambos. Muchos de los sofisticados marcadores (Juegos Olímpicos) permiten que esta "flecha cuestionable" pueda ser identificada por los espectadores.

Si hubiera que hacer un cambio en la hoja de puntuaciones en el momento del tanteo oficial, ese cambio hacia un valor más alto tendría un efecto más positivo en los espectadores y competidores. Si la flecha declarada y anotada desde los refugios se verifica como errónea cuando se llega a las dianas, la corrección será hecha y firmada por el Juez de Diana, y la persona encargada del marcador será avisada inmediatamente.

La persona del Comité Organizador encargada del marcador efectuará el cambio tan pronto como el sistema lo permita. Hay que entender claramente que los resultados reflejados en los pequeños marcadores individuales a pie de parapeto o en los marcadores electrónicos más grandes son provisionales o no oficiales. La hoja de puntuaciones firmada es el único resultado oficial. El Director de Tiro y el comentarista oficial avisarán regularmente a los espectadores y atletas sobre este hecho.

Debido a que todo este procedimiento en los refugios se ha establecido para ofrecer un resultado provisional lo más rápidamente posible (correcto a poder ser), no es necesario mencionar las X. El hecho de que un valor sea X o 10 no tiene influencia en el desarrollo del encuentro y a menudo lo único que hace es confundir a los espectadores. Por eso se recomienda declarar únicamente los 10 (no las X), pero en las hojas de puntuación deben ser anotadas dichas X, porque pueden establecer nuevas plusmarcas cuando se ha llegado al máximo total posible de puntuación.

5.7 Los Agentes de los Atletas

Durante el tiro los Agentes de los atletas habrán tenido la oportunidad de ver los impactos y el valor de las flechas. El Juez de Diana comenzará a declarar los valores oficiales una vez haya llegado a las dianas. Los Agentes de los atletas chequearán nuevamente los valores anotados.

El Anotador, que todavía tiene la hoja de puntuación, confirmará que los valores cantados se registran en la hoja de puntuación del competidor e indican que, de hecho, se han verificado. Él/ella dirá después "confirmado".

Una vez terminado el tanteo, el Agente podrá sacar las flechas del parapeto y marcar los agujeros. Debe ser claramente entendido que este procedimiento ha de ser llevado a cabo tan rápido como sea posible, lo que no debe afectar a la exactitud de esta función. Por favor, tenga siempre presente que el Agente tiene todos los derechos y responsabilidades del atleta que está tirando y al que representa. Acepte esto sin cuestionarlo, ellos están haciendo lo necesario, dentro de su responsabilidad, por el atleta de su equipo, al que representan.

El Agente del atleta debe comprobar el resultado final, el número de 10 y X y firmar la hoja de puntuación en representación del atleta.

L3 – 13.3.1
Punto 3

5.8 Portadores de Flechas (*Runners*)

El Presidente de la Comisión de Jueces o su Delegado se reunirán con los portadores de flechas designados por el Comité Organizador y les instruirá en sus responsabilidades y en la secuencia de movimientos desde y hacia los refugios. Deberá haber cuatro portadores por encuentro y solo dos de ellos puede estar en el refugio al mismo tiempo. El Juez de Diana se asegurará de que ningún porteador vaya a la Línea de Tiro mientras los atletas están tirando.

Las primeras tres flechas (o seis en caso de equipos) serán devueltas mientras se puntúa la segunda tanda. Mientras los portadores A y B se dirigen a la Línea de Tiro, los portadores C y D van en dirección contraria para recoger las flechas de la segunda tanda, y esperarán en el refugio hasta que se vaya a puntuar la tercera. En ningún momento, salvo cuando está corriendo hacia la Línea de Tiro, puede estar un portador de flechas fuera del refugio.

(se llevarán en un portaflechas evitando llevarlos en la mano)

5.9 Pases Directos (*Byes*)

Ocasionalmente habrá Pases Directos durante la Fase de Encuentros debido al número de inscritos o a una retirada de última hora de un competidor. Un Pase Directo no es un encuentro, si no una situación en la que un atleta no tiene contrincante. Excepto en Campeonatos del Mundo y Juegos Olímpicos, y si el diseño del campo lo permite, los atletas y equipos con pases directos podrán calentar en las dianas que tenían asignadas.

L2 - 3.7.4.2

L3 - 12.2.4

L3 - 12.2.5

L3 - 13.2.1

Imagen 1

5.10 Encuentros Anulados

Un Encuentro Anulado es aquél en el que uno de los atletas no comparece en el momento de disputarse el encuentro o deja de tirar, por la razón que sea, durante el desarrollo del mismo. Si esto ocurriese el procedimiento a seguir sería:

L3 - 13.8

- a) ***Si un atleta (o equipo) no está presente cuando se decide quién tira primero en un encuentro que se va a disputar en modo alterno, entonces el atleta presente será declarado ganador del encuentro. Excepto para Campeonatos del mundo y Juegos Olímpicos, él o ella podrá tirar en el campo de competición, pero no tanteará.***
- b) ***Si un atleta (o equipo) no está presente cuando comienza el Round Eliminatorio el oponente será el ganador del encuentro. Como la señal de inicio es importante aquí, el atleta presente puede tirar la primera tanda, pero no tantear.***

5.11 Tiro Alterno

La secuencia inicial de tiro estará determinada por la elección del atleta que obtuvo mejor posición en la serie de Calificación, que puede decidir comenzar el tiro o que comience su rival. En las tandas sucesivas, el atleta con menor puntuación (o menor tanteo de sets para Recurvo) tirará primero. En el caso de que el total de ambos atletas (o total de puntos de set) sea el mismo, el atleta que comenzó el encuentro tirará primero.

L3 - 13.2.1

Punto 4

5.12 Desempates en la competición individual

Si los atletas están empatados a tanteo (o puntos de set para Recurvo) al término de un encuentro en alguna fase del Round Olímpico, los atletas involucrados deben proceder a desempatar antes de que sea declarado el ganador del encuentro, de modo que este pase a la siguiente fase de la competición.

Si ocurriese un empate, los jueces nos veremos directamente envueltos en el procedimiento de desempate. Aunque es responsabilidad de los atletas comprobar los totales, nuestro trabajo aquí será verificar que efectivamente se ha producido el empate y que no se ha cometido ningún error matemático por parte de los atletas. El Juez deberá colocarse en ese momento delante de las dianas encarando al público y al Director de Tiro indicando que se ha producido un empate y que por tanto es necesario tirar un desempate (ver imagen más abajo).

Un desempate durante los Rounds Eliminatorios y Finales consistirá en una tanda de una única flecha, que será tirada en las dianas en la que se desarrolle el encuentro. Si se está en Tiro Alternativo, cada atleta tendrá un tiempo de 40 segundos para tirar la flecha. De tal manera, que el atleta que comenzó el encuentro comenzará también el desempate, y cada atleta tendrá un tiempo de 20 segundos para tirar su flecha.



L3 – 14.5.2



6.0 COMPETICIONES DE EQUIPOS

6.1 Round de Calificación de Equipos

Para establecer la clasificación de los equipos después del Round de Calificación se sumarán los puntos totales obtenidos en dicho Round por cada uno de los tres componentes de cada equipo y la mejor mujer y el mejor hombre para equipos mixtos.

Estos atletas formarán el equipo que pasará al cuadro de enfrentamientos. Sin embargo y siguiendo los procedimientos, estos atletas pueden ser sustituidos por otros que hayan tomado parte en el Round de Calificación. Si un equipo realiza estos cambios sin haber seguido el procedimiento requerido, el equipo será descalificado.

En el caso de que haya equipos empatados a puntos al final del Round de Calificación, la clasificación de estos equipos se determinará por el número total de 10 y X obtenidos por cada equipo, y si continuasen empatados se recurrirá al número total de X. Si aún continuasen dos o más equipos empatados, se procedería al lanzamiento de una moneda o a un sorteo computarizado entre los mismos para determinar el puesto de cada uno a efectos de confeccionar el cuadro de eliminatorias. Si el empate es para ocupar la última plaza de calificación, este se resolverá con un desempate (shoot-off).

6.2 Rounds Eliminatorios y Finales por Equipos

El Round Eliminatorio por equipos, en la que los mejores veinticuatro equipos de tres atletas se sitúan en el cuadro de enfrentamientos de acuerdo con sus posiciones según lo determinado por su puntuación total en el Round de clasificación (ver Cuadro de Enfrentamientos Apéndice 10 y Libro 2, Apéndice 1.3), tiran simultáneamente una serie de encuentros, cada encuentro consta de cuatro (4) tandas de seis (6) flechas, dos flechas (2) por atleta, mientras que para los equipos mixtos tiran cuatro (4) tandas de cuatro (4) flechas, dos (2) flechas por atleta.

Para la fase de 1/12, los 8 equipos mejor clasificados tendrán un pase directo (bye) y los restantes equipos se distribuyen según el cuadro de enfrentamientos.

L3 – 13.2.3

Durante las fases de 1/12, 1/8 y 1/4 el tiro será simultáneo y los atletas tirarán cuatro tandas de seis flechas en dos minutos de tiempo.

Los atletas tirarán sus flechas de una en una en el orden que elijan. Durante el tiro simultáneo por equipos los atletas procederán a la Línea de Tiro por turnos; el siguiente atleta sólo podrá avanzar hacia la Línea de Tiro una vez que el miembro del equipo haya regresado detrás de la línea de 1 metro.

En el Round de arco Compuesto cada equipo tendrá dos dianas en el parapeto, y esto supone que deben de tirar 3 flechas en cada una de ellas, de acuerdo a su propia elección. Sin embargo, si por error, una de ellas termina con cuatro flechas, el valor más alto de esa diana se convierte en un nulo "M". El tanteo será igual que el de Sala sobre dianas triples.

L3- 15.2.6

L3- 15.2.7

L3- 15.2.8

• Si estas situaciones se producen durante el **Tiro Alterno**, en la que un atleta del equipo tira más de una flecha en la primera tanda, al equipo se le mostrará una tarjeta roja y perderá la puntuación más alta de esa tanda.

Además de esto, para encuentros en Sala, el encuentro se detendrá después de la primera secuencia de esa tanda y la situación será tratada antes de que se reanude el tiro, ya que no hay más dianas disponibles (Comité C&R 2012).

Interpretación
26 Marzo 2015

Para los encuentros de equipos en Aire Libre, el equipo tendrá que elegir entre tirar dos o tres flechas en la segunda rotación. Si el equipo decide tirar dos flechas, entonces el atleta que tiró dos flechas en la primera rotación no tirará en la segunda. De esta manera solo habrán tirado un total de seis flechas.

Sin embargo, en el caso de Compuesto, puede haber cuatro flechas en una diana y dos en la otra. Aquí usted debe tomar la flecha con el tanteo más alto de la diana con 4 flechas y convertirla en hacerla una M, después tantear los valores de las seis flechas y deducir el valor más alto de flecha de la tanda por el tiro fuera de secuencia.

Si se tiran tres flechas en la segunda secuencia, como hace normalmente, aquí tiene una situación en la que tendrá que lidiar con un "problema de siete flechas". De ahí que el procedimiento del tanteo sea el siguiente:

- 1) Hágase cargo de la diana con cuatro flechas. (*tantee todas y cambie la mayor por una M*)
- 2) Tantee las seis de menor valor
- 3) Penalice el valor más alto de la tanda por haber tirado una flecha fuera de secuencia

L.3 – 13.7.2

Si se suspende el tiro por cualquier motivo, el tiro se reanudará con el atleta en la línea de tiro. El equipo tendrá un máximo de 20 segundos por flecha o el tiempo restante anterior; la intención es no penalizar al equipo por una situación descontrolada y brindarles la cantidad de tiempo correcta.

L3- 15.3

6.3 Infracciones en las Competiciones por Equipos

En la prueba de equipos están definidas varias infracciones que pueden dar lugar a penalizaciones. Es importante que haya un solo Juez por encuentro, con la intención de asegurar las mismas condiciones de juicio para ambos equipos.

6.3.1 Infracciones menores

Las violaciones menores requieren que el Juez muestre la tarjeta amarilla y el equipo obtiene una penalización de tiempo.

Las penalizaciones de tiempo se dan cuando:

- a) *Dos atletas se encuentran al mismo tiempo en la zona comprendida entre la línea de un metro y la Línea de Tiro. Para aplicar esta regla con consistencia entendemos que este hecho ha ocurrido cuando cada uno de los atletas está pisando éste área con al menos uno de sus pies.***
- b) *Cuando un atleta al ir hacia la Línea de Tiro saca su flecha del carcaj antes de llegar a la misma, mostrando la punta de la flecha antes de que el atleta esté en la Línea de Tiro.***
- c) *En Compuesto un atleta cruza la línea de un metro con el disparador sujeto al nock de la cuerda.***
- d) *Un atleta cruza la línea de un metro antes de que el cronómetro comience la cuenta atrás.***

Si ocurriese una de estas infracciones menores, el Juez levantará inmediatamente la tarjeta amarilla y dirá en voz alta el nombre del equipo infractor. El atleta debe volver detrás de la línea de un metro y reiniciar el procedimiento, o bien puede ser sustituido por otro atleta al cual le queden flechas por tirar. Si el equipo no reacciona, mantenga la tarjeta amarilla levantada y diga el nombre del equipo otra vez.

La decisión de mostrar una tarjeta amarilla no está sujeta a apelación.

6.3.2 Infracciones mayores

Cuando ocurra una infracción de este tipo el Juez mostrará al equipo infractor una tarjeta roja, indicando de este modo que el equipo perderá la flecha de mayor valor de esa tanda.

Las tarjetas rojas se mostrarán por las siguientes infracciones:

- a) *Ignorar la tarjeta amarilla (el atleta tira una flecha sin haber vuelto detrás de la línea de un metro)***
- b) *Por tirar una flecha antes o después del tiempo señalado para el tiro.***
- c) *Por tirar fuera de secuencia si estamos en Tiro Alterno.***
- d) *Un miembro del equipo tira más de una flecha en una de las dos mitades cuando se hace Tiro Alterno.***

Mientras se están tirando los encuentros no es conveniente mantener las tarjetas en una posición “amenazante”. Guárdelas en las manos, teniendo estas detrás de la espalda. Si ha de mostrarla, hágalo dirigiéndose de una manera muy visible al entrenador del equipo infractor. No intente dirigirse al atleta en Línea de Tiro.

Cuando haya terminado la tanda, el Juez de Línea deberá participar en el tanteo de esta o, si existe, informar al Juez de Diana que esté en el refugio.

6.4 Desempates de Equipos y Equipos Mixtos – Round de Calificación

Los desempates que deciden el pase para disputar el Round de Eliminación serán siempre por tiro de flechas (el sistema de mayor número de 10 y X no será tenido en cuenta en este caso).

- a) Para cada equipo se colocará en el centro del campo de tiro un parapeto con una diana (recurvo), o tres dianas de 80cm reducidas en forma triangular (compuesto), según haya sido la última distancia del Round de Calificación. En el segundo caso, cada componente del equipo decidirá a que diana tirar, pero solamente podrá haber una flecha en cada diana.

En Sala, se colocará una diana triple a 130cm del suelo y en horizontal

- b) Todos los atletas (ambos equipos) tirarán su flecha simultáneamente en 40 segundos. Esto es así porque técnicamente los atletas están tirando la competición individual, en la que hay un tiempo de 40 segundos por flecha. Solamente podrán considerarse como “equipo” durante el Round Eliminatorio.

L3 - 14.5.2.1.1

Punto 3

L3 - 14.5.2.1.2

Punto 3

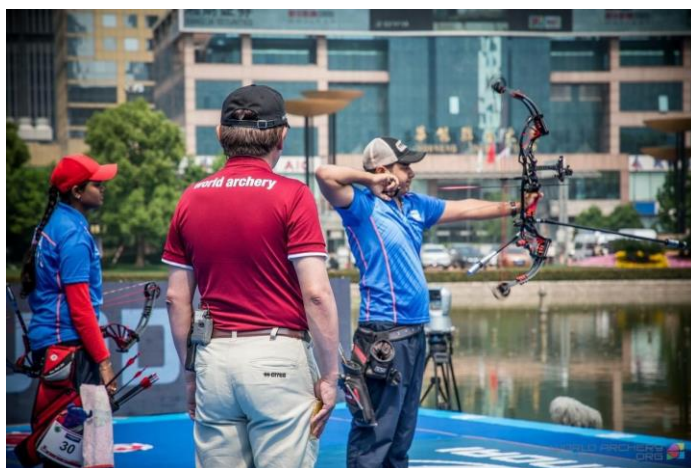
6.5 Desempates de Equipos y Equipos Mixtos – Round de Eliminación

Si dos equipos están empatados en los Rounds de eliminación o finales entonces habrá una tanda de tres (3) flechas (una flecha por cada atleta) shoot-off por puntuación. Si continúa el empate en los resultados, entonces ganará el equipo que tenga la flecha más cercana al centro. Si es la misma distancia desde el centro, entonces la segunda y posteriormente la tercera flecha más cercana al centro respectivamente.

El desempate se realiza en las mismas dianas en que los atletas estaban compitiendo durante el encuentro. En caso de un shoot-off, la configuración de la diana para el **Compuesto** se cambiará de dos (2) dianas por parapeto a una (1) en el centro de cada parapeto. El límite de tiempo para un desempate de equipo será de un (1) minuto para equipos y 40 segundos para equipos mixtos tanto en tiro simultáneo como alterno.

En Tiro Alterno, el equipo que comenzó el encuentro comenzará el desempate, y luego los equipos se alternarán después de cada flecha tirada, hasta que los tres atletas de cada equipo hayan tirado una flecha.

L3 - 14.5.2.3





7.0 PROCEDIMIENTOS DESPUÉS DE LA COMPETICIÓN

7.1 Introducción

Una vez finalizado el torneo, el Presidente de la Comisión de Jueces deberá presentar los siguientes informes a la Oficina Mundial de Tiro con Arco y al Presidente del Comité de Jueces de World Archery:

- a. Informe de evaluación del evento
- b. Informes de evaluación de jueces

El Presidente de la Comisión de Jueces compartirá un borrador del informe de Evaluación del Evento con los jueces de la Comisión para sus comentarios. Una vez que los jueces reciban el informe, lo revisarán y brindarán comentarios, al Presidente. Una vez que el informe sea definitivo, el Presidente enviará la versión final del informe a la oficina de WA, al Presidente del Comité de Jueces de WA y a los jueces de la Comisión. Para evitar perderse ningún tema importante, lo mejor es que el informe esté finalizado dentro de una semana después de la finalización del torneo.

Para el informe de evaluación de los jueces, el Presidente deberá elaborar informes de evaluación sobre el desempeño de los jueces individuales de la comisión. El Presidente debe discutir y proporcionar comentarios sobre sus observaciones sobre el desempeño del Juez individual antes de escribirlas en el informe y enviarlas a WA.

Esto asegurará que el Juez reciba la retroalimentación requerida para trabajar en las áreas necesarias y mejorar su desempeño para futuros eventos.

7.2 El Informe de la Comisión de Jueces

Se recomienda encarecidamente que, como Juez de la Comisión, proporcione al Presidente toda la información que considere importante para su inclusión en el informe, lo antes posible, preferiblemente durante la reunión diaria de la comisión. Como Presidente, se recomienda que mantenga una lista de las cuestiones que se plantean. Una mejor manera puede ser comenzar a completar los detalles en la propia plantilla, diariamente; esto reduce la duplicidad del trabajo y también acelerar el proceso para que al final del torneo el primer borrador del informe esté listo. La plantilla está presente en el Apéndice 12 de este documento.

L1- Aplicación

4 16.1.1

Se supone que el Informe de Evaluación del evento es un breve resumen, compacto y conciso del torneo y que al mismo tiempo contiene suficientes detalles sobre cualquier problema técnico que surja durante el torneo. El objetivo principal de este informe es ofrecer a las futuras Comisiones, a WA y al Comité Organizador, observaciones constructivas, a veces críticas, sobre problemas que ocurrieron pero que podrían haberse evitado con una mejor preparación, o simplemente para tomar nota de un incidente importante que no pudo evitarse, pero para que sirva de orientación en el futuro sobre cómo podría gestionarse un incidente de este tipo.

El Informe está dividido en varias secciones y aquí se muestra una guía sobre cómo abordar cada sección:

Detalles del evento: esta es la sección donde se reflejan los detalles básicos del evento.

Comentarios generales: una breve descripción general del gran nivel del torneo.

Evaluación: En ella, se evalúan los diferentes aspectos del torneo. La expectativa es calificar el torneo en diferentes aspectos en una escala del 1 al 5, donde 5 es lo más deseado y 1 es que no está en absoluto a la altura. Normalmente se espera que la puntuación sea 4 ó 5, pero si el Presidente termina dando una puntuación más baja, deberá incluir comentarios en la sección siguiente para que el equipo de eventos de WA sepa qué salió mal y qué se debe hacer en eventos futuros.

SOBRE LOS :		1=Malo	2=Regular	3=Satisfactorio	4=Bueno	5=Excelente
PARAPETOS		☐	☐	☒	☐	☐
Comentarios de Fabricación	Dianas Compuesto Damage .- Tuvieron trasпасos desde el principio de la inspección. Se observó que los anillos 9 y 8 coincidían con las juntas de las secciones de foam de los parapetos y, por lo tanto, las flechas que impactaban en esos huecos los atravesaban completamente. Dado que el equipo de organización había marcado previamente los bordes para colocar los papeles de las dianas, se puso de manifiesto el mismo problema con ellos y se les pidió que se desplazaran.					
PAPELES DE DIANA		☐	☒	☐	☐	☐
Comentarios de Fabricación	Dianas Kruger. Diana 80R para Compuesto.- la marca '+' era demasiado grande. La longitud de cada línea era ~8mm mientras que el reglamento dice 4mm. Para dianas 122cm de Recurvo - 121.8cm en una dirección mientras 121.7cm en otra dirección (fuera de tolerancia). Informe detallado en la sección "otros"					
EQUIPACIÓN EN GENERAL		☐	☐	☐	☒	☐
Comentarios Fabricación	Innovador en el diseño de los números de diana y los números de línea: fabricados con esponja para ahorrar costes, pero con un aspecto atractivo y resistentes a condiciones climáticas adversas.					

Lista de verificación del lugar: esta sección trata todos los detalles relacionados con la inspección de campo. La intención es identificar cualquier deficiencia en la configuración del campo y cómo se resolvió o, en caso de que no fuera posible resolverla para ese torneo específico, conviene recomendar una solución para resolverla en el futuro.

Línea de Tiro.-	Marcado con espacio para arquero individual. 2 posiciones de 80cm (90A.L)- A/C & B/D
Línea Espera.-	Ver Comentarios para "Línea Medios Comunicación"
Línea de 3M.-	Se midió hasta el centro. La parte más exterior estaba a 3.04m. Como ya estaba pintada, se aceptó, pero se informó al Organización y a Federación de lo sucedido. La línea tampoco era delgada, sino del mismo ancho que cualquier otra línea (≥5cm).
Línea Medios Comunicación.-	Dado que el espacio detrás de la zona de espera era bastante pequeña y que las gradas de hormigón para los espectadores empezaban a partir de ahí, para dejar más espacio a los arqueros la línea para los medios de comunicación se convirtió en la nueva Línea de Espera. Se permitió a los medios de comunicación caminar por delante de la Línea de Espera.
Línea Dianas.-	Marcado cada 4 dianas

Comentarios: Esta es una de las secciones más importantes del informe completo. Las diferentes secciones de esta parte se utilizan para decidir el curso de una acción futura. Por ejemplo, se debería mencionar aquí si en un torneo el número de jueces de apoyo nacionales (NTO) no fueron los suficientes o que el calendario era tal que su ausencia perjudicó el buen funcionamiento del evento. Esto ayudará a los futuros organizadores a configurar de antemano la cantidad requerida o a ajustar el cronograma en consecuencia.

Tomemos otro ejemplo, digamos que un arquero/equipo recibió una advertencia por una vestimenta de la parte inferior demasiado corta. Esta información debe compartirse con la oficina de WA, así como con la próxima Comisión de Jueces, para que puedan hacer un seguimiento y tomar las medidas necesarias: informar de la infracción a la Federación o hacer un seguimiento en el próximo torneo en caso de infracción repetida.

ADVERTENCIA	NOMBRE	POSICIÓN	PAIS	comentarios, foto o vídeo (adjuntar)
infracciones en materia de uniforme/ vestimenta	Polonia, Estonia, Dinamarca y Moldavia: en todos los equipos femeninos mencionados, los pantalones cortos eran más cortos que la punta del dedo. Una vez debatido el asunto, se entendió que el problema radicaba en la elección del tipo de pantalón, ya que lo habían comprado en tiendas de deportes locales y habían elegido lo que había disponible.			
	En el caso de la República Checa, los pantalones cortos estaban bien, pero las faldas eran demasiado cortas. También se informó de ello al seleccionador.			

Además, puede haber situaciones que requieran alguna modificación en la regla o que necesiten una interpretación para una comprensión uniforme de la regla. Un ejemplo de este tipo se cita a continuación. En uno de los torneos, se encontró que un arquero tenía el apellido de su madre en su uniforme, mientras que el apellido de su padre estaba en su tarjeta de acreditación. En ese momento la norma solo mencionaba tener un nombre en el uniforme y no se especificaba nada más. Esto llevó a la modificación de la regla mediante un estatuto que obligaba a que los nombres coincidieran en ambos lugares.

¿HAY REGLAS, INTERPRETACIONES QUE DEBAN REVISARSE/ENMENDARSE PARA MEJORAR LOS PROCEDIMIENTOS DE JUZGAMIENTO EN EL FUTURO?

Libro 3 Artículo 20.1.4 - Habla de tener sólo el nombre en el dorsal. Uno de los arqueros españoles tenía el apellido de su madre en la espalda, pero debido a la restricción de caracteres en el sistema de Wareos, ese nombre no estaba presente en el sistema de registro de Wareos y por lo tanto tampoco en la tarjeta de acreditación.

Sin embargo, sí figuraba en su pasaporte. Por lo que se convirtió en un problema durante el evento por equipos y se discutió con el director del equipo.

Como sugerencia, tendríamos que cambiar el artículo para mencionar que el nombre en la parte posterior debe coincidir, total o parcialmente, con el nombre impreso en la tarjeta de acreditación.

En conclusión, no es necesario informar sobre cada una de las funciones habituales que debe realizar. Ese es su trabajo y no tiene que dar más detalles. Pero si cree que hay algo que se puede mejorar, inclúyalo en el informe.

Considere esto, el informe que realice es un documento que permitirá a los futuros organizadores preparar y ejecutar un torneo más eficiente y sin problemas.

7.3 El Informe de la Evaluación de los Jueces

El Informe será completado por el Presidente de la Comisión de Jueces en todos los eventos importantes y se enviará a la oficina de WA y al Comité de Jueces de WA.

Este Informe permitirá al Presidente ser crítico constructivamente, pero siempre realista al evaluar el desempeño de los jueces. Es importante que las preguntas se respondan con sinceridad, sin que intervengan factores de personalidad.

La calidad futura de los jueces depende del análisis adecuado del desempeño de nuestros jueces. Además, estos informes se compartirán con los respectivos Presidentes donde el Juez formará parte de la comisión en el futuro para que los Presidentes puedan prepararse mejor para el evento. La plantilla está presente en el Apéndice 11.

La plantilla intenta evaluar el desempeño del Juez en diferentes aspectos de la evaluación a través de un sistema de puntuación que va del 1 al 5, donde 1 es un desempeño deficiente mientras que 5 es algo extraordinario. Generalmente se espera que un Juez reciba una calificación entre 4 ó 5. Si en algún caso un Juez recibe una calificación de 3 o menos, entonces el motivo de dicha calificación o el caso específico que condujo a dicha calificación debe mencionarse en la sección de comentarios.

¿Porque es esto importante? Una opinión honesta del Comité de jueces sería que la sección de comentarios es en realidad más importante que la puntuación en sí. Estos comentarios son los que ayudarán al Juez a identificar y trabajar para mejorar su desempeño, así como también ayudará a los futuros Presidentes a evaluar a las personas en la comisión, sus fortalezas y debilidades, áreas en las que podrían necesitar apoyo, etc.

Tomemos un ejemplo: al evaluar a un Juez por su capacidad para responder rápidamente a una situación, si no ha ocurrido ninguna situación en las dianas asignadas, ¿cuál será la puntuación? ¿Está justificado dar una puntuación baja a un Juez si no se ha producido tal situación? ¿Hubo algo sobre lo que el Juez fue lo suficientemente rápido para tomar medidas y que pasó desapercibido para el Presidente pero que tampoco fue tan destacado para discutir durante la reunión (por ejemplo, una tarjeta amarilla en un encuentro de eliminación por equipos)?

A menos que se encuentre lo contrario, 4 es una opción segura para empezar. Si como Presidente escucha inquietudes sobre alguna decisión que ha dado el Juez, investigue y decida sobre su gravedad. ¿Se perdió una tarjeta amarilla? ¿Se perdió repetidamente? ¿Algún otro Juez también lo observó? ¿Hubo alguna infracción posterior que podría haber cambiado el resultado del encuentro? Si fue solo una o dos veces, una puntuación de 3 está bien, pero si hubo alguna infracción posterior que podría haber alterado el resultado del encuentro, cualquier valor superior a 1 será injusto para los demás jueces.

Por otro lado, si ve a un Juez ayudando proactivamente al equipo a identificar el motivo de la tarjeta amarilla después de recibir varias tarjetas amarillas sucesivas en la misma rotación, eso calificará al Juez para un 5. Otro ejemplo puede ser el de las mediciones en las dianas: si un Juez no sabe cómo medir correctamente usando un dispositivo de medición, por supuesto se le dará un 1 ó 2, pero si el Juez de una diana vecina interviene y hace la medición correctamente de manera proactiva,– entonces este Juez deberá recibir un puntaje de 5 en la sección de prontitud.

Por supuesto, lo anterior es sólo una guía sobre cómo calificar, pero el punto para el Presidente es asegurarse de haber investigado todos los casos personalmente y haber proporcionado los comentarios sobre el análisis.

APÉNDICES

A.1 TIRO DE CAMPO

Competiciones de Tiro de Campo – Revisión del Recorrido

A.1.1 Seguridad

El objetivo más importante de cualquier inspección es comprobar que el recorrido es seguro. No debe tolerarse ningún accidente causado por falta de precauciones básicas, y los riesgos potenciales deben corregirse antes del torneo. Por ello es importante que todos los jueces, en equipo, participen en la revisión. Hacemos las siguientes recomendaciones para la inspección de seguridad:

- Asegúrese de que no haya caminos entre diana y diana o puestos de tiro que pudieran ser peligrosos por si una flecha se perdiera. Eche un vistazo al terreno real - no confíe en el mapa del recorrido del organizador.
- Compruebe que todos los caminos entre dianas están adecuadamente marcados, con el fin de evitar que nadie pueda entrar por error en un perímetro de tiro. Es una buena regla de seguridad básica que los atletas al abandonar una diana lo hagan separándose aproximadamente 10 metros de la dirección de tiro de esa diana, pero apliquen esta regla con sentido común. Compruebe usted mismo la dirección y ángulo de salida de cada diana cuando revise las distancias del recorrido. Es muy útil dejar algún Juez en el puesto de tiro, mientras otros siguen el recorrido para comprobar que nadie, accidentalmente, pasa por la zona de tiro mientras se mueve de una diana a otra.
- Los caminos utilizados para el público no deben cruzar la dirección del tiro, ni por delante, ni por detrás de las dianas. Si no se puede evitar esto, habrá que bloquear estos caminos con barreras o colocar vigilantes, además de las señales correspondientes.
- Compruebe que toda la zona trasera de una diana sea visible por el atleta en la posición de tiro. De lo contrario, tome las medidas necesarias para conseguir un tiro seguro en esa diana. ¿Qué hay tras la cima de la colina donde se instala una diana? Puede ser necesario colocar un vigilante. Tenga en cuenta que una simple red no detendrá una flecha de carbono que no ha impactado en la diana, por lo que se deben adoptar precauciones adicionales.
- Los espectadores son controlados normalmente manteniéndolos en zonas especiales del recorrido, con todo el camino bordeado por cuerdas o cintas. Normalmente es suficiente una calle de tiro de unos 25 metros de ancho, dejando un mínimo de 10 metros desde los atletas a los espectadores en cada lado de la calle. Sin embargo, si los atletas están tirando a través de un pasillo estrecho de árboles, se debe incrementar estas medidas. Una flecha que golpee en una rama puede tomar una dirección no previsible.

- Recuerde también que los organizadores han tenido que prever que puede ser necesario llevar personal de primeros auxilios o material de repuesto para algún competidor sin tener que detener la competición o poner en riesgo al personal que accede al recorrido. El Comité Organizador deberá tener personal preparado para guiar a estas personas cuando se desplacen por la zona de competición. Deberían de prepararse caminos para “primeros auxilios”, en los cuales el personal médico o el equipo de repuesto pueda llevarse dentro del campo sin detener el ritmo de la competición. Los jueces deben poder caminar con seguridad entre las dianas, por lo tanto deben estudiar y conocer el área por la que se van a mover.

A.1.2 Disposición de las Dianas

Asegurarse de que cada diana está preparada adecuadamente. Antes de comenzar la inspección, debe de recibir de los Organizadores un plano del recorrido y los tamaños de las dianas y distancias planeados para cada diana. Esto incluye las distancias para el recorrido de desconocidas. Antes de ir al recorrido, compruebe rápidamente que está planificado el número correcto de dianas de cada tamaño y que las distancias indicadas en el plano corresponden a los tamaños de las mismas.

Nota importante, excepto los jueces que procedan a la revisión del recorrido de las distancias desconocidas, el resto no tienen necesidad de conocer las distancias. Así se evitará el riesgo de que la lista con las distancias pueda caer accidentalmente en manos no deseadas. Con el plano, usted puede comprobar que las variaciones de altitud y la distancia desde el punto de reunión a la diana más alejada están dentro de las especificaciones. Es aconsejable marcar la dirección de los tiros en el mapa con unos simples trazos. Observe la diana desde el punto de vista del atleta:

- ¿Está la diana claramente visible desde las dos posiciones de tiro? No olvidar que algunos atletas son de poca estatura. Ej. 150cm.
- ¿Pueden tirar atletas diestros y zurdos en las mismas condiciones en cada puesto de tiro?
- ¿Son las condiciones del terreno razonable iguales para los dos atletas, y están las marcas apropiadas en su lugar?
- ¿Hay ramas colgando que puedan interferir con flechas tiradas por arcos de poca potencia? Prevea posibles cambios, ya que en caso de lluvia las ramas colgarán más bajas.
- ¿Está la diana a la distancia correcta desde el puesto de tiro? Si piensa que no hay tiempo para medir todas las distancias, trate de medir tantas como sea posible. Recuerde la tolerancia de 1 metro que permite el uso de telémetros para hacer la verificación de distancias de más de 15 metros.
- ¿Está la diana situada a la altura mínima sobre el suelo y son los parapetos de al menos el tamaño mínimo exigido? La diana debe exponerse totalmente al atleta. Asegurarse de que la posición del parapeto es perpendicular a la línea de visión del atleta.

- Es una buena idea escribir en la parte trasera del parapeto con un rotulador el tamaño de la diana que irá colocada en el mismo. Se reduce así la posibilidad de cometer un error cuando se prepara a toda velocidad el recorrido la mañana de la competición. Esto es particularmente importante en el caso de distancias desconocidas. Compruebe también que las dianas de repuesto, normalmente dejadas tras los parapetos, son las que corresponden a esa diana, y asegurarse de que están protegidas contra el mal tiempo con plásticos. Para comprobar las dimensiones de las dianas utilizar el mismo procedimiento descrito en 3.12.1 de este manual.
- Evite los parapetos apoyados en los árboles, podrían dañar las flechas que atraviesen el parapeto que apoya en el árbol.

A.1.3 Tiro y tanteo

Según las últimas normas, los atletas de un grupo tienen bastante libertad para decidir sobre "las posiciones de tiro" entre ellos mismos. Lo que es importante es que los dos primeros atletas del grupo, quien quiera que sea, al acercarse a la piqueta de tiro de la diana, a las dianas de 40cm tirarán a las de la parte superior y en las dianas de 20cm tirarán a las columna 1 y 3 (respectivamente el de la izquierda y el de la derecha). Los siguientes dos atletas tirarán en las dianas inferiores de las dianas de 40 cm, y en las columnas 2 y 4 de las dianas de 20cm. A menos que se dé otra información, esto decidirá si un atleta ha fallado su diana o no. Donde tengamos dos dianas de 60 cm colocadas una al lado de la otra, los atletas que tiran desde el lado izquierdo de la piqueta, es decir, el atleta 1 y 3, tirarán en la diana de la izquierda y los atletas 2 y 4 tirarán en la de la derecha.

Si en las dianas de 20cm, se encuentran dos flechas pertenecientes a un mismo atleta en uno de sus centros, sólo la flecha de más bajo valor tanteará, mientras que la otra flecha se convierte en un nulo (anotándose como M). Ref. tanteo de Sala.

A.1.4 Distribución de los Jueces

Los jueces se colocarán a lo largo del recorrido en lugares desde donde pueda acceder a cada diana. Busque la manera más eficaz de desplazarse con seguridad entre las que le han sido asignadas. El Presidente del Comité Jueces o su ayudante asignarán los jueces a zonas específicas teniendo en cuenta la topografía y los caminos para una más eficiente distribución de los jueces. Con dos o más recorridos diferentes, puede ser recomendable dividir el número de jueces en equipos, uno para cada recorrido. Para permitir a los jueces familiarizarse con la zona bajo su control, deberían ser asignados al mismo recorrido durante los dos días del Round de calificación.

A.1.5 Procedimientos para la revisión de material

En tiro de campo debe estar atento a cualquier elemento adicional en los arcos, que pueda servir para estimar distancias o ángulos. O bien que un elemento del propio arco haya sido modificado para estos propósitos. Esto se aplicará a todas las divisiones.

Compruebe la estabilización con el fin de que no estorbe a otros atletas. En Tiro de Campo, la estabilización no debe ofrecer ninguna ayuda para estimar las distancias, tamaños de dianas o ángulos. Si se usan estabilizadores tipo péndulo, no deben llevar escalas que puedan dar información sobre ángulos de pendientes.

A.1.6 Aplicación del Tiempo de Tiro

Hablando de un modo general, **WA nunca ha intentado oficializar el tiempo en las competiciones de tiro de campo**. Si hubiera sido así se tendría que designar un cronometrador para cada patrulla, ya que no todas tiran al mismo tiempo.

La creación de esta regla ha sido impuesta hace algunos años porque una serie de patrullas muy lentas causaban “cuellos de botella” y retardaban innecesariamente la competición. No piense que como Juez debe controlar el tiempo a cada atleta que pasa por su lado. La regla está para ayudarlo a mantener el control y evitar que un atleta o un grupo lento interrumpen la competición. Use su autoridad en este tema de forma sensata.

Si considera necesario cronometrar el tiempo de tiro de un atleta de acuerdo con el artículo 24.8 (Libro 4) y encuentra que este se ha excedido del tiempo límite de 3 minutos, el procedimiento a utilizar es el siguiente: Usted escribirá una nota en la hoja de puntuaciones, posiblemente en la parte de atrás (según se acuerde por la Comisión de Jueces del evento), indicando la hora y la diana en la que ocurrió, firmando dicha nota.

Si se observa al atleta exceder el límite de tiempo por segunda vez, el Juez advertirá al atleta verbalmente y al mismo tiempo escribirá otra nota en la hoja de puntuaciones.

Cualquier violación subsecuente en el tiempo dará lugar a la pérdida de la flecha de mayor puntuación del atleta en esa diana.

El tiempo límite es entendido como el tiempo de que dispone un atleta desde que toma su posición en el puesto de tiro, lo que hará tan pronto como este esté disponible. El tema principal es que al atleta no se le permite ningún tiempo para estimar distancias u otras particularidades del terreno antes de tomar su posición en el puesto de tiro.

En tales casos usted avisará al atleta para que ocupe el puesto de tiro, poniendo en marcha su reloj a partir del momento en que estime que el puesto de tiro podría haber sido ya ocupado. Sin embargo, si por ejemplo, los atletas se aproximan al puesto de tiro después de ascender una colina, debe darles un tiempo extra para que recuperen la respiración.

Los avisos por exceso de tiempo no se arrastrarán de un Round de la competición al siguiente. La toma de tiempos en las fases finales se parece más a lo que ocurre en tiro sobre diana y se describe en el Libro 4 del Reglamento.

A.1.7 Cálculo de distancias.

Al atleta no se le permite usar su equipo únicamente para estimar distancias. Sería conveniente hacer hincapié en este punto en la reunión de Capitanes de Equipo. El Comité de Tiro de Campo WA ha dado algunos consejos sobre lo que es, o no aceptable.

Tenga en cuenta que una interpretación de 2012 dice que el uso de partes del cuerpo (es decir, mano o dedos) como ayuda en la estimación de las distancias es aceptable.

A.1.8 El Recorrido de las Finales en Tiro de Campo

Usted encontrará probablemente que el recorrido final de un campeonato se desarrolla en una zona central del área del campeonato, lo cual significa que el recorrido está planeado para que los espectadores tengan un fácil acceso al terreno en cuestión.

Esto representa para los jueces dos grandes retos:

1. La seguridad es nuevamente un factor importante. Use las mismas recomendaciones descritas en el artículo (A1.1) de este manual para evitar problemas con la gente cruzando las zonas de tiro y los caminos de los competidores, es preferible tener a todos los espectadores en un lado, tras una barrera y que la dirección del tiro sea desde la misma. Sin embargo, el terreno puede ofrecer medidas de seguridad por sí mismo, use el sentido común.
2. Debido a la posición central del recorrido de finales, usted probablemente encontrará que el montaje del mismo no se terminará hasta después de la apertura del Campeonato. Dado que todas las dianas y las distancias han sido planeada con anterioridad, los jueces adelantarán el trabajo durante la inspección general antes del comienzo de la competición y volverán a la zona central después de que las eliminatorias hayan terminado. Debido al interés de los medios de comunicación y espectadores, debe haber un fácil acceso a las dianas de desempate. La última diana de las finales puede ser usada como diana de desempate, si coincide la distancia de esa diana con la usada para tal fin. No obstante, se puede utilizar otra diana montada expresamente para ese cometido.

A.1.9 El Tiro

El Tiro sigue el procedimiento normal para tiro de campo, pero las reglas no dicen nada del intervalo de tiempo entre patrullas.

El orden de inicio por divisiones es: Desnudo – Recurvo – Compuesto. Dentro de cada división usted tendrá dos grupos de cuatro atletas cada uno, Mujeres y Hombres, y el intervalo de tiempo será de aproximadamente quince minutos entre divisiones.

Se recomienda que los organizadores fijen el momento de inicio de cada división. Para los medios de comunicación y espectadores es esencial que los grupos no estén tirando al mismo tiempo.

Especialmente debemos evitar la posibilidad de que los Hombres estén tirando en la diana número cuatro (semifinales) al mismo tiempo que las Mujeres están acabando en la diana número ocho. Se deben establecer algunos retrasos para beneficio de los medios de comunicación y espectadores.

A.1.10 Asignación de los Jueces a las Patrullas

Se pueden seguir las siguientes recomendaciones.

1. Un Juez acompañará a cada patrulla para dilucidar los valores de las flechas dudosas.
2. Un Juez controlará el tiempo de los atletas indicando “tiempo” y “stop”. Cuando queden 30 segundos para terminar el tiempo permitido, el Juez mostrará una tarjeta amarilla. Otro Juez, como apoyo, llevará también el control de tiempo. En las dianas, un Juez comprobará los tanteos de inmediato y confirmará el resultado (así como el ganador del encuentro al final).
3. El personal asignado a los medios de comunicación (o si es necesario un Juez) también deben supervisar la conducta de los medios de comunicación. Los fotógrafos y las cámaras están a menudo muy cerca de los atletas con el fin de encontrar una posición adecuada, y es importante que se mantengan quietos durante el tiro, con el fin de no crear distorsiones innecesarias a los atletas, o crear un problema de seguridad.

A.1.11 Procedimientos para los Rounds de Eliminación y Finales en Campo.

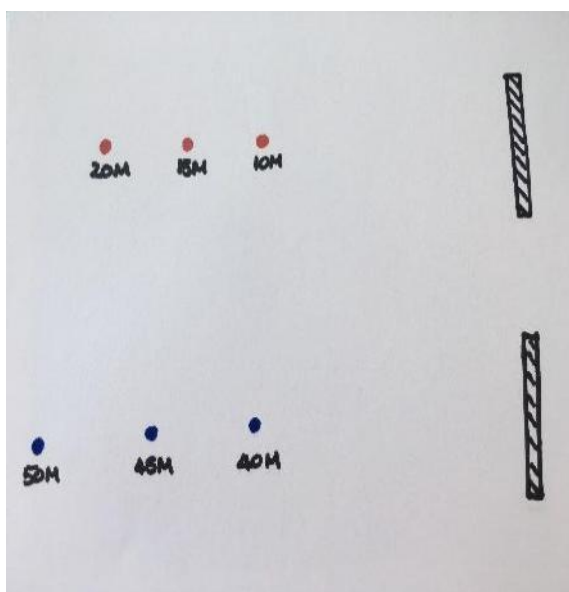
Procedimientos de tiro para el Round de eliminación individual.

L.2-8.1.1.11

Para las eliminatorias, debe haber al menos dos jueces por recorrido de eliminación. Tres jueces por recorrido sería lo ideal.

El Round Eliminatorio consta de 6 dianas marcadas por encuentro. Cada conjunto de 6 dianas tendrá una combinación de todos los tamaños de diana (20/40/60/80) y todas las distancias estarán fijadas (corta/media/larga). Los organizadores trazarán el recorrido teniendo en cuenta el lugar, el terreno y la disposición del terreno.

Los desempates (shoot-offs) durante los encuentros de eliminación, en caso de que los haya, se llevarán a cabo en la última diana.



Dibujo 1

Procedimientos de tiro para el Round de eliminación de equipos.

Los ocho (8) mejores equipos pasarán a los Rounds de Eliminación de equipos. La posición de los equipos viene determinada por la suma de las puntuaciones individuales obtenidas en el Round Clasificatorio. Estos serán colocados en el Cuadro de Enfrentamientos de acuerdo con las puntuaciones totales del clasificatorio. La posición de tiro en las dianas será como venga indicado en las hojas de puntuación. El equipo con puntuación más alta decidirá qué equipo comienza el encuentro en la primera diana, en las siguientes, el equipo con la puntuación acumulada más baja tirará primero.

L.4- 23.3.2

El orden de tiro comenzará con los equipos de mujeres, seguidos de los equipos de hombres. En esta etapa, todos los encuentros se tiran simultáneamente, cada encuentro tendrá su propio Juez y Anotador. Cada componente del equipo tirará una flecha desde el puesto de tiro apropiado, en el orden decidido por el equipo.

A.1.12 Orden de Tiro para el Round de finales.

L4-25.3.2

Enfrentamientos Individuales y por equipos:

Los libros de reglas describen los procedimientos en detalle

Shoot-offs

Si hubiera un desempate en las semifinales, este se llevará a cabo en la última diana que se tiró, (Diana N^o 4).

Si hubiera un desempate en los encuentros de medallas de oro y bronce, éstos se llevarán a cabo en una diana determinada para esa División (puede ser la última diana o en una diana adicional acondicionada para el shoot-off).

Se tirará una flecha de desempate (una por cada miembro del equipo), y si el resultado sigue siendo el mismo, la flecha más cercana al centro decidirá el ganador. *Ref. shoot-off reglas para tiro sobre diana.*

A.1.12.1 Las Dianas – Su colocación en los parapetos

L2-8.1.1.4

Todas las dianas deben colocarse en los parapetos como en el Round de Calificación, excepto las dianas de 60 y 80 cm que se colocarán dos papeles por parapeto, una para el atleta de la izquierda que tirará sobre la diana de la izquierda y otra para el atleta de la derecha que tirará sobre la diana de la derecha.

A.1.12.2 Control del tiempo para individual

L4-24.10

El tiempo permitido para tirar las 3 flechas es de 120 segundos. El Juez indicará el inicio y el final del tiempo de tiro. Para los encuentros de medallas puede haber un cronometro digital, en ese caso el tiempo será controlado por un Director de Tiro.

L4-24.11

A.1.12.3 Control del tiempo para equipos

L4-24.10

El tiempo permitido para tirar 3 flechas es de 120 segundos, cada atleta tirará una flecha. Los atletas comenzarán a tirar desde la piqueta roja, uno cada vez, seguidos por el atleta de la piqueta azul. El tiempo comenzará cuando los atletas estén en la piqueta roja..

L4-24.11

A.1.12.4 30 segundos - Advertencias

Durante los Rounds de Finales el Juez mostrará una tarjeta amarilla cuando queden 30 segundos para terminar el tiempo de tiro. Una flecha tirada después de que el tiempo haya terminado ocasionará al atleta la pérdida del valor más alto conseguido en esa tanda.

A.1.13 Finales por Equipos

Los atletas comenzarán a tirar desde la piqueta roja, uno cada vez, luego continuarán con la piqueta restante. No habrá tiempo extra para recuperar flechas en caso de rotura de material durante los Rounds Finales. El capitán de equipo o cualquier otra persona autorizada puede llevar equipo de repuesto acompañando a la patrulla. El primer grupo comenzará a tirar en la hora programada al efecto. Los grupos siguientes comenzarán a tirar con intervalos de 15 minutos.

Cuando los grupos se aproximen al final del encuentro los que les siguen tendrán que esperar para poder tirar, con el fin de conseguir que los medios de comunicación y espectadores se concentren en la diana final. Se asignará un Juez a cada patrulla.

A.1.14 ¿Qué está permitido o no en el Recorrido de Distancias Desconocidas en Tiro de Campo WA?

Observe que se puede tirar un recorrido de campo WA solo con distancias desconocidas, solo con distancias conocidas o una combinación de ambas. Recuerde asimismo, que en competiciones nacionales puede tirar con movimientos adelante y atrás o laterales. Por favor, esté seguro, si utiliza desplazamientos adelante y atrás, de tirar el número correcto de flechas y a las distancias adecuadas según el Reglamento.

Para los Campeonatos WA habrá dos Rounds, uno de distancias conocidas y otro desconocidas, y en los Rounds Eliminatorios y Finales se utilizarán distancias conocidas.

Sabemos también que en algunos lugares del mundo les encanta tirar como “en los viejos tiempos”, con desplazamientos adelante y atrás o laterales, mientras en otros prefieren tirar solamente las distancias conocidas. Dado que a la mayoría les gusta tirar a distancias desconocidas necesitamos normas para que las distancias sigan siendo “desconocidas”, esta es la causa por la que no están permitidos los telémetros sean del tipo que sean y por simples que puedan parecer.

Desde el manual WA de Campo se indica que **NO ESTÁ PERMITIDO** en recorridos de distancias desconocidas:

- a) Tener más de una escala personal en el visor, en el arco o en sus notas, esto puede indicar que puede estar usando el visor como un sistema de medir o apreciar las distancias, lo que no es una forma correcta de hacerlo.
- b) Si tiene escala o escalas en la barra del visor, en un punto diferente del utilizado por el fabricante para la original, puede ser acusado de llevar una escala extra para calcular las distancias. ¡Los jueces y los otros competidores la buscarán!
- c) Si tiene marcas en el arco utilizadas para diferentes ajuste del mismo y quiere guardarlas para el futuro, tápelas con cinta aislante y no tendrá problemas.

Nota: Una reciente interpretación establece que puede llevar una escala personal de marcas en el visor, además de la del fabricante en su visor, en el arco o en su equipo

También es una buena indicación de que mide la distancia si levanta el arco, apunta y lo baja de nuevo más de una o dos veces antes de tirar. Si lo hace, también estará fuera de lugar, quizá esté usando demasiado tiempo y esté siendo un incordio para los competidores que están tirando con usted. Si ha añadido (pegado o roscado) una pieza de plástico o similar a su equipo con la cual puede comparar el tamaño de la diana, obviamente está contraviniendo las reglas. En su lugar se puede utilizar cualquier parte del equipo habitual.

De forma general, usted no puede alterar su equipo con algo que se sobreentiende que se usa solo para medir. No está permitido usar una lente con una cruz y una o más líneas en la misma; llevar un visor con más de un círculo o más de una línea en cualquier dirección; o una combinación de círculo y cruz en la que la cruz pase a través del círculo.

No puede tener nada en su visor o en la zona de la ventana de su arco con varias líneas o puntos que no sean parte natural de su equipo. Ocasionalmente puede encontrarse con atletas de arco Compuesto con un visor de caza, un visor con varios pines. Esto no está permitido en los recorridos de distancias desconocidas, pero si usarlo en el de conocidas.

Aquí tiene varios ejemplos de visores y lentes que **NO** están permitidos:

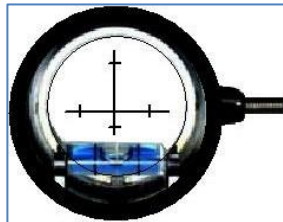
Un punto.
y una línea separada



Líneas cruzándose.



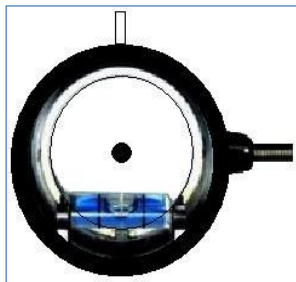
Una cruz con escalas.
en un anillo



Líneas de distinta
longitud cruzándose



Una varilla separada pegada al visor



No está permitido llevar notas con dibujos o esquemas, mostrando la relación entre su visor o flecha y los tamaños de diana. Podría usarlo durante las Prácticas pero no puede llevarlo cuando está en la zona de competición.

Asimismo, los atletas de arco Desnudo no pueden tener en su dactilera un dibujo con las marcas o una lista con la relación de sus marcas. Puede confeccionarse una para las prácticas pero no debe llevarla al campo de competición. Los atletas de arco Desnudo tienen que estar preparados para tapar con cinta adhesiva la ventana del arco si tiene marcas que pueden utilizarse para apuntar o medir distancias. Por ejemplo, marcas más claras de cualquier tipo.

No se permite llevar notas o escalas que digan la relación entre el ángulo ascendente o descendente y sus marcas en el visor. Al igual que cualquier dispositivo para medir ángulos. No puede usar radios, ni teléfonos móviles en el recorrido. Los binoculares u otros dispositivos ópticos no pueden tener escalas de ningún tipo o llevar incorporados elementos para estimar las distancias. También prohibido llevar cualquier dispositivo electrónico de almacenaje de datos para su uso en la Competición.

Que se puede considerar PERMITIDO para su uso:

Cualquier visor con un punto, anillo o cruz. Un punto con un círculo que está en el borde de la lente se considera similar a un visor con anillo y ha sido autorizado. Aquí tiene algunos ejemplos de visores permitidos:

Un punto .



Un círculo



Un punto con un círculo



Un círculo y líneas desde el círculo hasta el exterior



Un punto y una cruz con las líneas hasta el exterior



Cualquier sistema estándar de visor hecho por un fabricante de prestigio con las limitaciones mencionadas anteriormente. Para ser justo con los otros atletas y para gastar menos dinero, piense un poco cuando tenga que adquirir un nuevo equipo.

Una copia o extracto de las reglas, así como las distancias para los diferentes tamaños de dianas, etc. Cualquier nota que contenga sus marcas de visor, considerando las limitaciones anteriores.

Ejemplo: 5 m = 2.30
10 m = 2.10
15 m = 2.30
20 m = 2.55
25 m = 2.90 Y así sucesivamente.

Afirmación:

Cualquier persona que contravenga las reglas, probablemente, sabrá que lo está haciendo o lo que podría hacer. En nuestra opinión no hay excusa posible, porque si tiene dudas, siempre puede preguntar. Con el fin de mantener las competencias WA imparciales, los atletas deben comunicar a los jueces las irregularidades que observen o que piensen que lo son. Los jueces están ahí para ayudar a que las competencias sean mejores y más justas. El comunicar a los jueces el haber visto algo que contradice las normas, no supone una actitud descortés, innoble, o antideportiva.



A.2 TIRO CON ARCO 3D

(del Comité de Campo y 3D)

El tiro con arco 3D es una forma de tiro con arco que todavía es relativamente nueva para WA y todavía está en proceso de desarrollo. Por lo tanto, es importante que tenga una copia actualizada de las reglas. El 3D tiene similitudes con el tiro de campo, pero hay diferencias significativas que los jueces deben tener en cuenta.



Imagen A2.1 Diana 3D

Se usan los tipos de arco Compuesto, Desnudo, Long Bow y Tradicional. Todas las distancias son desconocidas. Algunos de los competidores ya han tirado sobre estas dianas dentro de otras organizaciones, y pudiera ser que no estuvieran al tanto de las reglas de “Tiro 3D” bajo control de WA. Aquí entra en juego su labor como instructor.

Como en el resto de las competiciones WA, las reglas de tiro siguen un mismo patrón, con solamente algunas variaciones para cubrir las especificidades de estas competiciones.

A.2.1 La Competición

Al igual que en todas las demás disciplinas del tiro con arco este evento se divide en Clasificación, Eliminación y enfrentamientos para Finales.

El Round de Clasificación en 3D consiste inicialmente en dos Rounds de veinticuatro dianas (24) tiradas en dos días generalmente.

Las finales y los encuentros por medallas se componen de 4 dianas cada uno. Las piquetas para los encuentros de eliminación y final serán colocadas por el Juez acompañante a medida que el encuentro avanza de una diana a la siguiente.

Los atletas de 3D tirarán dos flechas por diana en todas la Series

Las finales se suelen celebrar en una zona central donde los espectadores pueden ver lo que ocurre. La idea del tiro 3D es que realmente sean distancias desconocidas por los atletas. Con el fin de asegurar que esto sea así y que la competición sea justa, en los últimos eventos las piquetas se han movido para cada encuentro. Esto requiere de una planificación especial para asegurarse de que haya suficientes jueces para cambiar las piquetas y para controlar los encuentros.

A.2.2 El Recorrido

Al caminar por el recorrido debe haber indicadores que le muestren el camino a seguir. Este camino principal entre las dianas debe ser seguro para todos. El Comité Organizador puede añadir un "camino seguro" para el uso de los jueces, el equipo de trabajo, etc. que hagan el acceso a las dianas más rápido - asegúrese de comprobar que en realidad es seguro.

A medida que continúe su chequeo, debe asegurarse de que la piqueta con el número de la diana es visible desde el camino, de manera que cuando se coloque en dicha piqueta se puede ver las piquetas de tiro, pero no la propia diana. Esto evita que los atletas siguientes obtengan ventaja al ver donde han impactado las flechas de la patrulla anterior.

Desde la piqueta del número deben verse la piqueta con la foto de la diana y las piquetas de tiro. Desde la piqueta con la foto de la diana se debería de ver las piquetas de tiro y la diana, de esta manera los atletas pueden ver si la diana está libre para poder iniciar el tiro.

A.2.2.1 Las dianas.

Según las nuevas reglas, las dianas pueden diseñarse para parecerse a cualquier cosa. Las dianas que se van a utilizar para la competición deben ser publicados, previo al evento, para que los atletas puedan conocer a qué se enfrentarán. También debe haber dianas de práctica del mismo diseño que los que estarán en el campo.

Las dianas tendrán marcado un círculo que tantee "11", y otro que contiene al primero que tanea como "10". La zona del "8", rara vez es circular y a menudo representa la zona del corazón / pulmones del animal/figura 3D. Cualquier flecha fuera de estas zonas tantee "5". Las pezuñas y cuernos tantee "M".

Es una práctica común, cuando las líneas de las pezuñas y cuernos no son claras, que los jueces marquen con una línea divisoria entre estos y el cuerpo (zona del 5). Los atletas pueden entonces aplicar la norma de dar el punto superior si la flecha toca la línea.

Para el grupo 4 (dianas pequeñas), el Organizador debe colocar dos o cuatro dianas idénticas una junto a la otra. Tenga muy en cuenta y asegurarse de que el ángulo de la zona de puntuación es la misma para ambas dianas.



Una foto de cada diana se debe colocar de 5 a 10 metros detrás de la piqueta de tiro. ¡Asegúrese de que la imagen es la misma que la diana real! (y orientación)

Las colas, las alas y las plumas de la cola han causado mucho debate en los últimos años, sin embargo las interpretaciones establecen que si no es una pazuña o un cuerno, debe tantear un 5.

Las dianas más grandes pueden tener un centro "reemplazable". Este consiste en un tapón que se fija en el cuerpo del animal/ figura 3D. Tenga en cuenta que el borde de este añadido puede confundirse con una zona de puntuación y que los atletas pueden requerir una aclaración al respecto durante el evento.

A.2.2.2 Piquetas

En tiro con arco 3D, las piquetas que marcan la posición de tiro son: arco Compuesto tiran desde la piqueta roja; Y desde la piqueta azul, Arco Tradicional, Desnudo y Long Bow

Los atletas disparan en parejas, uno de pie en cada piqueta. No tienen que tocar la piqueta con el pie, de hecho, pueden posicionarse hasta 1 m de distancia de la piqueta en cualquier dirección excepto frente a ella. Los atletas tienen que trabajar juntos para garantizar que ambos puedan disparar de manera segura.

Las piquetas rojas pueden ser colocadas a cualquier distancia dentro del rango del tamaño de la diana. La distancia máxima para un arquero de arco Compuesto es de 45 m.

Las piquetas azules se colocarán dentro del rango según el tamaño del animal/ figura 3D hasta un máximo de 30 m.

La distancia mínima para ambas piquetas debe ser de al menos 5 m.

A.2.3 Seguridad

La seguridad es de suma importancia. Una flecha que no ha impactado en la diana es mucho más probable que continúe fuera de las zonas de seguridad establecidas. Tenemos que ser conscientes de lo que hay en esa zona y lo cerca que otras dianas y pasillos estén. Piense también en los rebotes, ya que la forma irregular de las dianas puede provocar que las flechas se desvíen en direcciones insospechadas.

A.2.4 Los Arcos.

Hay cuatro divisiones de arcos en tiro de 3D. El arco Compuesto y Desnudo tiene la misma descripción que en tiro de Campo.

El arco Long Bow y Tradicional son específicos para 3D y sus reglas están descritas detalladamente en el reglamento. Debido a que la disciplina de 3D está evolucionando rápidamente, hay numerosos cambios en las interpretaciones y textos de aplicación relativos a esta modalidad, por lo que debemos asegurarnos estar al día de las reglas.

Es importante revisar todos los arcos cuidadosamente en la inspección de material, para asegurarse de que no hay nada agregado a él que ayude a estimar distancias o a apuntar. Pueden ser marcas, araños, tuercas/tornillos añadidos, etc. Pregunte al atleta para qué sirven, y si tiene alguna duda les pida que lo quiten o lo cubran.

Tenga en cuenta que los atletas no pueden llevar fotos de las dianas con ellos. No se les permite una lista de qué dianas están en cada grupo. Puede llevar la sección del libro de reglas que cubre las distancias para cada grupo, pero no se permite nada más para ayudarlos a identificar la distancia.

Para el Arco Desnudo, Tradicional y Long Bow, **no** se permite anotaciones adicionales escritas en relación con las marcas para apuntar. Sin embargo, para arco Compuesto sí.

A.2.5 Desempates.

Para llevar a cabo los desempates, es aconsejable prepararlos inmediatamente antes de que deban realizarse. De esta manera los atletas no tienen posibilidad de comprobar la distancia.

Clasificación: Se puede montar rápidamente una diana en el campo de entrenamiento.

Eliminación: Este se llevará a cabo en una zona central, tan pronto como sea posible después de que se conozcan los resultados.

Semi – Finales y Finales: se llevarán a cabo en una quinta diana.

A.3 EL JURADO DE APELACIÓN

WA ha desarrollado recientemente una descripción sobre el proceso y los procedimientos del Jurado de Apelación. Dado que puede suceder que un Juez termine como miembro del jurado, a continuación se muestra la directriz que ha sido redactada por el C&R junto con el Comité de Jueces:

Procedimientos y Responsabilidades del Jurado de Apelación – Miembros

Defender los derechos de los competidores y sus oficiales de equipo es uno de los requisitos más importantes en cualquier evento de World Archery.

Sería muy desafortunado si las acciones de otro competidor, un Juez o un miembro del Comité Organizador afectaran injustamente el desempeño o la puntuación de un competidor. En consecuencia, las Reglas de WA prevén un Jurado de Apelación para manejar las disputas en la competición para proteger los derechos de todos.

Esta es la segunda parte de dos artículos que tratan asuntos relacionados con el Jurado de Apelación. La primera parte está dirigida a los organizadores de torneos.

Este artículo está dirigido a los miembros del jurado para ayudarles a comprender sus derechos y responsabilidades. Para los Juegos Olímpicos y otros Juegos importantes, se redacta un procedimiento detallado en ORIS, ya que hay muchas más personas involucradas y el procedimiento será más complejo.

Nombramiento del Jurado de Apelación

Servir como miembro o suplente de un Jurado es una actividad importante con grandes responsabilidades. Su nombramiento es un alto honor, lo que indica que el órgano que lo nombró lo considera imparcial, conocedor de las Reglas y muy respetado.

Hay situaciones en las que debe negarse a formar parte del jurado o, al menos, negarse a deliberar sobre un caso en particular. No debe servir si existe alguna posibilidad razonable de que una de las partes en la disputa o el público pueda pensar que puede favorecer a una de las partes, aunque en realidad pueda ser imparcial en la práctica.

Por ejemplo, si debido a una relación percibida entre usted y una de las partes en una disputa existe una posibilidad razonable de que alguien pueda incluso cuestionar su imparcialidad, se debe nombrar un jurado alternativo. La cuestión no es si existe o no un conflicto de intereses real, sino más bien si una persona razonable podría sospechar que podría haber un conflicto de intereses.

Debe informar al Presidente del Jurado de Apelaciones o al Comité Organizador si conoce alguna razón por la que no debe servir. Esto puede incluir que tenga otras responsabilidades que puedan interferir con su servicio en el Jurado o si no puede estar en el campo o cerca de él mientras está de servicio.

Preparación del jurado

El Presidente de la Comisión de Jueces o el Presidente del Jurado deben coordinar con los miembros del Jurado cuándo estará de servicio cada uno de ellos durante la competición, lo que incluye la Práctica oficial, así como cuándo los suplentes estarán de guardia si fuera necesario.

Dado que es probable que los miembros del jurado no estén disponibles en todo momento durante la competición, se deben determinar los suplentes y el orden en que pueden ser llamados a servir. Los miembros del Jurado y los suplentes de esa sesión deberán estar presentes en el campo de competición o cerca de él en todo momento mientras están de servicio y deben tener radios u otros medios electrónicos que permitan localizarlos rápidamente.

Si por alguna razón, un miembro del jurado o un suplente debe abandonar el lugar, debe notificarlo al Presidente del Jurado o a la Comisión de Jueces. Cada miembro del jurado y su suplente deben proporcionarse mutuamente, al Comité Organizador y a la Comisión de Jueces su información de contacto y deben poder ser contactados en todo momento durante el evento (ya sea que el miembro del jurado esté de servicio o de guardia) por teléfono, radio o correo electrónico.

Procedimientos de Apelación

Las apelaciones contra las decisiones de los jueces deben ser presentadas, por escrito, por los capitanes de equipo, o por el atleta si no se ha designado un capitán de equipo. La notificación de la intención de protestar se entregará a la Comisión de Jueces dentro del plazo prescrito para la etapa respectiva de la competición.

La protesta ante el Jurado de Apelación debe hacerse por escrito en inglés, y preferiblemente en el Formulario del Jurado de Apelación de World Archery correspondiente, que luego se entregará al Presidente de los jueces junto con la tarifa prescrita.

El Formulario del Jurado de Apelación de la World Archery sigue este informe. El uso del Formulario del Jurado de Apelación de la WA, aunque se sugiere, no es obligatorio, excepto para los Juegos Olímpicos y otros Eventos Importantes.

Cuando una Apelación pueda afectar la progresión de un atleta de una etapa de la competición a la siguiente, la intención de apelar debe entregarse dentro de los 5 minutos posteriores al final de la ronda o encuentro correspondiente, lo que ocurra primero. Durante las finales de las rondas de encuentros, el aviso de intención de presentar una Apelación debe darse dentro de los 5 minutos posteriores al final del encuentro, o antes del comienzo del siguiente encuentro, lo que ocurra primero.

La Apelación por escrito debe presentarse ante el jurado dentro de los 15 minutos posteriores al final de la ronda o encuentro correspondiente, lo que ocurra primero.

La Comisión de Jueces informará a continuación que se ha presentado una Apelación, así como la naturaleza de la Apelación:

- (1) Delegado Técnico
- (2) Presidente del Jurado de Apelación
- (3) Director de Tiro
- (4) La persona responsable de los resultados
- (5) Los capitanes de los equipos en cuestión
- (6) El atleta, Juez u otra persona contra la que se hace o puede afectar la Apelación.

La Comisión de Jueces puede delegar en otros que la información se comunique, pero es responsable en última instancia de que se haga.

El Jurado debe reunirse lo antes posible. Y posteriormente, deberán hacer lo siguiente en este orden:

- (a) Lea y comprenda claramente la Apelación.
- (b) Investigue el Libro de Reglas para que tengan a su disposición toda la información y referencias que puedan afectar el tema
- (c) Decidir a partir del contenido de la Apelación qué testigos deben ser llamados.

Todos los testigos y los directamente afectados deben ser entrevistados por el Jurado. Los testigos deben ser llamados en la siguiente rotación:

- (a) La parte que protesta, acompañada por el Capitán del Equipo si así se solicita.
- (b) Otras personas que puedan haber presenciado directamente el presunto suceso. Es muy importante no escuchar "rumores", es decir, lo que otra persona le dijo.
- (c) El Juez, funcionario u otra persona nombrada, culpada en el recurso o que pudiera verse directamente afectada. Por ejemplo, si hay una Apelación contra un Juez durante un encuentro y que podría cambiar el resultado del propio encuentro, se debe notificar al otro atleta incluso si la Apelación no tiene nada que ver con las acciones de ese atleta, ya que ese atleta podría verse afectado por la decisión sobre la Apelación. Se puede solicitar a la Comisión de Jueces que preste declaración si la actuación del Juez refleja un procedimiento establecido y detallado.

Si el Juez lo solicita, la Comisión de Jueces debe acompañar al Juez al Jurado y, dependiendo de las circunstancias, puede hacer una presentación al Jurado.

El Presidente del Jurado debe hacer todo lo posible para relajar a todos los testigos. Esto se puede hacer indicando claramente desde el principio que el Jurado requiere una declaración simple del evento en cuestión, tal como lo presencié personalmente. Se debe advertir a los testigos que el propósito principal del jurado es proteger, en la medida de lo posible, los derechos y las puntuaciones de todos los involucrados.

Una vez que todos los testigos hayan sido llamados y reclamados si es necesario, el Jurado debe revisar el caso y las Reglas y discutir la Apelación. Los miembros del jurado deben basar su decisión en la información escrita y el testimonio que se presenta al jurado. Normalmente, los miembros del jurado no deben basar sus decisiones en sus propias observaciones en el evento que no hayan sido presentadas por una parte en la Apelación o un testigo, ya que el miembro del jurado puede no haber presenciado todas las actividades que puedan ser relevantes. Además, un miembro del jurado no debe basar su decisión en comentarios hechos por terceros que no sean testigos que testifiquen ante el jurado.

La decisión será preferentemente unánime pero, prevalecerá la decisión mayoritaria de los miembros del Jurado. Que deberá emitir una declaración escrita que contenga sus conclusiones y juicio. La decisión autorizada se distribuirá inmediatamente a la persona que presentó la Apelación, a las demás partes involucradas, a la Comisión de Jueces y al Comité Organizador antes del comienzo de la siguiente etapa de la competición o antes de la entrega de los premios. El Delegado Técnico asistirá al Oficial de Prensa de WA para completar el texto de la decisión del Jurado de Apelación que se anunciará al público, teniendo en cuenta que la explicación debe ser fácilmente comprensible y sin el uso de palabras técnicas en la medida de lo posible.

En el caso de los Juegos Olímpicos y los Grandes Eventos, el proceso se detalla en ORIS.

El propósito del jurado

El Jurado de Apelación debe velar por el espíritu de equidad en el concurso y la aplicación justa de las Reglas. El Jurado protege los derechos de los competidores, así como al Juez que ha hecho el trabajo de manera responsable.

Una decisión particular del Jurado no es un precedente legal que sea vinculante para futuros Jurados de Apelación. En consecuencia, un Jurado no debe considerar lo que pueden hacer los Jurados anteriores. Hay varias razones para esto.

En primer lugar, la decisión de un jurado en particular se basa en los hechos y circunstancias únicos de ese caso que pueden no ser conocidos por otros jurados.

En segundo lugar, las decisiones deben ser preparadas rápidamente en el lugar por personas que no están capacitadas para redactar decisiones legales.

La decisión emitida por un Jurado de Apelación suele tener menos de una página y no es similar a la típica opinión larga que emite un tribunal de justicia de revisión, que puede ser vinculante en casos futuros.

Finalmente, como punto de vista práctico, lo más probable es que un jurado no tenga la capacidad de investigar las decisiones anteriores del jurado antes de determinar el resultado de un caso.

Es importante que se sigan las Reglas, independientemente de cualquier opinión personal de uno o más de los miembros del Jurado en cuanto a los méritos de las Reglas. La expectativa de que se cumplan las Reglas es un requisito fundamental del deporte organizado. El Jurado, sin embargo, debe tener en cuenta todos los hechos y circunstancias al considerar cómo aplicar las Reglas a un caso particular.

Si bien cada caso es único, hay algunos principios a tener en cuenta:

- (i) El Jurado debe tener cuidado de no negar ningún punto a un atleta a menos que exista una autoridad específica para hacerlo en el Libro de Reglas.
- (ii) Si se alega un suceso que permitiera negar puntos si se prueba, cualquier incertidumbre debe decidirse a favor del atleta.
- (iii) Si un atleta no dispara una flecha durante el tiempo permitido debido a un error de un Juez o problemas de seguridad, se le debe dar tiempo al atleta para disparar la flecha.

Es posible que diferentes reglas puedan respaldar diferentes resultados posibles en un caso particular. La persona que presenta la queja puede señalar una para respaldar su posición, mientras que la persona que responde a la queja puede creer que otra debe prevalecer. Puede parecer que ambas reglas se aplican, pero conducen a resultados diferentes. En consecuencia, el Jurado no debe aplicar ciegamente una regla en particular que a primera vista puede parecer aplicable sin considerar si los hechos y circunstancias son tales que la aplicación sea la justa. Un Jurado debe considerar cuál es el propósito de una regla en particular al decidir cómo se debe aplicar en una situación particular.

El jurado debe considerar si las acciones tomadas después del asunto que se está considerando afectan el resultado. Es posible que se haya cometido un error, pero las acciones del atleta que se queja son tales que el Jurado no debe otorgar la reparación solicitada bajo otra regla.

Por ejemplo, supongamos que un Juez en un encuentro declara una flecha como 10 pero el Anotador escribe un 9 en la tarjeta de puntuación. Al final del encuentro, el atleta perjudicado firma y envía su tarjeta de puntuación, pero luego se queja de que la tarjeta está equivocada. En este caso, el Jurado debe tener en cuenta que existe una Regla específica que establece que al firmar una tarjeta, un atleta acepta el valor de cada flecha que figura en la lista. En este caso, el Jurado deberá considerar si la posterior firma y presentación de una tarjeta de puntuación incorrecta afecta el resultado de la Apelación.

Para tener finalidad y reconocer que algunos errores no pueden corregirse después del evento, las Reglas establecen que algunas acciones son definitivas e inapelables, como cuando una Apelación o un aviso de Apelación no se ha presentado de manera oportuna (Libro 2, Artículo 3.13.3.1); la exactitud del valor de una flecha (Libro 3, Artículos 14.4 y 19.2); y errores en cuanto a los totales en una hoja de puntuación después de que la hoja haya sido firmada y aceptada (Libro 3, Artículo 14.4. 1).

En estas situaciones, es posible que el Jurado no pueda abordar un error claro ya que existe una regla específica que establece que algunas acciones son definitivas y no pueden ser apeladas. Si bien esto puede no parecer justo, el Jurado debe tener en cuenta que las cuestiones que el Reglamento establece como definitivas son un equilibrio en cuanto a la corrección de un error, la finalidad y la responsabilidad de cada atleta en cuanto a sus propias acciones.

Las decisiones del Jurado de Apelación son definitivas e inapelables. Sin embargo, las partes afectadas deben tener en cuenta que el Libro de Reglas (Libro 1, Artículo 1.8.3) establece que en una situación de emergencia en cualquier Campeonato, el Presidente tiene la autoridad temporal para realizar cualquier cambio en las reglas que considere necesario para proteger los mejores intereses de World Archery. Dependiendo de las circunstancias, esto podría incluir las decisiones del Jurado de Apelación o una Regla subyacente que podría afectar la decisión del Jurado. Sin embargo, por razones prácticas, esto sólo se podrá hacer si no se han iniciado otras actividades (por ejemplo, la continuación del encuentro) según la decisión del Jurado.

Conclusión

Dado que las decisiones del Jurado de Apelación son definitivas y no apelables y pueden ser importantes en cualquier competición, formar parte de un Jurado es una gran responsabilidad y un servicio a la comunidad del tiro con arco.

Un jurado debe garantizar que, teniendo en cuenta todos los hechos y circunstancias y considerando la aplicación y el propósito de las Reglas, su decisión sea justa para todos los involucrados y sea consistente con los objetivos más elevados del deporte olímpico.

A.4 LISTADO DE COMPROBACIONES. TIRO SOBRE DIANA

Fecha:

Lugar:

Competición/ Round:

- ☐ 1.- Seguridad (todos los lados)
- ☐ 2.- Distancias
- ☐ 3.- Línea de dianas
- ☐ 4.- Línea de Tiro
- ☐ 5.- Línea de Espera
- ☐ 6.- línea de tres metros
- ☐ 7.- línea de prensa
- ☐ 8.- Calles de dianas
- ☐ 9.- Parapetos
- ☐ 10.- Dianas
- ☐ 11.- Colocación de las dianas
- ☐ 12.- Altura de los centros
- ☐ 13.- Parapetos y su ángulo
- ☐ 14.- Sujeción de los parapetos (vientos)
- ☐ 15.- Números de dianas – centrados
- ☐ 16.- Banderas para el viento (40cm de altura; 25 – 30 cm)
- ☐ 17.- Mangas de viento (altura, etc.).
- ☐ 18.- Números en Línea de Tiro
- ☐ 19.- Posiciones de tiro marcadas en la línea
- ☐ 20.- Señales visuales y acústicas
- ☐ 21.- Megafonía (para el Director de Tiro)
- ☐ 22.- Relojes para el control de tiempo
- ☐ 23.- Equipo de control del tiempo de repuesto
- ☐ 24.- Parapetos de repuesto
- ☐ 25.- Dianas de repuesto
- ☐ 26.- Verificar Campo de Prácticas
- ☐ 27.- Publicidad (posibles reflejos)
- ☐ 28.- Teléfonos de emergencia
- ☐ 29.- Espacio para la revisión de material
- ☐ 30.- Sistema de resultados
- ☐ 31.- Sillas y resguardo para los jueces
- ☐ 32.- Sistema de comunicación entre el Director de Tiro y los jueces
- ☐ 33.- Jurado de Apelación (quién y dónde)

Notas:

A.5 LISTADO COMPROBACIONES – TIRO DE CAMPO Y 3D

Fecha:

Lugar:

Torneo/Round:

- ☐ 1.- Seguridad
- ☐ 2.- Parapetos/figuras 3D, medidas, sujeción
- ☐ 3.- Parapetos/figuras 3D, perpendiculares a la dirección de tiro
- ☐ 4.- Papeles de diana 80/60/40/20 cm (similar para los tamaños de 3D)
- ☐ 5.- Dirección del montaje, visibilidad
- ☐ 6.- Números de dianas - posición
- ☐ 7.- Piquetas de tiro y su colocación
- ☐ 8.- Campo de Prácticas
- ☐ 9.- Figuras 3D y papeles para prácticas
- ☐ 10.- Figuras 3D y papeles de repuesto, facilidad de acceso
- ☐ 11.- Área de desempates, figuras 3D /dianas
- ☐ 12.- Puntos de reunión
- ☐ 13.- Sistema y hojas de puntuación.
- ☐ 14.- Equipos de comunicación
- ☐ 15.- Control de la prensa y público
- ☐ 16.- Inspección de los recorridos
- ☐ 17.- Revisión de material
- ☐ 18.- Acceso a los recorridos de los servicios médicos
- ☐ 19.- Aprovisionamiento de agua
- ☐ 20.- Instalación de los WC
- ☐ 21.- Jurado de Apelación
- ☐ 22.- Refugio para los jueces.
- ☐ 23.- Publicidad
- ☐ 24.- Números de registro (dorsales)
- ☐ 25.- Normas de vestuario
- ☐ 26.- Teléfonos de emergencia

Notas:



A.6 ATLETAS CON DISCAPACIDAD (PARA-ATLETAS)

Ya desde el comienzo de las reglas del tiro con arco en el formato actual e incluso antes, la participación de atletas con discapacidad era una realidad. Con el paso del tiempo, el número de estos atletas ha crecido, tanto en torneos WA como en los organizados por los organismos específicos para personas con discapacidad. Ahora el reglamento WA ha incluido en el libro 3, capítulo 21 la normativa para arco Paralímpico.

Trabajar a nivel nacional con personas con discapacidad ha llevado a nuestros jueces a situaciones no contempladas en las reglas u otros procedimientos, y aquí se tratará de dar algunas recomendaciones para poder manejar estas situaciones.

A.6.1 ¿Quién tiene discapacidad de acuerdo con las reglas?

En primer lugar, en la actualidad no se espera que nuestros jueces sepan nada sobre condiciones médicas o distintos tipos de discapacidad, pero la intención de la regla es permitir a las personas con discapacidad participar en competiciones de tiro con arco en condiciones especiales. Es más, el sentido común nos dice que la discapacidad es importante en la acción de mantenerse erguido mientras se tira, y tal vez tener personas llevando el arco a un atleta y / o el atleta atado a la silla.

Desde 2012 ha habido un trabajo más concreto en la emisión de tarjetas de clasificación a los arqueros con discapacidad, y estas tarjetas describen qué tipo de ayuda específica puede el atleta usar en la competición, con el fin de llevarlos hasta un nivel competitivo.

Desde el 1 abril de 2014 esos nuevos criterios son aplicados, los cuales exigirán a todos los atletas clasificados hasta entonces, el ser reclasificado utilizando los nuevos criterios. Los jueces tendrán que ver que la Tarjeta de Clasificación (Class Card) esté fechada en noviembre de 2013 o posterior.

A.6.2 ¿Cuánto espacio deben tener en L. Tiro los atletas en silla de ruedas?

Es importante que entendamos que los indicados 90cm es un espacio mínimo. La intención de la regla es evitar que los atletas se molesten unos a otros durante el tiro.

Una silla de ruedas necesita entre 100 y 120 cm de espacio libre, pero como el atleta situado al lado de la silla de ruedas no siempre necesita los 90cm cuando está sobre la Línea de Tiro, con pequeños ajustes se pueden resolver posibles problemas de espacio, porque la parte superior del cuerpo del atleta en silla de ruedas está lo suficientemente separada del atleta más próximo.

Algunos organizadores resuelven la situación usando lugares más espaciosos o colocando a los atletas en silla de ruedas en las dianas exteriores del campo de tiro. Para prevenir un mal ambiente al comienzo de la competición, las posiciones de tiro deben estar marcadas. Se deben marcar perpendicularmente a la Línea de Tiro indicando el centro del asiento de la silla.

Los organizadores deberían evitar de colocar un atleta sin discapacidad en la misma diana que dos atletas en silla de ruedas. Sin embargo dos atletas sin discapacidad pueden caber en la línea con una silla de ruedas.

Aquellos atletas que utilizan un taburete o silla común) no necesitan más espacio que los atletas que no las usan, debido a que las especificaciones para los taburetes son no más de 80 cm a lo largo de la Línea de Tiro y 60 cm hacia la diana.

A.6.3 ¿Puede un atleta de arco Paralímpico permanecer en la Línea de Tiro una vez ha terminado de tirar en una Competición WA?

Teniendo en cuenta los procedimientos usados durante varios años, incluidos Juegos Olímpicos, la respuesta es **SÍ**.

La siguiente pregunta se refiere a si esto se mantiene cuando el tiro se hace en dos turnos. De nuevo los ajustes se deben hacer de acuerdo con el punto 2 anterior.

¿Cómo se puede enterar al Director de Tiro de que un atleta en la línea ha terminado de tirar? El procedimiento más usado actualmente es que el atleta implicado coloque sobre sus rodillas el arco horizontalmente o sobre el suelo en el lado de la silla más cercano a la Línea de Espera.

A.6.4. ¿Puede un atleta, si fuera necesario, tener un ayudante en la línea de tiro (justo detrás de él) para colocarle la flecha en el arco?

Un asistente sólo está permitido si la Tarjeta de Clasificación (Class Card) especifica dicha ayuda como necesaria para que el atleta pueda hacer uso del arco y la flecha. El asistente debe llevar el mismo uniforme que el atleta.

Suponiendo que esa ayuda no está creando ningún ruido inaceptable que pueda molestar a los otros atletas, no debería haber ninguna razón para negar tal asistencia. En términos prácticos este procedimiento es muy lento y no dará ninguna ventaja a este atleta en comparación con los oponentes.

Además, WA ha autorizado la comunicación entre el responsable del equipo y los atletas en Línea de Tiro, de forma que la sospecha de ayuda del entrenador no es razón suficiente para denegar la asistencia. Esto es particularmente importante para los atletas con discapacidad visual (VI) ver las reglas específicas para atletas VI en el capítulo 21.

A.6.5. Tantear/Sacar las flechas.

A veces surge la duda sobre si los otros atletas de la misma diana u organizadores están obligados a tantear y recoger las flechas en lugar del atleta en silla de ruedas.

La respuesta a esta pregunta es **“NO”**. Debe ser responsabilidad del atleta implicado o de su equipo el asignar una persona (o al capitán de su equipo) para que se encargue de este trabajo en lugar del atleta. En los grandes torneos es importante que haya un Agente para cada uno de los atletas con discapacidad o el torneo se retrasaría significativamente si el Agente tiene que ir de diana en diana para anotar y sacar las flechas.

A.6.6 Tocar la silla con la cuerda estando el arco tensado.

Ocasionalmente se puede observar que algún atleta toca la silla (o la rueda de la silla) con la cuerda cuando tensa su arco, y la cuestión que se plantea es si este apoyo está permitido.

Podría ser ventajoso o no, pero las organizaciones de atletas con discapacidad actualmente permiten esto, entendiendo que es casi imposible juzgar la situación.

Pero ¿qué pasa cuando la cuerda toca la rodilla o el muslo del atleta cuando está sentado y el arco tensado? Como ese no es un punto fijo de apoyo, podemos compararlo con los atletas que tiran de pie y les toca la cuerda en el protector de pecho, y aceptarlo.

A.6.7 Atleta(s) con discapacidad en la prueba de equipos.

Una vez más el atleta, si fuese necesario, se le permite permanecer sentado en la línea de tiro. Dado que éste no cruza la línea de 1 metro, ¿Cómo se hace el cambio?

El procedimiento para utilizar es “que el atleta levante su mano por encima de la cabeza cuando haya tirado su/s flecha/s”. Llevar el arco desde la posición de reposo (sobre las rodillas) a la posición de tiro, cuesta aproximadamente el mismo tiempo que cruzar la línea de un metro y colocarse en la Línea de Tiro; además existe el hecho de que el equipo necesita una fracción de segundo más para comprobar el cambio de posición. Este procedimiento se considera suficiente para que la competición sea justa. Tenga en cuenta que la mano debe estar claramente levantada por encima de la cabeza. Algunos atletas sólo utilizan el gesto final de su acción de suelta de la flecha y esto no es suficiente.

La regla referente a “no sacar la flecha del carcaj” también se debe aplicar aquí.

A.6.8 Atletas con Amputaciones.

Ha surgido otro reto con respecto a las discapacidades, ya que algunos atletas con amputación de brazo o parte de él han desarrollado un sistema de fijación del arco a su brazo o a su hombro mediante sistemas a presión o disparadores operados con el brazo o dedos con baterías.

El “problema” según las normas WA es que este sistema proporciona un anclaje fijo entre el arco y lo que puede ser considerado mano de arco. Y de acuerdo con nuestras reglas, el arco no puede estar fijado a la mano. Los atletas pueden usar una correa (dragonera) apretando el arco; pero siempre debe tener una cierta flexibilidad, lo cual no se produce en el ejemplo comentado.

El sistema puede constituir una ventaja real con respecto a los otros atletas y no puede ser aceptado por el momento dentro de las normas WA. Tenga en cuenta que toda competición de tiro con arco se lleva a cabo bajo las reglas WA desde 2009. La competición IWAS (Campeonatos Mundiales en silla de ruedas) sigue utilizando la normativa sobre equipamiento de WA, incluso si otros requisitos no se cumplen.

A.6.9 Telescopios

Nuestras reglas generales sobre telescopios también deben ser usados con un cierto sentido común. Nuestras reglas a este respecto están destinadas para fines mediáticos, y si es así sucede que algunas personas con discapacidad no son capaces de inclinarse para usar un telescopio de acuerdo con la intención de las reglas, nosotros aquí les permitimos un poco de "libertad" para utilizarlo de acuerdo a su posibilidades.

Los textos de aplicación aprobados por el congreso de WA antes de 2013 deberían haber incluido la regla que permitiese el uso del telescopio por encima de la parte superior del hombro para aquellos que de pie o en taburetes no pueden utilizarlos de otra manera. Las personas con el telescopio unido a sus sillas de ruedas no ocultan la cara por lo que no es un problema. Para las finales de eventos importantes, las pantallas se utilizan como en las competiciones para atletas sin discapacidad.

A.6.10 Soporte de la silla

Un de los problemas que ha sido más común, es si los atletas se "cuelgan" en el soporte de la silla (extensión del respaldo) durante el tiro. Debe haber una cierta distancia (110 mm) a la axila y en ningún caso debe el brazo del arco apoyarse en este soporte.

Para arqueros que utilizan un taburete (en la división de pie) no deben apoyar la espalda en el soporte del taburete (si lo hay).

A nivel internacional las diversas organizaciones de personas con discapacidad se reunieron bajo el paraguas de la IPC (Comité Paralímpico Internacional), pero el tiro con arco ha sido ahora "absorbido", por WA. Esto lleva a las competiciones al más alto nivel, donde los jueces WA pueden actuar, como en los Juegos Paralímpicos, Campeonatos del Mundo y Continentales para personas con discapacidad, etc.

A.6.11 Tiempos durante los enfrentamientos

A partir del 1 de abril de 2018, se permiten 30 segundos para que un atleta de arco paralímpico tire su flecha durante un enfrentamiento encuentro con Tiro Alterno.

Algunos atletas tienen dificultades físicas para cargar las flechas debido a la pérdida de un brazo / mano o que tienen problemas significativos con el control de los dedos o la mano. Debido a que a menudo tienen un tiempo reducido para tirar la flecha. Se ha observado que un número de atletas han sido vencidos por oponentes que tiran muy rápido, reduciendo así el tiempo disponible para cargar la flecha antes de que comience el tiempo de disparo de 20 segundos.

Al permitir que todos los atletas de arco paralímpico tengan 30 segundos para tirar la flecha, esta desventaja se supera. La mayoría de los atletas seguirían su patrón habitual de tiro y, por lo tanto, la mayoría de los enfrentamientos con Tiro Alterno no durarán más que ahora. Sin embargo, hará que el tiro sea más justo para la pequeña cantidad de atletas que actualmente se encuentran significativamente en desventaja.

Las reglas en los eventos para arco Paralímpico forman ahora parte de nuestro libro 3 y de este modo algunas responsabilidades más sobre la revisión del material vuelven a nuestros jueces. Recomendamos encarecidamente a nuestros jueces que incluyan estas competiciones, en sus solicitudes, ya que con unos ajustes menores, se tira de acuerdo con las reglas WA. Además de ser un buen entrenamiento para nuestros jueces, también contribuimos a dar a sus competiciones un estatus más alto.



A.7 LISTADO FABRICANTES DIANAS HOMOLOGACIÓN WA

WA Fabricantes de dianas con licencia (sitio web de WA, enero de 2024)

[Sponsors | World Archery](#)

Arrowhead Targetfaces

Geologic

Sanlida

Avalon Archery

JVD Archery

Youyi

Decut

Kruger

Fivics Archery

Maple Leaf Press



A.8 EL DIRECTOR DE TIRO (D.T. / DoS)

A.8.1 La Responsabilidad del Director de Tiro

La calidad de una competición es directamente proporcional a como el Director de Tiro cumpla con su trabajo y sus responsabilidades.

¿Se desarrollará la competición a su propio ritmo y llegará a su fin sin sobresaltos, solo con las interrupciones causadas por los fallos de material, traspasos, etc. o será tenso, con retrasos innecesarios porque el Director de Tiro no está preparado para asumir las responsabilidades necesarias y conseguir una competición de calidad?

Desafortunadamente, parece que esto último sucede más frecuentemente. Francamente, los Organizadores de Torneos y los atletas se merecen algo mejor. Afortunadamente, las observaciones y sugerencias contenidas en este artículo proporcionarán las bases para normalizar los cometidos y responsabilidades del D.T.(DOS)

Los cometidos del Director de Tiro son variados e incluyen, pero no están limitados solo a estos, el control de tiempo de la competición, dirigir el orden en el que los atletas deberán ocupar la Línea de Tiro, controlar los equipos de megafonía y a los locutores, asegurar que se observan todas las medidas de seguridad aplicadas a espectadores y competidores y controlar las actividades de la prensa, personal del campo y espectadores.

El Director de Tiro **DEBE** trabajar en estrecha relación con el Director del Torneo, el Event Manager, los presentadores, el productor de televisión, los jueces y el personal de campo para asegurar que la competición se desarrolla de forma tranquila. Así que, para que esto pueda ser una realidad llevada a cabo de forma profesional y de acuerdo con el horario establecido, a continuación se ha desarrollado una guía para aquellos que acepten el reto de actuar como Director de Tiro, y cubre los cometidos y responsabilidades que le esperan desde su nombramiento hasta la conclusión del torneo.

A.8.2 Preparación antes de la Competición

La fase preparatoria comienza el día en que se le nombra a un Juez Director de Tiro de un torneo. Lo antes posible, el Juez designado como Director de Tiro deberá:

- (a) Iniciar un diálogo con el Presidente del Comité Organizador, el Presidente de la Comisión de Jueces y el Delegado Técnico como un medio de introducción e iniciar el proceso de asimilación de información que pueda ser pertinente para la ejecución de sus funciones.
- (b) Obtener una copia del programa del torneo y un diagrama del campo.
- (c) Determinar, junto con el Comité Organizador, quien será su ayudante. Este puesto es vital para el éxito del torneo sobre todo si hay eliminatorias en el programa. Una persona sola no puede controlar eficientemente y con seguridad un campo de tiro bajo las condiciones en que se celebran los torneos hoy en día.
- (d) Acordar con el Comité Organizador y el Director del evento, el tamaño, diseño y localización de la plataforma desde el que se llevará la dirección del tiro.
- (e) Acordar con el Comité Organizador qué sistema de control de tiempo se va a utilizar y cuál será el equipo de reserva.
- (f) Conocer si habrá un equipo de presentadores y si la competición será retransmitida por TV para que queden claras las responsabilidades de cada uno.

(g) Familiarizarse completamente con las normas e interpretaciones que deban aplicar. Incluirán el Reglamento de WA, los Boletines de Jueces, la información en las publicaciones de WA, el Manual de Jueces y las directrices del Comité de Jueces.

(h) Recopilar todas las herramientas de su trabajo, las cuales pueden incluir instrumentos de escritura, hojas para el control de tiempo, calculadora, silbato, cronómetro, prismáticos, ropa para el mal tiempo, reglamento y cualquier otra cosa que le pueda servir a usted y a su ayudante a realizar su trabajo.

Nota: Deben usarse hojas para el control de tiempo. Es imposible controlar el desarrollo de la competición sin ellas. Muchos jueces con experiencia prefieren utilizar sus propios impresos que los formatos existentes que pueden variar dependiendo del tipo de torneo.

A.8.3 A su llegada al Lugar de la Competición

(a) Procure concertar una reunión con la Organización del Torneo, los jueces, el Delegado Técnico y el responsable del equipo de campo para discutir los procedimientos de la competición. Aproveche esta oportunidad durante la reunión para advertir que en el estrado del Director de Tiro **NO PUEDE ENTRAR NADIE** excepto que haya una emergencia. También deberá organizarse una reunión con el Director de la presentación deportiva para establecer los procedimientos de comunicación y donde se encuentran estos. La comunicación con el Dos se puede hacer cuando los atletas están tanteando. Esto es muy importante establecerlo desde el principio ya que el Director de Tiro y su ayudante tienen que concentrarse por completo en el control de la competición. Reafirme esto durante la reunión de capitanes de Equipo.

(b) Conozca cualquier cambio en el programa que se haya pactado y actúe en consecuencia.

(c) De un paseo por el campo de tiro y observe las medidas de seguridad, prestando especial atención a los puntos de acceso a los servicios que puedan ser peligrosos para los espectadores y técnicos una vez que la competición haya comenzado. Decida medidas de seguridad complementarias de ser necesario. Cambie impresiones sobre la forma de controlar las actividades de la prensa.

(d) Inspeccione el estrado del D.T. y su situación en el campo. Deberá estar situado en un lugar desde el que el D.T. y su ayudante puedan observar ambos lados de la Línea de Tiro sin obstáculos. Puede colocarse en el centro del campo, unos 2 a 3 metros por detrás de la Línea de Tiro o en un extremo de este. El estrado deberá estar elevado y ser lo suficientemente amplio para permitir cómodamente la presencia del Director de Tiro, su ayudante, el sistema de comunicaciones y el control de tiempo. El techo debe ser lo suficientemente grande como para que proteja del sol y de la lluvia. Los comentaristas y personal técnico deben operar desde el estrado del D.T., excepto que por cuestiones técnicas no sea posible. El estrado debe ser de acceso limitado con el fin de desalentar al personal no autorizado a acceder al mismo. Para mantener a los atletas y observadores lejos del estrado del D.T. se puede colocar una valla perimetral a una distancia de 1m.

(e) Procure ver la lista de comprobaciones usada por el Presidente del Comité de Jueces y el Director del Torneo. Las responsabilidades de estas personas están listadas en esos formatos y aunque no es misión del D.T. hacer su trabajo, cuando la competición comienza, la dirección y el control es responsabilidad del Director de Tiro por lo que debería comprobar que tanto el equipo como el personal adecuado están en su sitio.

(f) Consiga una lista de los competidores por país, en orden alfabético. No es necesario que sea muy detallada. Lo que es necesario saber es el número total de participantes por país. Esta lista la usará el Director de Tiro durante la inspección del material de los atletas. Puede ser una ayuda de gran valor para los jueces llamando a los países a la revisión de material por megafonía, y la lista le permitirá establecer un ritmo fluido de los atletas en la revisión de equipo.

Una muestra de anuncio:

Atención, por favor. Los jueces están preparados para proceder a la revisión de material a partir de este momento. Se ruega a los atletas, así como a los capitanes de equipo de los países Albania, Azerbaiyán y Bielorrusia se aproximen a la carpa de los jueces, situada en el lado izquierdo de la Línea de Tiro. Vayan preparándose, asimismo República Checa y República Popular de China.

Tómese un tiempo para entrenarse con todo el equipamiento que va a utilizar. La megafonía, los relojes de control de tiempo y los equipos de repuesto. Asegúrese de que está familiarizado con el procedimiento de cambio del sistema principal al de repuesto. El tiempo dedicado para familiarizarse con todos estos sistemas le permitirán tener la confianza necesaria para dirigir el evento y solucionar los problemas que puedan presentarse. Asegúrese que sus ayudantes también practican con todo este equipo.

Por ejemplo - el sistema de control de tiempo que actualmente se utiliza en competiciones de nivel mundial se controla mediante pulsaciones de teclas. Algunas de las funciones pueden requerir varios movimientos secuenciales. Existe por lo tanto un pequeño retraso en el sistema, y es posible ser rápido pero incompleto en su manejo. Esto puede traducirse en una parada del reloj o un incorrecto funcionamiento de las luces, etc. Debe estar preparado para descubrir el funcionamiento del sistema a utilizar.

Antes de comenzar, compruebe que el reloj y las señales sonoras pueden verse y oírse, respectivamente, desde cualquier lugar de la Línea de Tiro, tanto por parte de los atletas diestros como zurdos. Asegúrese de que la megafonía se pueda oír desde cualquier zona del área de la competición.

A.8.4 Durante la Competición

(a) Utilice el tiempo del día de Prácticas oficiales para familiarizarse con el equipo de control de tiempo y tome sus notas sobre futuros anuncios que tenga que realizar. Disponga que le entreguen una copia de todos los documentos del campeonato desde ese día hasta el final de este.

(b) Trabaje con el Presidente de la Comisión de Jueces y el personal de campo en descubrir zonas con problemas en la instalación y controle los cambios a efectuar.

(c) Llegue al campo por lo menos media hora antes del comienzo de las pruebas para dar un vistazo a la instalación y al control de tiempo. Contacte con el Presidente la Comisión de Jueces antes del comienzo de cada sesión.

Vaya bien arreglado, pero no vestido con el mismo traje que los jueces. El uso de la segunda camiseta de color que proporciona WA, opuesta a la usada por los jueces, es una posibilidad. Consulte con el Presidente de la Comisión de Jueces. Los cometidos del Dos y de su ayudante son muy diferentes de los de los jueces y no debe crear confusión ante los ojos de competidores y espectadores. Hay ocasiones en las que la Organización proporciona uniformes para el Dos y su ayudante.

(d) Debe tomarse su tiempo para ordenar sus pensamientos antes de usar el micrófono. La única excepción es en caso de producirse una emergencia. Es aconsejable que tenga un guion, por escrito, que cubra los avisos normales sobre tiempo restante, fallo de equipo, rebotes, etc. Hay también muchos avisos que se deben dar diariamente como temas de transporte, almuerzos, cambios en el programa, etc. incluso varias veces al día, dependiendo de su importancia. No hable muy deprisa cuando use el micrófono. Esto puede producir mala pronunciación y/u omisión de información importante que deba ser comunicada tanto a los competidores como a los espectadores. Hable siempre en un tono de voz firme pero agradable, muchos competidores y entrenadores pueden tener un limitado conocimiento del idioma que está utilizando. Preste atención a sus propios comunicados al tiempo que los va haciendo, de esa manera podrá ajustar la velocidad y acomodarse a la acústica del recinto, eco, etc.

Ejemplo:

Atención capitanes de equipo, por favor, el Presidente de la Comisión de Jueces les ruega que se acerquen ahora a la parte trasera del estrado del Director de Tiro para comentar un posible cambio de programa para la tarde.

(e) Es importante ir anunciando el tiempo que falta para que empiece la competición; con eso se garantiza que todas las personas implicadas saben cuándo comienzan las tiradas del día. Este anuncio debe hacerse a intervalos, comenzando cuando falten 15 minutos para el inicio de la prueba, con los siguientes avisos a los 10, 5 y 1 minuto.

Ejemplo:

Buenos días/tardes Damas y caballeros, bienvenidos a (nombre del torneo). La competición comenzará dentro de 15 minutos.

La competición comenzará dentro de 10 minutos

La competición comenzará dentro de 5 minutos.

La competición comenzará dentro de 1 minuto. Jueces a sus puestos.

(f) Justo antes de que termine la sesión matinal, se debe anunciar la duración de la pausa para el almuerzo, la hora de comienzo de la sesión de tarde y la hora oficial. Además se podrá hacer los anuncios adicionales que se consideren necesarios e invitar a los medios de comunicación para que tomen fotos en las dianas (debe repetirse después de la sesión de tarde). Cuando acabe la jornada de tarde, se anunciará a qué hora comienzan las pruebas del día siguiente y se cerrará el campo de competición.

Ejemplo:

Dar el aviso antes de que los atletas vayan a las dianas.

Un momento por favor. Con esto concluye la competición por esta mañana. Paramos para almorzar y la competición comenzará esta tarde a las 13:00 (utilizar horario militar). Se invita a todos los fotógrafos acreditados a que se aproximen ahora a las dianas. La hora oficial es 11:43

Un momento por favor. Con esto concluye la competición por hoy. El campo de tiro queda cerrado desde este momento hasta mañana que continuaremos con la competición a las 9,00. Se invita a todos los fotógrafos acreditados que quieran tomar fotografías en las dianas que se acerquen ahora a las mismas.

(g) Cada competición tiene un ritmo propio que suele establecerlo generalmente el Director de Tiro. Es importante que no lo interrumpa de forma arbitraria. Las señales sonoras se deben dar de forma coherente. Esto hará que los atletas se acostumbren al ritmo de la competición y se integren en ella. Siempre habrá interrupciones en la prueba que estén fuera del control del Director de Tiro, aun así, el Director de Tiro debe saber mantener el ritmo de la competición. Los atletas lo apreciarán. Y respecto a la pregunta de cuál es el mejor ritmo, lento o rápido, la mayoría de atletas prefiere un ritmo constante y rápido. Elimine a toda costa, retrasos e interrupciones. Comunique siempre como se va a celebrar la siguiente **fase de la competición**.

Ejemplo:

Con esto concluyen las eliminatorias de dieciseisavos de final. Tan pronto como los jueces determinen si hay desempates, se reestructurará el campo para las eliminatorias de octavos de final. Por favor estén preparados, ya que daremos un aviso 2 minutos antes de comenzar la eliminatoria.

Damas y caballeros, va a comenzar el primer encuentro de individuales para la medalla de bronce. Será en la división de arco Compuesto hombres entre los representantes de Italia y República de Rusia. Se ruega a los atletas y al Juez del encuentro se aproximen a la Línea de Tiro para su presentación.

(h) Hay ocasiones en las que hay que parar la competición por un fallo de material, rebotes, traspasos, problemas en el campo, etc. Una vez que todos los atletas se han retirado de la Línea de Tiro, se debe anunciar el motivo del retraso y la posible resolución del mismo. La excepción es cuando sucede una emergencia. Como la caída de un parapeto o un fallo de seguridad que pueda producir lesiones a un competidor o espectador. En esas circunstancias el tiro debe ser interrumpido inmediatamente mediante cinco o más señales sonoras, después de lo cual, el personal de campo resolverá el problema. En todas las circunstancias donde se produzca una interrupción de la competición, el Presidente de la Comisión de Jueces o el Juez implicado en el suceso, comunicarán al Director de Tiro el problema y el tiempo estimado para su resolución.

Esté siempre atento, ya que los atletas llegan a acostumbrarse al ritmo de la competición y podrían avanzar hacia las dianas al oír la primera de las señales sonoras.

Ejemplo:

Un momento por favor, vamos a tener un pequeño retraso en la competición debido a un problema de material en la diana nº 23. Al atleta le quedan dos flechas por tirar.

Un momento por favor, vamos a tener un pequeño retraso en la competición motivado por un traspaso en la diana nº 6. Se ruega al atleta implicado y al Juez que se acerquen a la diana.

Un momento por favor, vamos a tener un pequeño retraso en la competición debido a que el papel de la diana nº 52 está suelto. Se ruega al Juez y a los atletas que tienen flechas por tantear se aproximen a la misma.

Damas y caballeros, tenemos que interrumpir el tiro debido a la presencia de un espectador en el lado derecho del campo en zona no permitida, por favor permanezcan detrás de la Línea de Espera. Continuaremos la competición cuando los jueces y el personal de campo aseguren ese acceso. Quedan 71 segundos en el reloj.

Nota:

Estos guiones son una muestra de cómo un buen Director de Tiro puede dar los avisos de forma concisa y tranquila. Cada cual puede adaptar estos avisos a su propia personalidad y forma de hablar. No se ha intentado cubrir con ellos todos los posibles casos que se puedan presentar. La intención es ilustrar sobre una forma de comunicación que es tranquila al mismo tiempo que refleja autoridad en las situaciones más frecuentes que se presentan durante un día de competición.

(i) Los jueces controlan la conducta de los competidores. No es responsabilidad del Director de Tiro vigilar a los atletas o jueces. La excepción a este planteamiento es cuando el Director de Tiro es al mismo tiempo el Presidente de la Comisión de Jueces de ese torneo. Debemos mencionar que esto no puede suceder en torneos internacionales; pero puede ocurrir, bastante a menudo, en competiciones tipo club o locales. La colocación del Director de Tiro en su estrado, le da la mejor visión del campo y de la competición y puede observar infracciones que no hayan sido advertidas por los jueces. Hay ocasiones en las que un capitán de equipo o un competidor pueden quejarse al Director de Tiro sobre la conducta de un atleta o Juez. En tales circunstancias, el Director de Tiro no debe tomar acción para resolver la queja. El Director de Tiro pasará la reclamación al Presidente de la Comisión de Jueces, cuya responsabilidad es hacer lo necesario para resolver la situación.

(j) En caso de que queden en el control de tiempo menos de 10 segundos y se haya vaciado la Línea de Tiro, es mejor dejar que acabe el tiempo automáticamente que poner el reloj a cero manualmente. Esto mantendrá el ritmo estable de la competición y no comprometerá la duración total de la misma.

Actualmente es práctica común en competiciones con atletas con discapacidad dejar que el reloj termine la cuenta del tiempo en cada tanda. Esto asegurará que atletas que todavía están tirando, pero que se encuentran tapados por otros que ya han terminado pero que permanecen en Línea de Tiro, no vean su tiro interrumpido incorrectamente.

Es muy importante que el Director de Tiro y su ayudante se abstengan de tomar fotografías desde el estrado durante la competición, y no deben utilizar prismáticos para visualizar flechas.

Es también muy importante que el Director de Tiro y su ayudante comprueben la línea de dianas antes de dar la señal de ocupar la Línea de Tiro, que indicaría que no hay flechas olvidadas en las dianas ni atletas en los parapetos o alrededores.

A.8.5 Competiciones Importantes

(Campeonatos del Mundo, World Cups, Juegos Olímpicos/Paralímpicos, Otras competiciones)

En estas competiciones se está utilizando un equipo de Presentación Deportiva, y se hace cada vez más a menudo en el Round de Calificación.

En estos casos, el trabajo del Director de Tiro cambia. Ahora estará supeditado a un Director artístico (Manager de la Presentación Deportiva) que estará en conexión con el campo de tiro y los medios de comunicación. El programa se ajustará a las necesidades de la Televisión y no a lo publicado con anterioridad.

Otro personal participante puede ser:

- Comentarista y presentador: incluso puede haber más de una persona si hay que en hablar en diferentes idiomas.
- El operador de audio o DJ
- El Ayudante de Dirección: que actuará de intermediario entre el Productor de TV y el Director artístico.
- Encargados del Campo de Tiro: que coordinan con el director de acción la entrada de los atletas y jueces al campo de las finales.

Es importante que todas estas personas trabajen en equipo con el Director de Tiro.

El Director de Tiro debe estar preparado para asegurar la coordinación y el contacto con el Director artístico en todo momento. El control del tiro quedará en todo momento en manos del Director de Tiro, pero será el Director artístico el que decida cuando comienza cada fase.

Si hay un comentarista, el hará los anuncios. El Director de Tiro le solicitará, cuando sea necesario, que haga los correspondientes anuncios sobre los tiempos para que haya una continuidad en el manejo de la megafonía. Sin embargo si el comentarista no es muy fiable y/o su inglés no es muy bueno, puede ser necesario para el D.T, seguir haciendo él los anuncios, para que los competidores y los jueces sepan lo que está ocurriendo.

Durante las finales, el Equipo de Presentación Deportiva, basará toda la programación en la denominada hora cero, que será a la que la televisión ha indicado que comenzará a retransmitir el evento.

El Director de Tiro debe procurar que en cualquier momento pueda pasar por encima del comentarista oficial si tiene que realizar anuncios relativos a la seguridad de espectadores y participantes.

La posición del Director de Tiro estará entroncada en la estructura montada en el campo de finales y será esencial que su posición sea lo más cercana posible al Director artístico y al Ayudante de Dirección.

El Director de Tiro no tendrá siempre una vista completa y limpia del campo de tiro, en tales casos, deberá compartir la responsabilidad sobre seguridad con el Juez de Línea, que tendrá en ese momento una mejor visión.

Los encuentros del Round de Eliminatorias se tirarán probablemente en el campo de finales, dos al mismo tiempo (*solo se hace en JJ.OO.*). En este caso, cada encuentro será cronometrado por separado por jueces que estarán bajo el control del Director de Tiro.

El Director de Tiro indicará el comienzo y final de cada tanda. Los jueces a su cargo controlarán el Tiro Alternativo de cada encuentro. Es esencial que el Director de Tiro tenga contacto con esos jueces, ya que necesitará saber cuándo todos los atletas han tirado sus flechas. Sería prudente utilizar ayudantes para este menester.

Los encuentros finales serán controlados por el Director de Tiro. Un asistente puede ser utilizado para contar las flechas tiradas a modo de doble verificación. Este consejo se puede aplicar tanto a las finales individuales como a las de equipos.

A.8.6 Resumen.

El Director de Tiro es uno de los jueces más importantes en el campo una vez que ha comenzado la competición. Puede decirse que es el coreógrafo del torneo en aquellas competiciones donde no haya Director de Acción. Nadie en el campo tiene tanto impacto en el éxito o fracaso de la competición una vez que ha comenzado el tiro. Por eso el Director de Tiro debe conocer los reglamentos y tener una preparación similar a los jueces, y conocer la configuración del campo de tiro tanto como el personal del propio campo.

No debe hacer distinción entre torneos locales o campeonatos del mundo. Todas las competiciones tienen que ser conducidas de la misma manera, de modo que los atletas encuentren las mismas pautas allí donde compitan, aunque el papel del Director de Tiro pueda variar de un torneo a otro.

El Director de Tiro debe acometer cada actuación con el mismo nivel de preparación y destreza. Es responsable ante los Organizadores del Torneo y ante los competidores, por lo que debe conocer las reglas de tiro, deportivas y de conducta.

El Director de Tiro debe estar preparado para comportarse de forma profesional, competente y digna, lo que creará un ambiente tal que los competidores solo tengan que estar preocupados en dar lo mejor de ellos mismos en el tiro.

Lo más importante que el DOS debe tener en cuenta en todo momento es que está al servicio de los competidores y de la competición. Los atletas están en el escenario y ellos son las estrellas. Como se dijo anteriormente, el Director de Tiro es el director de escena y debe ser el mejor posible y cuidar de los competidores para que el torneo sea satisfactorio. Es muy importante que el Director de Tiro asignado tenga buenos conocimientos de todos los aspectos del torneo y del trabajo del personal de campo.

Skip Phillips and Neil Dimmock
Jueces eméritos WA

A.9 REUNIÓN DE CAPITANES DE EQUIPO – ORDEN DEL DÍA

La reunión de Capitanes de equipo tiene lugar habitualmente, el día anterior a las Prácticas oficiales, preferiblemente por la tarde, para asegurarse de que han llegado todos los equipos, aunque hoy en día se está celebrando durante las Prácticas oficiales. Esta reunión permite a WA y al Comité Organizador detallar toda la información importante sobre la competición. La reunión será presidida por el Delegado Técnico, asistido por el Presidente de la Comisión de Jueces y un representante relevante del Comité Organizador.

Tras la llegada del viaje, la mejor sensación que puede transmitir tanto la Organización como los jueces de WA es la primera reunión de Capitanes de Equipo. Para lograr esa buena impresión, tanto los Organizadores, como el Comité de Coordinación, el Delegado Técnico y el Presidente de los Jueces deben reunirse para preparar esa reunión. Si algunas de estas reuniones no salen bien se debe a que las personas involucradas en su desarrollo no las habían preparado convenientemente. Se deben respetar los siguientes puntos si se quiere llevar a cabo una Reunión de Capitanes de Equipo constructiva:

Esté preparado, es necesaria una reunión preparatoria de las personas mencionadas anteriormente.

Es mejor preparar un documento o diagrama escrito que decirlo de palabra. Recuerde que no todos hablan y entienden inglés.

Es necesario distribuir un documento con la información más importante al menos 12 horas antes del comienzo de la reunión.

El motivo de la reunión es clarificar detalles, la información debe ser distribuida antes, no durante la reunión. Esta reunión es para explicar la información, no para repartirla.

Todas las partes implicadas deben estar presentes, pero solo las designadas en este documento deben hablar en la reunión.

Si algún tema no puede ser resuelto, fijar una fecha tope e informar a los Capitanes de Equipo de la resolución antes de que se cumpla el plazo.

No haga conjeturas y de una solución, es mejor dar una respuesta correcta más tarde, que suponer y cometer errores.

Hágalo bien a la primera.

No hay problema por organizar una segunda reunión, incluso una informal si hay otros temas que precisan discutirse.

La reunión debe ser breve. Recuerde, los capitanes de equipo están allí para ayudar a sus equipos no para pasar el tiempo en reuniones.

Ejemplo de agenda para la Reunión de Capitanes de Equipo

Apertura

Lleva el Orden del Día el Delegado Técnico y la introducción del Presidente de WA o a su representante para dar la bienvenida oficial.

El Delegado Técnico pasa lista de los Equipos Inscritos.

Si algún representante de equipo se encuentra ausente, el Delegado Técnico solicitará a un representante voluntario de otro equipo que recoja la documentación perteneciente al equipo ausente.

Introducción de los Oficiales (por el Delegado Técnico=TD)

- Presidente de WA o su Delegado
- Comisión de Coordinación
- Presidente de la Federación Nacional
- Presidente del Comité de Organización
- Representante médico de WA
- Los Jueces del Torneo (lo hace el Presidente de los Jueces)
- Director de Tiro (por el Presidente de los Jueces)
- Jurado de Apelación

Aspectos Técnicos de la Competición (por Delegado Técnico + Presidente de Jueces)

- Programa de la Competición
- Prácticas: dónde y cuándo
- Número de participantes por clase
- Inspección del equipo: cuándo y dónde
- Round de Calificación incluyendo información del tanteo
- Rounds de Eliminatorias Individuales
- Rounds de Finales Individuales
- Rounds de Eliminatorias por equipos
- Rounds de Finales por equipos
- Reglas de Uniformidad

Aspectos Logísticos (por el Comité Organizador)

- Transportes: temas sociales, aeropuerto, etc.
- Comidas, durante las prácticas, coste y quién tiene que pagar
- Banquetes y otros actos sociales

Protocolos y Ceremonias (por el Comité Organizador)

Asuntos Médicos (por el Representante Médico de WA)

Asuntos Técnicos: (por el Delegado Técnico + Presidente de Jueces)

- Sistema de control de tiempo
- Sistema de resultados
- Procedimiento de desempates
- Clarificación de cualquier regla que haya podido causar confusiones en competiciones previas

Cambios recientes de Reglas y nuevas Interpretaciones del Comité Técnico de WA. (Por el Presidente de Jueces)

Otros Asuntos de importancia.

Se abre la reunión a los Capitanes para que planteen sus problemas. (por el Del.Téc.)

Clausura (por el Delegado Técnico)

A.10 IMPRESO INTENCIÓN APELAR PARA CAPITANES DE EQUIPO



APPEAL FORM / FORMULAIRE D'APPEL

Esto es un formulario de intención de Apelar

Esto es un formulario de Apelación

(Por favor marque la casilla que proceda)

☐☐

☐ El Capitán del equipo del país :

Nombre del Capitán del equipo:

☐ El Equipo (indicar el nombre del equipo/país):

☐ Una persona de forma individual (indicar el nombre):

☐ Otros (por favor especificar):

Esta Apelación se dirige contra:

Descripción de la Apelación o Protesta:

Creo que esta acción va en contra del siguiente artículo del reglamento (mencione el artículo si lo conoce):

Firma:

Nombre en letras mayúsculas:

Artículo 3.13.3:

Una intención de apelar cuando pueda afectar a la progresión de un atleta de una etapa de la competición a la siguiente, debe expresarse por escrito y presentarse ante el Presidente de la Comisión de Jueces del Torneo dentro de los 5 minutos posteriores al final del Round o enfrentamiento correspondiente, lo que proceda. La Apelación por escrito debe presentarse ante el Jurado de Apelación dentro de los 15 minutos posteriores al final del Round o enfrentamiento correspondiente, lo que proceda, para permitir que el Jurado tome una decisión antes del comienzo de la siguiente fase de la competición.

Artículo 3.13.8:

Las decisiones del Jurado de Apelación deben ser resueltas y presentadas a la persona que presentó la Apelación, al Presidente de la Comisión de Jueces del Torneo y a los Organizadores, antes del comienzo de la siguiente etapa de la competición o antes de la entrega de premios.

Recibido por:

Hora:

Presidente de la Comisión de Jueces del torneo:

Firma:

Nombre (en letras mayúsculas):

A.11 IMPRESO DE EVALUACIÓN DE JUECES

Detalles del juez					
Nombre				Silla de jueces	
nivel de juez				Fecha	
Periodo de revisión	Fecha de inicio: DD/MM/AAAA Fecha de finalización: DD/MM/AAAA			DD/MM/AA	
Nombre del evento				Ciudad, País	AA
Evaluación de conocimientos, habilidades y deberes.					
	1 = pobre	2 = Necesidad de Mejora	3 = Bueno	4 = Excelente Expectativas	5 = Excelente
Conocimiento de las normas y procedimientos.	☐	☐	☐	☐	☐
Comentarios					
Capacidad para aplicar las normas y procedimientos.	☐	☐	☐	☐	☐
Comentarios					
Asistencia y puntualidad	☐	☐	☐	☐	☐
Comentarios					
Rendimiento bajo presión	☐	☐	☐	☐	☐
Comentarios					
Habilidades de comunicación	☐	☐	☐	☐	☐
Comentarios					
Capacidad para escuchar instrucciones.	☐	☐	☐	☐	☐
Comentarios					
Habilidades de integración de equipos.	☐	☐	☐	☐	☐
Comentarios					
Rapidez para tomar medidas cuando sea necesario.	☐	☐	☐	☐	☐
Comentarios					
Capacidad para mantenerse en silencio.	☐	☐	☐	☐	☐
Comentarios					
Contribución a las reuniones de la comisión de jueces.	☐	☐	☐	☐	☐
Comentarios					
Precisión en las llamadas al blanco, incluidos los desempates.	☐	☐	☐	☐	☐
Comentarios					
Calificación general (promedia los números de calificación anteriores)					
Comentario					
ADICIONAL					
COMENTARIOS/OBSERVACIONES					
ONS:					
¿QUÉ MEJORAS SE PUEDEN REALIZAR?					

A.12 INFORME DE LA COMPETICIÓN

Informe de la Competición.

Nombre de la competición: _____

Lugar: _____

Fecha: _____

Tipo de Round: _____

Tipo de Parapetos: _____

Marca de las dianas (Licencia): _____

Problemas relacionados con la **inspección del campo de tiro**: _____

(Consulte la lista de verificaciones mencionada en la página 85/86 y resalte los problemas específicos en cada punto)

Condiciones del tiempo: _____

Observaciones sobre **traspasos, rebotes, fallos** de material: _____

Observaciones sobre **desempates**, número y problemas ocasionados: _____

Problemas relacionados con los **atletas/equipos**:

Problemas con el material:

Nombre del atleta	País	Problema con el material	Foto

Problemas con aperturas peligrosas:

Nombre del atleta	País	Problema	Advertencia dada	Foto

Problemas con la uniformidad:

Nombre del atleta	País	Problema	Advertencia dada	Foto

Comentarios adicionales _____

A.13 LISTADO DE VERIFICACIONES PARA PRESIDENTE JUECES

Desde su nombramiento, el Presidente debe solicitar la siguiente información a WA:

- Los nombres y direcciones (postal y electrónica) de todos los jueces designados.
- El nombre y dirección del Delegado Técnico, solicitándole toda la información importante después de su visita de inspección a la instalación. Y del Comité Organizador.
- Nombre y dirección del Director de Tiro.
- Los nombres de los miembros del Jurado de Apelación.
- Un programa detallado del torneo y las fechas de llegada y salida de los jueces.
- Información sobre alojamientos, transporte, lugar de reunión de los jueces, comprobando que los jueces tengan habitaciones individuales, si fuera posible.

Entonces el Presidente proporcionará la siguiente información a los jueces, jueces reservas y Observador del Comité de Jueces:

- Una carta de introducción, incluyendo la posible información sobre reglas, procedimientos de actuación que piense que es necesario mejorar.
- Programa del torneo. Con la localización del Torneo y punto y fecha de llegada.
- Alojamiento y manutención de los jueces
- Uniformidad requerida y equipo que deben traer los jueces
- Día y hora de la primera reunión de jueces (de forma que todos los asistentes, excepto los reservas, puedan organizarse el viaje)
- Una actualización de las reglas de WA y cambios en los estatutos, si los hubiera.

Desde su llegada y durante el Torneo, el Presidente es el responsable de lo siguiente: (piense que puede distribuir diferentes tareas al ayudante del Presidente, designado por él, o a miembros individuales del grupo):

- Preparar un paquete de información para la primera reunión de jueces, incluyendo el programa detallado del torneo, horario de los autobuses, distribución de tareas, etc.
- Preparar y dirigir la parte de reunión con los Capitanes de Equipo en todos los temas relativos a la ejecución y control del tiro y tanteo. Es muy importante preparar la documentación con antelación para su distribución entre los capitanes de Equipo.
- Mantener una reunión con los jueces al final de la competición de cada día con el fin de discutir los temas relativos al torneo y preparar los días siguientes.
- Coordinar los temas relacionados con la competición con el Comité Organizador y el Delegado Técnico.
- Tener reuniones con el personal de campo y Anotador es (si los hubiese) con el fin de comentar sus cometidos y clarificar posibles problemas.
- Dotar a los jueces con una lista completa de atletas y resultados, listado de revisión de material, hojas de enfrentamientos, etc. en el momento adecuado.
- Tener un registro de la información más importante comentada en la reunión de jueces.
- Crear una buena atmósfera de trabajo en equipo, mediante una información clara y una actitud positiva y estimulante que mantenga al equipo durante la competición.
- Comprobar el trabajo de sus jueces en el campo, asegurándose que todos los cometidos, procedimientos y directrices son cumplidas.
- Trabajar con los jueces involucrados en una reclamación, en la cual la decisión del Juez haya sido importante.

Al final de la competición, el Presidente es responsable de:

- Preparar un informe para el Comité de Jueces de WA sobre los temas relevantes del torneo desde el punto de vista del Juez.
- Efectuar una evaluación de los jueces y remitirla al Comité de Jueces de WA.

A.14 “WALKIE TALKIES” PROCEDIMIENTOS *(Por James Larven)*

En la mayoría de los torneos se utilizan radios de dos vías o "walkie talkies" para las comunicaciones. Para garantizar una buena comunicación entre todas las partes, se deben utilizar y mantener unos protocolos de uso de los "walkie talkie".

DESCRIPCIÓN

Una radio de dos vías o "walkie-talkie" es una radio que puede transmitir y recibir, a diferencia de un receptor de una radio estándar, que sólo puede recibir lo que se emite.

Las radios de dos vías se encuentran disponibles en bases estacionarias o se pueden configurar como portátiles. Las radios portátiles a menudo se llaman walkie-talkies. Los walkie-talkies están equipados con botones llamados “pulse para hablar” o “pulse para transmitir” para activar el transmisor y enviar un mensaje.

Un walkie-talkie en general, tiene la posibilidad de seleccionar uno, de una serie de canales para enviar mensajes. Dependiendo del tamaño de la competición se puede usar un canal para todos o diferentes canales para grupos específicos.

Estos canales deben ser establecidos por la Organización antes de que comience el evento y comunicarlo a todos los usuarios. Debe informarles de los canales que cada grupo va a utilizar durante el evento.

Cada Juez y DT (Director de Tiro) debe ser identificado por un distintivo de llamada, como Juez 1, Juez 2, etc., y el DT con el distintivo de llamada DT.

IDIOMA INTERNACIONAL

Existe un extenso vocabulario radiofónico usado para comunicarse por Walkie-Talkies pero para nuestro propósito sólo deberíamos usar las siguientes palabras clave.

"CORTO" => Esto se utiliza para poner fin a una transmisión donde NO se requiere o se espera ninguna respuesta.

"CAMBIO" => Este es el final de la transmisión cuando una respuesta es requerida o necesaria. Cabe señalar que, contrariamente a la creencia popular, "Corto" y "Cambio" nunca son utilizados al mismo tiempo, ya que sus significados son mutuamente excluyentes. Por lo tanto "Corto y Cambio" nunca deben ser escuchadas juntas.

"CONFIRMAR" o "CONFIRMADO" => "Confirme o sí"

"NEGATIVO" => "No"

"REPETIR" => "No he entendido su mensaje, por favor, repita"

Un ejemplo del uso de REPETIR -

- El Juez de Diana enviando las puntuaciones a los responsables de los Resultados:
-Resultados de Diana 1 puntuación [transmisión ininteligible]... CORTO.
- Diana 1 se trata de resultados
"REPITA"... CAMBIO.
- En este punto el Juez de Diana respondería:
Diana 1 tanteo 52, 5...2... CORTO.
- Resultados respondería.....
Diana 1 tanteo 52, ..5 ... 2 CONFIRMADO ... CORTO.

PROTOCOLO GENERAL

El protocolo general para ser utilizado por los jueces en un torneo es:

Hacer una llamada

- Presione el botón para llamar y claramente diga en el micrófono el nombre o título de la persona con la que desea hablar, por ejemplo, (DT) y luego su nombre o título de John Smith y / o Juez título 1 seguido por el mensaje y por CORTO.
- Cuando se ha completa el mensaje para terminar decir CORTO si no se espera una respuesta o CAMBIO para finalizar la transmisión si esperamos una respuesta.
- Cuando se recibe la respuesta se diría CONFIRMADO, CORTO.

Al hacer una llamada siempre decir el nombre o título de la persona con la que desea contactar seguido de su nombre o título y luego el mensaje.

Al responder a una llamada diga su nombre o título y el nombre o el título de la persona a la que está respondiendo también.

RECUERDE

Para hablar TIENE QUE pulsar el botón de llamada y mantenerlo pulsado mientras habla, suelte cuando haya terminado de hablar.

Al enviar puntuaciones siempre diga la puntuación seguida por cada número, por ejemplo, tanteo 56... 5... 6

EJEMPLOS

Envío de puntuaciones a los responsables de los resultados

- Mensaje – A Resultados de Diana 1 tanteo 52, ... 5 ... 2 CAMBIO
- Respuesta – A Diana 1 de Resultados el tanteo de la diana 1 es 52 ..5..2 CONFIRMADO CORTO

Un Juez comunicando un fallo de material

- Mensaje–Al DT del Juez 2 –fallo de material en la diana 65,...6...5 con 3 flechas por tirar CAMBIO.
- Mensaje–El DT para el Juez 2, fallo de material en la diana 65,...6...5 con 3 flechas por tirar. CONFIRMADO. Por favor avise cuando el atleta esté listo. CAMBIO

Las comunicaciones deben continuar así, hasta que se resuelva el fallo de material.

#Empate

- Mensaje – Al DT del Juez 2 empate en la diana 65,... 6... 5 CAMBIO.
- Mensaje – Del DT para el Juez 2, empate en la diana 65,...6...5 CONFIRMADO CORTO. Cuando el Juez vuelve a la Línea de Tiro con los atletas y estos estén, el Juez debe avisar al DT.
- Mensaje – Al DT del Juez 2, empate en diana 65,... 6... 5 los atletas están listos CAMBIO.
- Mensaje – Del DT para el Juez 2, Atletas listos comenzará el desempate cuando el campo esté libre CONFIRMADO CORTO.

Reparación en el campo de tiro

- Mensaje – Al Equipo de campo del de Juez 3, cambio de parapeto en la diana 65,...6...5 CAMBIO.
- Mensaje – Del Equipo de campo al 3, cambio de parapeto en la diana 65,...6...5 CONFIRMADO CORTO.

Lista Comunicaciones

Para facilitar las comunicaciones eficientes cada persona a la que se le ha entregado un walkie talkie se le debe adjudicar un "distintivo de llamada". Estos distintivos de llamada deben enumerarse en una tarjeta y entregar una copia a cada persona que va a utilizar los walkie talkies para el evento.

La lista de las comunicaciones debe incluir el nombre de cada persona y su señal de llamada. Ejemplo

John Smith	Presidente del Comité de jueces
Paco Jones	Juez 1
Fred Parque	Juez 2
Bob Singh	Director de Tiro
Jack Negro	Responsable del personal de campo

Lo ideal sería que la lista se guarde con la acreditación de cada Juez para facilitar el acceso y revisión.

Cada día, cuando a los jueces le son asignados una serie de dianas que controlar, dicha relación se debería distribuir a todos los involucrados en la competición de ese día.

<i>Dianas 1 - 5</i>	<i>Dianas 6 - 10</i>	<i>Dianas 11-15</i>	<i>Dianas 16-20</i>	<i>Dianas 21-25</i>	<i>Dianas 26-30</i>	<i>Dianas 31-35</i>
<i>Juez 1</i>	<i>Juez 2</i>	<i>Juez 3</i>	<i>Juez 4</i>	<i>Juez 5</i>	<i>Juez 6</i>	<i>Juez 7</i>

Esto permitirá que el DT, personal de campo y todas las demás personas del campo de tiro que estén utilizando los walkie talkies puedan identificar rápida y fácilmente a quién está llamando sin la necesidad de utilizar el nombre de cada persona que podría ser mal entendido por los walkie talkies.