

RUN ARCHERY



Practising – Organizing – Judging

V1.1 - 01/2024



CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	3
INTERÉS PARA LAS ASOCIACIONES MIEMBROS	4
INTERÉS POR LAS ESCUELAS.....	5
FORMATOS DE COMPETENCIA	7
PRINCIPALES FORMATOS.....	7
MATERIALES DE TIRO	9
CÓMO EMPEZAR EN CLUBES.....	15
CAMPO DE ENTRENAMIENTO	15
INSTALACIONES Y EQUIPO DEL CLUB.....	15
OBJETIVOS Y CARAS DE OBJETIVO.....	dieciséis
COMPETENCIA.....	19
CONFIGURACIÓN DEL TERRENO DE JUEGO	19
FUNCIONARIOS Y VOLUNTARIOS	25
RESUMEN DE RECURSOS HUMANOS.....	37
FASES DEL CONCURSO	39
INSPECCIONES ANTES DE LA COMPETENCIA	41
INSPECCIÓN DEL CAMPO DE JUEGO	41
INSPECCIÓN DE EQUIPAMIENTO	45
PENAS Y SANCIONES	49
PENALIZACIONES DE TIEMPO	49
SANCIONES.....	49
PROTESTAS DE LOS ATLETAS	53
PROGRAMACIÓN DE LA COMPETENCIA.....	57
HORA DE UNA CARRERA	57
HORA DE QUE LOS ATLETAS SE RECUPEREN.....	58
INICIO INDIVIDUAL	59
INICIO DE GRUPO (INICIO EN MASA).....	61
RECOMENDACIÓN.....	62

SALIDA DE LOS RESULTADOS.....	63
INFORMACIÓN PROCEDENTE DEL TERRENO DE JUEGO	63
ÚLTIMO TIEMPO A CONSIDERAR PARA EL RANKING.....	68
PUBLICACIÓN DE LOS RESULTADOS	68
PROTESTA POR LOS RESULTADOS	70
TIEMPO Y SEGUIMIENTO.....	71
TIEMPO MANUAL	71
TIEMPO ELECTRÓNICO	72
SOFTWARE	72
AUTORES Y FUENTES	73
APÉNDICES (INFORMES).....	75

Esta guía fue producida con el apoyo de:



Tiro con arco mundial Europa



Ministerio de Deportes francés,
olímpico y paralímpico
Juegos



Federación Francesa de Tiro con Arco

y gracias a los intercambios con los jueces, organizadores y participantes de las competiciones que contribuyeron a la construcción de la disciplina.

INTRODUCCIÓN

Run Archery es un deporte que combina tiro con arco y carrera. Los participantes corren distancias determinadas, generalmente en un recorrido o sendero de fondo, y se detienen en un campo designado para disparar flechas, ya sea de pie o de rodillas, a objetivos de 16 cm de diámetro desde una distancia de 18 metros. El objetivo es completar el recorrido en el menor tiempo posible manteniendo la precisión en el alcance de los objetivos.

Run Archery requiere un conjunto único de habilidades, ya que los participantes deben dominar tanto el tiro con arco como la carrera. Deben poder mantener la compostura y la precisión mientras se encuentran bajo esfuerzo físico y fatiga. Es un deporte desafiante y emocionante que combina la resistencia física de correr con la precisión y habilidad del tiro con arco.

Run Archery se puede practicar tanto de forma recreativa como competitiva, y **existen organizaciones y eventos dedicados a este deporte en todo el mundo**. Proporciona una fusión dinámica y atractiva de atletismo y habilidades de tiro con arco.



Nota: La guía se basa en las reglas de World Archery, Libro 5 Capítulo 34 – Enero de 2024

Interés para las asociaciones miembro

Run Archery puede resultar interesante para las federaciones de tiro con arco por varios motivos:

Mayor participación: La introducción del Run Archery como disciplina puede atraer a un nuevo segmento de participantes que inicialmente no estaban interesados en el tiro con arco. Esto puede ayudar a ampliar el alcance del deporte y hacer crecer la comunidad de tiro con arco.

Participación de los jóvenes: Run Archery puede resultar especialmente atractivo para las generaciones más jóvenes que buscan deportes más dinámicos y físicamente activos.

Puede ayudar a involucrar a los jóvenes y mantenerlos involucrados en el tiro con arco.

Desarrollo de habilidades: Run Archery desafía a los atletas a desarrollar un conjunto de habilidades único que combina la carrera con la precisión del tiro con arco. Esto puede mejorar las habilidades generales y la versatilidad de un arquero.

Eventos innovadores: incorporar Run Archery en el calendario de eventos de una federación de tiro con arco puede agregar variedad y emoción a las competencias. Ofrece una experiencia diferente a la de los torneos de tiro con arco.

Atractivo para los medios y los espectadores: la combinación de atletismo y puntería de Run Archery puede hacerlo visualmente atractivo y emocionante tanto para los espectadores como para la cobertura de los medios, aumentando potencialmente la visibilidad del deporte.

Potencial de patrocinio y asociaciones: disciplinas únicas como Run Archery pueden atraer patrocinadores y socios interesados en promover estilos de vida activos, deportes al aire libre o productos y servicios relacionados con el fitness.

En general, la introducción de Run Archery puede ayudar a las federaciones de tiro con arco a seguir siendo relevantes y atractivas para una audiencia más amplia, contribuyendo en última instancia al crecimiento y la sostenibilidad del deporte.



Interés para las escuelas



Incorporar Run Archery en los programas escolares puede promover actividad física, desarrollo de habilidades, trabajo en equipo, espíritu deportivo, participación al aire libre y bienestar general entre los estudiantes, al tiempo que ofrece una experiencia deportiva única y emocionante, todo lo cual puede contribuir positivamente a la experiencia educativa general de un estudiante.

También podría ser una buena forma de introducir el tiro con arco en las escuelas.

Considerando el deporte desde este punto de vista, la Federación Francesa de Tiro con Arco ha creado el formato "Run Archery Kids" para niños menores de 15 años con reglas simplificadas y distancias de carrera adaptadas.

El atleta debe correr 250 metros y disparar 4 flechas para acertar en 4 dianas en posición de pie a las dianas que están colocadas 12 metros delante. Luego, si se le indica que lo haga, deberá correr 35 metros de bucle de penalización. (Por cada objetivo fallido, un

atleta debe ejecutar un circuito de

penalización). Después de eso, hay otros 250 metros de carrera y tiro de 4 flechas para alcanzar 4 objetivos en posición de pie. Probable

Los bucles de penalización siguen a estos

tiros. Los participantes deben correr los últimos 250 metros hasta la meta.

Las diferencias básicas son:

Distancia de carrera	250 metros
Estilo de tiro	de pie (solamente)
Distancia del circuito de penalización	35 metros
Posición de tiro	objetivos asignados



FORMATOS DE COMPETENCIA

Formatos principales

El deporte suele practicarse en dos formatos principales:

SPRINT y 4K

		PIQUE	INDIVIDUALES 4K
Ejecutar bucle		3x400m	4x1000m
Bucle de penalización		60 metros	150 metros
Flechas por disparo 1		Hasta 6	4
Posición	1 st	de pie	de pie
	2 nd	arrodillado	arrodillado
	3 rd	de pie (sólo para equipos de 3)	de pie

En formato Sprint, los participantes pueden competir de 3 formas diferentes: individual, sprint por equipos mixto, sprint por equipos.

Carrera individual

En este formato los participantes compiten individualmente.



Se comienza con 400 metros de carrera y disparando 6 flechas como máximo para acertar 4 objetivos en posición de pie.

Luego, si se les indica que lo hagan, deberán correr 60 metros de circuito de penalización.

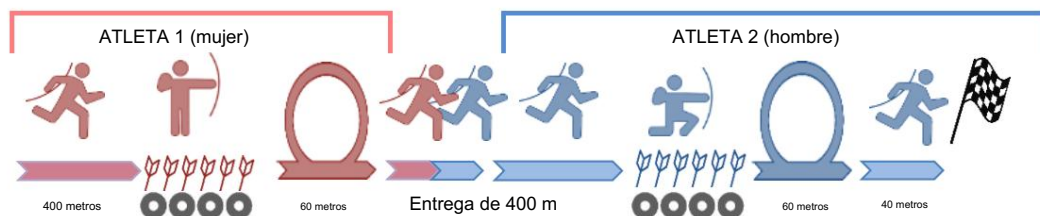
(Por cada objetivo fallido, un atleta debe ejecutar un circuito de penalización).

Después de eso, hay otros 400 metros de carrera y tiro de 6 flechas como máximo para alcanzar 4 objetivos en posición de rodillas. A estos tiros siguen posibles bucles de penalización. Los participantes

deberán correr los últimos 400 metros hasta la meta.

Sprint por equipos mixtos

En este formato los participantes compiten con equipos compuestos por una mujer y un hombre.



La atleta comienza la carrera con 400 metros de carrera y tiro 6

flechas como máximo para alcanzar 4 objetivos en posición de pie.

Luego, si le dicen que lo haga, debe correr 60 metros de bucle de penalización. (Por cada objetivo fallido, un atleta debe ejecutar un circuito de penalización). Luego debe correr

hasta la entrega, que debe tener al menos 20 m de largo.

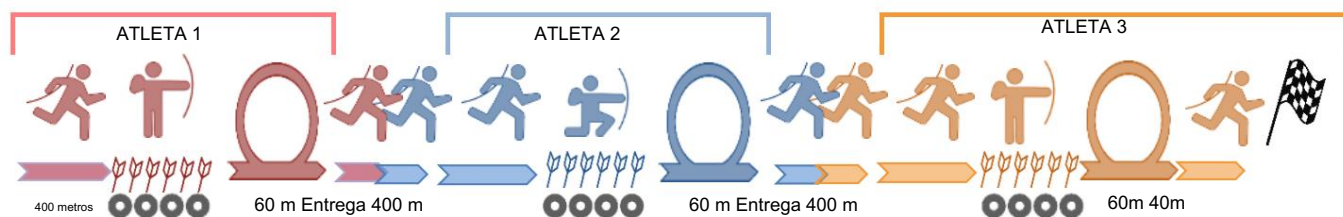
y 8m de ancho, para tocar a su compañera de equipo.

Este toque significa que el atleta masculino puede iniciar sus 400 metros de carrera y disparar 6 flechas como máximo para alcanzar 4 objetivos en posición de rodillas. A estos tiros siguen posibles bucles de penalización. Necesita correr hasta la meta

para completar la carrera.

Carrera de equipo

En este formato los participantes compiten con equipos formados por 3 atletas del mismo sexo.



El primer atleta comienza la carrera con 400 metros de carrera y disparando 6 flechas como máximo para alcanzar 4 objetivos en posición de pie, seguido de 60 metros de posibles bucles de penalización. (Por cada objetivo fallido, un atleta debe ejecutar un circuito de penalización).

Luego debe correr hasta la zona de entrega para tocar a su compañero de equipo.

Después de haber sido tocado, el segundo atleta inicia sus 400 metros de

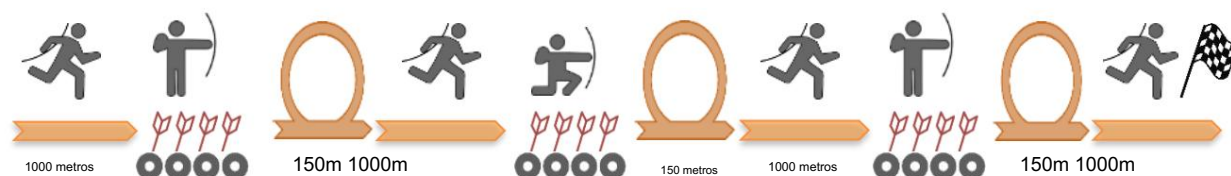
corriendo y dispara 6 flechas como máximo para alcanzar 4 objetivos en posición de rodillas.

Si es necesario, se deben ejecutar bucles de penalización de 60 metros.

Luego debe correr hasta la zona de entrega para tocar a su compañero de equipo. Después de este toque, el último atleta comienza a correr 400 metros y dispara 6 flechas como máximo para alcanzar 4 objetivos en posición de pie. Se deben ejecutar bucles de penalización de 60 metros si así se indica. Él/ella necesita correr hasta la línea de meta para completar la carrera.

Individuales 4K

En este formato los participantes compiten individualmente.



Comienza con 1000 metros de carrera y disparando 4 flechas para alcanzar 4 objetivos en posición de pie.

Luego, si se les indica que lo hagan, deberán correr 150 metros de circuito de penalización. (Por cada objetivo fallido, un atleta debe ejecutar un circuito de penalización).

Después de eso, hay otros 1000 metros de carrera y tiro de 4 flechas para alcanzar 4 objetivos en posición de rodillas. A estos tiros siguen posibles bucles de penalización. A la tercera carrera de 1.000 metros y al tiro en posición de pie le siguen posibles bucles de penalización.

Para finalizar la carrera, los participantes deberán correr un bucle más de 1000 metros.

Materiales de tiro

Arco

A excepción de los arcos compuestos, los otros tipos de arcos definidos en las reglas de World Archery se pueden utilizar en Run Archery. Los atletas tampoco pueden utilizar ningún tipo de liberación. Los atletas son libres de utilizar accesorios para arco recurvo en sus arcos siempre que no se extiendan más de 10 cm desde la parte frontal del arco. El único accesorio autorizado que supere los 10 cm podrá ser el arnés trasero que se fija a la proa.

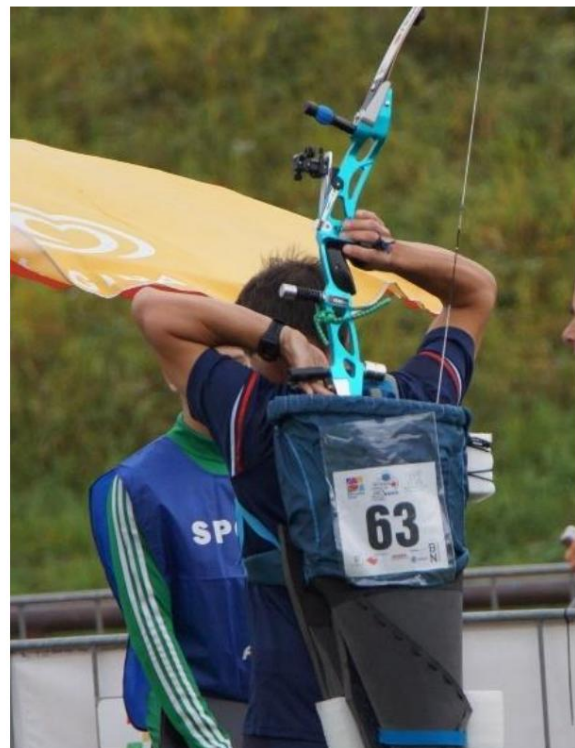
Los atletas podrán portar el arco de 3 formas:

Con la mano: Cuando se opte por sujetar el arco mientras se corre, está permitido utilizar un carcaj trasero para las flechas, siempre que las flechas estén aseguradas y permanezcan estables durante la carrera. Sin embargo, no está permitido tener un recipiente para flechas acoplado al arco.



En carcaj de arco trasero: Cuando el atleta lo lleva a la espalda, el equipo completo no debe exceder el ancho de sus hombros. No se permite llevar en el carcaj de arco ningún objeto adicional aparte del arco y las flechas. Los atletas también pueden utilizar el carcaj para transportar sus flechas, siempre que las flechas estén protegidas y permanezcan seguras durante su carrera en la pista.

curso.



Con arnés: Un arnés consta de

dos correas para los hombros y un mecanismo de sujeción que lo mantiene sujeto y conectado al arco. No se permite añadir bolsillos o bolsos al arnés.

Es fundamental que el arnés sujete bien el arco para evitar que se deslice, incluso en caso de caída. El arnés debe usarse en ambos hombros y debe restringir el movimiento del arco de manera que impida que el extremo del miembro superior se extienda más allá de la línea de los hombros y el eje del cuerpo.

El atleta que opte por llevar su arco con un arnés deberá llevar el arco en su espalda al inicio y durante todos los segmentos de carrera en los loops de carrera.

El arco sólo se puede quitar en el campo de tiro, concretamente, 10 metros antes de entrar en el campo donde se encuentran los conos para las flechas, y se puede volver a poner 10 metros después de salir del campo. De lo contrario, resultará en descalificación.

Además, todo el equipo no debe ser más ancho que el ancho del atleta.
ancho de hombro



Falla en el equipo

Si hay un mal funcionamiento con el equipo **del arnés**, deberá repararse o reemplazarse utilizando equipo de repuesto en el área de observadores. Esto debe hacerse antes de que el atleta comience a correr nuevamente. Durante el tiempo necesario para llegar a la zona de observadores, el atleta podrá llevar el arco en la mano. No se dará tiempo extra a los atletas para arreglar su equipo.

Flechas

En Run Archery se puede utilizar cualquier tipo de flecha definida en las reglas de World Archery.

Como no hay puntuación, todas las flechas permanecen en los objetivos hasta el final de la carrera actual. Eso significa que **un atleta necesita tener al menos 12 flechas** para participar en carreras 4K (3 veces de 4 flechas) y Sprint individual (2 veces de 6 flechas).

Para un miembro del equipo en carreras Team Sprint y Mixed Team Sprint; un atleta debe tener al menos 6 flechas (1 sesión de tiro con hasta 6 flechas) en su lugar de tiro asignado.

Los atletas podrán portar las flechas de 2 maneras:

En un carcaj de flecha hacia atrás

En un contenedor sujeto al arco: El deportista puede elegir esta opción sólo si utiliza un arnés de arco. Se permite un recipiente para flechas, ya sea fijado al arco o al arnés, si garantiza que las flechas estén seguras y estables durante la carrera del atleta. La aljaba y las flechas no deben sobresalir más de 10 cm del arco.

Además, los deportistas podrán optar por dejar sus flechas en los conos a la entrada del campo de tiro. Así, los organizadores deberán colocar un número suficiente de conos, considerando que todos los deportistas puedan hacerlo.



En el formato Sprint (individual, por equipos o por equipos mixtos), cuando las dianas se asignan a atletas o equipos para una carrera, los atletas podrán dejar sus flechas dentro de su lugar de tiro asignado ya sea en el suelo o en un cono.

Otro equipo y ropa permitida

Los atletas pueden usar las mismas protecciones permitidas, como protector de pecho y protección para los dedos, que para las otras disciplinas de World Archery.

Los atletas pueden usar:

- zapatillas para correr con/sin clavos si la superficie lo permite/requiere
- ropa para correr que se ajuste a las condiciones climáticas, incluidos pantalones cortos y camisetas sin mangas.

Se permiten anuncios en la ropa dentro de los límites establecidos por las normas estándar de World Archery.

Está estrictamente prohibido estar sin camisa (parte superior del cuerpo desnuda) en todas las áreas de competencia.



CÓMO EMPEZAR EN CLUBES

Como Run Archery es una combinación de tiro con arco y carrera, los clubes tienen dos tipos de participantes potenciales.

El arquero confirmado: El club debe proporcionar al arquero escenarios de tiro especializados y específicos para Run Archery, junto con un entrenamiento inicial en caminata/carrera rápida, centrándose particularmente en la fase de transición entre correr y disparar.

El corredor experimentado que no ha practicado tiro con arco: Inicialmente, el club debe ofrecer instrucción en tiro con arco, que es el enfoque principal del club. Posteriormente, deberán proporcionar orientación para la formación especializada en Run Archery competitivo.

Campo de entrenamiento

Al aire libre: si el club posee un campo permanente equipado con objetivos a varias distancias, incluido uno a 20 metros, y proporciona espacio para correr, incluso en distancias más cortas, el Run Archer tendrá oportunidades de practicar la secuencia de carrera/tiro.

Indoor: Si el club dispone de una sala para tirar, también se puede utilizar para entrenar Run Tiro al arco.

El arquero puede realizar breves ejercicios de carrera, como carreras de ida y vuelta detrás de la línea de tiro, para elevar la frecuencia cardíaca y respiratoria.

Al compartir la línea de tiro con otros deportistas, el deportista deberá sincronizar su ritmo de trabajo con el de sus compañeros.

Si el espacio disponible no permite correr, incluso para distancias muy cortas, es factible simular el aspecto de la carrera. Por ejemplo, se pueden realizar elevaciones estacionarias de rodillas para aumentar la frecuencia respiratoria y cardíaca.

Instalaciones y equipamiento del club.

Para iniciar Run Archery, un club no necesita nada más de lo que necesita para el tiro con arco. Es una disciplina que normalmente se realiza al aire libre, pero hay ejercicios que se pueden realizar en interiores para progresar incluso durante los meses de invierno. Independientemente de las instalaciones que tengan los clubes, 18 metros (+/- 10 cm) de distancia de tiro corta les permiten practicar Run Archery.

Una manera fácil de configurar los bucles es usar una cuerda con las distancias marcadas (con cinta adhesiva). Este tipo de cuerda podría ser útil para medir distancias más utilizadas (distancia de disparo, distancia de bucle, etc.) para el espacio del atleta en la línea de tiro



Dianas y dianas

Se pueden utilizar contrafuertes redondos o rectangulares para tiro con arco al blanco para practicar para y organizar una competencia Run Archery.

Lo único que se debe hacer es hacer 4 círculos con diámetro de 16 cm (+/- 1 mm) y centros de 3 cm (+/- 1 mm) en el medio y pegarlos/dibujarlos en el contrafuerte en forma de línea recta.

Los puntos medios de las dianas deben estar a 105 cm (+/-2 cm) de la suelo.

La distancia entre los puntos medios del centro de cada punto debe ser de 20 cm a 25cm

Cuando se utilizan dianas de papel (o dianas de papel adicionales en dianas desplegadas), es responsabilidad del atleta o del observador, que saca las flechas, marcar los agujeros para las flechas. El oficial del campo de tiro o el juez de tiro con arco verificará que todos los hoyos hayan sido correctamente marcados antes del inicio de la nueva carrera.

El juez de tiro con arco tiene la responsabilidad de cambiar las dianas de papel si lo cree necesario.

Algunas opciones para dianas de papel

puede pedirle a una empresa profesional que imprima las caras de los objetivos con el formato indicado. dimensiones.

puedes crear tú mismo con hojas de papel de colores (caras de objetivo de bricolaje)



Objetivos desplegados

Si el club puede comprarlos o construirlos, será un valor añadido definitivo para la formación de los deportistas. Como el movimiento de la diana desplegable indica que el deportista ha acertado en la diana, aportan un plus en la práctica de la actividad.

Recomendaciones importantes para objetivos desplegados:

los objetivos desplegados deben constar de componentes retráctiles y estar contruidos con materiales aptos para las flechas, evitando cualquier daño a los objetivos.

flechas.

los componentes operativos deben estar diseñados para resistir impactos de flechas sin sufrir daños.

Deben incluir un sistema de reinicio que pueda ser operado desde el punto de tiro. línea.

cualquier sección del objetivo o su soporte que pueda dañar una flecha debe estar protegida.

Los elementos protectores deben estar compuestos de material que impida la penetración y rotura de la flecha.

todo el marco objetivo, excepto las caras desplegadas, será blanco.

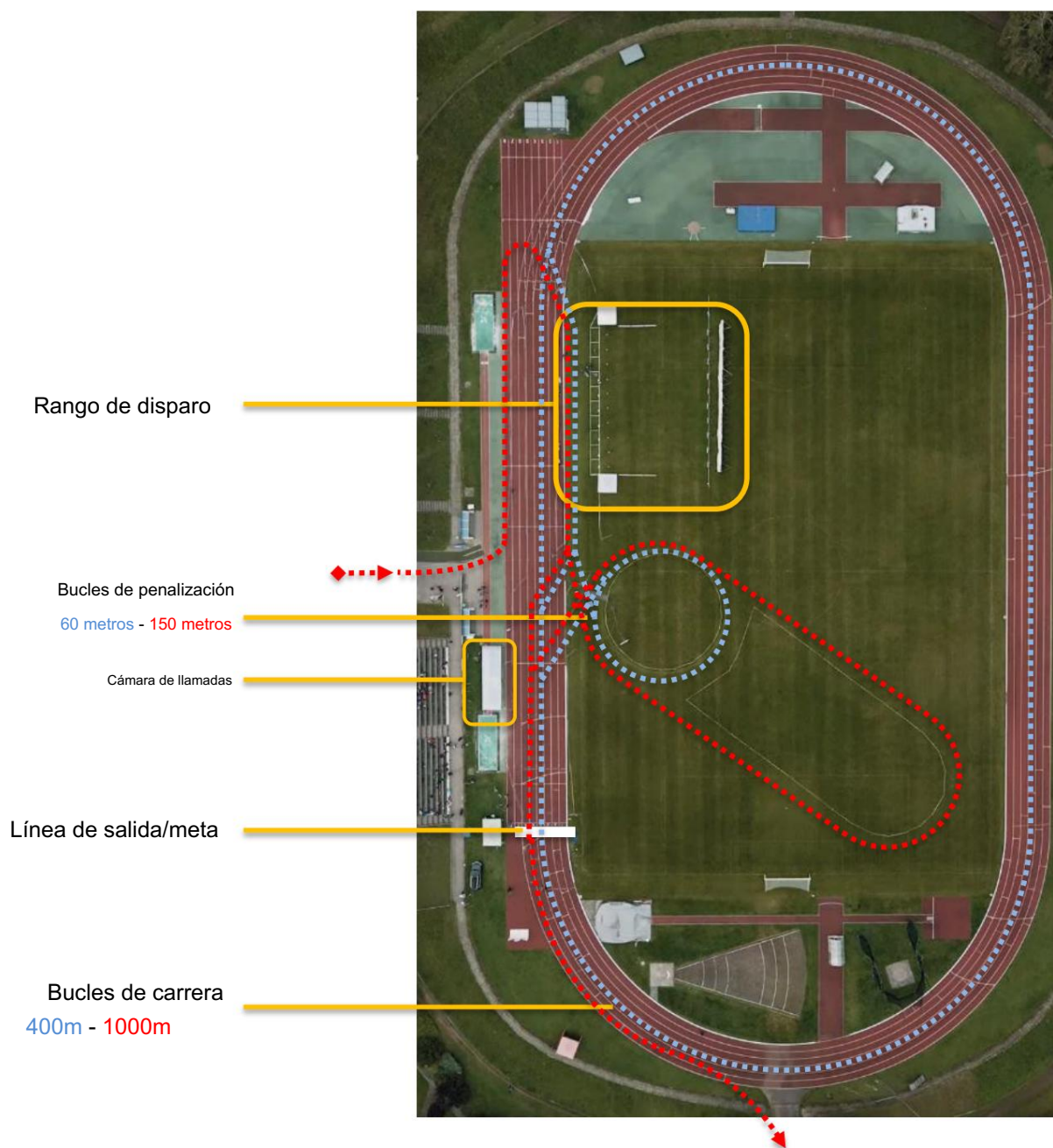
Se puede colocar una diana de papel adicional (16 cm) en la parte frontal de cada punto de la diana desplegable para facilitar la evaluación de aciertos y errores en caso de protesta.



COMPETENCIA

Configuración del terreno de juego

El lugar debe ser técnicamente adecuado y ofrecer la mejor visualización posible a los espectadores. Las zonas de salida y llegada, el campo de tiro, el circuito de penalización y la zona de entrega deben estar situados en un terreno plano, muy cerca de donde se encuentran la mayoría de los espectadores, ofreciendo una visión clara de las actividades de la competición.



Deben existir lugares adecuados disponibles tanto para los atletas como para los oficiales de competición para llevar a cabo sus tareas necesarias.

Rango de disparo

Inspecciones antes de la competición.

El campo de tiro debe estar situado en el centro del campo, asegurando que tanto las dianas como la zona de tiro sean visibles para la mayoría de los espectadores (mejor si hay tribunas).

El campo de tiro debe tener forma rectangular (28 metros de largo x 21 metros de ancho mínimo para 10 blancos)

Distancia de disparo: 18 metros (+/-10 cm)

Números de diana delante de la línea de tiro: deben colocarse entre 1 y 2 metros delante de la línea de tiro.

Zona de tiro para un atleta/un equipo: al menos 1,75 metros en la línea de tiro x 1,5 metros detrás de la línea de tiro, dibujada como un rectángulo

Corredor para el circuito de carrera: deberá tener 4 metros de ancho.

Área de observadores y equipos de repuesto: debe tener un ancho de entre 2 y 3 metros

El área designada para el público y los entrenadores debe extenderse al menos 10 metros detrás de la ubicación de los observadores.



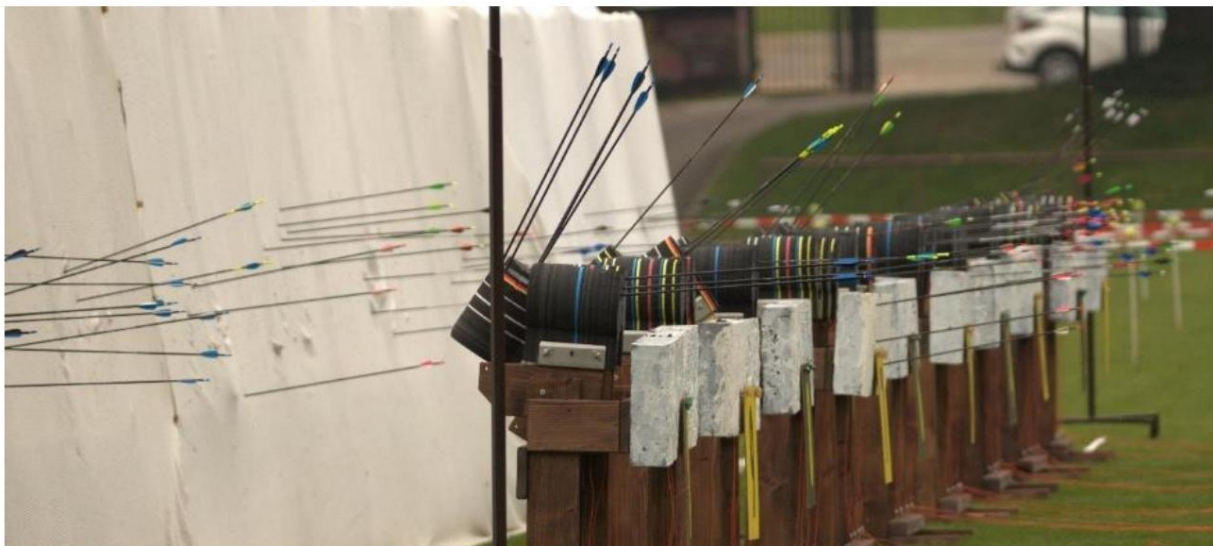
La seguridad es una prioridad

El campo de tiro debe organizarse prestando especial atención a la seguridad, especialmente teniendo en cuenta los distintos circuitos.

La entrada y salida del campo de tiro deben estar claramente valladas.
Debe haber vallas a ambos lados del campo de tiro y detrás del zona de observadores y equipos de repuesto, también.



Debe haber un muro de seguridad (red a prueba de flechas o cualquier otro dispositivo para detener las flechas que no hayan dado en el blanco) detrás de los blancos.



Los atletas sólo pueden disparar dentro del tiempo oficialmente autorizado y en el campo de tiro designado. El tiro debe dirigirse únicamente hacia los blancos y está prohibido apuntar intencionadamente al suelo.

Los atletas tienen la total responsabilidad de garantizar la seguridad de sus acciones y reverencias durante todo el evento.

Si el juez necesita detener el tiro por razones de seguridad, debe comenzar a cronometrar usando un cronómetro para medir la duración de la interrupción. Esta vez

se restará del tiempo final de cada atleta que se encuentre en proceso de tiro durante esa interrupción.

Los observadores deben colocarse en un lugar determinado para no causar ningún obstáculo a los atletas que corren. Se debe dejar espacio libre para ellos.



Circuitos de carreras

Siempre es bueno tener un circuito claramente organizado para una carrera rápida y fluida.



El ancho del circuito debe ser lo suficientemente amplio como para permitir que los atletas se pasen entre sí sin causar interferencias. Todas las partes del circuito deben ser adecuadas para permitir al deportista correr sin riesgo para la extremidad superior del arco cuando éste se porta con arnés o carcaza trasera.

Cámara de llamadas



Es el primer lugar en el que debe estar un deportista antes de la carrera. Puede ser una carpa o cualquier otro lugar designado cerca de la línea de salida.

Todos los participantes deberán estar presentes en el Call-Room al menos 10 minutos antes del inicio. En caso contrario, tendrán una penalización de 1 minuto.

Allí se comprueba la presencia de los deportistas. Allí se entregan los chips electrónicos para medir el tiempo y se comprueban los dorsales (números).

Después de todos los controles que realizan los oficiales allí, los atletas están listos para comenzar la carrera. Deben esperar allí su hora de inicio.

la zona de inicio

Debe tener una longitud de 8 a 10 metros y un ancho mínimo de 4 metros.

Los bucles de carrera

Inspecciones antes de la competición

400 metros para carreras Sprint (individuales o por equipos y equipos mixtos)

1000 metros para carrera Individual 4K

Los bucles de penalización

Inspecciones antes de la competición.

En todas las competiciones, se debe establecer un circuito de penalización inmediatamente después del campo de tiro, con una distancia no mayor a 20 metros de carrera entre la salida del campo de tiro y la entrada al circuito de penalización.

El bucle debe ser circular, con un ancho de 3 metros. El juez debe medir la longitud del bucle a lo largo de su perímetro interior antes de la carrera. Debe haber marcadores claros en forma de paneles a la entrada y salida del circuito de penalización para evitar posibles errores.

Circuito de penalización de 60 metros para carreras Sprint (individuales o por equipos y mixtas).
equipos

Circuito de penalización de 150 metros para carrera Individual 4K

La zona de entrega

Esta área designada se utiliza para carreras por equipos y equipos mixtos. Los miembros del equipo deben intercambiar en esa parte del circuito. Debe colocarse al final de un segmento recto. Debe tener al menos 20 metros de largo y 8 metros de ancho. La zona de traspaso debe comenzar en la línea de cronometraje.



Deberá estar señalizada en el suelo con líneas, y al inicio de la zona deberá haber un cartel indicando su nombre.

El miembro del equipo entrante debe hacer contacto físico con su compañero de equipo que ya se encuentra dentro de la zona de entrega, asegurándose de que la línea de entrada esté completamente cruzada. El intercambio de miembros del equipo sólo puede tener lugar dentro del plazo de entrega

zona, entre las líneas fronterizas designadas.

La zona de meta

Los últimos 40 metros hasta la línea de meta deberán ser un camino recto, con una anchura mínima de 4 metros.

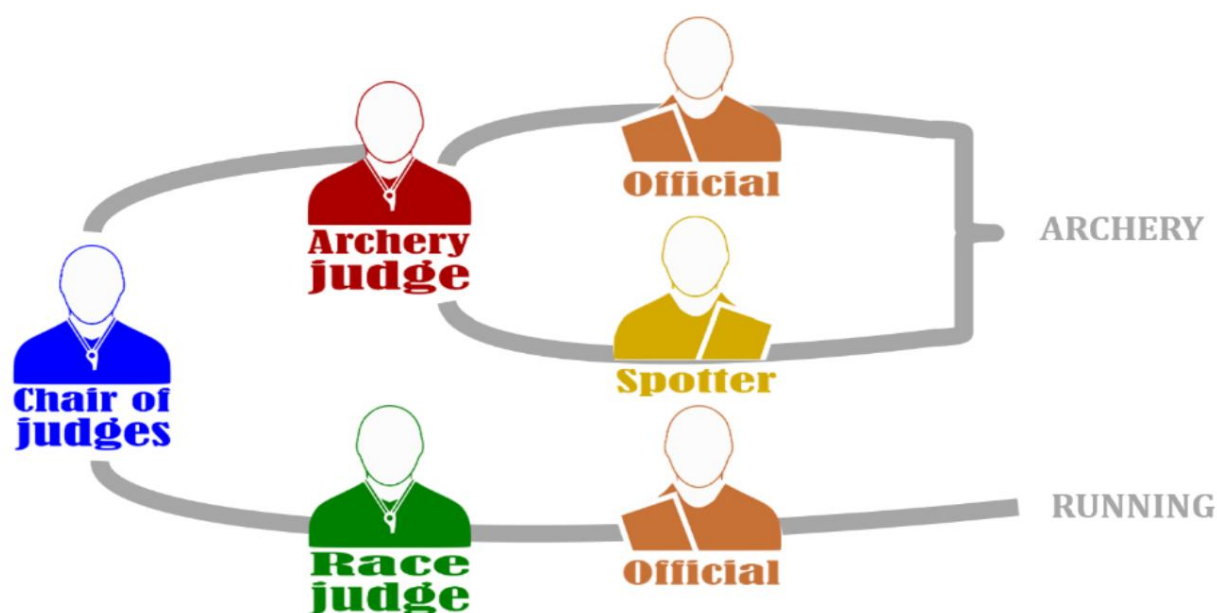
Sólo los atletas y oficiales autorizados pueden ingresar al área de meta. Debe haber una línea de meta claramente visible marcada en el suelo.

funcionarios y voluntarios

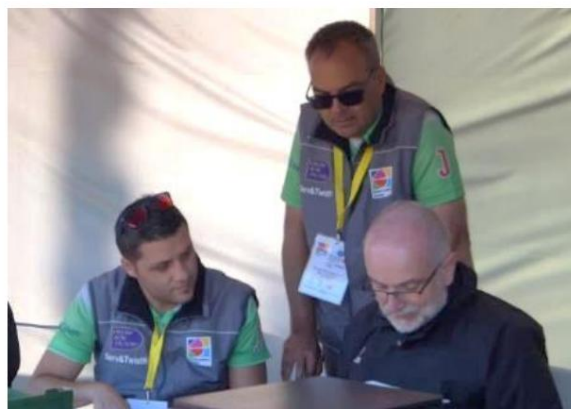
Para llevar a cabo la competencia con éxito en los eventos Run Archery, se necesitan voluntarios junto con los funcionarios.

En un evento de Run Archery es necesario tener oficiales en el área de salida, el oficial del campo de tiro, los observadores, los oficiales del circuito de penalización y los oficiales en la meta zona.

El equipo de jueces está formado por un presidente de jueces, un juez de tiro con arco y jueces de carrera (oficiales).



presidente de jueces



El Presidente de los jueces debe mantener estrecho contacto con el comité organizador y el Delegado Técnico (cuando se designe uno para la competencia) durante toda la competencia.

Él / ella es responsable de verificar la elegibilidad de los atletas titulares, asegurarse de que hayan pasado la inspección del equipo y confirmar que estén usando sus dorsales. También es fundamental verificar que las listas de salida y los resultados se publiquen con precisión en el tablero y en la sala de llamadas dentro del plazo especificado, y que no haya errores.

Como el juez de tiro con arco y los jueces de carrera tienen muy pocas oportunidades de moverse, es posible que se requiera que el presidente de los jueces los ayude en ciertos momentos durante la competencia. Es por eso que debe ser fácilmente contactable. Él/ella debe estar al tanto de lo que sucede en el campo de juego manteniéndose en contacto con cada árbitro y jueces, así como con el equipo de cronometraje.



El presidente de los jueces debe recopilar información de los oficiales de carrera e investigar posibles faltas. Debe ser informado de cualquier problema relacionado con la carrera o el rodaje, para que pueda intervenir rápidamente si es necesario.



Todas las protestas y apelaciones, excepto las de "acierto o error", deben dirigirse al presidente de los jueces.

Los funcionarios deberán informar inmediatamente al presidente de los jueces y registrarlo en sus informes, cuando exista alguna violación de alguna norma. Si la solicitud es válida, se deberá tomar una decisión antes

el inicio de la siguiente fase de la competición.

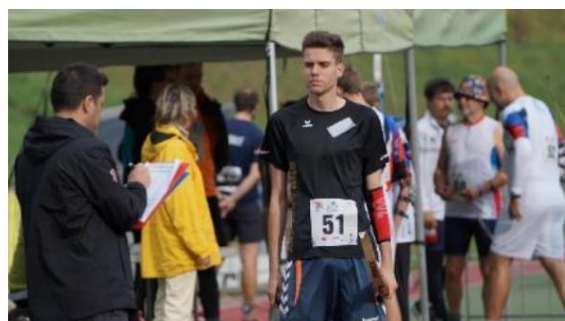
El presidente de los jueces también tiene derecho a cerrar todas las instalaciones o limitar la práctica en las instalaciones a determinadas partes y horarios en circunstancias extraordinarias.

Además, podrá solicitar a los equipos que cambien sus nombres si decide que es ofensivo. También tiene derecho a convocar a los jefes de equipo a una reunión durante la competición.

Oficiales en la zona de salida.

El lugar donde se encuentran la sala de llamadas y la línea de salida se llama área de salida.

Antes de comenzar la carrera, cada atleta acude a la sala de llamadas para recoger fichas. Aquí hay funcionarios que distribuyen estos chips y controlan los dorsales de salida de los atletas, si se utiliza cronometraje electrónico. Este



es asegurar que las fichas estén correctamente asignadas y comprobar la exactitud de la lista de salida.

Después de ser controlados por el primer árbitro, los atletas se dirigen a la línea de salida.

Debería haber otro oficial cuyo deber sea iniciar la carrera con una cuenta regresiva si es una salida por intervalos. Pero si se trata de una salida masiva, el árbitro utiliza una pistola como salida.

Antes de cada salida, este oficial deberá asegurarse de que el equipo de cronometraje esté preparado, para que el registro del tiempo de carrera se pueda realizar correctamente.



Puede haber un oficial más en la línea de salida para comprobar que el grupo está completo y cuidar de posibles salidas en falso.

Las funciones de los oficiales en la zona de salida dependen del tipo de salida:

Inicio Individual:

Programación de la competencia

Los atletas salen uno a uno con 30, 45 segundos o un minuto de intervalo a criterio del organizador (Clasificación, Eliminación).

En las salidas individuales, el juez de carrera indica a los atletas que se posicionen en el orden especificado para la salida.

Iniciar a los atletas desde el lado más cercano a la sala de llamadas puede ser un enfoque práctico. El objetivo es evitar cualquier molestia a los deportistas que ya han comenzado la competición. La salida se iniciará con fuerte énfasis en mantener los intervalos designados.



 Run Archery European Cup 2023 Czech OPEN Run Archery (RunEC23) Nové Město nad Metují, From 13-10-2023 to 15-10-2023							
							
Sprint Women (SPW)							
Bib	Group	Target	Athlete	Age Cl.	Country	Country Name	Start Time
100	1		NEKOLOVÁ Lenka	W	CZE	Czech Republic	2023-10-14 09:00:00
101	1		ŘEZÁČOVÁ Kristýna	U21W	CZE	Czech Republic	2023-10-14 09:00:30
102	1		SEKMILEROVÁ Karolína	W	CZE	Czech Republic	2023-10-14 09:01:00
103	1		ANDRLOVÁ JUN. Markéta	U21W	CZE	Czech Republic	2023-10-14 09:01:30
104	1		ŠOLCOVÁ Anna	U21W	CZE	Czech Republic	2023-10-14 09:02:00
105	1		PICKOVÁ Nikol	U21W	CZE	Czech Republic	2023-10-14 09:02:30
106	1		ANDRLOVÁ SEN. Markéta	W	CZE	Czech Republic	2023-10-14 09:03:00
107	2		SUSKI Daphné	W	FRA	France	2023-10-14 09:06:00
108	2		MOTHE Muriel	50W	FRA	France	2023-10-14 09:06:30
109	2		SZCZERBUK Aleksandra	U21W	POL	Poland	2023-10-14 09:07:00
110	2		KOVÁCS-PATAKI Csenge	W	HUN	Hungary	2023-10-14 09:07:30
111	2		NEKOLOVÁ Anna	U21W	CZE	Czech Republic	2023-10-14 09:08:00
112	2		WHITWORTH Elisabeth	W	GBR	Great Britain	2023-10-14 09:08:30
113	2		PALOUX Anne	W	FRA	France	2023-10-14 09:09:00

Inicio en masa:

Programación de la competencia

Los atletas comienzan por grupo. El otro grupo comienza después de 2 a 5 minutos según el tamaño del grupo (Finales)



En caso de salidas masivas, el juez de carrera reúne a todos los atletas del grupo y les indica que se preparen para la línea de salida. Las posiciones concretas en la línea de salida se comunican con antelación, especialmente si los atletas ya han comenzado a competir.

El juez de carrera verifica que los atletas estén correctamente posicionados en la línea de salida y luego inicia la señal de salida. Las salidas deben respetar estrictamente los intervalos designados. Sólo los atletas que requieran una salida rápida deben estar presentes en el área de salida. Los demás deberán permanecer en la sala de llamadas.

 Run Archery European Cup 2023 Czech OPEN Run Archery (RunEC23) Nové Město nad Metují, From 13-10-2023 to 15-10-2023							
							
Sprint Women (SPW) - Semifinals							
Bib	Group	Target	Athlete	Age Cl.	Country	Country Name	Start Time
Pool 1							
118	3		KIRSCH Liis	U21W	EST	Estonia	2023-10-14 11:25:00
120	2		MICHELET Gwendoline	W	FRA	France	2023-10-14 11:25:00
108	6		MOTHE Muriel	50W	FRA	France	2023-10-14 11:25:00
111	7		NEKOLOVÁ Anna	U21W	CZE	Czech Republic	2023-10-14 11:25:00
100	9		NEKOLOVÁ Lenka	W	CZE	Czech Republic	2023-10-14 11:25:00
101	5		ŘEZÁČOVÁ Kristýna	U21W	CZE	Czech Republic	2023-10-14 11:25:00
102	1		SEKMILEROVÁ Karolína	W	CZE	Czech Republic	2023-10-14 11:25:00
107	4		SUSKI Daphné	W	FRA	France	2023-10-14 11:25:00
112	8		WHITWORTH Elisabeth	W	GBR	Great Britain	2023-10-14 11:25:00
Pool 2							
103	7		ANDRLOVÁ JUN. Markéta	U21W	CZE	Czech Republic	2023-10-14 11:45:00
106	9		ANDRLOVÁ SEN. Markéta	W	CZE	Czech Republic	2023-10-14 11:45:00
110	2		KOVÁČEK BATAVA	W	CZE	Czech Republic	2023-10-14 11:45:00

Juez de tiro con arco



El juez de tiro con arco tiene la responsabilidad de supervisar el campo de tiro, incluida la garantía de su seguridad y el cumplimiento de las reglas de tiro. Además, es responsable de supervisar al oficial de carrera apostado en la entrada del campo de tiro y coordinar con los observadores.

El juez de tiro con arco debe educar a los observadores y oficiales, porque estará a cargo

de ellos durante toda la competencia.

El juez de tiro con arco es quien debe ocuparse de las protestas de los atletas sobre los objetivos acertados o fallidos al final de cada carrera.

Oficial del campo de tiro



El oficial del campo de tiro debe ubicarse en la entrada del campo de tiro.

Él / ella es responsable de regular la ubicación de los atletas en la línea de tiro.

Lo hace diciendo en voz alta el número de diana al que un atleta puede disparar. Debe estar seguro de que el atleta

entiende/escucha el número objetivo correctamente.

Lo más importante que debe tener cuidado el responsable del campo de tiro es no sobrecargar un objetivo con flechas mientras otros están casi vacíos. Debe distribuir a los atletas de manera inteligente para no causar que un blanco tenga más flechas que los demás. Esto facilitará el deber del juez en caso de protesta.

En ocasiones, el oficial del campo de tiro puede tener que hacer esperar a los atletas en la entrada del campo de tiro debido a motivos tales como cualquier mal funcionamiento de las dianas o la llegada simultánea de más atletas al campo de tiro que el número de platos en el campo. En este caso deberá medir el tiempo de espera de cada deportista mediante un cronómetro.

Una vez completada la carrera en cuestión, debe presentar los tiempos de espera registrados para cada atleta en espera al presidente de los jueces, quien dará esta información al equipo de resultados.



Run Archery European Cup 2023
Czech OPEN Run Archery (RunEC23)
Nové Město nad Metují, From 13-10-2023 to 15-10-2023



SHOOTING RANGE – DELAYS REPORT

Shooting Range Official: _____

Race N° 16 Race name: 4K Meta

BIB	Stopwatch time		Time to be deducted	JUDGES NOTES
	Start	End		
81	-	10	10	
82	35	44	9	
54	40	47	7	
62	45	53	8	

Asignaciones de objetivos

Si el número de atletas es mayor que el número de platos (durante las calificaciones o carreras sin eliminaciones/finales), el oficial del campo de tiro asigna los platos tan pronto como un atleta ingresa al campo de tiro. Dado que no está claro en qué zona de tiro de los atletas dispararán, los atletas no pueden dejar sus flechas en ninguna zona de tiro de los atletas. En cambio, deben poner sus flechas en los conos que se encuentran a ambos lados de la entrada del campo de tiro si no quieren llevarlas.

Si el número de atletas es menor o igual que el número de platos, las asignaciones de platos se declaran antes del inicio de la prueba.

carrera y figura en la lista de salida.

Además, el número de dorsal de los atletas/ equipos debe escribirse en un papel/plato, etc. delante de la línea de tiro. En este caso los atletas pueden dejar sus flechas en los conos o en el suelo que se encuentren en su zona de tiro asignada.



Observadores

Detectar es un punto clave en Run Archery.

Es importante que los jueces se tomen un tiempo antes de la competición para garantizar una buena calidad en la forma en que los observadores realizarán su trabajo.



Esta parte de la educación es fundamental y debe realizarse en cada competición.

Una vez que el oficial del campo de tiro ha anunciado el número de objetivo, el atleta se desplaza a esa zona de tiro. Detrás del deportista hay un voluntario llamado observador.

Estos observadores deberán dejar un espacio libre a los atletas que se acerquen a tirar y que sigan corriendo después del tiro.



El deber principal de estos observadores es decidir y decirles a los atletas si una flecha está "dentro" o "fuera". Mientras cumplen con su deber, los observadores deben permanecer cuidadosos y concentrados en cada flecha disparada por el atleta hacia su objetivo. Un momento de descuido puede hacer que un atleta corra un circuito de penalización innecesario y, por lo tanto, reducir el rendimiento del atleta durante el resto de la carrera.

Otra responsabilidad de los observadores es levantar los objetivos caídos tirando de las cuerdas.



Después de que el atleta en su objetivo termine de disparar, el observador debe tirar de la cuerda para levantar el objetivo desplegable.

Mientras hace esto, el observador debe tener cuidado con los atletas que corren. Él/ella no debe causarles ningún obstáculo.

Si hay alguna falla mecánica en los blancos desplegables, los observadores deben informarlo al juez de tiro con arco y al oficial del campo de tiro.

Si organizas una competición sin dianas desplegables y utilizas dianas de papel, los observadores no tendrán esa responsabilidad.

Será mejor que los observadores hablen en voz alta para ser escuchados y comprendidos por los atletas. Debido a la alta tensión, excitación y fatiga, los atletas pueden tener problemas para entender lo que dicen los observadores.

Aquí los jueces deben tener cuidado al definir las palabras correctas. Por ejemplo, es mejor no utilizar las palabras "HIT" o "MISS" en inglés. Porque la ortografía de un observador puede inducir a error a un atleta.

Por eso se decide que "IN" y "OUT" son mejores para el inglés. De esta manera, los diferentes sonidos claros no causan dudas al atleta, incluso si el lugar está ruidoso con música, por ejemplo.

Los observadores tienen que decir el objetivo y el número del punto antes de decir que la flecha está dentro o fuera. (2C de entrada/2 de salida, etc.)



Los observadores también deben decir cuántos bucles de penalización se ejecutarán a los atletas ("Objetivo 3, 2 bucles de penalización"). Esta frase deberá decirse cuando el deportista en cuestión esté saliendo de la línea de tiro. Por cada punto perdido, un atleta debe ejecutar un circuito de penalización. (un atleta debe ejecutar el número de bucles de penalización que se le ha dicho, incluso si no está de acuerdo con la decisión). Por eso los

observadores deben mantenerse concentrados todo el tiempo.

Los observadores son responsables de llenar las hojas de informe de tiro en las que se debe escribir el número de dorsal de los atletas, el estilo de tiro, el número de flechas lanzadas/falladas y los bucles de penalización requeridos.

Si el atleta no está de acuerdo con la declaración del observador, el observador debe anotarlo en el informe de tiro y remitirlo al juez de tiro con arco al final de la carrera.

Rellenar correctamente estas hojas es tan importante que en ellas se encuentra uno de los datos que se utilizarán para decidir la clasificación final.

Run Archery European Cup 2023
Nové Město nad Metují, From 13-10-2023 to 15-10-2023

Shooting Report

Race N° 10 Format _____ Spotter Name Kristian Baver

Race Name _____ Allocated Target 2

BIB	Shooting ♂ ♀	TARGETS HIT					Arrows Shot	Penalty Loops
		A	B	C	D	#		
64	X	○	○	X	○		4	3
70	X	○	X	X	X		4	1
59	X	○	○	X	X		4	2
79	X	X	X	X	○		4	1
56	L	○	○	○	○		4	4
78	X	○	○	○	○		4	4

Oficial del circuito de penalización

Después de terminar de disparar, los atletas deben ejecutar bucles de penalización si fallan puntos en su tiro y son llamados para hacerlo por los observadores.

Los oficiales del circuito de penalización deben estar ubicados en la entrada del circuito de penalización. En condiciones de mucha actividad, puede resultar difícil identificar a cada atleta que ingresa al circuito de penalización. Por eso es mejor tener al menos dos oficiales de carrera en este puesto.



Además, uno de los árbitros también podrá comprobar el último lugar donde los atletas pueden ponerse los arneses y los que continúan sin correr el bucle de penalización.

La función principal de estos árbitros es contar el número de bucles de penalización completados por cada uno de los atletas. No deben decir ni indicar al atleta el número de bucles completados o por recorrer. No es asunto suyo.

Los árbitros del circuito de penalización deben estar concentrados y centrados en los atletas que entran en el circuito de penalización. Deberán mirar y anotar en la hoja de informe el número de dorsal del atleta y el número de vueltas de penalización que han corrido los atletas. Ser consciente de ello y realizar este trabajo correctamente es tan importante que incluso un error puede provocar que un atleta pierda tiempo al final de la carrera.

BIB		Relay A B C 1 2 3	Counting Loops eg "1" per loop	Loops Done	Post competition Checking (by judge)	
				Due Loops	Notes	

Oficiales en zona de entrega y meta

Si se trata de una carrera por equipos o por equipos mixtos, un miembro del equipo recorre su circuito, dispara sus flechas, recorre posibles bucles de penalización y llega a la **zona de entrega**.

Los miembros del equipo deben intercambiar en esta zona. Debería haber un funcionario para controlar el área y este cambio. Tenga en cuenta que:



Sólo el siguiente atleta del equipo puede pasar a la zona de entrega. Sólo debe ocupar una posición hacia el centro del recorrido, cuando el miembro de su equipo se encuentre a unas decenas de metros de la entrada al lugar de entrega.

zona.

El otro miembro del equipo debe esperar en la sala de llamadas. El juez de carrera tiene la responsabilidad de garantizar que los atletas que se preparan para la entrega no obstruyan a otros equipos.

Si es necesario, este árbitro deberá advertir a los atletas que puedan obstaculizar el recorrido y tomar nota de sus dorsales, lo que puede dar lugar a sanciones. El traspaso está permitido exclusivamente dentro de la zona de traspaso tocando al compañero de equipo, entre las líneas delimitadoras designadas. Si la entrega se produce fuera de esta zona, el funcionario deberá registrar el incidente e informarlo al presidente de los jueces para la posible aplicación de sanciones reglamentarias.

En la **zona de meta** un oficial a pasar por alto la zona también es necesaria cuando la electrónica se utiliza el tiempo. Sin embargo, cuando se utiliza el cronometraje manual, se necesitan al menos dos oficiales en la línea de meta.

Uno de ellos deberá registrar el tiempo en el cronómetro cuando los atletas pasan la línea de meta.



Los demás tienen el deber de anotar la clasificación por dorsales. También es crucial asegurarse de que los atletas que completan su carrera no obstaculicen a los demás quedándose de rodillas o sentándose en el suelo detrás de la línea de meta.

Oficiales de carrera colocados en los circuitos de carrera.



Los oficiales de carrera, que están ubicados en lugares estratégicos a lo largo de los circuitos de la carrera, tienen responsabilidades como guiar a los atletas cuando sea necesario, garantizar que los participantes no tomen atajos no autorizados, brindar asistencia en caso de accidentes y pedir ayuda si es necesario.

Deben tomar nota de los retiros y las obstrucciones de las que sean testigos. No se les permite ayudar a los atletas a reparar su equipo. Los oficiales de carrera deben estar equipados con radios y materiales para anotar los números de dorsal y transmitir información esencial al juez más cercano.

El equipo de cronometraje

El equipo de cronometraje es responsable de documentar el tiempo de carrera de cada participante. Además, deben calcular el tiempo promedio que se tarda en completar un ciclo de penalización si dicha medición no se realiza utilizando chips y alfombras electrónicos.

Resumen de los recursos humanos

Para organizar un evento Run-Archery se sugiere este número de voluntarios para que sea perfecto.

Locutor	1	
Equipo de Registro/Resultados	2	
Responsable de departamento	1	mínimo
Observadores	10	si 10 objetivos (idealmente) o al menos 1 observador para 2 objetivos
Oficiales de campo/carrera	3	mínimo
Cronometraje/salida	3	

Para realizar una competición oficial **se necesitan unas 20 personas** .

En resumen, para quienes quieran organizar un evento Run Archery en su club o región, es recomendable que:

Se pueden elegir observadores entre los arqueros para que sepan dónde centrarse y mira mientras los atletas disparan.



Si es posible, se recomienda elegir otros voluntarios del atletismo para que se acostumbren a utilizar un cronómetro y controlar a un grupo de atletas, etc.

Cuanto más exitosos sean los árbitros,
más fácil te resultará manejar la competencia.

Fases de la competición

Las eliminaciones y finales en Run Archery son diferentes a las de otras disciplinas de tiro con arco. Esto es casi lo mismo que en el atletismo.

Sólo si hay suficientes participantes se realizan eliminaciones y finales.

Hasta 10 deportistas:

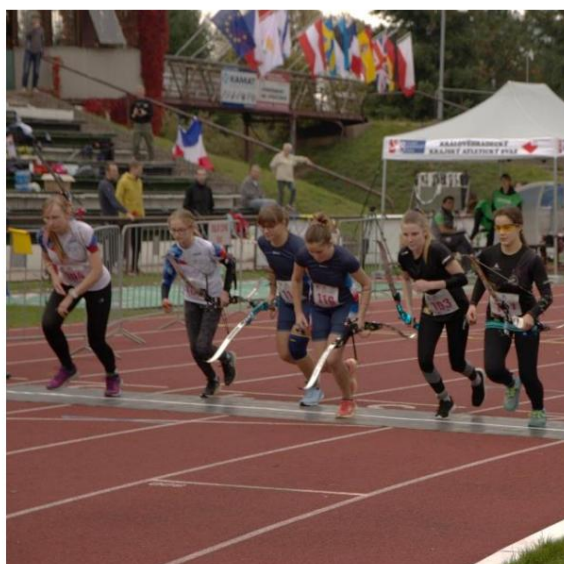
No se celebrarán finales. La clasificación final se basará en las clasificaciones de la ronda de clasificación.

11 a 15 atletas:

No habrá semifinales. En cambio, sólo los 10 mejores atletas de las carreras de clasificación competirán en la Final A.

16 a 20 deportistas:

No habrá semifinales. Los 10 atletas mejor clasificados de las carreras de clasificación competirán en la Final A. Los participantes restantes competirán en la Final B. Si hay un empate en la clasificación, la clasificación se determinará mediante un sorteo.



21 a 30 deportistas:

Sólo los 20 mejores atletas de la clasificación podrán acceder a las semifinales. Las semifinales se dividirán en dos grupos de 10 deportistas cada uno. La distribución de los deportistas en los grupos de semifinales será la siguiente:

Grupo 1:

Grupo 2:



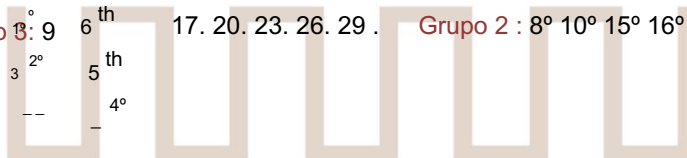
De cada grupo, los 3 mejores atletas (un total de 6 atletas) avanzarán a la Final A, y también se clasificarán los siguientes 4 atletas de ambos grupos con mejores tiempos (un total de 10 atletas). Los 10 atletas restantes de la clasificación semifinal de ambos grupos participarán en la Final B

Más de 31 deportistas:

Sólo los 30 mejores atletas de la clasificación se clasificarán para las semifinales.

Las semifinales se dividirán en tres grupos de 10 deportistas cada uno. La distribución de los atletas en los grupos de semifinales será la siguiente: 12. 13. 18. 19. 24. 25. 30 Grupo 1 : 7. 11. 14.

21° 22° 27° 28° . Grupo 3 : 9 6th 17. 20. 23. 26. 29 . Grupo 2 : 8° 10° 15° 16°



De cada grupo, los 2 mejores atletas (un total de 6 atletas) avanzarán a la Final A, y también se clasificarán los siguientes 4 atletas de todos los grupos con mejores tiempos (un total de 10 atletas). Los siguientes 10 atletas clasificados en las semifinales de todos los grupos participarán en la Final B.



INSPECCIONES ANTES DE LA COMPETENCIA

Deben realizarse inspecciones del campo, el lugar y el equipo que los jueces deben realizar antes de comenzar un evento de Run Archery.

Inspección del campo de juego.

Fuera de la zona de competición se debe definir una zona exclusiva para los espectadores que tenga una visión clara de las líneas de salida y llegada, el campo de tiro, los bucles de penalización y la zona de entrega.

Los jueces deben medir y verificar las distancias de los circuitos de carrera y de penalización en términos de seguridad, como obstáculos, hoyos, objetos peligrosos, ramas de árboles, transeúntes y vehículos, etc.

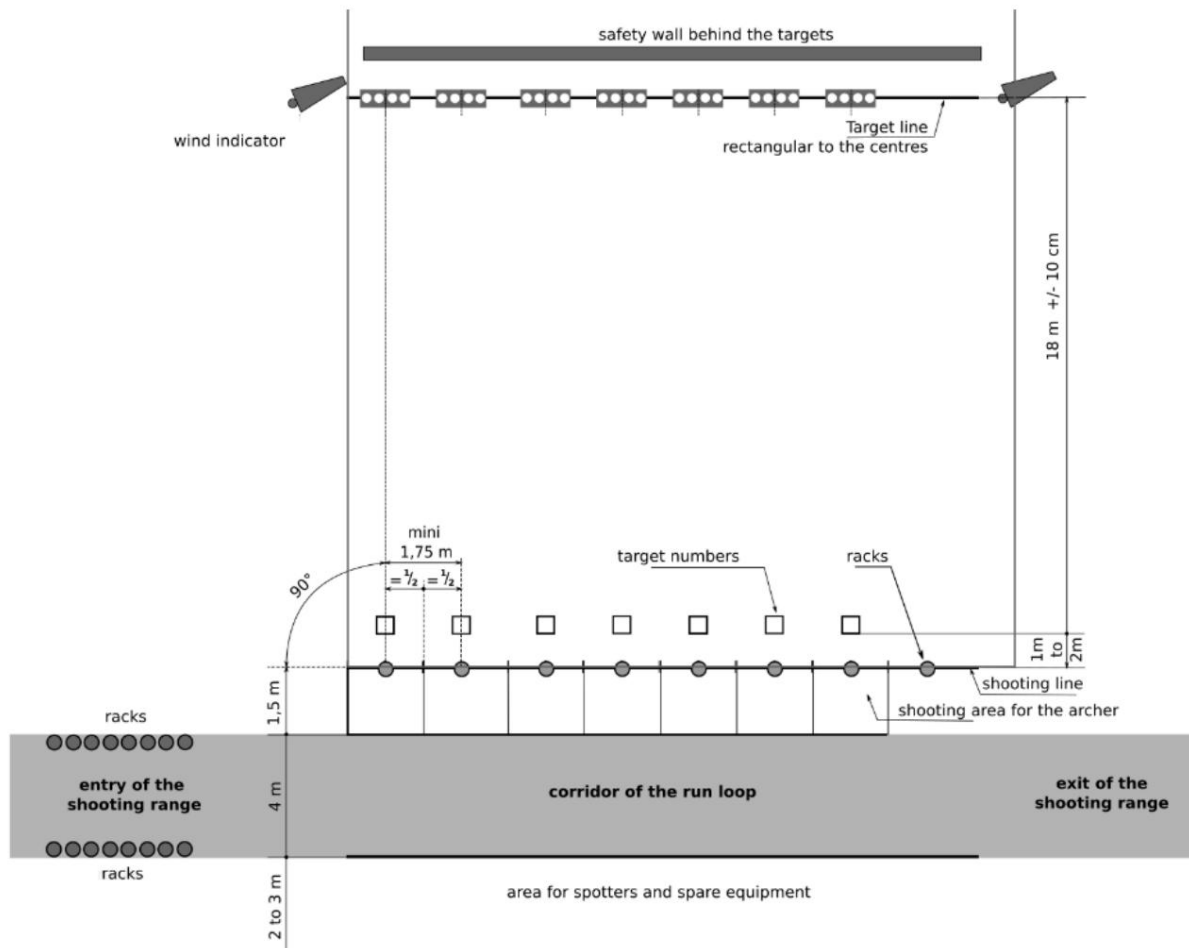


Se debe revisar el campo de práctica y la pista de calentamiento.

El campo de tiro y la zona de tiro del atleta deben ser medidos y comprobado por los jueces en términos de seguridad.

Se debe verificar la posición de los conos para garantizar que no obstruyan a los atletas mientras corren.

El juez debe comprobar el número de conos antes de que comience la carrera.



Los jueces son responsables de inspeccionar la funcionalidad de los objetivos desplegables para garantizar que funcionen correctamente. Además, los objetivos deben estar firmemente sujetos al suelo y se debe examinar que las cuerdas utilizadas para elevarlos funcionen correctamente.



Debe haber áreas para funcionarios como el equipo de cronometraje y los resultados. equipo.

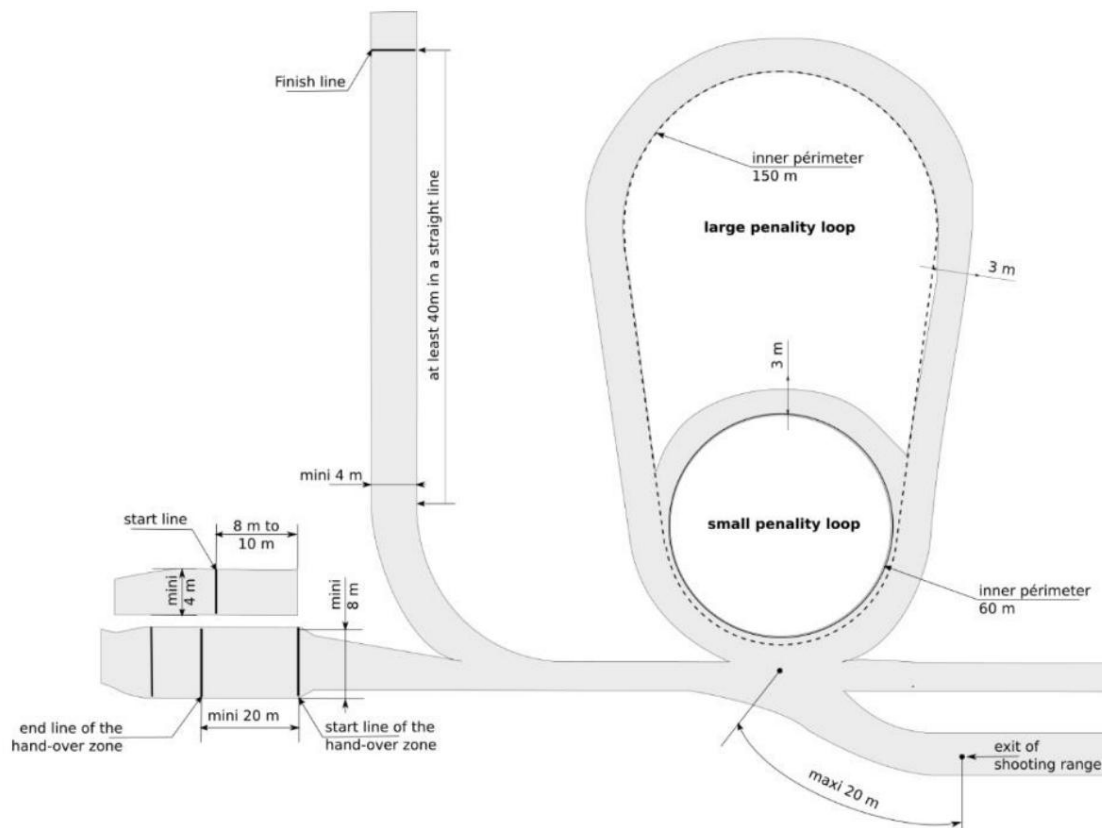
Debe existir una sala de llamadas que permite el acceso controlado a la zona de salida, y un lugar para realizar los controles necesarios (lista de salida, dorsales, chips, etc.) antes del inicio de la carrera.

Debería haber un panel de información cerca de la sala de llamadas en el que se muestre un mapa del campo de competición que indique los diferentes circuitos de carrera con diferentes

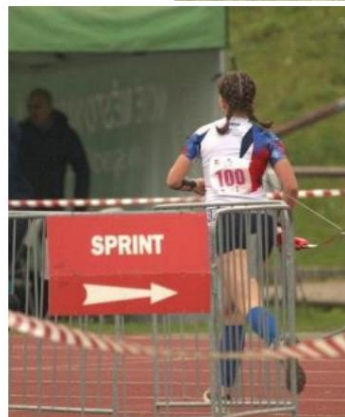


colores, un calendario detallado de la competición con los horarios de inicio y de la sala de llamadas, y los resultados de las competiciones que ya se han celebrado. terminados están colgados.

Otras áreas que tienen dimensiones específicas, como el área de salida/meta y la zona de entrega, deben ser medidas por los jueces antes de las carreras.



Los jueces deberán comprobar la señalización en el terreno de juego. Deben ser claramente visibles. Se deberá exigir señalización en la entrada y salida del campo de tiro, a la entrada y a la salida del campo bucles de penalización, en la entrada y salida de la zona de entrega, las líneas de salida y llegada (que pueden ser las mismas)



Inspección de equipamiento

Al igual que otras pruebas de tiro con arco, es fundamental inspeccionar el equipamiento de los atletas antes de comenzar las carreras.



La inspección del equipo se realiza el primer día de una competición Run Archery junto con la práctica oficial; se lleva a cabo después de que los atletas reciben sus dorsales.

Los atletas son responsables de presentarse para la inspección del equipo.

Otros procedimientos, como anotar cualquier equipo incorrecto y asegurarse de que se realicen

las correcciones necesarias antes de la carrera, siguen los mismos protocolos que en el tiro con arco.

Cualquier modificación de forma prohibida después de haber sido verificada, resulta en descalificación. Por ello, es recomendable que jueces y organizadores coloquen un oficial para vigilar la salida del campo de tiro y realizar controles aleatorios durante la competición.

Puntos clave para los jueces que realizan la inspección de equipos

Asegurar una inspección exhaustiva del equipamiento de cada deportista para confirmar el cumplimiento de la normativa.

Arco y carro:

Compruebe si hay signos de daños, grietas o deformidades en el arco.

Verificar que la cuerda del arco esté en buen estado y correctamente encordada.

Preguntar y comprobar cómo los deportistas llevar sus arcos en cuanto a las normas y la seguridad.

Tenga cuidado con el arnés. No debe exceder el ancho del hombro de los atletas.



Flechas y carro:

Confirmar que las flechas cumplen con las reglas.

Compruebe si hay daños o imperfecciones en las flechas.

Asegúrese de que las puntas de las flechas estén bien sujetas y cumplan con regulaciones.

Busque las iniciales/nombres en las flechas.

Preguntar a los atletas si llevarán sus flechas o las dejarán en los conos y comprobar el transporte en cuanto a normas y seguridad.

Otro equipo:

Examine el equipo de protección (protectores de brazos, lengüetas para los dedos) para asegurarse de que estén en buenas condiciones.

Confirme que cualquier accesorio o aditamento adicional en el arco cumpla con las reglas.

Si tienes dudas sobre su distancia, mide los accesorios del arco desde la parte frontal del arco. No deben sobresalir 10 cm.

**Ropa y vestimenta:**

Comprobar que los deportistas llevan ropa adecuada de acuerdo con las pautas del evento.

Recuérdelos que no deben quedarse sin camisa incluso después de terminar la carrera.

Tenga cuidado con el límite de publicidad en la ropa (400 cm² por artículo)

Documentación:

Mantener registros precisos de las inspecciones de equipos, incluyendo cualquier discrepancias.

Oportunidad:

Realizar inspecciones de manera eficiente, teniendo en cuenta no causar retrasos indebidos. en el calendario de competición.

Profesionalismo:

Abordar la inspección del equipo con una conducta profesional, asegurando equidad y coherencia para todos los atletas.

Educación:

Alentar a los deportistas a familiarizarse con las normas y reglamentos del equipamiento, enfatizando su responsabilidad en su cumplimiento.

Recuerde, la inspección del equipo es un aspecto crucial para garantizar una competencia justa y segura. Su diligencia como juez en este proceso contribuye significativamente a la integridad general del evento.



PENAS Y SANCIONES

Hay 2 tipos de penalizaciones de tiempo y 3 tipos de sanciones en Run Archery. Algunos de ellos pueden aplicarse inmediatamente tras una simple observación, sin embargo, otros se aplican después de comprobar el informe de tiro y el informe del bucle de penalización o ver un vídeo grabado.

Penalizaciones de tiempo

45 segundos de penalización

Esta penalización se aplica en formatos Sprint (individual, equipos, equipos mixtos) por:

cada flecha no disparada por el atleta antes de reiniciar la carrera. cada flecha disparada al suelo intencionalmente.

cada flecha lanzada más que el número permitido (6) para cada tanda cada bucle de penalización no realizado inmediatamente después del tiro

2 minutos de penalización

Esta penalización se aplica en formato 4K Individual para:

cada flecha no lanzada por el atleta antes de reiniciar la carrera cada flecha lanzada al suelo intencionalmente

cada flecha lanzada más que el número permitido (4) para cada tanda cada bucle de penalización no realizado inmediatamente después del tiro

Sanciones

Todas las sanciones deben ser informadas al deportista tan pronto como se tome la decisión.

1 minuto adicional

Esta sanción se aplica por:

Cometer una infracción leve de los principios del juego limpio o de los requisitos del espíritu deportivo.

No ceder el paso a la primera exigencia por parte de un atleta que adelanta

Llegar a la sala de llamadas más tarde de la hora programada

Prohibición de inicio

Significa que el atleta no puede iniciar la carrera. Tenga en cuenta que la prohibición se aplica solo para la ronda en la que ocurrió la infracción.

cuando el atleta llega a la línea de salida más tarde de la hora de salida,
ya no se le permite comenzar.

Descalificación

Significa que el atleta/equipo es eliminado de la competencia y sus resultados o desempeño en ese evento (desde la clasificación hasta la final) son anulados.

La descalificación puede resultar de diversas infracciones:

participar en una competición para la cual el atleta no es elegible

recibir asistencia prohibida

evitando los controles de arranque

modificar el equipo, arco o ropa que haya sido inspeccionado y

marcado en el control de salida de forma prohibida

participar en una competición con un número de salida que no ha sido asignado al mismo atleta en la lista de salida de la competición, de forma deliberada o debido a un error del atleta del equipo

aceptar asistencia no autorizada de cualquier persona al reparar equipo

violar las normas de seguridad aplicables

persistir en disparar más flechas del número permitido al final

en carreras por equipos, tocar al siguiente atleta fuera de la zona de entrega (antes de que el atleta que viene cruce la entrada o si el atleta que va cruza la línea de salida antes de ser tocado)

permanecer en una posición incorrecta (2 rodillas en el suelo, o detrás de la línea de tiro, por ejemplo) en la zona de la línea de tiro después de haber sido advertido

no seguir la secuencia de disparo (de pie/arrodillado) especificada para ese competencia

obstaculizar a otro atleta en el campo o en el campo de tiro con graves obstrucción

desviarse deliberadamente del camino marcado o recorrer un camino equivocado

deliberadamente, obteniendo así una ventaja de tiempo para él o su equipo

no llevar el arnés en ambos hombros fuera de la zona habilitada para ello



Sanciones para los espectadores y otras personas en el campo

Los espectadores y demás personas deberán ser claramente informados de estas normas:
está prohibido utilizar silbatos para animar.

está prohibido indicar o animar gritando “protesta” durante el tiro para evitar confusiones.

Una violación de estas reglas puede dar lugar a la expulsión de los espectadores del área de competición.

Cuando la infracción proceda de un entrenador, su acreditación será eliminada para toda la competición.



PROTESTAS DE ATLETAS

En las pruebas de tiro con arco, los jueces son llamados para decidir sobre la puntuación de una flecha si hay un desacuerdo entre los atletas. Sin embargo, en las pruebas de Run Archery, los jueces son llamados para decidir si hay un desacuerdo entre el atleta y el observador.



Si el atleta no está de acuerdo con la decisión del observador sobre el acierto o fallo de su flecha, debe protestar levantando la mano y diciendo "Protesta" tan pronto como escuche la declaración del observador.

En este caso, el observador debe anotar esta protesta en la parte de comentarios de la hoja de informe. En cualquier caso, un atleta deberá ejecutar el número de vueltas de penalización que se le haya dicho, incluso si

no está de acuerdo con la decisión.



Tan pronto como termine la carrera, llegará el momento de abordar las protestas.

El juez de tiro con arco en el campo de tiro debe advertir a los atletas que no saquen las flechas ni toquen los blancos desplegados. Luego, el juez debe leer la hoja de informe del observador de ese objetivo para saber dónde y qué mirar.

para.

Al igual que el procedimiento de rebote de la flecha que se realiza en el tiro con arco, el juez debe buscar evidencia sobre el objetivo y sus alrededores antes de tomar una decisión.

Como prueba, el juez debe comprobar la posición y el número de flechas en la diana que han sido disparadas por el atleta en cuestión. Si hay menos flechas que las escritas en el informe, entonces debe buscar la flecha en el suelo cercano y en la pared de seguridad. Si el juez encuentra la flecha en el suelo o incrustada en la pared de seguridad, debe estar seguro de los ángulos mirando desde ambos lados.

La otra evidencia son las marcas en la diana de papel y la espuma.

Porque una flecha puede tocar el objetivo desplegable y desviarse hacia otro lugar. O una flecha puede alcanzar la parte inferior o superior de un objetivo desplegable y este disparo puede incluso hacer que el objetivo caiga. Pero esto no significa que sea una oportunidad válida.

Por tanto, encontrar el efecto de una flecha en el objetivo es crucial.

Si no se utilizan dianas de papel, se debe tener en cuenta que sólo son válidas las marcas que se encuentran en el anverso de las dianas. Las marcas fuera de la zona de 16 cm de la diana desplegable no son válidas.



Después de buscar las pruebas, si el juez está seguro de que hubo un impacto que no fue notado por el observador, la observación debe anotarse en rojo en la hoja de informe del observador. Debe fijarse el tiempo total de ese atleta en cuestión. Esta corrección de tiempo se puede realizar de forma diferente según el sistema de cronometraje (electrónico/manual) que se utilice en esa competición.

Si el tiempo se mide manualmente; El tiempo promedio de ejecución del circuito de penalización, que se basa en al menos cinco atletas, debe deducirse del tiempo total de ese atleta. Por ejemplo, el atleta protesta por 3 flechas pero el juez está de acuerdo en que solo 2 de ellas dan en el blanco, entonces solo se deben deducir 2 veces del tiempo promedio del bucle de penalización.

Si el tiempo se mide electrónicamente; Se debe deducir el tiempo exacto de ejecución del bucle de penalización. Y es muy fácil encontrarlo con chips y alfombras electrónicas.

Salida de los resultados

Run Archery European Cup 2023
Nové Město nad Metují, From 13-10-2023 to 15-10-2023

Shooting Report

Race N° 9 Format _____ Spotter Name Martin Faltis
Race Name _____ Allocated Target 4

BIB	Shooting ↑ ↓	TARGETS HIT					Arrows Shot	Penalty Loops	Notes
		A	B	C	D	#			
		○	○	○	○				
105	✓	X	X	X	○		6	2	Protest B Agreed - Remove 22.1
105	✓	○	○	X	○		6	3	time for 1 penalty loop
		○	○	○	○				

Run Archery European Cup 2023
Czech OPEN Run Archery (RunEC23)
Nové Město nad Metují, From 13-10-2023 to 15-10-2023
Judges: Gözaçan Tashin Çinar, Brown Hannah, Pavliková Radka
Organizing Committee: Ohlmann Dominique, Deligant Christian, Hasek Oldrich

**SPW - Sprint Women
Finals**

Pos.	Athlete	Class	Country	Final Time	Running Time	Penalty Time	Adjustment
Final B							
11	SOLCOVÁ Anna	U21W	CZE Czech Republic	8:54.200	8:54.200		
12	MOTHE Muriel	50W	FRA France	9:56.800	9:56.800		
13	WHITWORTH Elisabeth	W	GBR Great Britain	10:04.000	10:04.000		
14	NEKOLOVÁ Anna	U21W	CZE Czech Republic	10:12.600	10:12.600		
15	ANDRLOVÁ JUN. Markéta	U21W	CZE Czech Republic	10:37.500	10:37.500		
16	PICKOVÁ Nikol	U21W	CZE Czech Republic	11:15.700	11:37.800		-22.100
17	ANDRLOVÁ SEN. Markéta	W	CZE Czech Republic	12:09.100	12:09.100		
18	NEKOLOVÁ Lenka	W	CZE Czech Republic	12:18.200	12:18.200		
19	PALOUX Anne	W	FRA France	12:38.100	12:38.100		

Después de tratar la protesta en el plato, los jueces deben escribir "Aceptado", "Rechazado" o "Retirado" en la parte de comentarios del informe de tiro de ese plato y hacer que el atleta firme el informe si retira su protesta. .



PROGRAMACIÓN DE LA COMPETENCIA

Es importante tener un calendario de competición razonable y realista. En Run Archery, el respeto del horario de salida es un punto clave.

La hora de referencia debe exhibirse en un lugar destacado del lugar, donde sea visible para todos la mayor parte del tiempo.



Hora de una carrera

El tiempo a considerar no se limita a la duración entre la salida del primer atleta y la llegada del último atleta. Es necesario algo de tiempo adicional que debe tenerse en cuenta e incluirse al preparar el cronograma.

Cámara de llamadas



El tiempo que los atletas deben estar presentes en la sala de llamadas debe estar indicado en el calendario de la competición. Si el atleta no llega a tiempo, puede resultar en una penalización.

El tiempo habitual es 10 minutos antes de la salida para la carrera.

tiempo de carrera

Eso dependerá del desempeño de los atletas que estén inscritos para las carreras. Como tiempo promedio, podemos seguir:

para el Sprint Individual

o 10 minutos en caso de salida masiva

o 1 minuto más por cada 2 arqueros en salida individual (por ejemplo, 5 minutos para 10 arqueros)

para el sprint por equipos mixtos, hasta 10 minutos

para los equipos sprint 12 minutos (mujeres) o 10 minutos (hombres)

para el 4K

o 40 minutos o

con tiempo adicional del intervalo cuando varios grupos

Es hora de protestas impredecibles

Es necesario considerar que se necesita algo de tiempo para abordar las protestas sobre la declaración de aciertos y errores después de cada carrera.

Incluso si los atletas no participan en la siguiente carrera (ver más abajo sobre el tiempo de recuperación), el campo de tiro debe estar listo y seguro para el siguiente grupo de atletas.

Al preparar el cronograma, como tiempo promedio, es mejor pensar que lidiar con las protestas tomará de 10 a 15 minutos.

Es hora de que los atletas se recuperen

Las exigencias físicas son importantes durante cada carrera. Todos los deportistas necesitan tiempo de recuperación, hidratación y nutrición. En términos de preservación de la salud, también es responsabilidad de los funcionarios que validan el cronograma tener en cuenta este tiempo necesario.

Cuando las carreras se organizan por categorías (género, edades, etc.) resulta más fácil planificar cada una de ellas en intervalos adecuados para evitar tener un tiempo de inactividad excesivo en un día.

Los tiempos habituales que se consideran entre 2 carreras para un mismo deportista son:

60 minutos después de un formato Sprint

90 minutos después de un 4K



Otros beneficios de este tiempo de recuperación

Teniendo en cuenta el tiempo que tarda el último atleta en cruzar la línea de meta, existen determinados intervalos que no se pueden eliminar antes del inicio de una nueva

ronda posterior, como las semifinales después de la clasificación o las finales después de las semifinales

Hora para la protesta

de acierto/fallo Hora para ingresar

alrededor de 10 minutos

datos para los resultados 1

alrededor de 15 minutos

publicación de los resultados

Tiempo de protesta por los resultados

15 minutos

Tiempo de seguimiento de las protestas y resultados

10 minutos

Publicación de resultados y lista de salida

TOTAL: alrededor de 40 minutos → Los deportistas deben estar en la sala de llamadas 10 minutos antes de la hora de inicio.

inicio individual



Run Archery European Cup 2023

Czech OPEN Run Archery (RunEC23)

Nové Město nad Metují, From 13-10-2023 to 15-10-2023



10:15:00 => 11:02:00

Bib	Group	Target	Athlete	Age Cl.	Country	Country Name	Event	Start Time
50	1		IZSAKI Sándor	M	HUN	Hungary	SPM - Sprint Men	10:15:00
51	1		BORRACK Tom-Florian	M	GER	Germany	SPM - Sprint Men	10:15:30
52	1		PICEK Jan	M	CZE	Czech Republic	SPM - Sprint Men	10:16:00
53	1		KOVÁR Tomáš	M	CZE	Czech Republic	SPM - Sprint Men	10:16:30
54	1		MOTHE Frederic	50M	FRA	France	SPM - Sprint Men	10:17:00
55	1		VILLAIN Pierre-Yves	M	FRA	France	SPM - Sprint Men	10:17:30
56	1		JASTRZĄB Przemysław	M	POL	Poland	SPM - Sprint Men	10:18:00
57	1		NEKOLA Teodor	U21M	CZE	Czech Republic	SPM - Sprint Men	10:18:30
58	1		MINVIELLE Laurent	50M	FRA	France	SPM - Sprint Men	10:19:00
59	2		WASSINK Jan	M	NED	Netherlands	SPM - Sprint Men	10:22:00
60	2		AKLI Olivier	50M	FRA	France	SPM - Sprint Men	10:22:30
61	2		RIGOLAY Maxime	M	FRA	France	SPM - Sprint Men	10:23:00
62	2		DEFER Guillaume	M	FRA	France	SPM - Sprint Men	10:23:30
63	2		VIEILLARD Michael	M	FRA	France	SPM - Sprint Men	10:24:00
64	2		SZAREK Tomasz	U21M	POL	Poland	SPM - Sprint Men	10:24:30
65	2		MOTYS Jakub	U21M	CZE	Czech Republic	SPM - Sprint Men	10:25:00
66	2		TEN HAVE Ruud	M	NED	Netherlands	SPM - Sprint Men	10:25:30
67	2		KERVELLA Gwenael	M	FRA	France	SPM - Sprint Men	10:26:00
68	3		HUET Damien	M	FRA	France	SPM - Sprint Men	10:51:00
69	3		PISCOU Bryan	M	FRA	France	SPM - Sprint Men	10:51:30
70	3		MORKES David	50M	CZE	Czech Republic	SPM - Sprint Men	10:52:00
71	3		GOURAUD Vincent	M	FRA	France	SPM - Sprint Men	10:52:30
72	3		SMITH Glenn	M	GBR	Great Britain	SPM - Sprint Men	10:53:00
73	3		STARK Udo	50M	GER	Germany	SPM - Sprint Men	10:53:30
74	3		CACHAU Francis	50M	FRA	France	SPM - Sprint Men	10:54:00
75	3		PRUVOST David	50M	FRA	France	SPM - Sprint Men	10:54:30
76	3		PAQUEREAU Raphael	U21M	FRA	France	SPM - Sprint Men	10:55:00
77	4		GROSS Jaanus	M	EST	Estonia	SPM - Sprint Men	10:58:00
78	4		KLEIN NIJENHUIS Jorik	M	NED	Netherlands	SPM - Sprint Men	10:58:30
79	4		GRAUEN Kaspar	U21M	EST	Estonia	SPM - Sprint Men	10:59:00
80	4		POLMAN Bram	M	NED	Netherlands	SPM - Sprint Men	10:59:30

Ejemplo con 10 objetivos:

30 segundos entre cada atleta

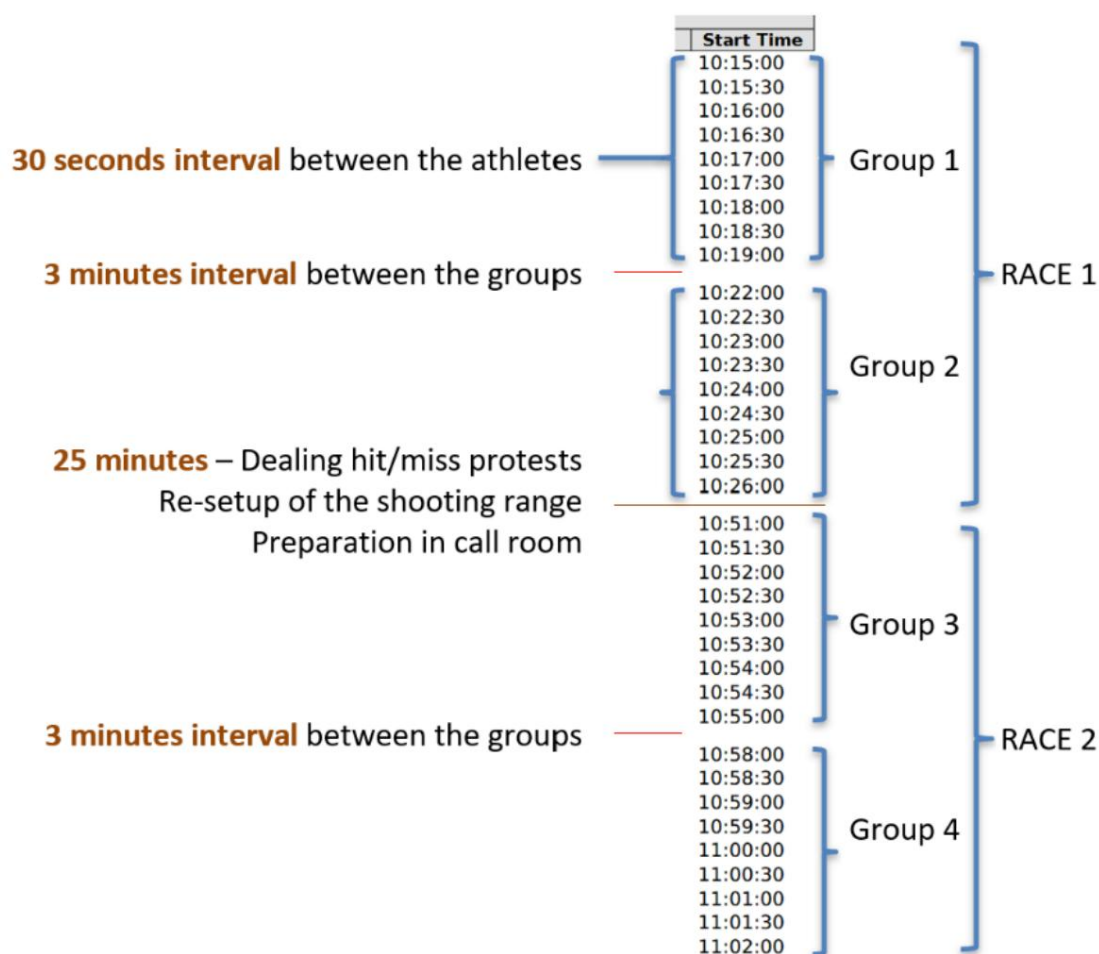
grupos de 10 deportistas máximo

3 minutos de intervalo entre los grupos 1-2 y 3-4, pero 25 minutos de intervalo entre los grupos 2-3 debido al tiempo necesario para afrontar las protestas y volver a montar el campo de tiro.

Constitución de grupos:

10 atletas con 2 tiros (uno de pie y otro de rodillas) en formato Sprint Individual significa posiblemente 2 flechas por atleta en cada punto

Debemos evitar tener demasiadas flechas sobre o alrededor de los puntos en las caras del papel (para la declaración de los observadores) o demasiadas flechas y peso en los objetivos desplegables. En este caso, mejor es dividirse en varias carreras.



Salida grupal (salida masiva)

Todos los atletas del mismo grupo empiezan a correr al mismo tiempo.



Semifinales y finales de sprint individual y sprint por equipos y sprint por equipos mixtos

Hay una carrera para cada grupo.

En estas carreras, en condiciones normales, el número de deportistas no supera el número de objetivos. Cada participante disparará a su objetivo asignado.

Se recomienda dejar entre 25 y 30 minutos entre cada carrera para tener tiempo de lidiar con las protestas y restablecer el campo de tiro.

 Run Archery European Cup 2023 Czech OPEN Run Archery (RunEC23) Nové Město nad Metují, From 13-10-2023 to 15-10-2023							
12:30:00							
Bib	Group	Target	Athlete	Age Cl.	Country	Country Name	Event
30		4	NEKOLOVÁ A, ŘEZAČOVÁ K, SEKMILEROVÁ K		CZE	Czech Republic	SPTW - Team Sprint Women
31		7	NEKOLOVÁ L, PICKOVÁ N, ANDRLOVÁ JUN. M		CZE2	Czech Republic (2)	SPTW - Team Sprint Women
32		5	MICHELET G, SUSKI D, TWARDAWA C		FRA	France	SPTW - Team Sprint Women
33		8	MOTHE M, PALOUX A, FAURE A		FRA2	France (2)	SPTW - Team Sprint Women
34		6	SZCZERBUK A, SZCZERBUK A, KOSIK A		POL	Poland	SPTW - Team Sprint Women
13:00:00							
Bib	Group	Target	Athlete	Age Cl.	Country	Country Name	Event
35		6	STARK U, BORRACK T, KREISCHE M		GER	Germany	SPTM - Team Sprint Men
36		2	KOVÁŘ T, MORKES D, MOTYS J		CZE	Czech Republic	SPTM - Team Sprint Men
37		3	LEBRUNET R, PISCOU B, JOUBERT O		FRA	France	SPTM - Team Sprint Men
38		7	MINVIELLE L, PAQUEREAU R, GOURAUD V		FRA2	France (2)	SPTM - Team Sprint Men
39		8	HUET D, DEFER G, CACHAU F		FRA3	France (3)	SPTM - Team Sprint Men
40		9	RIGOLAY M, VIEILLARD M, KERVELLA G		FRA4	France (4)	SPTM - Team Sprint Men
41		4	SZAREK T, JASTRZĄB P, ŁUNIEWSKI Ł		POL	Poland	SPTM - Team Sprint Men

Individuales 4K

Después de la primera carrera, la diferencia en el rendimiento de carrera de los atletas impide tener una gran carrera en el campo de tiro.

Sin embargo, es aconsejable mantener el sistema de grupos (por ejemplo, 10 atletas por grupo cuando hay 10 objetivos) con un intervalo de 3 minutos entre cada grupo.

Recomendación

Los oficiales en la línea de salida deben mantener comunicación constante con el campo de tiro. Deben confirmar que el campo de tiro esté completamente preparado para un uso seguro, con observadores y oficiales de carrera en sus posiciones designadas.





SALIDA DE LOS RESULTADOS

Información procedente del terreno de juego.

Las hojas de informe que rellenan los observadores y los árbitros del circuito de penalización son tan importantes como las tarjetas de puntuación que se utilizan en las competiciones de tiro con arco. Podemos llamar a estas hojas las tarjetas de puntuación del Run Archery. La clasificación final se determina en función de la información escrita en ellos.

Los informes deben dar la siguiente información para cada atleta. Los deportistas se identifican mediante su número de dorsal.

Informe de rodaje

BIB		Shooting	TARGETS HIT					Arrows Shot	Penalty Loops	Notes
		 	A	B	C	D	#			
34		X	X	X	X	X		5	0	
34		X	X	X	X	X		4	0	Deduct 9 seconds from total time as athlete had to reset targets
34		X	X	X	X	X		6	0	

Posición de disparo

Puntos de impacto (que permiten conocer su número)

Número de flechas que ha disparado el atleta

Número de bucles de penalización anunciados por el observador.

Notas: información proporcionada por el juez de tiro con arco para ser considerada para los resultados (por ejemplo, decisión sobre protesta, penalizaciones, ajuste de tiempo)

Informe sobre bucles de penalización

Número de bucles de penalización que ha recorrido el deportista. Bucles "0" realizados cuando el atleta no corre el bucle de penalización. Esto es útil para evitar la protesta de un atleta diciendo que ha corrido y que el árbitro olvidó anotarlo.

Run Archery European Cup 2023
Nové Město nad Metují, From 13-10-2023 to 15-10-2023

Penalty Loops Report

Race N° 12 Format Sprint Race Official's Name Reichmeier
Krzyszna
Race Name Sprint Men Final A

BIB	Relay A B C 1 2 3	Counting Loops eg "I" per loop	Loops Done	Post competition Checking (by judge)	
				Due Loops	Notes
51		X	1		
84		XX	2		
81		X	1		
71		X	1		
74		XX	2		
73		X	1		

Run Archery European Cup 2023
Nové Město nad Metují, From 13-10-2023 to 15-10-2023

Penalty Loops Report

Race N° 12 Format Sprint Race Official's Name titam
Race Name Sprint Men Final A

BIB	Relay A B C 1 2 3	Counting Loops eg "I" per loop	Loops Done	Post competition Checking (by judge)	
				Due Loops	Notes
85		0			
44		0			
81		0			
58		0			
76		0			
77		0			

Notas: información proporcionada por los jueces para ser considerada para los resultados (ej. decisión sobre protesta, sanciones, ajuste de tiempo) En el siguiente ejemplo, el presidente de los jueces solicitó al oficial del circuito de penalización que tomara nota de los casos en los que el arnés no estaba colocado en ambos hombros más allá de la línea límite.

Run Archery European Cup 2023
Nové Město nad Metují, From 13-10-2023 to 15-10-2023

Penalty Loops Report

Race N° 16 Format 4K Race Official's Name Lyttom
Race Name 4K Men Group 1,2,3,4

BIB	Relay A B C 1 2 3	Counting Loops eg "I" per loop	Loops Done	Post competition Checking (by judge)	
				Due Loops	Notes
<u>63</u>		<u>0</u>			
<u>77</u>		<u>0</u>			
<u>71</u>		<u>0</u>			
<u>72</u>		<u>0</u>			
<u>81</u>		<u>0</u>			
<u>83</u>					<u>has 288</u>

Resultados de los datos de los informes

Al final de la carrera, los jueces y/o el equipo de resultados comprobarán la correspondencia del número de bucle entre las hojas de informe de los observadores y la hoja de informe del oficial de penalización.

Posición de tiro

Run Archery European Cup 2023
Nové Město nad Metují, From 13-10-2023 to 15-10-2023

Shooting Report

Race N° 18 Format _____ Spotter Name Adela Hrabková
Race Name _____ Allocated Target 5

BIB	Shooting ↑ ↓	TARGETS HIT					Arrows Shot	Penalty Loops	Notes
		A	B	C	D	#			
<u>421</u>	×	×	×	×	×		<u>5</u>	<u>0</u>	
<u>422</u>	×	×	×	×	×		<u>5</u>	<u>0</u>	
<u>423</u>	×	○	○	○	○		<u>6</u>	<u>4</u>	

Esta información es necesaria para comprobar si los atletas dispararon en la posición correcta (de pie o de rodillas) tanto en carreras individuales como por equipos (como en la imagen).

Número de flechas disparadas

Esto ayuda cuando hay un error en el número total de flechas.

En el siguiente ejemplo, hay un informe de rodaje de una carrera Sprint. El atleta debe disparar hasta 6 flechas hasta alcanzar todos los puntos. Se perdieron dos de los puntos, luego el atleta tuvo que disparar las 6 flechas. Faltaban dos, luego aplicamos una penalización de tiempo de $2 \times 45 = 90$ segundos (1:30).

Run Archery European Cup 2023
Nové Město nad Metují, From 13-10-2023 to 15-10-2023

Shooting Report

Race N° 2 Format _____ Spotter Name Kristian Barva
Race Name _____ Allocated Target 2

BIB	Shooting		TARGETS HIT					Arrows Shot	Penalty Loops	Notes
	↑	↓	A	B	C	D	#			
57		X	X	X	X				2	
56	X		X	X					3	
64	X		X	X	X				7	
64	X		X	X					2	

Run Archery European Cup 2023
Czech OPEN Run Archery (RunEC23)
Nové Město nad Metují, From 13-10-2023 to 15-10-2023
Judges: Gözaçan Tashin Çinar, Brown Hannah, Pavlíková Radka
Organizing Committee: Ohlmann Dominique, Deligant Christian, Hasek Oldrich

SPM - Sprint Men / U21M - Under 21 Men
Qualification

Pos.	Athlete	Class	Country	Final Time	Running Time	Penalty Time	Adjustment
1 (6)	PAQUEREAU Raphael	U21M	FRA France	6:56.100	Q 7:09.500		-13.400
2 (12)	GRAUEN Kaspar	U21M	EST Estonia	7:17.200	Q 7:17.200		
3 (19)	MOTYS Jakub	U21M	CZE Czech Republic	7:58.500	Q 7:58.500		
4 (26)	NEKOLA Teodor	U21M	CZE Czech Republic	8:34.800	Q 8:34.800		
5 (35)	SZAREK Tomasz	U21M	POL Poland	11:18.700	9:48.700	1:30.000	

El número de flechas disparadas no es acumulativo, se debe considerar para cada disparo. Por ejemplo, durante una carrera de velocidad un atleta dispara 12 flechas:

golpea los primeros 3 puntos con 5 flechas y continúa corriendo → 45

segundos de penalización porque tuvo que disparar 6 flechas

luego dispara 7 flechas en el segundo tiro → 45 segundos de

penalización porque no debe disparar más de 6 flechas el tiempo total de penalización es

de 90 segundos

Número de bucles de penalización

Al final de la carrera, se compara el número de vueltas en las hojas de informe de los observadores y la hoja de informe del oficial de vuelta de penalización.

Si el atleta realiza menos vueltas de las anunciadas por el observador, los jueces agregarán una penalización de tiempo después de la verificación.

Si el atleta recorre más vueltas de las anunciadas por el observador, perderá tiempo.

El número de bucles realizados durante la carrera no es acumulativo, deberá ser considerado para cada sesión de tiro. Por ejemplo, durante una carrera de velocidad un atleta recorre 4 bucles de penalización:

realiza 2 vueltas en lugar de las 3 anunciadas por el observador → 45

segundos de penalización debido a la falta de 1 vuelta

luego hace 2 bucles en lugar de 1 anunciado por el observador

→ no hay cambio de tiempo porque proviene de un error del atleta el tiempo total de penalización es de 45 segundos

Ajuste de tiempo decidido por los jueces (tiempo para deducir)

Por cualquier motivo, el juez puede considerar que los atletas necesitan un ajuste de tiempo.

En cuanto a ejemplos no exhaustivos:

tiempo perdido en la entrada del campo de tiro cuando no hay ningún objetivo libre para ser utilizado tiempo perdido debido al mal funcionamiento del objetivo desplegable

tiempo perdido debido a un mal anuncio del observador

tiempo perdido para apuntar y disparar una flecha/flechas cuando el atleta

se acepta la protesta

En estos casos se deberá corregir el tiempo en los resultados.

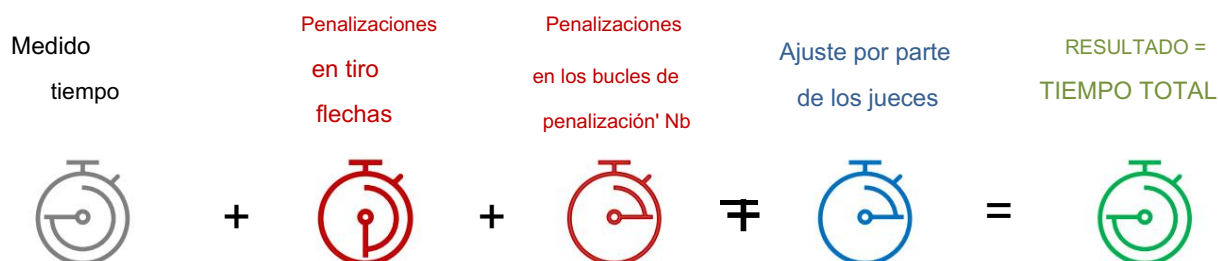
SPTM - Team Sprint Men Qualification						
Pos.	Country	Athlete	Final Time	Running Time	Penalty Time	Adjustment
1	FRA France	PISCOU Bryan JOUBERT Olivier LEBRUNET Remi	6:05.900	6:14.900		-9.000

Deduct 9 seconds from total time as athlete had to reset targets

Último tiempo a considerar para el ranking

El tiempo medido y las penalizaciones de tiempo (si las hay) se suman y luego, si hay una protesta y el ajuste de tiempo por parte de los jueces, se suma/resta. El resultado será la última vez.

Después del evento, los competidores se clasifican según sus tiempos finales en orden ascendente. Eso significa que el que tenga el tiempo final más bajo es el ganador.



El tiempo final más bajo = el primer/mejor puesto

Publicación de los resultados.

Cuando el último atleta de la carrera cruza la línea de meta, los jueces se ocupan de las protestas, entregan el informe de los observadores y de los bucles de penalización al equipo de resultados. Los resultados, incluidas las penalizaciones y los ajustes, podrán publicarse con retraso una vez finalizada la carrera.

La publicación de los resultados debe anunciarse para que los deportistas y entrenadores puedan comprobarlo y tener tiempo si quieren protestar.

Los resultados deberán publicarse en el panel informativo. También se pueden publicar online como servicio opcional.

La información proporcionada en la impresión de resultados debe ser lo más completa posible.

que todos puedan entender el cálculo del tiempo final

que los detalles del ajuste de tiempo sean lo suficientemente claros para ser verificados por el
los atletas y los entrenadores.

La impresión también deberá mencionar a los atletas que no terminaron ni comenzaron la carrera cuando se inscribieron en la misma.

4KM - 4K Men Qualification							
Pos.	Athlete	Class	Country	Final Time	Running Time	Penalty Time	Adjustment
1	PISCOU Bryan	M	FRA France	19:51.100	21:00.800		-1:09.700
2	KREISCHE Marco	M	GER Germany	20:15.400	20:15.400		
3	JOUBERT Olivier	M	FRA France	20:35.300	21:09.800		-34.500
4	GROSS Jaanus	M	EST Estonia	21:19.400	21:19.400		
5	GRAUEN Kaspar	U21M	EST Estonia	21:25.600	21:42.600		-17.000
6	MORKES David	50M	CZE Czech Republic	22:15.000	22:15.000		
7	BORRACK Tom-Florian	M	GER Germany	22:16.900	22:16.900		
8	DEFER Guillaume	M	FRA France	22:26.900	22:34.900		-8.000
9	STARK Udo	50M	GER Germany	22:46.900	22:46.900		
10	PAQUEREAU Raphael	U21M	FRA France	23:12.200	23:12.200		
11	IMMINK Joost	M	NED Netherlands	23:22.400	23:32.400		-10.000
12	GOURAUD Vincent	M	FRA France	23:27.200	23:27.200		
13	PRUVOST David	50M	FRA France	23:56.900	23:56.900		
14	CACHAU Francis	50M	FRA France	24:49.100	24:49.100		
15	KLEIN NIJENHUIS Jorik	M	NED Netherlands	24:56.600	24:56.600		
16	VIEILLARD Michael	M	FRA France	25:15.200	25:15.200		
17	POLMAN Bram	M	NED Netherlands	25:31.700	25:31.700		
18	VILLAIN Pierre-Yves	M	FRA France	25:44.400	26:07.400		-23.000
19	MINVIELLE Laurent	50M	FRA France	26:12.300	26:12.300		
20	HUET Damien	M	FRA France	27:09.800	27:09.800		
21	NEKOLA Teodor	U21M	CZE Czech Republic	27:11.900	27:11.900		
22	RIGOULAY Maxime	M	FRA France	27:51.300	27:51.300		
23	WASSINK Jan	M	NED Netherlands	27:53.300	27:53.300		
24	AKLI Olivier	50M	FRA France	27:58.600	27:58.600		
25	TEN HAVE Ruud	M	NED Netherlands	28:48.000	28:48.000		
26	JASTRZĄB Przemysław	M	POL Poland	29:10.900	29:10.900		
27	IZSÁKI Sándor	M	HUN Hungary	29:38.400	29:38.400		
28	MOTHE Frederic	50M	FRA France	30:16.500	30:23.500		-7.000
29	KOVÁR Tomáš	M	CZE Czech Republic	31:26.900	31:26.900		
DNF	ŁUNIEWSKI Łukasz	M	POL Poland				
DNS	KERVELLA Gwenael	M	FRA France				
DNS	MOTYS Jakub	U21M	CZE Czech Republic				
DSQ	SMITH Glenn	M	GBR Great Britain				
DSQ	LEBRUNET Remi	M	FRA France				

DNF no terminó

El deportista ha resultado lesionado o ha tenido una falla en el equipo que no pudo reparar. Por tanto, abandonó la carrera sin cruzar la línea de meta.

En este caso, no podrá participar en las siguientes rondas (finales cuando ocurre en semifinales, semifinales y finales cuando ocurre en clasificación)

Se mantienen los resultados de las rondas anteriores.

DNS no se inició

Esto significa que el atleta no llegó a tiempo a la línea de salida.

En este caso, no podrá participar en las siguientes rondas (finales cuando ocurre en semifinales, semifinales y finales cuando ocurre en clasificación)

Se mantienen los resultados de las rondas anteriores.

Descalificación DSQ

El deportista ha sido sancionado.

En este caso, no podrá participar en las siguientes rondas (finales cuando ocurra en semifinales, semifinales y finales cuando ocurra en clasificación)

Se eliminan los resultados de las rondas anteriores.

Protesta por los resultados

La fecha límite para la protesta deberá anotarse en la lista de resultados que deberá colgarse en el panel informativo.

El plazo finaliza 15 minutos después de la primera publicación de los resultados. La publicación debe anunciarse en el lugar de la competición para que todos puedan comprobar la copia impresa a tiempo.



La protesta por los resultados no puede tratarse de una declaración de “acierto o error”.

En caso de que haya una protesta a tiempo, los jueces y el equipo de resultados

comprobar si hay algún error en la entrada de datos (comparando con informes de tiro, informes de bucles de penalización, tiempos)

verificar el número de bucles registrados por el sistema cuando hay cronometraje electrónico

verificar todas las evidencias que puedan

visto cuando hay video

realizar cualquier cambio según las pruebas a petición de los jueces.

Cuando haya oportunidad de conseguir algunas cámaras de video para juzgar, mejor es colocarlas en un lugar donde puedas grabar:

qué sucede en el campo de tiro (levantar la mano en señal de protesta, número de flechas disparadas, posición de tiro, zona de observadores,...)

entrada y salida del circuito de penalización

la zona del “arnés”, al menos en el último lugar donde llevarlo después de salir del rango de disparo



CRONOGRAMA Y SEGUIMIENTO

Hay dos formas de medir el tiempo en una competición de Run Archery.

Para los clubes locales que intentan practicar, es preferible el cronometraje manual.

También existe una forma más profesional de registrar tiempos y bucles de penalización con evidencia, llamada Electronic Timing.

Sincronización manual

Uno de los métodos más simples para gestionar el cronometraje manual es registrar

la hora de salida,

la hora de llegada, el

atleta cuyo tiempo se está midiendo.

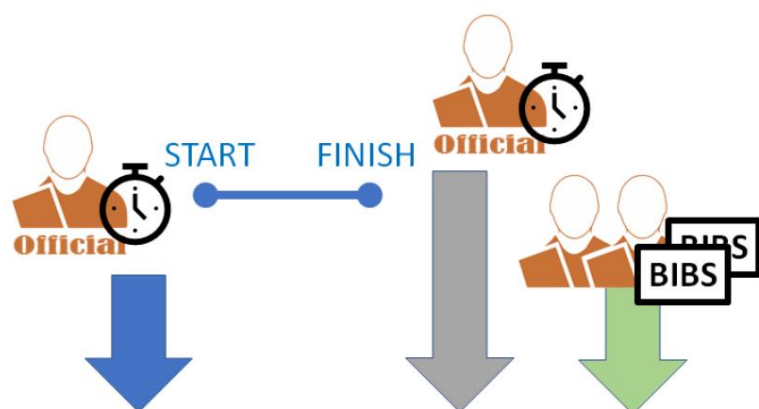
En este caso, al menos 3 personas participan en el registro de cada elemento antes de ingresar la información en un gráfico para proporcionar los detalles correspondientes:

en la línea de salida, un oficial de carrera anota o confirma la hora de salida, comparando hasta el tiempo registrado en la lista de salida.

al final, un oficial o un miembro del equipo de cronometraje registra los tiempos cuando cada atleta cruza la línea de meta,

un tercer árbitro o alguien del equipo de cronometraje anota el orden de los atletas a su llegada, dorsal por dorsal.

Luego, toda la información recopilada se organiza en un gráfico para obtener el cronometraje medido al final de la carrera.



Hora de inicio	Tiempo de finalización	Babero	Medir el tiempo = Hora de finalización – Hora de inicio
11:05:00,0	11:11:22,1	105	00:06:22,1
11:05:30,0	11:11:43,7	112	00:06:13,4
11:06:00,0	11:12:50,4	101	00:06:50,4

En el cronometraje manual, es necesario calcular el tiempo medio de los bucles de penalización para cada formato de competición. La norma especifica que esto se debe hacer utilizando los tiempos de al menos 5 atletas diferentes.

Es aconsejable pedirle al oficial del circuito de penalización que registre estos tiempos en el informe del circuito de penalización para futuros cálculos si es necesario.

sincronización electrónica

Cuando se utiliza un sistema de cronometraje electrónico en una competición, cada atleta está equipado con chips electrónicos para ser detectados sobre las alfombras.

Una cámara fotográfica y un reloj LED suelen completar el cronometraje electrónico.

Con la ayuda del sistema de cronometraje electrónico y la grabación de vídeo, es fácil

para obtener el tiempo exacto de la carrera completa de un atleta

para obtener el tiempo exacto para cada penalización bucle para cada atleta

decidir sobre los vínculos, tal vez con la ayuda del acabado fotográfico

obtener pruebas en caso de protestas



Software

El software IANSEO, muy conocido y utilizado en eventos de World Archery, ahora está disponible para gestionar competiciones Run Archery. Incluye funcionalidades de programación, listas de salida, informes, resultados, etc., de acuerdo con las normas internacionales. El software también proporciona flexibilidad, permitiendo a los organizadores crear sus propios formatos de carrera.



AUTORES Y FUENTES

Esta guía se inspira en los seminarios web y seminarios organizados por World Archery Europe en 2022.

Se ha mejorado y actualizado aún más para incorporar las nuevas reglas adoptadas por la Junta Ejecutiva de World Archery en diciembre de 2023.

Los contribuyentes son:

Tahsin Çınar GÖZAÇAN (Türkiye)

Juez Nacional desde 2013

Juez Continental desde 2015

Juez en la Copa de Europa Run Archery o Juez en 2021

o Presidente de Jueces en 2022 y 2023

Presentador en Webinars en 2022 y Seminario en 2022



Dominique OHLMANN (Francia)

Secretario General de la FFTA

Ejecutar el enlace de tiro con arco para World Archery Europe

Delegado Técnico

o Realizar la Copa de Europa de Tiro con Arco de 2019 a 2023

Presentador en Webinars en 2022 y Seminario en 2022



Stéphane VALETTE (Francia)

Juez FFTA desde 2009

Juez Continental desde 2019

Miembro del Comité de Tiro con Arco de la FFTA

Miembro del Comité de Jueces de la FFTA

Juez en la Copa de Europa Run Archery o

Presidente de jueces en 2019 y 2021

Presentador en Webinars en 2022





APÉNDICES (INFORMES)

INFORME DEL CAMPO DE TIRO

CAMPO DE TIRO – INFORME DE RETRASOS

INFORME DEL BUCLE DE PENALTI



COMPETITION : _____

SHOOTING REPORT



DATE : ___/___/___ LOCATION : _____

RACE N° ___ FORMAT : _____

SPOTTER'S NAME : _____

RACE'S NAME : _____

ALLOCATED TARGET(s) : _____

BIB	shooting		TARGETS HITS				Arrows shot	Penalty Loops	NOTES A = Accepted R = Rejected (spotting confirmed) W = withdrawn (to be signed by the athlete)
			A	B	C	D			
			○	○	○	○			<input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> R <input type="checkbox"/> W
			○	○	○	○			<input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> R <input type="checkbox"/> W
			○	○	○	○			<input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> R <input type="checkbox"/> W
			○	○	○	○			<input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> R <input type="checkbox"/> W
			○	○	○	○			<input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> R <input type="checkbox"/> W
			○	○	○	○			<input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> R <input type="checkbox"/> W
			○	○	○	○			<input type="checkbox"/> R <input type="checkbox"/> C <input type="checkbox"/> W
			○	○	○	○			<input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> R <input type="checkbox"/> W

COMPETITION : _____

SHOOTING RANGE DELAYS REPORT

DATE : ___/___/___ LOCATION : _____

RACE N° ___ FORMAT : _____

OFFICIAL'S NAME : _____

RACE'S NAME : _____

BIB	STOPWATCH TIME		TIME to be DEDUCTED	JUDGES NOTES
	START	END		

