



Reglamentos World Archery



Libro 5 - SERIES VARIAS DE TIRO CON ARCO (extracto)

Esta edición Oficial RFETA en castellano contiene todas las reglas y estatutos vigentes aprobados y en vigor en la fecha que se indica al pie de página. Puede haber interpretaciones o avances de modificaciones WA que afecten a la presente edición. Por favor, consulte el sitio web RFETA de Reglamentos (www.federarco.es) para tener acceso a un listado con todas las interpretaciones o avances de modificaciones puedan estar en vigor.

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

Esta versión reemplaza todas las anteriores.

Este documento es un extracto de las reglas WA originales en inglés. Si en algún Club o Federación Territorial españoles practican cualquier serie no descrita en su totalidad en este extracto, y necesitan la traducción al castellano, rogamos contacten con esta Comisión para facilitársela.

RFETA – Comisión de Reglamentos

18/01/2024



Índice

Capítulo 32 – Series varias de tiro con arco

Art. 32.1: Serie de Club.....	3
Art. 32.2: Serie de Encuentros de Duelo.....	3
Art. 32.3: Serie de Bosque.....	3
Art. 32.4: Serie de Tiro al Suelo (Clout).....	3
Art. 32.5: Serie de Tiro a Larga Distancia (Flight).....	6
Art. 32.6: Series de Tiro al aire Libre.	6
Art. 32.7: Serie de Arco Estándar (Standard).....	6
Art. 32.8.- Series de Sala	8
Art. 32.9.- Series de Campo	8

Capítulo 33 - Esquí-Arco

Art. 33.1: Esquí-Arco.....	9
----------------------------	---

Capítulo 34 – Carrera&Arco

Art. 34.1: General	10
Art. 34.2: Especificaciones técnicas y reglamento	15
Art. 34.3: Formatos de competición	27
Apéndice 3 – Diseños para instalaciones de Carrera&Arco	37

Este documento es un extracto de las reglas WA originales en inglés. Si en algún Club o Federación Territorial españoles practican cualquier serie no descrita en su totalidad en este extracto, y necesitan la traducción al castellano, rogamos contacten con esta Comisión para facilitársela.



Capítulo 32 Series varias

32.1 Serie de Club

La Serie Club permite al arquero tirar encuentros sin una eliminación directa. Son posibles diferentes variaciones que están establecidas en las respectivas reglas.

32.2 Serie de Encuentros de Duelo

La Serie de Encuentros de Duelo. Tirada a 18 metros sobre dianas triples verticales de 40 cm., o a 70 metros sobre dianas de 122 cm. Además de las normas establecidas en el Libro 2-Pruebas, se aplican reglas específicas.

32.3 Serie de Bosque

La Serie de Bosque es una Serie de campo de distancias desconocidas tirada sobre cualquier número de dianas consistentes en imágenes 2D representando animales.

32.4 Serie de Tiro al Suelo (“Clout”)

La Serie de Tiro sobre Suelo es un tiro a larga distancia sobre una diana representada en el suelo, con una bandera central llamada “clout”.

32.4.1 Clases

32.4.1.1 WA reconoce las siguientes clases:

- Mujeres;
- Hombres.

32.4.2 Divisiones

32.4.2.1 Para el tiro con arco Clout:

- División de recurvo;
- División de compuesto.

32.4.3 La serie.

32.4.3.1 La serie Clout consta de 36 flechas tiradas desde las siguientes distancias:

- 185 m para Compuesto Masculino;
- 165 m para Recurvo Masculino y Compuesto Femenino;
- 125 m para Recurvo Femenino;

Nota: Para competiciones RFETA, se añaden las siguientes distancias:

- 125 m para Arcos sin visor;
- 90 metros para menores de 14 años.



32.4.3.2 El tiro se realizará en una sola dirección.

32.4.3.3 Se permiten seis flechas de práctica (dos tandas de tres flechas) antes del comienzo del tiro. Estas se tirarán bajo el control de un Director de Tiro y no se puntuarán.

32.4.4 Equipamiento del campo

32.4.4.1 La diana Clout será circular, de 15 m de diámetro y estará dividida en cinco zonas de tanteo concéntricas dispuestas desde el centro hacia el exterior y cada una de las cuales medirá 1,5 m de ancho. Cada línea divisoria estará enteramente dentro de la zona de puntuación más alta.

32.4.4.2 La diana puede estar marcada en el suelo, o las líneas de tanteo pueden determinarse con una cinta o cable de acero o una cuerda no elástica marcada con las líneas divisorias.

32.4.4.3 El centro de la diana estará marcado por una bandera triangular distintiva de colores brillantes: el Clout. Esta bandera no podrá medir más de 80 cm de largo y 30 cm de ancho. La bandera se fijará a un mástil redondo de madera blanda, firmemente fijado verticalmente en el suelo, de modo que el borde inferior de la bandera no quede a más de 50 cm del suelo.

32.4.4.4 Los valores de cada zona de puntuación de la diana, desde el centro hacia afuera, son:
5 - 4 - 3 - 2 - 1.

32.4.5 Equipo de los atletas.

Véase el equipo de los atletas descrito en el Capítulo 11 - Equipo de los atletas, Libro 3, según corresponda.

32.4.6 Tiro.

32.4.6.1 Cada atleta tirará sus flechas en tandas de tres o seis flechas cada una.

32.4.6.2 El tiempo máximo permitido para que un atleta tire una tanda de tres flechas será de dos minutos. El tiempo máximo permitido para que un atleta tire una tanda de seis flechas será de cuatro minutos.

Los atletas no pueden levantar el brazo de arco hasta que se dé la señal de inicio del tiempo límite; Una flecha tirada antes o después del tiempo límite hará que el atleta pierda la flecha con mayor puntuación de esa tanda;

En caso de fallo del equipo, el atleta levantará una bandera roja en la línea de tiro. Se puede dar tiempo adicional para hacer las reparaciones o cambios necesarios en el equipo dañado. El atleta deberá completar el número apropiado de flechas lo antes posible bajo la supervisión del Juez.

32.4.6.3 A excepción de los atletas con discapacidad, los atletas tirarán desde una posición de pie y sin apoyo, con el cuerpo por encima de la línea de tiro.

32.4.6.4 Bajo ninguna circunstancia se podrá volver a tirar una flecha. Se puede considerar que una flecha no ha sido tirada si el atleta puede tocarla con su arco sin mover los pies de su posición en relación con la línea de tiro.

32.4.6.5 Mientras un atleta esté en la línea de tiro, no recibirá asistencia de entrenamiento.

32.4.6.6 El tiro se efectuará en una sola dirección.

32.4.7 Tanteo.

32.4.7.1 El tanteo tendrá lugar después de cada seis flechas.

32.4.7.2 El Director de Tiro designará a una persona para sujetar la cuerda de tanteo, y a una persona por cada anillo de puntuación para recoger las flechas en el anillo. Después de que se recojan todas las

flechas, se clasifican de acuerdo con la marca individual del atleta, y las flechas permanecerán en ese anillo de puntuación hasta que se anoten.

32.4.7.3 A continuación, cada atleta indicará el valor de sus flechas, comenzando por las de mayor valor. El Director de Tiro comprobará que todas las flechas se han declarado correctamente.

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

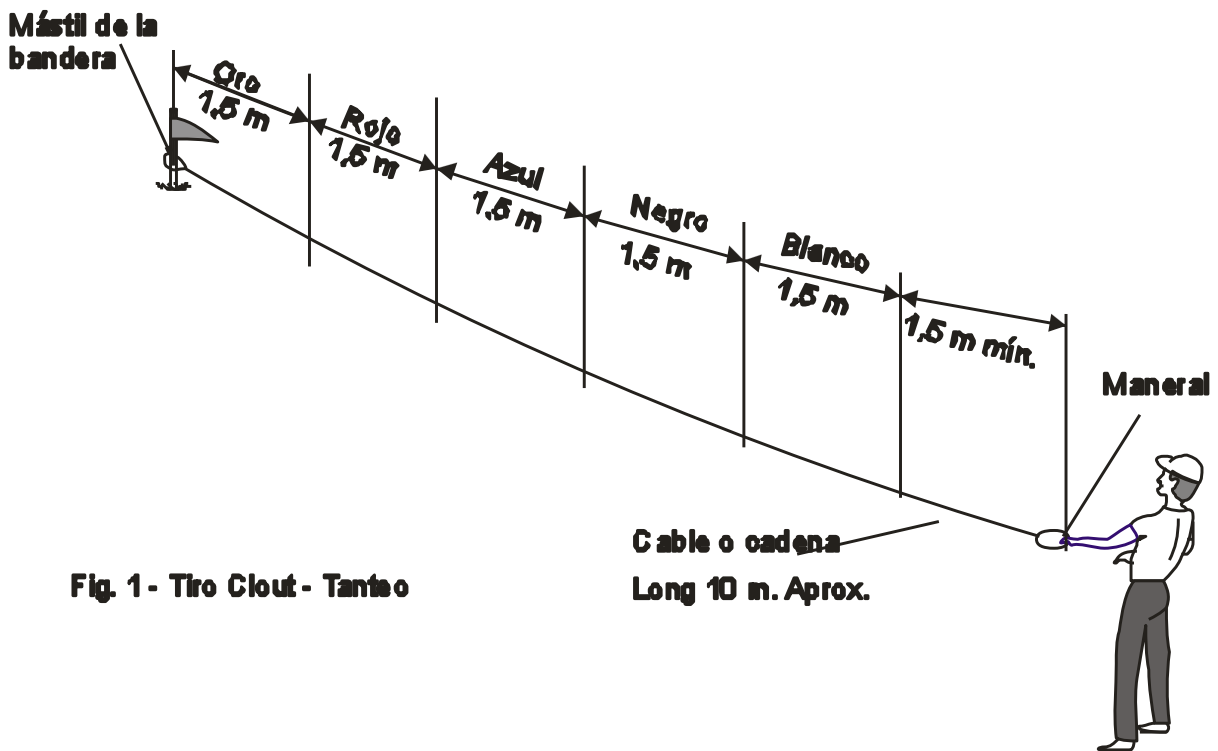
32.4.7.5 Las flechas clavadas en la bandera, o en el mástil, puntuarán 5.

32.4.7.6 Ningún atleta, excepto los recogedores de flechas designados, entrará en el blanco de Clout hasta que su nombre haya sido llamado para registrar el valor de sus flechas.

32.4.7.7 Los empates en las pruebas de Clout se decidirán de la siguiente manera:

- Primero por el menor número de fallos;
- Si el empate aún no está decidido, entonces el menor número de unos, y así sucesivamente;
- En caso de que todas las flechas sean iguales, los atletas así empatados serán declarados iguales.

32.4.7.8 Diagrama: Puntuación



32.5 Serie de Tiro a Larga Distancia



El objeto del tiro a larga distancia es la distancia máxima que se puede alcanzar tirando con cierto tipo de equipamiento.

32.6.- Series de Aire Libre (ver libro 2 para más detalles.)

32.6.1.- La Serie 1440 consta de 36 flechas tiradas desde cada una de las distancias siguientes, en ese orden:

- 60, 50, 40 y 30 metros para Mujeres U18 y Mujeres 50+.
- 70, 60, 50 y 30 metros para Hombres U18, Mujeres U21, Mujeres, y Hombres 50+.
- 90, 70, 50 y 30 metros, para Hombres U21 y Hombres

Las distancias pueden ser tiradas en orden inverso (de la más corta a la más larga).

La diana de 122cm se utilizará para las distancias de 90, 70, 60m (y 50m para Mujeres U18 y 50+) y la de 80cm para las distancias de 50 (excepto Mujeres U18 y 50+), 40 y 30m. Se podrá utilizar la diana de 80cm reducida con disposición múltiple a 30, 40 y 50m.

32.6.2.- La doble Serie 1440, consiste en dos Series 1440, tiradas consecutivamente.

32.6.3.- La Serie 900 consiste en tirar 30 flechas a cada distancia de 60, 50 y 40m en la diana de 122cm.

32.6.4.- La doble serie a 70 metros (para Recurvo) consta de dos series de 70 metros, tiradas consecutivamente.

32.6.5.- La doble serie a 50 metros (para Compuesto) consta de dos series de 50 metros, tiradas consecutivamente.

32.6.6.- La doble serie a 60 metros (para U18 y 50+) consta de dos series de 60 metros, tiradas consecutivamente.

32.6.7.- La doble serie a 50 metros de arco Desnudo, consiste en dos series de 50 metros de arco Desnudo, tiradas consecutivamente en uno o dos días.

32.7 Serie para arco Estándar (Standard)

32.7.1 Pruebas

32.7.1.1 Para la Serie de Arco Estándar existen las siguientes clases para competiciones:

- U18 Mujer;
- U18 Hombre;
- U21 Mujer;
- U21 Hombre;
- Sénior Mujer;
- Sénior Hombre.

32.7.2 El Arco Estándar se define como sigue:

Los requisitos del artículo 11.1 en el Libro 3 se aplicarán en su totalidad con las siguientes disposiciones o modificaciones adicionales:

08 OCT 01

10 APR 01



32.7.2.1 El arco deberá ser de un diseño simple, ya sea de tipo desmontable (con cuerpo de madera o de metal) o de una sola pieza. En ambos tipos de arco, las palas deben ser de construcción de madera y / o fibra de vidrio.

32.7.2.1.1 El reposaflechas será de diseño sencillo, flexible o rígido y no podrá ser ajustable. Un simple botón de presión no ajustable puede ser utilizado y deberá ser colocado no más atrás de 2 cm de la garganta (punto de pivote) de la empuñadura.

32.7.2.1.2 Se podrá utilizar un indicador de tensión audible y/o visual. Este indicador dará una sola indicación de la longitud de tensado.

32.7.2.1.3 El visor será de construcción simple y no debe incluir ninguna cremallera vertical, ni micro ajustes de tipo piñón o tornillo. El ajuste lateral (deriva), puede realizarse mediante un regulador de tipo tornillo. El visor y cualquier soporte en el que esté colocado, deben cumplir con la Nota que se indica más adelante. El punto de mira no puede ser del tipo fibra óptica.

09 FEB 01

32.7.2.1.4 Cualquier estabilización utilizada deberá cumplir con el artículo 32.7.2.1.9. No están permitidos los Torques compensadores de vuelo.

32.7.2.1.5 Las flechas no excederán de la especificación XX75 o equivalente y serán de precio y prestaciones equivalentes. Los culatines serán de construcción simple, con fijaciones cónicas o insertadas. Las puntas serán de perfil cónico u ojival. Las plumas serán de material plástico blando o de pluma natural.

32.7.2.1.6 Las protecciones de dedos no deben incluir ninguna forma de refuerzo, plataforma o dispositivo similar, ni ningún dispositivo que ayude a sostener, tirar y soltar la cuerda.

32.7.2.1.7 No se pueden utilizar prismáticos, telescopios, ni otra ayuda visual para localizar las flechas. No se permiten gafas especiales de tiro.

32.7.2.1.8 Están permitidos accesorios tales como protectores de brazo, petos, dragonas, carcajes de cintura o de suelo y borlas para limpiar las flechas. Los marcadores para los pies no pueden sobresalir del suelo más de 1 cm. Se permiten dispositivos para elevar un pie o parte de él, unidos o no al zapato, siempre que su colocación no represente obstáculo para otros competidores en la línea de tiro, que no constituya una plataforma que pudiera afectar a la línea de tiro, que no fije el pie a la plataforma o la plataforma al suelo y que no supere la huella del pie en 2 cm.

32.7.2.1.9 El arco completo, sin montar, con todos los accesorios permitidos (con los estabilizadores extendidos en cualquier dirección), debe ser capaz de pasar a través de un agujero o aro de 12.2 cm de diámetro interior, +/- 0,5 mm.



32.7.3 Para la Serie de Arco Estándar habrá recompensas de la Serie de Arco Estándar.

32.7.3.1. Esta será una flecha en una insignia circular sobrepuesto con las palabras “World Archery Standard Round Award”:

RECOMPENSAS WORLD ARCHERY PARA LA SERIE DE ARCO ESTÁNDAR					
	Flecha sobre blanco	Flecha sobre negro	Flecha sobre azul	Flecha sobre rojo	Flecha sobre oro
Clase	Puntos				
Hombres	500	530	560	590	620
Mujeres	475	505	535	565	595

32.7.3.2. Con el fin de ser elegible para una Serie de Arco Estándar un atleta no deberá de haber conseguido una Recompensa de Estrella de 1,000 puntos o más usando un arco recurvo o compuesto.

32.8.- Series de Sala. (ver libro 2 para más detalles.)

32.8.1.- Serie de 25 metros en Sala. Consta en 60 flechas tiradas a 25 metros sobre dianas de 60 cm, o dianas de 60 cm. de triple cara.

32.8.2.- La Serie Combinada de Tiro en Sala, que consta de una Serie de 25 metros y otra serie de 18 metros, tiradas sucesivamente en uno o dos días, con cualquiera de las dos series en primer lugar.

32.9.- Series de Campo.

32.9.1.- La Serie Regatón consta de 24 o 48 dianas que son dos Series completas de Campo.

Las distancias se definen en los Artículos 8.1.1.9 y 8.1.1.10. La serie se puede tirar sobre recorridos de distancias conocidas o desconocidas, o cualquier combinación de dianas a distancias conocidas o desconocidas.



Capítulo 33 Esquí-Arco

33.1. Esquí-Arco

33.1.1 El Esquí-Arco combina el esquí de fondo y el tiro con arco. En principio, se aplican todas las Reglas World Archery, a menos que otras normas que se detallan en este capítulo digan lo contrario.



Capítulo 34 Carrera&Arco (*Run Archery*)

34.1 General

Hay una tabla resumen con todos los formatos de Carrera&Arco en el Artículo 34.1.4. A continuación hay descripciones de cada formato.

34.1.1 Introducción:

La Carrera&Arco combina la carrera de campo a través con el tiro con arco. En principio se aplican todas las reglas WA, a menos que otras reglas se indiquen en este capítulo.

34.1.2 Material de tiro

34.1.2.1 Arcos:

- no está permitido el uso de arcos compuestos.
- está permitido cualquier otro tipo de arco, tal y como quedan definidos en las reglas WA para las disciplinas de sala, aire libre, campo o 3D.
- está prohibido el uso de disparadores.

34.1.2.2 Equipamiento del arco

- están permitidos accesorios, siempre y cuando los mismos no se extiendan más de 10 cm desde la delantera del arco, y sean los mismos que el equipo autorizado para un arco recurvo de tiro al aire libre.
- está permitido el uso de un arnés dorsal sujeto al arco y es el único accesorio autorizado que puede superar los 10 centímetros.

34.1.2.3 El atleta puede escoger entre tres formas de llevar el arco:

- en la mano (artículo 34.1.2.3.1.)
- con un carcaj de arco en la espalda (artículo 34.1.2.3.2.)
- con arnés (artículo 34.1.2.3.3.)

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

- usando un carcaj de espalda
- dejando las flechas en el campo de tiro,
- usando un contenedor sujeto al arco (permitido solo con la opción de arnés de arco, artículo 34.1.2.3.4)

El atleta deberá emplear la opción escogida durante todas las secuencias de cada carrera.



34.1.2.3.1 Llevar el arco a la mano

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

34.1.2.3.2 Carcaj de arco

El carcaj de arco también se puede usar para transportar flechas, siempre que las flechas estén protegidas y se mantengan estables/fijas cuando el atleta está corriendo por el recorrido. El equipo completo, cuando se lleva a la espalda, no debe exceder el ancho de los hombros del atleta. No está permitido llevar ningún otro equipo en el carcaj del arco además del arco y las flechas.

34.1.2.3.3 Arnés para el arco

Un arnés está compuesto por dos correas para los hombros y un sistema de sujeción que lo mantiene cerrado y sujeto al arco.

Están prohibidos los bolsillos o bolsas adjuntos al arnés.

El arnés debe mantener firmemente el arco de manera que no se pueda desprender, incluso en caso de caída.

El arnés debe llevarse sobre los dos hombros.

El movimiento del arco debe estar limitado de forma que el extremo de la pala superior no sobrepase la línea del hombro y el eje del cuerpo.

34.1.2.3.4 Transporte de las flechas cuando se usa un arnés

Se permite un contenedor para las flechas, que se puede sujetar al arco o al arnés, siempre que las flechas estén protegidas y se mantengan estables/fijas cuando el atleta esté corriendo. El carcaj y las flechas no sobresaldrán más de 10 cm desde el arco

34.1.2.4 Arnés o carcaj de arco

Cuando un atleta usa un arnés o un carcaj de arco, el arco debe llevarse a la espalda a la salida, y durante todas las secuencias de carrera en el recorrido. Se puede retirar de la espalda en el campo de tiro, 10 metros antes de la entrada del campo de tiro (donde están situadas las flechas) y 10 metros después de salir del campo de tiro. En caso de fallo del equipo en el arnés, el arnés debe repararse o cambiarse por el equipo de repuesto en el área de Tanteadores, y usarse o retirarse del arco antes de que el atleta comience a correr. Al atleta se le permite llevar el arco a mano mientras llega al área de Tanteadores.



34.1.2.5 Equipamiento del atleta

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

34.1.2.6 Vestimenta permitida (incluidas las ceremonias):

- zapatillas para correr;
- ropa para correr que se ajusta a las condiciones climáticas, incluidos pantalones cortos y camisetas sin mangas;
- la publicidad está permitida dentro de los límites prescritos por las reglas generales WA;
- En todas las zonas de competición está terminantemente prohibido llevar el torso desnudo.

34.1.3 Clases de arqueros

34.1.3.1 Las clases reconocidas son las siguientes (basadas en las clases de edad WA)

- Mujeres U18 (CW)
- Hombres U18 (CM)
- Mujeres U21 (JW)
- Hombres U21 (JM)
- Mujeres (W)
- Hombres (M)
- Mujeres +50 (MW)
- Hombres +50 (MM)

Es posible una combinación de clases de edad dependiendo del número de participantes, excepto para pruebas continentales e internacionales, que siguen las reglas WA.

34.1.4 Formatos de competición

Los atletas pasan por varios recorridos de carrera y después de cada recorrido, tiran una tanda de 4 flechas (4K individual) o hasta 6 flechas (Sprint).

Por cada diana fallada, el atleta debe recorrer un bucle de penalización que debe completarse antes de entrar en el siguiente recorrido de carrera, en el curso normal de la competición.

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

Competición	Categorías	Tipo de salida	Recorrido		Long. bucle de penalización	Tandas de tiro	
			Long.	Cantidad		Posición	Flechas
4K INDIVIDUAL	CM - JM M - MM CW - JW W - MW	Cada 30"	1000 m	4	150 m	1ª de pie 2ª rodilla 3ª de pie	4 4 4
SPRINT INDIVIDUAL	CM - JM M - MM CW - JW W - MW	<u>Clasific.Ind.</u> Cada 30 " <u>Finales</u> Simultánea	400 m	3	60 m	1ª de pie 2ª rodilla	4 + 2 rep 4 + 2 rep
SPRINT EQUIPOS (T)	T 3M T 3W	Simultánea y relevos. Sigu. atleta tras bucle penaliz.	400 m	3 x 1 (1 recorr. cada atleta)	60 m	1º de pie 2º rodilla 3º de pie	4 + 2 rep 4 + 2 rep 4 + 2 rep
SPRINT EQUIPOS MIXTOS (XT)	XT 1M + 1W	Simultánea y relevos. Sigu. atleta tras bucle penaliz	400 m	W: 1 M: 1	60 m	W de pie M rodilla	4 + 2 rep 4 + 2 rep
DOBLE SPRINT EQUIPOS (T)	T 3M T 3W	Simultánea y relevos. Sigu. atleta tras bucle penaliz	400 M	3 x 2 (2 recorr. cada atleta)	60 m	Atleta 1 de pie Atleta 1 rodilla Atleta 2 de pie Atleta 2 rodilla Atleta 3 de pie Atleta 3 rodilla	4 + 2 rep 4 + 2 rep 4 + 2 rep 4 + 2 rep 4 + 2 rep 4 + 2 rep
DOBL SPRINT EQUIPOS MIXTOS (XT)	XT 1M + 1W	Simultánea y relevos. Sigu. atleta tras bucle penaliz	400 m	W: 2 M: 2	60 m	W de pie W de rodilla M de pie M de rodilla	4 + 2 rep 4 + 2 rep 4 + 2 rep 4 + 2 rep

fig. 3: resumen de formatos de Carrera&Arco

34.1.5 El tiro

El tiro se lleva a cabo a una distancia de 18 metros sobre dianas abatibles, o sobre dianas de papel. La zona de tiro a impactar (1 por flecha) es circular con un diámetro de 16 centímetros. El movimiento de la diana abatible indica que el atleta ha impactado en la diana.

Todas las flechas (incluidas las flechas de repuesto, si las hubiera) se tirarán hasta que se impacten todas las dianas asignadas al atleta.

Si este no es el caso, el atleta en cuestión recibirá una penalización.



34.1.6 El recorrido de carrera

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

Las flechas:

- tienen que ser colocadas en un carcaj de espalda, o en el arnés,
- o tienen que ser colocadas a la entrada de la zona de tiro en bastidores, tubos o el carcaj del atleta.

Se prohíben los carcajs de cinturón o cadera.

34.1.7 Resultados

Los resultados para cada etapa de la competición son el periodo de tiempo transcurrido entre el cruce de la línea de salida y el cruce de la línea de meta

- por parte del atleta en competiciones individuales y sprint 3x400.
- por el primer miembro del equipo (salida) y el último miembro del equipo (llegada) para las competiciones por equipos.

34.1.8 Control del equipo antes de la salida

Antes del comienzo de la competición, los atletas deben presentar su equipo a los Jueces, y los Jueces deben controlar:

- que el equipo es conforme a las reglas (incluido el posible equipo de repuesto)
- el sistema de transporte (arnés, carcaj) y cómo se usará durante la competición,
- la vestimenta.
- el uso del dorsal con el número de salida.

34.1.9 Procedimientos de arbitraje y seguimiento de resultados

El arbitraje y el control del tiro, la carrera y el cronometraje son efectuados por varios Oficiales:

- Jueces: 1 Presidente de Jueces con la ayuda de:
 - 1 Juez de tiro que es responsable del campo de tiro
 - 1 Juez de carrera que es responsable del control del recorrido de carrera.
- Oficiales de recorrido, que son responsables de la orientación de los atletas hacia la entrada y salida del campo de tiro (en la dirección de las dianas, en la dirección del bucle de penalización, en la dirección de la meta).
- Tanteadores, que son responsables de la verificación de las dianas acertadas o falladas, de la transmisión de la información al Juez y de volver a colocar las dianas abatibles en su posición inicial. Los Tanteadores tienen que permanecer en el área que está habilitada para ellos. Mientras colocan las dianas abatibles en su posición inicial, deben hacerlo lo más rápido posible, teniendo cuidado de no causar ningún obstáculo a los atletas que corren por el campo de tiro.



- Cronometradores, que son responsables de la medición del tiempo de los atletas.

34.1.10 Reclamaciones de resultados.

La publicación de los resultados en el panel debe ser anunciada, y la última hora para la protesta también debe ser especificada en el lista de resultados que se muestra en el panel. Cuando un atleta/entrenador no está de acuerdo con los resultados de la carrera, debe presentar su reclamación al Presidente de la Comisión de Jueces, no más tarde de 15 minutos después de la publicación de la primera versión de los resultados. Si la reclamación es válida, debe tomarse una decisión final y anunciarse antes del inicio de la siguiente fase de la competición.

34.2 Especificaciones técnicas y reglamento

34.2.1 Disposición del campo de competición

34.2.1.1 El campo de competición es el lugar en el que se lleva a cabo la competición y la práctica de Carrera&Arco. El lugar debe ser técnicamente adecuado y debe ofrecer la mejor visibilidad posible para los espectadores.

34.2.1.2 Las zonas de salida y llegada, el campo de tiro, el bucle de penalización y la zona de relevos estarán situados en terreno llano y cerca de la mayoría de los espectadores, con una buena vista de las actividades de la competición. Estas áreas y partes críticas del recorrido deben estar cercadas para evitar que los atletas se vean obstaculizados o se extravíen y para evitar el acceso de personas no autorizadas. Debe haber suficiente espacio para que los atletas y los Oficiales de la competición puedan desarrollar sus actividades.

34.2.1.3 Área de salida

La zona de salida de todas las competiciones debe ser visible para los espectadores. La línea de salida se colocará en ángulo recto con respecto a la dirección de marcha y estará marcada en el suelo. El área de salida debe tener una longitud de 8 a 10 m y un ancho mínimo de 4 m. Debe estar separada de la zona de calentamiento por una valla con una puerta para permitir un acceso controlado.

34.2.1.4 Habrá un panel informativo en el área de salida, en el que se muestre el mapa del recorrido. En el caso de varios recorridos, habrá un panel en el que se muestre la secuencia de colores de las pistas para la competición. En la zona de salida, debe haber un temporizador de salida colocado de tal manera que sea fácilmente legible desde la línea de salida.

34.2.1.5 Bucle de penalización

Para todas las competiciones, se establecerá un bucle de penalización directamente después del campo de tiro (a una distancia máxima de 20 m desde la salida del campo de tiro a la entrada al bucle de penalización). El bucle debe ser un circuito con un ancho de 3 m. La longitud del bucle se medirá a lo largo del perímetro interior del bucle. La entrada y la salida



del bucle de penalización estarán claramente señalizadas mediante paneles para evitar errores.

34.2.1.6 Campo de tiro

El campo de tiro debe estar situado en la zona central del recinto, y tanto las dianas como el campo de tiro deben ser visibles para la mayoría de los espectadores. El campo de tiro debe estar rodeado por una barrera de seguridad adecuada a los lados y detrás de las dianas. El campo de tiro debe configurarse respetando estrictamente la seguridad en relación con los diferentes recorridos o bucles.

34.2.1.7 Distancia de tiro

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

34.2.1.8 Línea de tiro

Cada atleta deberá tener un espacio de al menos 1,75 m en la línea de tiro y 1,5 m detrás de la línea de tiro, delimitando un rectángulo (llamado "zona de tiro de los atletas") que deberá estar claramente marcado. El centro de este espacio, que está directamente enfrente al centro de cada diana, estará marcado con un número correspondiente al número de la diana, colocado de 1 a 2 m por delante de la línea de tiro.

34.2.1.9 Esteras de tiro

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

34.2.1.10 Configuración del espacio

En la parte trasera del campo de tiro, debe haber una zona vallada de 7,5 m a 8,5 m, que se extienda a lo largo de toda la parte posterior del campo de tiro y que estará reservada para atletas y Oficiales.

El área del público y de los entrenadores debe definirse a un mínimo de 10 metros detrás de la posición de los Tanteadores.

La entrada y la salida del campo de tiro deben estar claramente delimitadas. Se establecerán marcas para indicar la distancia 10 metros antes de la entrada y 10 metros después de la salida del campo de tiro (zona para quitarse el arnés, según el artículo 34.1.2.4.).

A la entrada del campo de tiro, habrá contenedores para los atletas que no tengan carcaj trasero para flechas. Estos contenedores deben tener el número de salida del atleta cuyas flechas se colocan en el contenedor. Durante las finales y relevos, los contenedores para flechas deben colocarse en cada puesto de tiro y no en la entrada del campo de tiro porque todos los atletas tendrán sus dianas asignadas.

Cuando el arco se lleva en la espalda, debe poder retirarse y mantenerse dentro de la zona de tiro de los atletas, sin molestar a los atletas que se encuentran en las dianas adyacentes. Debe haber soportes para los arcos de repuesto de cada atleta durante la competición y la práctica, convenientemente colocados en el campo de tiro. Cada arco debe tener marcado el número de salida del atleta, o equipo al que pertenece.

34.2.1.11 Dianas

Hay dos tipos de dianas que se utilizan en Carrera&Arco:

- Dianas abatibles;
- Dianas de papel

Se debe utilizar el mismo tipo de dianas para todos los atletas de una competición en el campo de tiro. Las dianas abatibles se comprobarán antes de la competición.

La forma y las dimensiones de las dos dianas se muestran en el siguiente diagrama: (ver imagen 4: Dianas de tiro con arco)

Cada centro debe estar marcado con una letra (A, B, C y D debajo del centro, por ejemplo, dependiendo del tipo de diana).

34.2.1.11.1 Dianas de papel.

Las dianas deben fijarse en un parapeto que detenga las flechas. La zona taneable es circular de color negro, con un diámetro de 16 cm (+/- 1 mm) y un centro blanco con un diámetro de 3 cm (+/- 1 mm). La distancia entre los centros de las zonas taneables de la diana es de 25 cm (+/- 2 mm).

34.2.1.11.2 Dianas abatibles. Las dianas abatibles están formadas por elementos plegables y están fabricadas con un material que no cause ningún daño a las flechas.

Se puede colocar una diana adicional de papel (16 cm) en la parte frontal de cada centro de la diana abatible para facilitar la evaluación de los aciertos y errores en caso de protesta. La forma y las dimensiones de las dianas se muestran en el siguiente diagrama: (ver imagen 4: Dianas de tiro con arco)

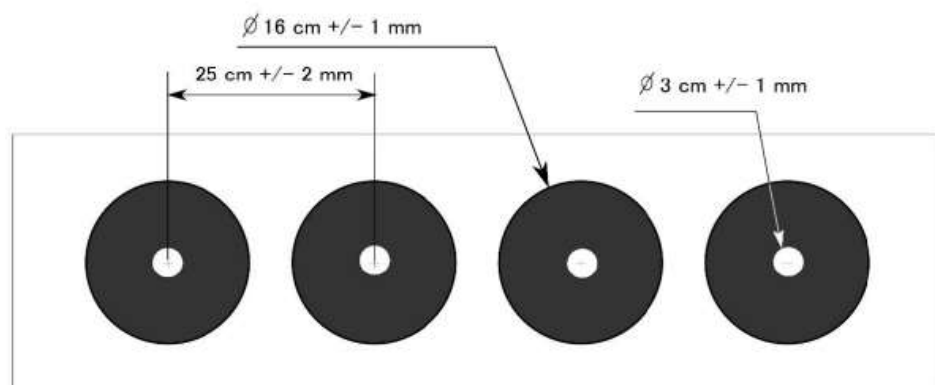


fig. 4: Dianas para Carrera&Arco



34.2.1.11.3 Colocación de las dianas.

Las dianas deben colocarse de forma que el centro del parapeto esté alineado con el centro del espacio correspondiente, visible desde la línea de tiro. Los centros tienen que formar una línea visualmente recta con el centro de las dianas a un promedio de 105 cm (+/-2 cm) del suelo.

34.2.1.11.4 Seguridad detrás de las dianas.

Detrás de las dianas debe haber una red a prueba de flechas o cualquier otro dispositivo para detener las flechas que no han dado en la diana.

34.2.1.11.5 Numeración de las dianas.

Los puestos en la línea de tiro y los parapetos correspondientes deben tener el mismo número, deben ser fácilmente visibles y deben comenzar desde el punto más alejado de la entrada. Los números de diana deben tener al menos 30 cm de altura. Alternarán entre negro sobre fondo amarillo y amarillo sobre fondo negro (por ejemplo, n.º 1 negro sobre fondo amarillo, n.º 2 amarillo sobre fondo negro). Los números de diana deben colocarse en la vertical del centro del parapeto de diana, por debajo de cada diana. La numeración (diana "1") comienza desde el lado de salida hacia el lado de entrada del campo de tiro.

34.2.1.12 Indicador de viento

Debe colocarse un indicador de viento (manga, bandera, etc.) a cada lado del campo de tiro.

34.2.1.13 Zona de meta

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

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

Solo los atletas y los Oficiales pueden estar en el área de meta.

La línea de meta debe ser visible en el suelo.

34.2.1.14 Equipo de cronometraje

Para el cronometraje manual, se utilizarán dispositivos de cronometraje profesional de buena calidad.

34.2.2 Prácticas y calentamientos

Los atletas deben contar con las instalaciones necesarias para prepararse para la competición. A tal efecto, el organizador deberá facilitar tiempo para los Entrenamientos Oficiales.

34.2.2.1 Excepciones

En circunstancias extraordinarias, el Presidente de los Jueces puede cerrar toda la instalación o limitar la práctica en la instalación a ciertas zonas y momentos.



34.2.2.2 Acceso a la zona de competición

Los atletas inscritos en una competición podrán realizar sus Prácticas Oficiales en el campo de competición. Los atletas participan en los Entrenamientos Oficiales de su categoría. Cada atleta que participe en la Práctica Oficial deberá llevar su dorsal con el número de salida.

34.2.2.3 Práctica de carrera

El campo de competición para los Entrenamientos Oficiales debe estar abierto y debe estar señalizado y vallado o bloqueado como lo estará para la competición.

34.2.2.4 Práctica de tiro

La práctica será por un período de 20 a 45 minutos como máximo para cada día de calificación. La práctica debe terminar 15 minutos antes del comienzo de la competición. La práctica termina después de sacar las flechas de la última tanda de la práctica. Las dianas de práctica se colocan a la primera distancia de tiro de cada categoría. Para las eliminatorias y las finales, los organizadores podrán decidir la duración del periodo de prácticas teniendo en cuenta el programa de cada día.

Notas especiales para competiciones RFETA:

“Las dianas de práctica se colocan a la misma distancia de tiro, 18 metros”, en lugar de: “~~Las dianas de práctica se colocan a la primera distancia de tiro de cada categoría~~”

Las prácticas de tiro se desarrollarán en tandas de tres minutos, controladas por un Director de Tiro, sin limitación de flechas tiradas. A la conclusión de cada tanda, los atletas irán a la zona de dianas para recoger sus flechas, y regresarán a continuación a la línea de tiro.

34.2.2.5 Asignación de dianas

La asignación de dianas depende del tipo de competición. Ver más adelante el artículo 34.3 de este reglamento.

34.2.2.6 Calentamiento en zonas adyacentes

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

34.2.3 Organización de la salida

34.2.3.1 Asignación de números de salida

Los atletas o equipos se seleccionan al azar de entre las inscripciones para la competición, mediante sorteo manual o informático, y se les asignan sus números de salida en función de ese sorteo.



34.2.4 El recorrido

34.2.4.1 Bucles de penalización en el campo de carrera

Por cada diana fallada, los atletas deben ejecutar un bucle de penalización inmediatamente después del final del tiro. No está permitido hacer el bucle de penalización en un momento posterior. Los atletas son responsables de correr el número requerido de bucles.

34.2.4.2 Error en el bucle de penalización

Si un atleta, debido a un error del organizador o a un mal funcionamiento de la diana, corre bucles de penalización en exceso, el Presidente de los Jueces decidirá el tiempo apropiado a asignar. El organizador se asegurará de que en cada competición se registre el tiempo medio de ejecución del bucle de penalización, basado en al menos cinco atletas.

34.2.4.3 Sendero equivocado

Si un atleta toma el camino equivocado que pueda resultar en una ventaja de tiempo o la secuencia incorrecta, debe regresar al punto donde hizo el giro equivocado, a lo largo de la parte del sendero que corrió por error. Para ello, es posible que el atleta tenga que correr en contra de la dirección correcta de la carrera y es responsable de asegurarse de no obstruir ni poner en peligro a otros atletas. No hay penalización por haber cometido el error siempre que no se haya ganado ventaja de tiempo y no haya habido interferencia con otros atletas.

34.2.4.4 Accidentes

Si un atleta observa que otro atleta ha tenido un accidente, debe informarlo al siguiente punto de control.

34.2.4.5 Abandono

Si un atleta se retira de la competición antes de cruzar la línea de meta, debe informar al primer Oficial con el que se encuentre.

34.2.4.6 Obstrucción

Está prohibido obstaculizar a otros atletas en cualquier momento durante la competición. Esta prohibición también incluye el dejar caer objetos en las pistas de competición o en el campo de tiro de forma que obstruya a otros atletas.

34.2.4.7 Avituallamientos

Los atletas pueden consumir vituallas durante la competición. Estas podrán ser llevadas por los atletas, o entregadas a ellos en un área dedicada a tal fin.

34.2.4.8 Otras asistencias

A los atletas no se les permite recibir ninguna asistencia de ninguna persona, aparte de lo establecido en estas reglas.



34.2.5 Reglas de tiro

34.2.5.1 Generalidades

Todo el tiro durante las prácticas y la competición tiene lugar en el campo de tiro, apuntando únicamente a la diana. En una competición, los atletas tirarán después de haber completado cada uno de los tramos requeridos del recorrido para la competición, excepto el último tramo, que finaliza en la meta o en la entrega del relevo.

34.2.5.2 Comunicación con el atleta.

En el campo de tiro, el atleta no puede recibir asesoramiento técnico por vía electrónica.

34.2.5.3 Posición de tiro

Si un Oficial de Campo advierte a un atleta que su posición no está de acuerdo con las reglas (dos rodillas en el suelo, o no estar detrás de la línea de tiro, por ejemplo), el atleta debe corregir su posición inmediatamente. Es responsabilidad de un atleta el tirar de pie o arrodillado según lo indicado en la secuencia del evento. La posición de tiro debe ser marcada por el Tanteador en el informe de tiro.

34.2.5.3.1 Posición de pie.

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

34.2.5.3.2 Posición de rodillas.

Los atletas, mientras tiran en posición de rodillas, solo colocarán una rodilla en el suelo y se colocarán detrás de la línea de tiro.

34.2.5.4 Flechas tiradas

El atleta tirará a la diana que se le asigne en el orden que elija. Si dos flechas impactan la misma zona, una de ellas se considera un fallo (M) y da lugar a un bucle de penalización. Las flechas tiradas por el atleta durante la competición permanecen en el blanco o en el suelo hasta el final de la competición.

34.2.5.5 Seguridad

El tiro está permitido solo en el campo de tiro, durante los tiempos autorizados oficialmente. Está prohibido manejar el arco de una manera que pueda poner en peligro a las personas, o que pueda ser percibida por otros como peligrosa. Cuando el campo de tiro está abierto para el tiro, no se permite que nadie esté delante de la línea de tiro ni en la zona de seguridad detrás de las dianas. Tirar con el arco solo está permitido en la dirección de las dianas, no intencionalmente hacia el suelo. El arquero es responsable en todo momento de la seguridad de sus acciones y su arco.



34.2.5.6 Colocación de una flecha en el arco

Sólo se puede colocar una flecha en el arco con la flecha apuntando en la dirección de las dianas.

34.2.5.7 Fallos de material

34.2.5.7.1 Arcos y flechas averiados.

Todos los Oficiales de Campo deben estar pendientes para observar una mano levantada por un atleta que necesite flechas de repuesto o cambiar de arco. Los Oficiales del Campo de tiro deben reaccionar con urgencia y actuar rápidamente para minimizar el tiempo necesario para suministrar nuevas flechas o cambiar el arco.

34.2.5.7.2 Reparación o cambio de arco. Los atletas pueden reparar sus arcos durante una competición a lo largo de todo el recorrido, siempre que no reciban asistencia de ninguna persona.

34.2.5.7.3 Arcos de repuesto.

Un arco que haya sido dañado durante la competición puede ser sustituido por un arco de repuesto del atleta, o de su equipo.

34.2.5.7.4 Procedimiento de cambio de arco.

Si aún no está en su puesto de tiro, el atleta puede recoger su arco de repuesto por sí mismo en el campo de tiro.

Durante el tiro, el atleta indicará que su arco debe ser sustituido levantando la mano. Cuando un Oficial de Campo responde, el atleta señalará a su arco y dirá en voz alta "arco", el nombre de su equipo, y su número de dorsal. El Oficial de Campo recogerá el arco de repuesto, que estará marcado, y se lo entregará al atleta.

34.2.5.7.5 Flechas dañadas.

Un atleta que dañe una o más flechas durante una competición puede reemplazarlas de las flechas de repuesto en el contenedor a la entrada del campo de tiro.

Si el atleta descubre una flecha dañada cuando está en la línea de tiro, puede obtener flechas de reemplazo de un Oficial de Campo levantando la mano y diciendo en voz alta "flecha", el nombre de su equipo, y su número de dorsal. El Oficial de Campo que responda recogerá las flechas de repuesto marcadas y se las entregará al atleta.

34.2.5.7.6 Ajuste de tiempo.

No habrá ajuste de tiempo por reparar o cambiar un arco, o por recoger flechas de repuesto.

34.2.5.8 Disfunción de la diana

Si una diana no funciona, el atleta será dirigido a otra diana.

34.2.5.8.1 Tiro cruzado y diana alcanzada por otro atleta.

Si una diana en la que un atleta está tirando es impactada por otro atleta, el atleta incorrecto debe detenerse inmediatamente. Si no ha caído la placa de tiro, el atleta correcto puede continuar tirando. Si se ha abatido la placa de tiro, la diana debe reiniciarse inmediatamente y el atleta puede continuar tirando. Antes de que se reinicie dicha diana, se deben registrar los impactos y su resultado. En tal caso en la competición, el Tanteador debe informar al atleta sobre el número de bucles de penalización.

34.2.5.8.2 Ajuste de tiempo y responsabilidad.

En aquellos casos en los que un atleta pierda tiempo, debido a un error o mal funcionamiento de la diana que no sea su culpa, el Jurado de Competición realizará un ajuste de tiempo adecuado. En el formato sprint, si un atleta presenta una protesta por un "fallo" (M), y los jueces determinan que en realidad fue un impacto válido, se deducirán 10 segundos del tiempo total del atleta en cuestión, por la flecha adicional que tuvo que tirar.

34.2.5.9 Tanteo del tiro

Para todos los tiros en competición, el organizador deberá establecer un sistema de registro del tanteo del tiro. Cada flecha que se tira en una competición debe ser observada por un Tanteador.

Cuando se utilizan dianas de papel (o dianas de papel adicionales en dianas abatibles), es responsabilidad del atleta o del tanteador, quien saque las flechas, el marcar los impactos de las flechas. El oficial del campo de tiro, o el juez del campo de tiro, verificará que todos los impactos hayan sido debidamente marcados antes del inicio de la nueva carrera.

34.2.5.10 Detención del tiro por parte del Juez, por razones de seguridad

En el caso de que el Juez deba detener el tiro por razones de seguridad, tiene que poner en marcha el cronómetro para medir el tiempo perdido. Este tiempo se reducirá del tiempo final de cada atleta que estaba tirando en este momento.

34.2.5.11 Validación de tiro

Para cualquier tiro en competición, el organizador debe organizar un número suficiente de Tanteadores.

Cada flecha tirada en una competición debe ser observada y verificada por un Tanteador, que debe registrar los resultados en el informe de tiro.

Después de cada tiro, el Tanteador debe anunciar el resultado del tiro al atleta. La información debe ser clara (por ejemplo, "2C: OK") para que el atleta pueda saber cómo se tantea. Cuando el atleta abandona el campo de tiro, el

Tanteador debe comunicar al atleta el número de bucles de penalización que debe realizar. Si el atleta no está de acuerdo con el anuncio del tanteador sobre los bucles que se realizarán, el atleta debe Informar al tanteador antes de salir del campo de tiro con una señal clara: levantando un brazo gritando "reclamación". Cuando un atleta suelta la flecha, la posición de la mano al final del movimiento debe permanecer por debajo de la línea del hombro para evitar cualquier confusión con la moción de protesta.

El tanteador registra la reclamación en el informe de tiro e inmediatamente informa al Juez quien se encargará de la reclamación al final de la carrera.

En el caso de utilizar dianas con caras de papel, si la flecha toca la línea exterior de la diana, se definirá la diana como impactada.

En el caso de las dianas abatibles, el movimiento descendente indica que la diana ha sido impactada.

Si el Juez determina que:

- la flecha ha rebotado (desviado) en el área de puntuación;
- la flecha ha traspasado por el área de puntuación;
- la flecha ha impactado el área de puntuación de la diana I abatible sin volcarla;
- la flecha ha golpeado una flecha que ya estaba en la diana y se ha desviado fuera del área de puntuación;
- la diana abatible ha retornado sola a la posición inicial después de iniciar el abatimiento;

A continuación, el Juez hará el ajuste de tiempo correspondiente.

El juez debe inscribir y firmar en el informe de tiro la decisión sobre la reclamación del atleta:

- "Rechazada" cuando el juez confirma la declaración del tanteador.
- "Aceptada" cuando el juez indica un impacto válido en lugar de un fallo y especifica el ajuste de tiempo
- "Retirada" cuando el deportista retira la protesta. En este caso, el atleta debe firmar el informe de tiro.

34.2.6 Inicio, llegada, tiempo y resultados

El atleta debe estar presente en la sala de llamadas al menos 10 minutos antes del inicio de la carrera.

34.2.6.1 Tiempo de competición

El tiempo de competición es el periodo de tiempo transcurrido durante la competición, que determina la posición de un atleta o equipo en los resultados de la competición. El tiempo siempre incluye las sanciones o ajustes impuestos o concedidos por el Juez.

- 4K individual ver C.1.4.1
- Sprint 3x400 ver C.2.4.1

- Sprint por equipos y Sprint por equipos mixto ver C. 3.4.1
- Doble sprint por equipos y doble sprint por equipos mixtos ver C.4.4.1

34.2.6.2 Unidades de medida, Organización de salida, Finalización, Empates.

Estas cuestiones dependen del tipo de competición. Véase la sección correspondiente al artículo 34.3 de este reglamento.

34.2.6.3 Foto finish

En las competiciones con salida masiva, se podrá instalar una cámara de foto-finish en la línea de meta para grabar la llegada. La cámara debe colocarse exactamente en línea con la línea de meta y en una posición tal que la cámara vea toda la línea de meta. Si se requiere el registro de la foto finish para decidir el orden de llegada, el orden en el registro determinará la colocación. La decisión se basará en la primera parte del primer pie que cruce la línea de meta.

34.2.7 Penalizaciones y sanciones

34.2.7.1 Tipos de penalización

Los atletas están sujetos a sanciones. Las sanciones que pueden imponerse son:

- Prohibición de salida;
- Penalizaciones de tiempo;
- Descalificación.

34.2.7.1.1 Prohibición de salida.

A un atleta o equipo se le prohibirá la salida por:

- presentarse a la salida con equipo o ropa que no esté de acuerdo con las reglas;
- presentarse a la salida con el número de salida incorrecto o sin ningún número de salida debido a un error cometido por el atleta o su equipo;
- violación de las reglas relativas a la práctica oficial, la inspección de material, el calentamiento.

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

34.2.7.1.2 Penalizaciones de tiempo y descalificación

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

(ver cuadro fig. 5 en la página siguiente)

Infracción	Penalización	
	Tiempo	Descalificación.
Tomar parte en una competición para la que no es elegible		X
Cometer una pequeña infracción de los principios del juego limpio, o de los requerimientos de deportividad	1'	
Recibir asistencia prohibida		X
Evadir los controles de salida		X
Modificar de forma prohibida el equipamiento, arco o ropa, que haya sido inspeccionada y marcada en el control de salida		X
Participar en una competición con un número de dorsal que no ha sido asignado al atleta en el listado de salida de la competición, deliberadamente, o por un error del atleta o de su equipo.		X
Aceptar asistencia no autorizada de cualquier persona en la reparación del equipo		X
Violación de las normas de seguridad establecidas		X
Por cada flecha no tirada por el atleta antes de recomenzar la carrera en formatos Sprint (individual, equipos y equipos mixtos)	45"	
Por cada flecha no tirada por el atleta antes de recomenzar la carrera en formato 4K individual	2'	
Por cada bucle de penalización no corrido inmediatamente después del tiro en formatos Sprint (individual, equipos y equipos mixtos)	45"	
Por cada bucle de penalización no corrido inmediatamente después del tiro en formato 4K individual	2'	
Por cada flecha tirada al suelo en formatos Sprint (individual, equipos y equipos mixtos)	45"	
Por cada flecha tirada al suelo en formato 4K individual	2'	
Tirar 1 flecha más del número de flechas permitidas por tanda en formatos Sprint (individual, equipo y equipos mixtos)	45"	
Tirar 1 flecha más del número de flechas permitidas por tanda en formato 4K individual	2'	
Persistir en tirar más del número permitido de flechas en una tanda		X
En pruebas de equipos, tocar al siguiente atleta fuera de la zona de relevos (antes de que el atleta que entra cruce la línea de entrada, o que el atleta que sale cruce la línea de salida de la zona antes de ser tocado)		X
No ceder el paso al primer requerimiento de un atleta que intenta adelantar	1'	
Permanecer en posición incorrecta en la línea de tiro después de haber sido advertido. (por ejemplo, 2 rodillas sobre el suelo, o no estar tras la línea de tiro)		X
No seguir la secuencia de tiro (de pie/de rodilla) especificada para la competición.		X
Estorbar seriamente a otro atleta en el recorrido o en el campo de tiro.		X
Desviarse del camino marcado o correr por un camino erróneo deliberadamente, de forma que se gane una ventaja en tiempo para el atleta o su equipo.		X
No llevar el arnés sobre los dos hombros, fuera del área designada para ello		X
Llegar a la sala de llamadas mas tarde del tiempo programado	1'	
Llegar a la línea de Salida más tarde del tiempo de Salida		DNS

Fig. 5 - Penalizaciones de tiempo y descalificación

34.2.7.1.3 Notificación de infracciones y sanciones

Cuando se produce una infracción de cualquiera de las reglas (excepto el acierto-fallo, el número de flechas tiradas y el número de bucles de penalización), el Oficial informa inmediatamente al Presidente de los Jueces y lo registra en su informe. Al final de la carrera, el atleta es informado de la infracción por los Jueces, quienes luego toman la decisión sobre una posible sanción. El atleta es informado inmediatamente de su decisión.

34.2.7.2 Prohibiciones y sanciones para personas no competidoras

Se prohíbe la asistencia desleal o no permitida por estas Reglas a los atletas durante una competición

34.2.7.2.1 Prohibiciones específicas en el recorrido:

- Está prohibido correr con los atletas;
- Está prohibido tocar a los atletas.
- Está prohibido usar silbatos para animar;
- Está prohibido indicar o aplaudir gritando "protesta" durante el tiro, para evitar cualquier confusión

34.2.7.2.2 Sanciones.

Los espectadores y otras personas deben ser claramente informados de estas reglas.

Una violación de estas reglas puede llevar a que los espectadores sean expulsados del área de competición.

Cuando la infracción proviene de un entrenador, se retira la acreditación del entrenador para toda la competición.

34.3 Formatos de competición

34.3.1 4K individual

El 4K individual (4x1000m) es una competición individual. Las clases se especifican en el artículo 34.1.

Las secuencias de competición son las siguientes en el siguiente orden:

- Secuencia 1: Salida. Primera vuelta en el recorrido de carrera
- Secuencia 2: tiro de pie: 4 flechas
- Secuencia 3: posibles bucles de penalización
- Secuencia 4: segunda vuelta en el recorrido de carrera
- Secuencia 5: tiro de rodillas: 4 flechas
- Secuencia 6: posibles bucles de penalización
- Secuencia 7: tercera vuelta en el recorrido de carrera
- Secuencia 8: Tiro de pie: 4 flechas
- Secuencia 9: posibles bucles de penalización
- Secuencia 10: Cuarta vuelta en el recorrido de carrera

- Secuencia 11: Meta final

34.3.1.1 Asignación de dianas de práctica

La asignación de dianas se decidirá por sorteo.

34.3.1.2 Asignación de dianas de competición

La diana sobre la cual el atleta tiene que tirar, le será indicada por el Oficial de Campo cuando entra en el campo de tiro.

34.3.1.3 Medición del tiempo

El tiempo de competición del atleta es el período de tiempo transcurrido entre el cruce de la línea de salida y el cruce de la línea de meta. El tiempo de competición, que se mide electrónicamente o manualmente, debe registrarse con precisión de hasta 1/10 de segundo (0,1).

34.3.1.4 Salida

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

34.3.1.5 Llegada

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

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

34.3.1.6 Empates

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

34.3.2 Sprint individual

El Sprint individual (3x400m) es una competición individual. Las clases se especifican en el artículo 34.1.

Las secuencias de competición son las siguientes en el siguiente orden:

- Secuencia 1: Salida. Primera vuelta en el recorrido de carrera
- Secuencia 2: tiro de pie:
- Secuencia 3: posibles bucles de penalización
- Secuencia 4: segunda vuelta en el recorrido de carrera
- Secuencia 5: tiro de rodillas:
- Secuencia 6: posibles bucles de penalización
- Secuencia 7: tercera vuelta en el recorrido de carrera
- Secuencia 8: Meta final

34.3.2.1 Asignación de dianas de práctica

La asignación de dianas se decidirá por sorteo.

34.3.2.2 Asignación de dianas de competición

La diana sobre la cual el atleta tiene que tirar, le será indicada por el Oficial de Campo cuando entra en el campo de tiro.

34.3.2.3 Flechas a tirar

Cada atleta debe tirar las primeras cuatro flechas, y si alguna de las caras de diana no ha sido impactada, el atleta debe usar flechas adicionales (solo hasta dos por cada tanda).

Si el atleta opta por no llevar las flechas durante la carrera y dejar las flechas en un contenedor a la entrada del campo de tiro, el atleta tendrá que dejar las flechas no utilizadas en la línea de tiro después de terminar el tiro.

34.3.2.4 Medición del tiempo

El tiempo de competición del atleta es el período de tiempo transcurrido entre el cruce de la línea de salida y el cruce de la línea de meta. El tiempo de competición, que se mide electrónicamente o manualmente, debe registrarse con precisión de hasta 1/10 de segundo (0,1).

34.3.2.5 Salida

En las fases de calificación y eliminación, la salida se llevará a cabo como salidas individuales o como salidas de grupo. Las salidas individuales tendrán intervalos de salida de 30 o 45 segundos, o un minuto a discreción del organizador. Las salidas grupales tendrán intervalos de inicio de 2 a 5 minutos según el tamaño del grupo. El tamaño del grupo depende del número total de arqueros en la categoría en cuestión.

En las finales, los atletas de la misma categoría deben comenzar en el mismo grupo.

34.3.2.6 Llegada

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

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

34.3.2.7 Fases de eliminaciones y finales. Clasificación.

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

34.3.2.7.1 Con un máximo de 10 atletas

No se organizarán finales. La clasificación final es la clasificación de la fase de calificación.

34.3.2.7.2 Con 11 a 15 atletas

No hay semifinales. Solo se organiza la Final A con los 10 mejores atletas de fase de calificación.

34.3.2.7.3 Con 16 a 20 atletas

No hay semifinales.

Los participantes de la Final A serán los 10 mejores atletas de la fase de calificación.

Los participantes de la final B serán los siguientes.

En caso de empate tras la calificación, la plaza se asignará por sorteo.

34.3.2.7.4 De 21 a 30 atletas

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

Las semifinales se organizan en dos grupos de 10 atletas.

El reparto en los grupos de semifinales será el siguiente:

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

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

Final A: los participantes serán los 3 mejores atletas de cada grupo (2 grupos semifinales) más los siguientes 4 atletas de ambos grupos que tengan los mejores tiempos posteriores (10 atletas en total).

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

34.3.2.7.5 Con más de 31 atletas

Solo los 30 mejores atletas de la calificación participarán en las semifinales. Las semifinales se organizan en tres grupos de 10 atletas.

El reparto en los grupos de semifinales será el siguiente:

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

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

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

Los participantes de la final A serán los 2 mejores atletas de cada grupo (3 grupos semifinales) más los siguientes 4 atletas de todos los grupos que tengan la mejor clasificación (10 atletas en total).

Los participantes de la final B serán los 10 siguientes atletas en la clasificación de semifinales de todos los grupos.

34.3.2.8 Empates

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

34.3.3 Sprint por equipos y sprint por equipos mixtos

Estas competiciones son competiciones por equipos.

Los equipos se inscribirán en el mostrador de registro de la organización, donde deberán declarar:

- los miembros del equipo;
- el nombre del equipo (que no debe ser ofensivo a juicio del Presidente de los Jueces, y está sujeto a cambios si así lo solicita el Presidente);
- el capitán del equipo, que es la persona de contacto con los Oficiales durante la competición, si es necesario.

34.3.3.1 Campo de carrera

La configuración del campo de carrera es la misma que para el Sprint Individual con la adición de una zona de relevos.

34.3.3.2 Zona de relevos Habrá una zona de relevos bien señalizada, de al menos 20 m de largo y 8 m de ancho, al final de un tramo recto. La zona de relevos debe comenzar en la línea de cronometraje. El inicio y el final de la zona deben estar marcados con una línea en el suelo y un cartel al principio: "Zona de relevos".

34.3.3.3 Composición de los equipos y desarrollo de la competición

34.3.3.3.1 Sprint por equipos

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

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

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

Las secuencias de la competición son las siguientes:

- Secuencia 1: carrera del primer miembro del equipo en el recorrido de carrera.
- Secuencia 2: tiro de pie del primer miembro del equipo
- Secuencia 3: Posibles bucles de penalización del primer miembro del equipo
- Secuencia 4: entrega del relevo al segundo miembro del equipo
- Secuencia 5: carrera del segundo miembro del equipo en el recorrido de carrera
- Secuencia 6: tiro arrodillado del segundo miembro del equipo
- Secuencia 7: posibles bucles de penalización del segundo miembro del equipo
- Secuencia 8: entrega del relevo al tercer miembro del equipo
- Secuencia 9: carrera del tercer miembro del equipo en el recorrido de carrera
- Secuencia 10: tiro de pie del tercer miembro del equipo
- Secuencia 11: posibles bucles de penalización del tercer miembro del equipo
- Secuencia 12: carrera del tercer miembro del equipo hasta la meta

34.3.3.3.2 Sprint por equipos mixtos

En la competición Sprint por equipos mixtos, un equipo está formado por dos 2 atletas: 1 mujer y 1 hombre.

Las secuencias de la competición son las siguientes:

- Secuencia 1: carrera de la mujer en el recorrido de carrera
- Secuencia 2: tiro de pie de la mujer
- Secuencia 3: posibles bucles de penalización de la mujer

- Secuencia 4: entrega del relevo al hombre
- Secuencia 5: carrera del hombre en el recorrido de carrera
- Secuencia 6: tiro arrodillado del hombre
- Secuencia 7: posibles bucles de penalización del hombre
- Secuencia 8: carrera del hombre hasta la meta

34.3.3.4 Números de salida

El número de salida es para el equipo.

Para diferenciar a los miembros del equipo y facilitar el desarrollo de la competición, los dorsales deberán tener diferentes colores y/o una letra o número adicional, por ejemplo: (ver fig. 6: nombres de los equipos Carrera&Arco)

Equipo	Miembro	Relevos equipo (3)	Relevos equipo mixto (2)
154	1	Azul y/o 154/1	Rojo y/o 154/1
	2	Rojo y/o 154/2	Amarillo y/o 154/2
	3	Amarillo y/o 154/3	

Fig. 6 - nombres de los equipos Carrera&Arco

34.3.3.5 Dianas de práctica y asignación de dianas

El número de diana asignado es el mismo que el número de salida del dorsal.

34.3.3.6 Flechas de repuesto

Las reglas para las flechas de repuesto son las mismas que para el Sprint Individual. Ver artículo 34.3.2.3

34.3.3.7 Medición del tiempo

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

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

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

34.3.3.8 Zona de relevo

Solo el miembro presente del equipo (1 por equipo) estará en la zona de relevos cuando el miembro precedente del equipo haya abandonado la zona.

El miembro del equipo debe ser tocado por el miembro de su equipo que entra en la zona de relevos (habiendo cruzado completamente la línea de entrada).

El relevo solo se realizará en la zona de relevos, entre las líneas de delimitación.

34.3.3.9 Salida

Todos los primeros miembros de los equipos tomarán la salida simultáneamente.

34.3.3.10 Llegada.

La llegada es el momento en que finaliza el tiempo de competición de un equipo.

Cuando se utiliza el cronometraje electrónico, la llegada se produce cuando el arquero rompe el haz del sensor electrónico en la meta.

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

34.3.3.11 Resultados

La ubicación de los equipos de relevos en los resultados se decidirá por el orden de llegada de su último atleta, excepto cuando el Presidente de los Jueces haya impuesto penalizaciones de tiempo o haya realizado ajustes de tiempo.

34.3.3.12 Empates

No habrá empates en las finales por equipos.

34.3.4 Doble Sprint por Equipos y Doble Sprint por Equipos Mixtos

Estas competiciones son competiciones por equipos.

Los equipos se inscribirán en el mostrador de registro de la organización, donde deberán declarar:

- los miembros del equipo;
- el nombre del equipo (que no debe ser ofensivo a juicio del Presidente de los Jueces, y está sujeto a cambios si así lo solicita el Presidente);
- el capitán del equipo, que es la persona de contacto con los Oficiales durante la competición, si es necesario.

34.3.4.1 Campo de carrera

La configuración del campo de carrera es la misma que para el Sprint Individual (3x400 m) con la adición de una zona de relevos.

34.3.4.2 Zona de relevos

Habrà una zona de relevos bien señalizada, de al menos 20 m de largo y 8 m de ancho, al final de un tramo recto. La zona de relevos debe comenzar en la línea de cronometraje. El inicio y el final de la zona deben estar marcados con una línea en el suelo y un cartel al principio: "Zona de relevos".

34.3.4.3 Composición de los equipos y desarrollo de la competición

34.3.4.3.1 Doble Sprint por Equipos

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

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

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

Las secuencias de la competición son las siguientes:

- Secuencia 1: carrera del primer miembro del equipo en el recorrido de carrera
- Secuencia 2: tiro de pie del primer miembro del equipo
- Secuencia 3: posibles bucles de penalización del primer miembro del equipo
- Secuencia 4: carrera del primer miembro del equipo en el recorrido de carrera
- Secuencia 5: tiro arrodillado del primer miembro del equipo
- Secuencia 6: posibles bucles de penalización del primer miembro del equipo
- Secuencia 7: entrega del relevo al segundo miembro del equipo
- Secuencia 8: carrera del segundo miembro del equipo en el recorrido de carrera
- Secuencia 9: tiro de pie del segundo miembro del equipo
- Secuencia 10: posibles bucles de penalización del segundo miembro del equipo
- Secuencia 11: carrera del segundo miembro del equipo en el recorrido de carrera
- Secuencia 12: tiro arrodillado del segundo miembro del equipo
- Secuencia 13: posibles bucles de penalización del segundo miembro del equipo
- Secuencia 14: entrega del relevo al tercer miembro del equipo
- Secuencia 15: carrera del tercer miembro del equipo en el recorrido de carrera
- Secuencia 16: tiro de pie del tercer miembro del equipo
- Secuencia 17: posibles bucles de penalización del tercer miembro del equipo
- Secuencia 18: Carrera del tercer miembro del equipo en el recorrido de carrera
- Secuencia 19: tiro arrodillado del tercer miembro del equipo
- Secuencia 20: posibles bucles de penalización del tercer miembro del equipo
- Secuencia 21: carrera del tercer miembro del equipo hasta la meta

34.3.4.3.2 Doble Sprint por Equipos Mixtos

En la competición de Doble Sprint por Equipos Mixtos, un equipo está formado por dos 2 arqueros: 1 hombre y 1 mujer.

Las secuencias de la competición son las siguientes:

Secuencia 1: carrera de la mujer en el recorrido de carrera

Secuencia 2: tiro de pie de la mujer

Secuencia 3: posibles bucles de penalización de la mujer

Secuencia 4: entrega del relevo al hombre
Secuencia 5: carrera del hombre en el recorrido de carrera
Secuencia 6: tiro de pie del hombre
Secuencia 7: posibles bucles de penalización del hombre
Secuencia 8: entrega del relevo a la mujer
Secuencia 9: carrera de la mujer en el recorrido de carrera
Secuencia 10: tiro arrodillado de la mujer
Secuencia 11: posibles bucles de penalización de la mujer
Secuencia 12: entrega del relevo al hombre
Secuencia 13: carrera del hombre en el recorrido de carrera
Secuencia 14: tiro arrodillado del hombre
Secuencia 15: posibles bucles de penalización del hombre
Secuencia 16: carrera del hombre hasta la meta.

34.3.4.4 Números de salida

El número de salida es para el equipo.

Para diferenciar a los miembros del equipo y facilitar el desarrollo de la competición, los dorsales deberán tener diferentes colores y/o una letra o número adicional, por ejemplo: (ver fig. 7: nombres de los equipos Carrera&Arco)

Equipo	Miembro	Relevos equipo (3)	Relevos equipo mixto (2)
154	1	Azul y/o 154/1	Rojo y/o 154/1
	2	Rojo y/o 154/2	Amarillo y/o 154/2
	3	Amarillo y/o 154/3	

Fig. 7 - nombres de los equipos Carrera&Arco

34.3.4.5 Dianas de práctica y asignación de dianas

El número de diana asignado es el mismo que el número de salida del dorsal.

34.3.4.6 Flechas de repuesto

Las reglas para las flechas de repuesto son las mismas que para el Sprint Individual. Ver artículo 34.3.2.3

34.3.4.7 Medición del tiempo

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

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

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

34.3.4.8 Zona de relevos

Solo el miembro presente del equipo (1 por equipo) estará en la zona de relevos cuando el miembro precedente del equipo haya abandonado la zona.

El miembro del equipo debe ser tocado por el miembro de su equipo que entra en la zona de relevos (habiendo cruzado completamente la línea de entrada).

El relevo solo se realizará en la zona de relevos, entre las líneas de delimitación.

34.3.4.9 Salida

Todos los primeros miembros de los equipos tomarán la salida simultáneamente.

34.3.4.10 Llegada.

La llegada es el momento en que finaliza el tiempo de competición de un equipo. Cuando se utiliza el cronometraje electrónico, la llegada se produce cuando el arquero rompe el haz del sensor electrónico en la meta. Cuando se utiliza el cronometraje manual, la llegada se produce cuando el último miembro cruza la línea de meta con su cuerpo.

34.3.4.11 Resultados

La ubicación de los equipos de relevos en los resultados se decidirá por el orden de llegada de su último atleta, excepto cuando el Presidente de los Jueces haya impuesto penalizaciones de tiempo o haya realizado ajustes de tiempo.

34.3.4.12 Empates

No habrá empates en las finales por equipos.

34.3.5 Flechas a tirar

Para todos los formatos de equipo, cada miembro del equipo debe tirar hasta 6 flechas, hasta que se hayan impactado las 4 caras de la diana.

APÉNDICE 3 Diseños para Carrera&Arco

Ejemplo de Instalación para competición de Carrera&Arco



Fig. 8 – Instalación de Carrera&Arco

Ref.	Zona	Formato de competición		
		4K Individual (4x1000m)	Sprint Individual (3x400)	Sprint Equipos Sprint Equipos mixtos
1	Zona de Salida	√	√	√
2a	Recorrido de carrera 400 metros		√	√
2b	Recorrido de carrera 1000 metros	√		
2c	Corredor de salida a meta	√	√	
3	Campo oficial de tiro 18 metros	√	√	√
4a	Bucle de penalización 60 metros		√	√
4b	Bucle de penalización 150 metros	√		
5	Zona de llegada-meta (40 metros en recto)	√	√	√
6	Zona de relevos			√
7	Campo de practicas	√	√	√

Fig. 9 – Descripción Instalación de Carrera&Arco

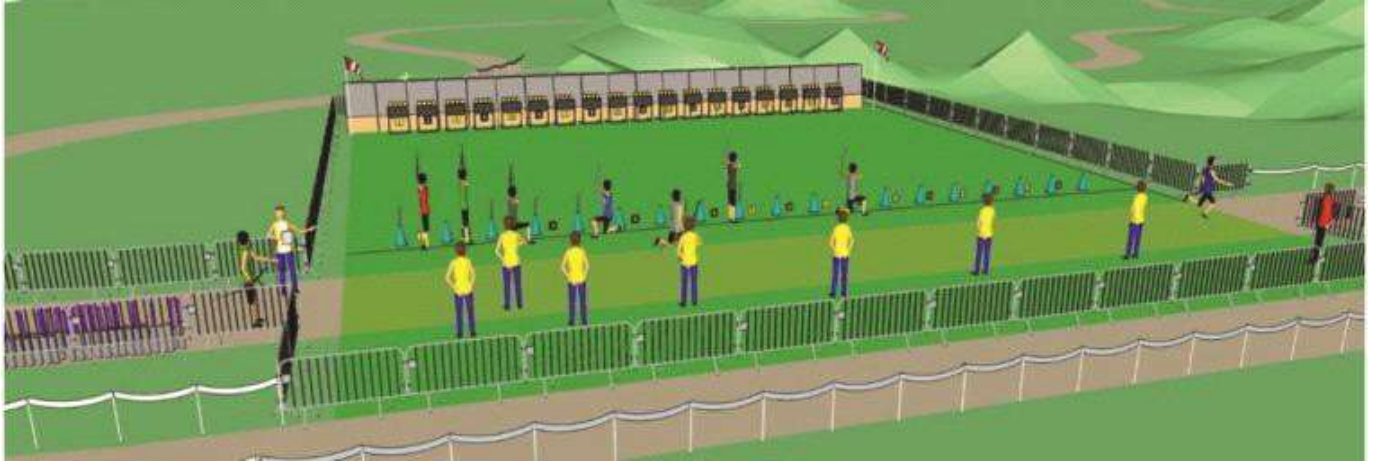


Fig 10 – Disposición del campo de tiro para Carrera&Arco

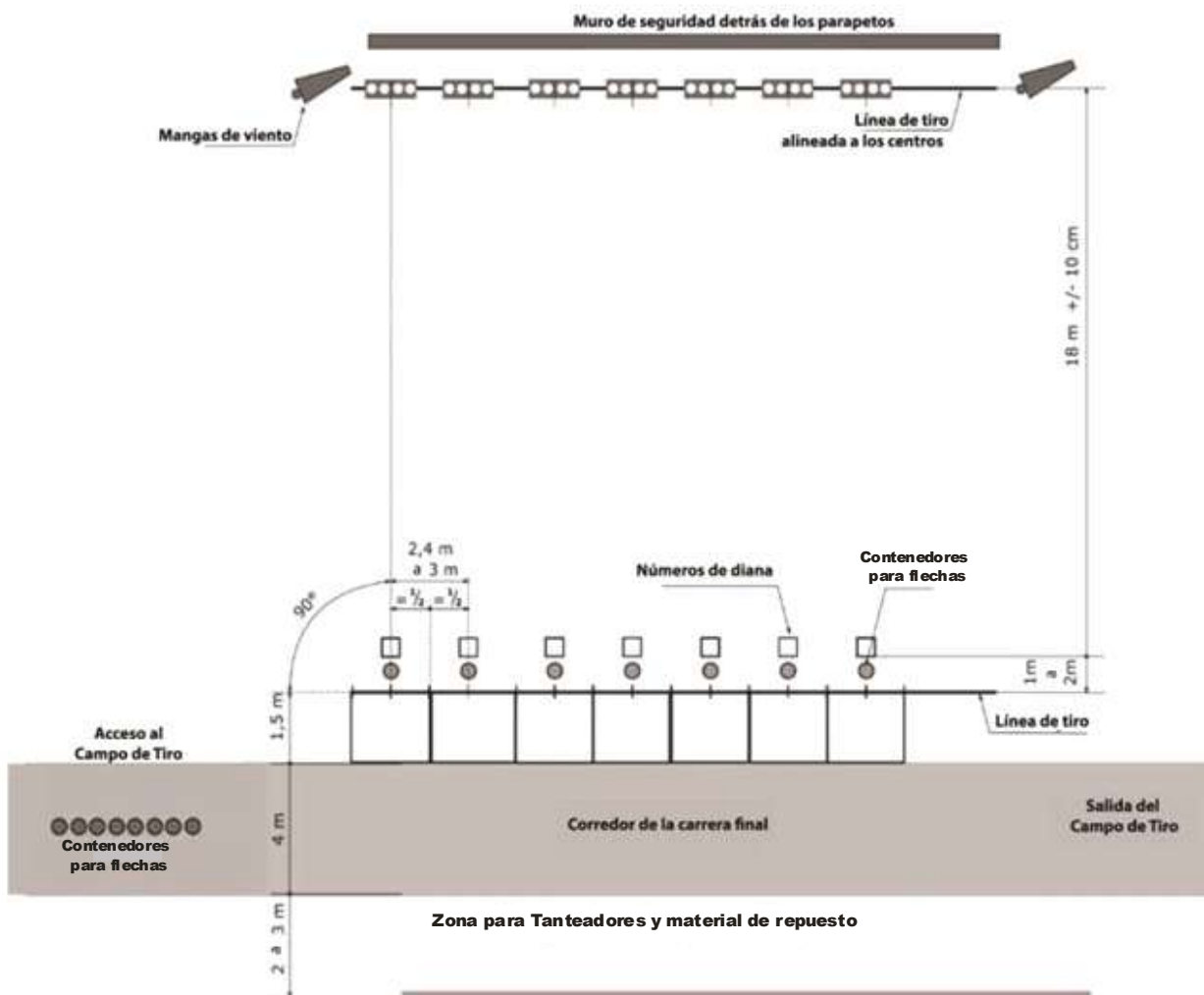


Fig. 11 – Dimensiones y descripción de campo de tiro para Carrera&Arco

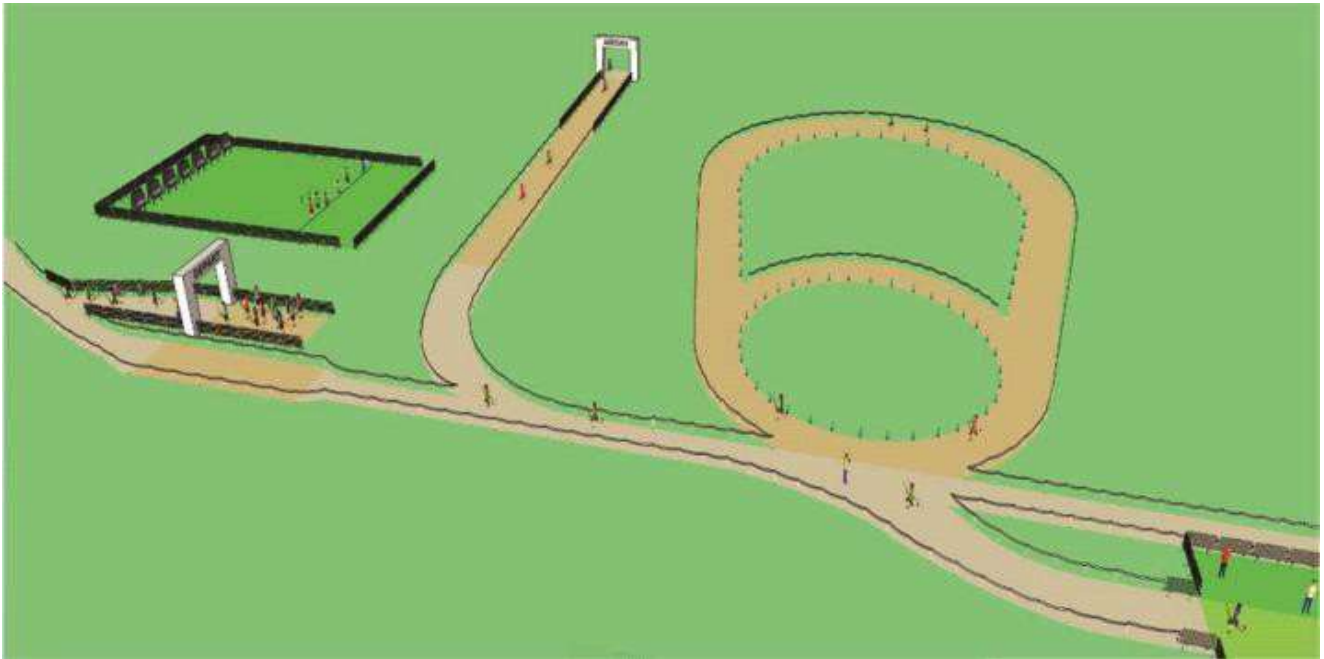


Fig. 12 – Zonas de Salida, Meta y bucles de penalización para Carrera&Arco

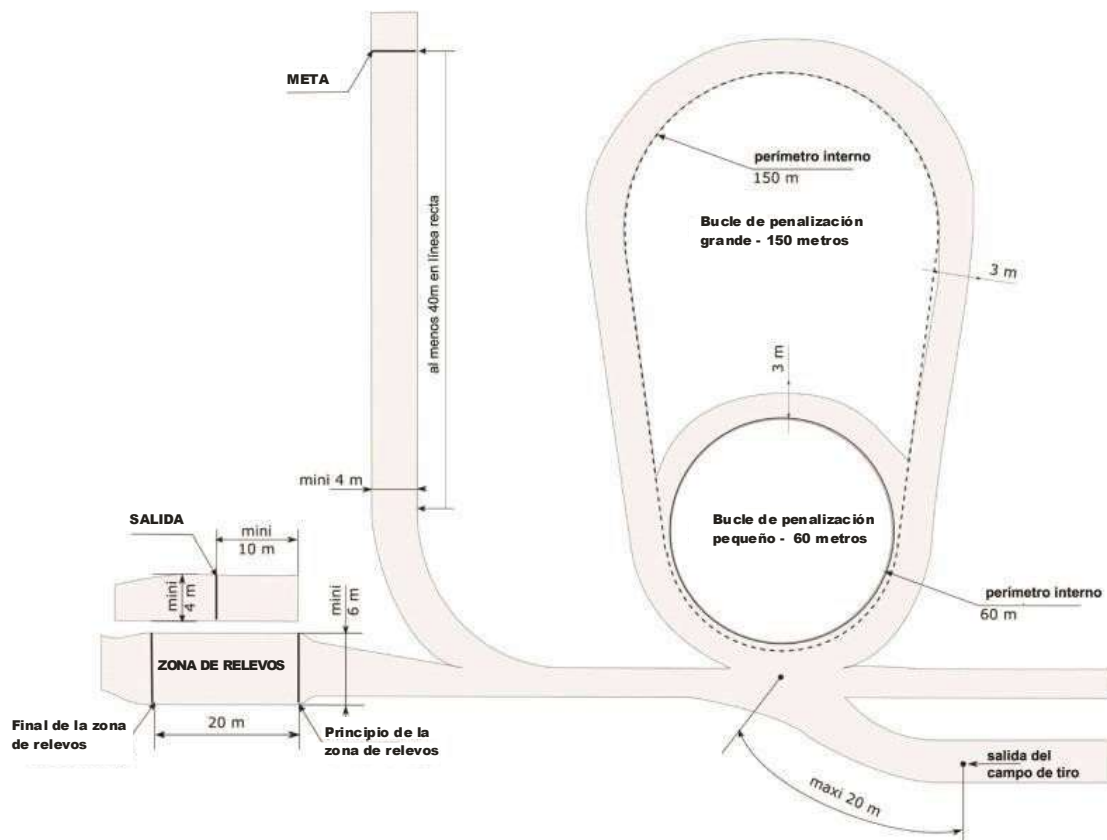
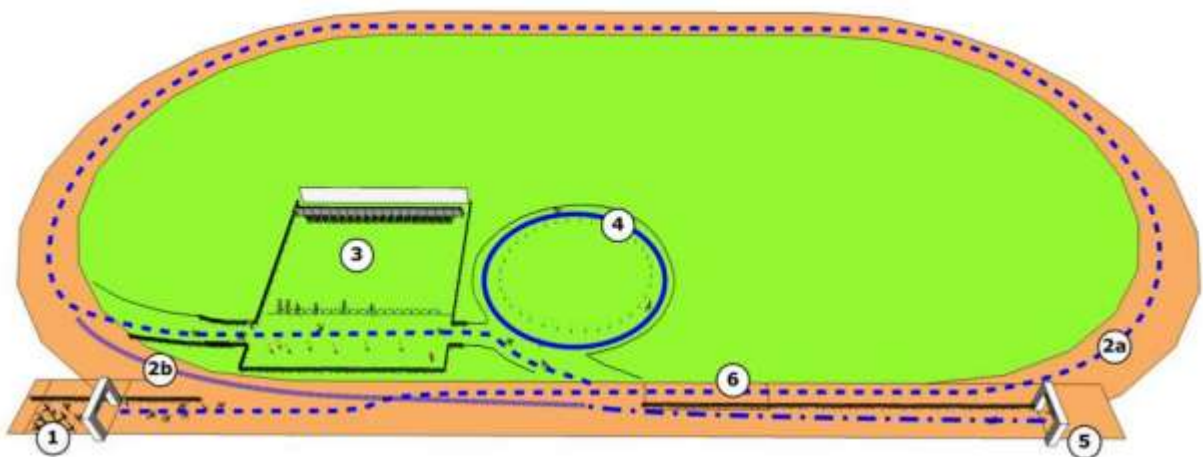


Fig. 13 – Dimensiones en zonas de Salida, Meta y bucles de penalización para Carrera&Arco

Ejemplo de una instalación de formato Sprint para Carrera&Arco

Se puede utilizar en un estadio para Sprint Individual, Sprint por equipos, Doble sprint por equipos, Sprint por equipos mixtos y Doble sprint por equipos mixtos.



Referencia	Zona	Formato de competición	
		Sprint individual (3 x 400 m)	Sprint Equipos Doble Sprint Equipos Sprint Equipos Mixtos Doble Sprint Equipos Mixtos
1	Zona de Salida	✓	✓
2a	Recorrido de carrera de 400 metros	✓	✓
2b	Corredor de salida a meta	✓	
3	Campo oficial de tiro a 18 metros	✓	✓
4	Bucle de penalización de 60 metros	✓	✓
5	Zona de Meta (40 m en línea recta)	✓	✓
6	Zona de relevos		✓

Fig. 14 . Ejemplo de instalación de formato Sprint para Carrera&Arco