

Libro 4

Campo y 3D



Versión 13-03-2026 ES01

Efectivo desde el 13 de marzo de 2026

Índice

CAPÍTULO 19. EQUIPO DE LOS DEPORTISTAS	1
19.1. RECURVO	1
19.1.1. Arco	1
19.1.2. Cuerda del Arco.....	1
19.1.3. Reposaflechas	2
19.1.4. Indicador de Tensión (<i>clicker</i>).....	2
19.1.5. Visor	2
19.1.6. Estabilizadores	2
19.1.7. Flechas	3
19.1.8. Protección de los Dedos.....	3
19.2. COMPUESTO.....	4
19.2.1 Arco	4
19.2.2. Cuerda del Arco.....	4
19.2.3. Reposaflechas	4
19.2.4. Estabilizadores	4
19.2.5. Indicador de Tensión	5
19.2.6. Visor	5
19.2.7. Disparador.....	5
19.2.8. Flechas	5
19.3. DESNUDO	5
19.3.1. Arco	5
19.3.2. Cuerda del Arco.....	6
19.3.3. Reposaflechas	6
19.3.4. Indicador de Tensión	6
19.3.5. <i>Face</i> y <i>String Walking</i> (recorrer la cara y la cuerda).....	6
19.3.6. Accesorios	6
19.3.7. Protección de los Dedos.....	6
19.4. TRADICIONAL.....	7
19.4.1. Arco	7

19.4.2. Cuerda del Arco.....	8
19.4.3. Reposaflechas	8
19.4.4. Indicador de Tensión	8
19.4.5. <i>Face y String Walking</i> (recorrer la cara y la cuerda).....	8
19.4.6. Flechas	8
19.4.7. Protección de los Dedos.....	8
19.5. LONGBOW	9
19.5.1. Arco	9
19.5.2. Cuerda del Arco.....	9
19.5.3. Reposaflechas	9
19.5.4. <i>String y Face Walking</i> (recorrer la cuerda y la cara).....	9
19.5.5. Pesos y estabilizadores.....	10
19.5.6. Flechas	10
19.5.7. Protección de los Dedos.....	10
19.6. ACCESORIOS PARA TODAS LAS DIVISIONES	11
19.6.1. Accesorios Permitidos.....	11
19.6.2. Accesorios no Permitidos.....	11
19.7. AYUDAS VISUALES.....	12
19.8. REVISIÓN DE MATERIAL.....	12
19.8.1. Subsanación del material.....	12
CAPÍTULO 20. EL TIRO.....	13
20.1. Tiro en la piqueta.....	13
20.2. Espera en la piqueta	13
20.2.1. Posición de espera de los deportistas	13
20.2.2. Desplazamiento hacia la posición de tiro.....	13
20.3. Número de flechas a tirar en recorridos de Campo y 3D	13
20.3.1. Competición individual	13
20.3.2. Competición por equipos.....	14
20.3.3. Equipos mixtos	14
20.4. Acercarse a la diana.....	14
20.5. Repetición de flechas	14

20.5.1. Flechas consideradas no tiradas	14
20.6. Comunicación sobre distancias y ángulos	14
20.6.1. Conversaciones sobre distancias.....	14
20.6.2. Comunicación en competiciones por equipos	15
20.7. Acceso de Técnicos a los recorridos	15
20.7.1. En Recorrido Clasificatorio y eliminatorias	15
20.7.2. Campo de finales.....	15
CAPÍTULO 21. ORDEN GENERAL DE TIRO Y CONTROL DE TIEMPOS	16
EN LAS COMPETICIONES DE CAMPO Y 3D	16
21.1. Desarrollo de la competición.....	16
21.2. Composición y rotación de los grupos	16
21.3. Grupos adicionales	16
21.4. Orden de tiro	16
21.4.1. Eliminatorias con dos encuentros en la misma diana.....	17
21.4.2. Semifinales y medallas.....	17
21.4.3. Posición de tiro en eliminatorias y finales	17
21.4.4. Orden de tiro en competiciones por equipos	17
21.5. Fallo de material.....	17
21.5.1. Continuación tras fallo de material o motivo médico.....	17
21.5.2. Abandono en la primera serie Clasificatoria	18
21.5.3. Abandono en la segunda serie Clasificatoria	18
21.6. Fallo de material o problemas médicos en Finales y Eliminatorias.....	18
21.7. Permitir adelantar a otros grupos	18
21.8. Control del tiempo por retrasos	18
21.9. Avisos de tiempo	18
21.10. Control de tiempo en Eliminatorias y Semifinales	18
21.11 Encuentros de Medalla.....	19
21.12. Parada en competiciones por equipos	19
21.13 Equipos Mixtos	20
21.13.1. Encuentros controlados por un Juez.....	20
21.13.2. Encuentros con control de tiempo electrónico (encuentros de medallas).....	20

21.14. Incomparecencia en los encuentros.....	20
CAPÍTULO 22. TANTEOS	21
22.1. Tanteo.....	21
22.2. Valoración de flechas.....	21
22.2.1. Rebotes, traspasos y flechas embutidas	21
22.2.2. Flechas que impactan en otras flechas o en dianas ajenas	21
22.2.3. Más flechas de las debidas en la diana	21
22.2.4. Más de una flecha en la misma diana de 20 cm	22
22.3. Empates.....	22
22.3.1. Empates Individuales y Equipos.....	22
22.3.2. Desempates para acceso a eliminatorias.....	22
22.3.3. Desempate para pasar de fase.....	24
22.4. Firma de hojas de puntuación.....	25
22.4.1. Responsabilidad y resolución de discrepancias en las hojas de puntuación	25
22.5. Clasificación en caso de suspensión del evento.....	26
22.6. Modificación del formato en caso de suspensión del evento	26
22.7. Publicación de resultados.....	26
CAPÍTULO 23. CONTROL DE TIRO Y SEGURIDAD.....	27
23.1. Autoridad de la Presidencia de la Comisión de Jueces	27
23.2. Responsabilidad de la Presidencia de la Comisión de Jueces en la seguridad.....	27
23.2.1. Información sobre seguridad a atletas y responsable de equipo	27
23.2.2. Señal acústica.....	27
23.3. Presencia de responsables de equipo	27
CAPÍTULO 24. CONSECUENCIAS DE TRANSGREDIR LAS REGLAS	28
24.1. Elegibilidad	28
24.2. Dopaje y alcohol	28
24.3. Pérdida del valor de una flecha	28
24.3.1. Penalizaciones por tiempo	29
24.4. Advertencias.....	29
24.5. Descalificación	30
24.6. Apelaciones	30

24.6.1. Apelaciones	30
CAPÍTULO 25. PRÁCTICAS	31
25.1. Prácticas en recorridos de competición	31
25.1.1. Campo de prácticas previas	31
25.1.2. Dianas de calentamiento	31
25.1.3. Campo de prácticas.....	31
CAPÍTULO 26. PREGUNTAS Y RECLAMACIONES.....	32
26.1. Valor de una flecha dudosa	32
26.2. Anulación de dianas	32
26.3. Sustitución o reparación de material de campo.....	32
26.4. Conducta	32
26.4.1. Consultas sobre resultados publicados.....	32
CAPÍTULO 27. CÓDIGO DE VESTIMENTA.....	33
27.1. Deportistas	33
27.2. Responsables del equipo.....	33
INTERPRETACIONES REFERENCIADAS.....	1
INTERPRETACIÓN: ESTENOPO (<i>PEEP</i>) CON APERTURA AJUSTABLE, DE 30 DE NOVIEMBRE DE 2021.	4
INTERPRETACIÓN: INDICADOR DE TENSIÓN EN DESNUDO, DEL 4 DE MAYO DE 2025	6
INTERPRETACIÓN: DACTILERA ARCO DESNUDO (1), DEL 11 DE AGOSTO DEL 2021.	7
INTERPRETACIÓN: DACTILERA ARCO DESNUDO (2), DEL 11 DE AGOSTO DEL 2021.	8
INTERPRETACIÓN: DACTILERA ARCO DESNUDO (3), DEL 11 DE AGOSTO DEL 2021.	9
INTERPRETACIÓN: ACLARACIÓN DE LA DIVISIÓN DE TRADICIONAL, 22 DE ENERO DE 2022.....	10
INTERPRETACIÓN: PRISMÁTICOS CON ESTABILIZACIÓN DE IMAGEN, 21 DE OCTUBRE DE 2025.....	11

CAPÍTULO 19. EQUIPO DE LOS DEPORTISTAS

Este artículo establece el tipo de material autorizado para su uso por los deportistas en las competiciones de *World Archery*. Es responsabilidad de los atletas usar un equipo acorde con el reglamento. Cualquiera que emplee un equipo que contravenga el Reglamento de *World Archery* será descalificado y, perderá cualquier posición obtenida. A continuación, se describen las normas específicas de cada división, seguidas de las aplicables con carácter general a todas ellas. Las normas de vestimenta se encuentran en el Libro 3, Artículo 18.1 y se aplicarán a menos que se indique lo contrario en el [capítulo 27. Código de Vestimenta](#).

19.1. RECURVO

Para la división de Recurvo se permiten los siguientes elementos:

19.1.1. Arco

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

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

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

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

19.1.2. Cuerda del Arco

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

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

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

19.1.3. Reposaflechas

Se permite un reposaflechas.

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

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

19.1.4. Indicador de Tensión (clicker)

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

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

19.1.5. Visor

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

- *No podrá incorporar prismas, lente o lentes de aumento ni ningún dispositivo de ampliación, nivel, ni componentes eléctricos o electrónicos.*
- *Deberá ofrecer un único punto de mira.*
- *La longitud total del aro o punto de mira (túnel, tubo, índice [pin] u otro componente extendido correspondiente) no excederá los 2 cm en la línea de visión del atleta. Los índices (pins) de fibra óptica largos deben doblarse tras esos 2 cm, quedando el extremo opuesto fuera de la línea de visión.*
- *El visor fijado al arco puede tener ajustes de deriva y elevación, y está sujeto a las siguientes condiciones:*
 - *Se permite una extensión de visor.*
 - *Se puede montar en el visor una escala y/o regla con un conjunto de marcas normales del atleta como una guía para las referencias de distancias, pero no podrá ofrecer ninguna ayuda adicional.*
- *En series de distancias desconocidas no se podrá modificar ninguna parte del visor para facilitar la estimación de distancias.*
- *Los deportistas pueden llevar consigo sus marcas de visor en el recorrido, entendiendo esto como un único punto de referencia por distancia específica. No se permiten múltiples marcas para su uso como guía de medición de distancias o cálculo de ángulos.*

19.1.6. Estabilizadores

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

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

19.1.7. Flechas

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

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

19.1.8. Protección de los Dedos

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

La protección digital puede incluir:

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

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

19.2. COMPUESTO

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

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

19.2.1 Arco

Un Arco Compuesto, que puede ser del tipo tiro central, cuya tensión varía mecánicamente por un sistema de poleas o levas. El arco se abre mediante cables o cuerda(s) fijados directamente a las levas, a los alojamientos de la cuerda en las palas, a los cables o por otros medios aplicables según el diseño. Durante su uso, el arco se sujeta con una mano por la empuñadura, mientras que los dedos de la otra mano tensan y sueltan la cuerda, salvo en el caso de que la o el deportista sea un discapacitado clasificado, en cuyo caso se aplicarán las normas del Libro 5, Tiro con Arco Adaptado.

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

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

19.2.2. Cuerda del Arco

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

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

Se permiten otros accesorios cualesquiera.

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

19.2.3. Reposaflechas

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

19.2.4. Estabilizadores

Se permite el uso de cualquier número de estabilizadores, siempre que:

- *No toquen de forma consistente ninguna parte del cuerpo del deportista en apertura total ni durante el apuntado.*
- *No supongan ningún peligro ni obstaculicen a otros deportistas.*

19.2.5. Indicador de Tensión

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

19.2.6. Visor

Un visor fijado al arco:

- *Puede permitir ajustes de deriva y elevación e igualmente puede incorporar un nivel y/o lentes de aumento y/o prismas.*
- *Los índices del visor pueden ser de fibra óptica y, si se desea, iluminados mediante un tubo de luz química. El tubo luminoso deberá ir encapsulado para no molestar al resto de deportistas.*
- *Se puede montar en el visor una escala y/o regla con un conjunto de marcas normales de la o el atleta como una guía para las referencias de distancias, pero no podrá ofrecer ninguna ayuda adicional.*
- *Se permiten múltiples índices (pines) y dispositivos eliminadores de estenopes (peep) únicamente en recorridos de distancias conocidas.*
- *En series de desconocidas, ninguna parte del visor puede modificarse con el fin de proporcionar medios para medir distancias o calcular ángulos.*
- *Los deportistas pueden llevar sus marcas de visor en el recorrido, es decir, un único punto de referencia para cada distancia específica. No se permiten marcas múltiples para usarse como guía de distancias o cálculo de ángulos.*

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

19.2.7. Disparador

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

19.2.8. Flechas

Ver [Artículo 19.1.7. Flechas.](#)

19.3. DESNUDO

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

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

19.3.1. Arco

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

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

19.3.2. Cuerda del Arco

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

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

19.3.3. Reposaflechas

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

19.3.4. Indicador de Tensión

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

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

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

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

19.3.6. Accesorios

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

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

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

19.3.7. Protección de los Dedos

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

- *Se puede utilizar un separador de dedos para evitar pinzar la flecha.*
- *Se permite una plataforma o dispositivo similar fijado a la protección de los dedos (dactilera) con el fin de facilitar el anclaje.*
- *Las costuras deberán ser uniformes en tamaño y color.*
- *Se podrán añadir marcas o líneas directamente sobre la dactilera o sobre cinta adhesiva colocada en la superficie de ésta. Estas marcas deberán ser uniformes en tamaño, forma y color y podrán tener hasta dos longitudes diferentes.*

- *No se permiten anotaciones adicionales.*
- *En la mano del arco se podrá llevar un guante normal, manopla o elemento similar, pero no deberá estar fijado a la empuñadura del arco.*

Interpretaciones:

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

19.4. TRADICIONAL

Para la División de Tradicional, se permiten los siguientes elementos:

19.4.1. Arco

Un arco de cualquier tipo que cumpla con el significado común del término arco tal y como se utiliza en tiro sobre diana, compuesto por un mango/cuerpo (no de tipo tiro central), una empuñadura dos palas flexibles, cada una de ellas terminada en una punta con una ranura para la cuerda. El arco se monta para su uso con una sola cuerda fijada directamente entre las dos hendiduras y, durante su uso, se sujeta con una mano por su mango (empuñadura), mientras que los dedos de la otra mano tensan y sueltan la cuerda. El cuerpo será de construcción laminada, incluyendo láminas de madera, o estará fabricado en una sola pieza de madera. El arco podrá ser desmontable (*take-down*) y podrá incorporar herrajes metálicos instalados de fábrica en el cuerpo para la fijación de las palas, casquillos para estabilizadores, etc. Los arcos podrán disponer de palas ajustables para la regulación de la potencia y del *tiller*. El arco, tal como se describe anteriormente, deberá estar desnudo, salvo por el reposaflechas descrito en el [artículo 19.4.3](#), y libre de protuberancias, visores o marcas para apuntar, imperfecciones u otras marcas de referencia dentro del área de la ventana del arco que pudieran utilizarse para apuntar.

Se permiten pesos en el interior del cuerpo siempre que hayan sido instalados durante el proceso de fabricación y no posteriormente. Dichos pesos deberán ser completamente invisibles desde el exterior del cuerpo y estar cubiertos por las láminas aplicadas durante la construcción inicial, sin orificios visibles, orificios tapados, cubiertas ni tapas, con la única excepción del logotipo o taraceado del fabricante original. Se permiten cuerpos multicolores y los logos de las marcas comerciales situadas en el interior de las palas superior e inferior. No obstante, si el área de visión dentro de la ventana estuviera coloreada de tal forma que pudiera utilizarse para apuntar, deberá cubrirse con cinta adhesiva.

Se permiten amortiguadores de vibraciones (*dampers*) fijados directamente a las palas.

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

[Interpretación: Aclaración de la División de Tradicional, 22 de enero de 2022.](#)

[Interpretación: Laminado de madera en Arco Tradicional, de 30 de mayo de 2022.](#)

[Interpretación: Cuerpo del Arco Tradicional, de 9 de agosto de 2022.](#)

19.4.2. Cuerda del Arco

Una cuerda del arco podrá estar compuesta por hilos y forros de varios colores. Puede tener un entorchado central para acomodar los dedos de cuerda y uno o dos puntos de enfleche, a los que se les pueden añadir forros adicionales según sea necesario para ajustar el culatín de la flecha y localizar los puntos de enfleche. En cada extremo de la cuerda hay una gaza para fijarla en el arco cuando se monte. No se permiten elementos a modo de botón de boca o nariz. El entorchado de la cuerda no deberá terminar dentro del campo de visión de la o el deportista en apertura total. La cuerda no podrá ayudar en modo alguno a apuntar mediante el uso de estenopo (*peep*), marcas u otros medios.

También se permiten silenciadores de cuerda, siempre que estén situados a una distancia no inferior a 30 cm del punto de enfleche.

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

19.4.3. Reposaflechas

Se permite un reposaflechas, que no podrá ser ajustable.

- *El reposaflechas podrá ser un reposaflechas sencillo de plástico autoadhesivo, un reposaflechas de pluma suministrado por el fabricante, o se podrá usar la plataforma del arco.*
- *Si se opta por utilizar la plataforma del arco, se podrá cubrir con cualquier tipo de material (únicamente la plataforma del arco).*
- *La parte vertical de la ventana del arco podrá protegerse con un material que no sobresalga más de 1 cm por encima de la flecha apoyada ni tenga un espesor superior a 3 mm, medido desde el cuerpo.*
- *No se permite ningún otro tipo de reposaflechas.*

19.4.4. Indicador de Tensión

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

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

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

Se permite un único punto de anclaje o *face walking* (recorrer de cara). No se permite el *string walking* (recorrer de cuerda).

19.4.6. Flechas

Ver [Artículo 19.1.7. Flechas.](#)

19.4.7. Protección de los Dedos

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

- No se permiten marcas añadidas por el deportista, sea cual sea su tamaño, forma o color, en la división de tradicional.
- No se permite una plataforma u otro dispositivo similar fijado a la dactilera para facilitar el anclaje.

- Al tirar, el dedo índice o el dedo corazón deberá estar a menos de 3 mm del culatín o tocarlo (técnica de tres dedos por debajo o dedos separados).
- Al usar la técnica de dedos separados, se podrá emplear un separador de dedos para evitar pinzar la flecha.

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

[Interpretación: Aclaración de la División de Tradicional, de 22 de enero de 2022.](#)

19.5. LONGBOW

Para la división *Longbow* se permiten los siguientes elementos:

19.5.1. Arco

El arco deberá corresponder a la forma tradicional (silueta) de un *longbow* (o Arco Plano Americano), con un diseño de palas que, una vez tensado, la cuerda no toque ninguna otra parte del arco salvo las hendiduras de la cuerda. El arco podrá ser desmontable en dos piezas, compuesto por dos secciones de longitud similar (desmontaje en la zona de empuñadura/reposaflechas), y podrá estar fabricado con cualquier material o combinación de materiales. La forma de la empuñadura (únicamente en el área de agarre) no está restringida y, se permite el diseño de tiro central. El arco deberá estar libre de protuberancias, visores o marcas para apuntar, marcas, imperfecciones o piezas laminadas (dentro del área de la ventana del arco) que puedan utilizarse para apuntar.

- *La longitud del arco no será inferior a 150 cm. Esta medida se toma con el arco montado, desde un alojamiento de cuerda hasta el otro, siguiendo todo el contorno exterior (dorso) de las palas.*

19.5.2. Cuerda del Arco

Una cuerda del arco podrá estar compuesta por hilos y entorchados de varios colores. Puede tener un entorchado central para acomodar los dedos de cuerda y uno o dos puntos de enfleche, a los que se les pueden añadir forros adicionales según sea necesario para ajustar el culatín de la flecha y localizar los puntos de enfleche. En cada extremo de la cuerda hay una gaza para fijarla en el arco cuando se monte. El entorchado de la cuerda no deberá terminar dentro del campo de visión de la o el deportista en apertura total. La cuerda no podrá ayudar en modo alguno a apuntar mediante el uso de estenopo (*peep*), marcas u otros medios.

Se permiten silenciadores de cuerda siempre que estén situados a una distancia no inferior a 30 cm del punto de enfleche.

19.5.3. Reposaflechas

Si el arco dispone de una plataforma para la flecha, ésta se podrá usar como reposaflechas y podrá cubrirse con cualquier tipo de material (únicamente la plataforma). La parte vertical de la ventana del arco podrá protegerse con un material que no sobresalga más de 1 cm por encima de la flecha apoyada, ni tenga un espesor superior a 3 mm, medido desde el cuerpo.

19.5.4. *String* y *Face Walking* (recorrer la cuerda y la cara)

No se permite el *string walking* (recorrer la cuerda) ni el *face walking* (recorrer la cara).

19.5.5. Pesos y estabilizadores

No se permiten pesos, estabilizadores ni amortiguadores de vibración (*dampers*). Se permiten pesos dentro del cuerpo del arco únicamente si fueron instalados durante el proceso de fabricación y no tras la construcción. Cualquier peso de este tipo deberá ser completamente invisible en el exterior del cuerpo y estar cubierto por las láminas aplicadas durante la construcción inicial, sin agujeros visibles, tapones, cubiertas o tapas, exceptuando el taraceado o logotipo del fabricante original.

19.5.6. Flechas

Solo se permiten flechas de madera, con las siguientes especificaciones:

- *Una flecha consta de un astil de madera con una punta, un culatín (que irá fijado directamente al astil o podrá estar tallado en el propio astil), plumas y, si se desea, decoración (cresting).*
- *El diámetro máximo del astil no excederá de 9,3 mm (los forros de flecha [arrow wrap] no se considerarán parte de esta limitación, pero no podrán extenderse más de 22 cm hacia la punta, medidos desde la garganta del culatín donde se apoya en la cuerda hasta el extremo del forro de flecha [arrow wrap]).*
- *El diámetro de las puntas no excederá de 9,4 mm.*
- *Las puntas deberán ser de tipo campo (field) o bala (bullet), cónicas o en forma de cono, destinadas a flechas de madera.*
- *Todas las flechas de cada deportista deberán estar marcadas con el nombre o las iniciales del deportista en el astil o en el forro de la flecha (arrow wrap).*
- *Todas las flechas lanzadas en una misma tanda deberán ser idénticas en apariencia y llevar el mismo patrón y color(es) de plumas, culatines y decoración, si los hubiera.*
- *Solo se podrán utilizar plumas naturales en el emplumado.*
- *Las flechas utilizadas en la división Longbow no deberán causar daños indebidos en las dianas.*

[Interpretación: Flechas de bambú en Longbow, de 14 de agosto de 2019.](#)

19.5.7. Protección de los Dedos

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

- *No se permite una plataforma u otro dispositivo similar fijado a la protección de dedos (dactilera) con el propósito de facilitar el anclaje.*
- *La forma de tiro será usando la suelta “Mediterránea” (un dedo por encima del culatín) o con los dedos situados directamente por debajo del culatín (con el dedo índice a no más de 2 mm por debajo del culatín), empleando un único punto de anclaje fijo.*
- *El deportista deberá elegir entre suelta Mediterránea o con los dedos por debajo del culatín, no pudiendo utilizar ambas técnicas.*
- *Al tirar con los dedos por debajo del culatín, la protección de dedos deberá tener una superficie continua o conectada, sin posibilidad de disparar con dedos separados.*

- *Al utilizar la suelta Mediterránea, se podrá emplear un separador de dedos para evitar pinzar la flecha.*

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

19.6. ACCESORIOS PARA TODAS LAS DIVISIONES

19.6.1. Accesorios Permitidos

Los accesorios permitidos para todas las divisiones son:

- *Protectores de brazo.*
- *Protectores de pecho.*
- *Dragoneras de arco.*
- *Dragoneras de dedos.*
- *Carcajes sujetos al cinturón, a la cadera, a la espalda o colocados en el suelo.*
- *Dispositivos para elevar uno o ambos pies, o parte de ellos, fijados al calzado o independientes de este, siempre que no supongan una obstrucción para otros deportistas en la línea o piqueta de tiro ni sobresalgan más de 2 cm del contorno del calzado.*
- *Indicadores de viento, no eléctricos ni electrónicos, que podrán fijarse al equipamiento (por ejemplo, cintas ligeras). (Solo para las divisiones Recurvo y Compuesto).*

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

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

16.6.2. Accesorios no Permitidos

Los accesorios no permitidos para todas las divisiones son:

- *Cualquier dispositivo eléctrico o electrónico que pueda fijarse al equipo del deportista.*
- *No se permiten dispositivos de comunicación electrónicos **en los recorridos** durante los siguientes eventos: Eventos de Clasificación Mundial, Campeonatos Continentales y Campeonatos del Mundo. Se podrá conceder dispensa por parte del Comité Médico de World Archery para permitir su uso con fines de monitorización de una condición médica. En otros eventos, los dispositivos de comunicación electrónicos solo podrán utilizarse en el recorrido para control de condiciones médicas o para la promoción del deporte en redes sociales. Si surgen dudas, la o el juez tiene derecho a examinar el dispositivo en cuestión.*
- *Para poder usar un dispositivo destinado a monitorizar condiciones médicas, el deportista deberá informar previamente a la persona que presida la Comisión de Jueces de la Competición de su intención y demostrar el funcionamiento de la aplicación/dispositivo. Para eventos internacionales, se deberá solicitar autorización al Comité Médico de World Archery.*
- *No se permite el uso de telémetros, dispositivos de estimación de distancias o ángulos que no estén contemplados en las normas actuales sobre equipamiento de deportistas, ni notas escritas o dispositivos electrónicos para almacenarlas. El deportista puede llevar una copia del Reglamento de World Archery o de cualquier parte de él.*
- *Ningún elemento podrá usarse explícitamente con el propósito de estimar distancias o ángulos.*

19.6.2.1. Equipamiento de los deportistas

El equipamiento de la o el deportista no podrá incluir patrones de camuflaje de ningún tipo.

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

19.7. AYUDAS VISUALES

Se podrán usar prismáticos y otras ayudas visuales, sujeto a las siguientes condiciones:

- *Los prismáticos, visores y otras ayudas visuales no podrán tener escalas ni marcas visibles que puedan utilizarse para estimar distancias. Cualquier marca deberá cubrirse de manera que el deportista no pueda verla ni percibirla al tacto, incluyendo marcas del fabricante que se muevan al girar la rueda de enfoque.*
- *Se podrán usar gafas graduadas, gafas de tiro o gafas de sol. Ninguna de estas podrá estar equipada con lentes de micro agujereadas, ni dispositivos similares, ni tener marcas que ayuden a apuntar.*
- *Si la o el deportista necesita cubrir el ojo que no apunta o alguna lente de las gafas, podrá utilizar plástico, película de plástico (film), cinta adhesiva o un parche ocular para oscurecer la visión. El tipo de cobertura no deberá crear una línea de referencia clara.*

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

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

19.8. REVISIÓN DE MATERIAL

El día anterior al primer día de competición, los organizadores dispondrán, en el campo de prácticas o en sus inmediaciones, un espacio para la revisión por parte de los jueces de todo el equipamiento, incluidos repuestos y accesorios que cada deportista tenga previsto usar durante la competición, en Campeonatos del Mundo, otros Juegos y otros eventos internacionales. Los deportistas que deseen que su material pase revisión deberán presentar su equipamiento (incluidos repuestos) a los jueces el día anterior al primer día de competición. Los jueces podrán realizar inspecciones puntuales del equipamiento de los deportistas en cualquier momento durante la competición.

19.8.1. Subsanación del material

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

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

CAPÍTULO 20. EL TIRO

20.1. Tiro en la piqueta

Cada deportista tirará y permanecerá de pie o arrodillado en la piqueta de tiro, sin comprometer la seguridad.

Interpretación: Tiro de rodillas, de 19 de marzo de 2019.

- *Los organizadores asignarán la diana desde la que cada grupo comenzará a tirar.*
- *En las series de Campo y 3D la o el deportista podrá tirar de pie o de rodillas hasta aproximadamente 1 m en cualquier dirección junto a la piqueta, o cuando el deportista esté tirando solo en la piqueta, siempre que no exista peligro detrás de la piqueta, teniendo en cuenta las condiciones del terreno. En circunstancias excepcionales, un juez podrá autorizar tirar fuera del área definida.*
- *Si dos deportistas tiran de forma simultánea, tirarán de dos en dos, salvo que no sea posible. Los deportistas A y C tirarán desde la izquierda, y los deportistas B y D desde la derecha, a menos que acuerden cambiar.*
- *En las eliminatorias individuales de Campo y 3D, los deportistas permanecerán en la piqueta según las posiciones (izquierda/derecha) indicadas en la hoja de puntuación.*

20.2. Espera en la piqueta

Los deportistas del grupo que estén esperando su turno para tirar deberán hacerlo detrás de los deportistas que se encuentren en posición de tiro.

20.2.1. Posición de espera de los deportistas

Los deportistas esperarán detrás de quienes se encuentren en posición de tiro, salvo cuando estén ayudando a quienes estén tirando, observando la caída de las flechas o haciendo sombra.

La sombra no está permitida en las finales, salvo que el juez determine que es necesaria. En ese caso, podrá utilizarse una pantalla de protección con un tamaño máximo A4 (o tamaño carta, aproximadamente 30 × 20 cm).

20.2.2. Desplazamiento hacia la posición de tiro

Los deportistas no podrán sacar una flecha del carcaj mientras avanzan hacia su posición de tiro.

20.3. Número de flechas a tirar en recorridos de Campo y 3D

Este artículo establece el número de flechas que debe tirar cada deportista en las competiciones de Campo y 3D, de acuerdo con el formato y reglamento específico de cada modalidad.

20.3.1. Competición individual

- *En Campo se tirarán tres (3) flechas por diana en todas las rondas.*
- *En 3D se tirarán dos (2) flechas por diana en todas las rondas.*

20.3.2. Competición por equipos

- *En Campo se tirarán tres (3) flechas por equipo a cada diana en todas las tandas, una flecha por cada integrante del equipo desde la piqueta correspondiente a la división del deportista.*
- *En 3D se tirarán cuatro (4) flechas por equipo a cada diana en todas las tandas, una flecha por cada integrante del equipo desde la piqueta correspondiente a la división de la o el deportista.*

En la primera diana, el equipo mejor clasificado decide quién comenzará a tirar. A partir de la segunda diana tirará primero el equipo con menor puntuación acumulada, en caso de empate, tirará primero el equipo que comenzó la competición.

20.3.3. Equipos mixtos

En equipos mixtos, cada deportista tirará dos (2) flechas. Ambos equipos tirarán simultáneamente, permitiendo solo a un atleta por equipo, a la vez, en la piqueta. Para más detalles, véase el [Artículo 21.13](#).

- *Los deportistas cambiarán de posición tras lanzar cada flecha.*

20.4. Acercarse a la diana

Ningún deportista podrá acercarse a la diana hasta que todos los deportistas del grupo hayan terminado de tirar, salvo que un juez dé permiso para hacerlo.

20.5. Repetición de flechas

En ninguna circunstancia se podrá volver a tirar una flecha.

20.5.1. Flechas consideradas no tiradas

Una flecha no se considerará tirada si:

- *Se ha caído del arco y el deportista puede tocarla (o hubiera podido tocarla en el primer punto de aterrizaje, si no fuera por la inclinación) con el arco, sin mover los pies delante de la piqueta y siempre que la flecha no haya rebotado.*
- *La diana de papel, el parapeto o la diana 3D se cae. Los jueces tomarán las medidas que consideren oportunas y permitirán tiempo extra para tirar el número de flechas correspondiente. Si la diana de papel o el parapeto solo se desliza, corresponderá a los jueces decidir qué acción tomar, si procede.*

20.6. Comunicación sobre distancias y ángulos

No se permitirá ningún tipo de conversación entre deportistas, técnicos, responsables de equipo o cualquier otra persona sobre distancias, ángulos u otra información que pudiera servir de ayuda hasta que haya finalizado la competición del día.

20.6.1. Conversaciones sobre distancias

No se permitirá ningún tipo de conversación sobre distancias entre los deportistas de un grupo hasta que la diana haya sido puntuada.

20.6.2. Comunicación en competiciones por equipos

En competiciones por equipos únicamente se permite la comunicación en el recorrido entre los miembros del propio equipo y/o su entrenador o entrenadora. Ningún otra u otro responsable del equipo podrá comunicar distancias.

Los componentes del equipo podrán situarse junto al deportista que esté tirando, permaneciendo claramente detrás de la piqueta de tiro y, el equipo podrá comunicarse dentro de este grupo. Un única entrenadora o entrenador que acompañe al equipo podrá también avanzar con ellos y ellas hasta la piqueta de tiro, pero deberá permanecer detrás cuando el equipo se dirija a la diana a puntuar. Cuando exista una “zona de técnico” asignada, este o esta deberá permanecer en dicha zona mientras se esté tirando.

Cuando sea necesario que más de una persona por equipo transporte arcos de repuesto, dichas personas deberán permanecer fuera del área de tiro designada y no podrán ejercer de técnico durante el tiro. Un técnico no podrá entrenar a más de un equipo (hombres, mujeres, mixto, etc.) de la misma Federación Miembro.

Durante las finales no se permitirá ningún tipo de comunicación entre técnicos de la misma Federación Miembro.

20.7. Acceso de Técnicos a los recorridos

El acceso de técnicos a los recorridos durante las competiciones de Campo y 3D estará limitado de la siguiente manera:

20.7.1. En Recorrido Clasificatorio y eliminatorias

No se permitirá la presencia de técnicos en los recorridos de clasificación ni en los de eliminatorias. Los técnicos deberán permanecer fuera de los límites establecidos por el Delegado Técnico.

20.7.2. Campo de finales

Se permitirá la presencia de técnicos en el campo de finales. No obstante, deberán permanecer en la zona de técnicos definida por el Delegado Técnico, salvo que sea necesario hacer sombra al deportista y siempre que se haya concedido autorización previa por parte de la Presidencia de la Comisión de Jueces de la Competición antes del inicio de la sesión.

CAPÍTULO 21. ORDEN GENERAL DE TIRO Y CONTROL DE TIEMPOS EN LAS COMPETICIONES DE CAMPO Y 3D

21.1. Desarrollo de la competición

A cada grupo se le asignará una diana de inicio y tirará de forma simultánea durante las rondas de clasificación y eliminatorias. Los grupos tirarán el número de dianas correspondiente al recorrido, según la fase de la competición. En las series finales y en los encuentros por medallas, los grupos comenzarán la competición de forma individual desde el área de llamada, todos los enfrentamientos se iniciarán en la misma diana.

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

21.2. Composición y rotación de los grupos

Los deportistas tirarán en grupos de un máximo de cuatro (4) y un mínimo de tres (3) personas.

- *Cada grupo tirará en parejas rotando de la siguiente manera:*
 - *La primera pareja comenzará a tirar en la primera diana asignada al grupo.*
 - *La otra pareja comenzará a tirar en la siguiente diana. Las parejas rotarán tirando en todas las dianas sucesivas durante la competición.*
 - *Si hay tres (3) personas en un grupo los dos (2) primeros de la lista de salida formarán la primera pareja y el tercer deportista será considerado como la segunda pareja a efectos de la rotación. Este deportista siempre tirará desde el lado izquierdo de la piqueta de tiro.*
 - *Si todos los integrantes del grupo están de acuerdo podrán modificar la disposición anterior, ya sea la formación de parejas o la posición de tiro.*
 - *Si hay espacio suficiente en la piqueta de tiro, todos los integrantes del grupo podrán tirar al mismo tiempo.*

21.3. Grupos adicionales

Si el número de deportistas supera la capacidad normal del recorrido, se formarán grupos adicionales que se colocarán en el campo según convenga. Los grupos adicionales asignados a una diana esperarán hasta que el grupo principal de esa diana haya terminado de tirar y puntuar sus flechas antes de continuar.

21.4. Orden de tiro

- *En Campo al tirar a los bloques de dianas de 40 cm, las cuatro (4) dianas se colocarán formando un cuadrado. La pareja de deportistas que tire primero, la de la izquierda tirará a la diana superior izquierda, mientras la de la derecha lo hará a la diana superior derecha. La pareja con segundo turno, el deportista de la izquierda tirará a la diana inferior izquierda y, el de la derecha lo hará a la diana inferior derecha.*
- *En 3D cuando se coloquen dos dianas los deportistas situados a la izquierda tirarán a la diana de la izquierda y los situados a la derecha lo harán a la diana situada a la derecha.*
- *En Campo al tirar a los bloques de dianas de 20 cm y en 3D cuando se coloquen cuatro (4) dianas; la pareja de deportistas que tiran primero, el deportista de la izquierda tirará a las dianas de la*

columna uno (1), mientras que el deportista de la derecha lo hará a las dianas de la columna tres (3). La pareja con segundo turno, el deportista de la izquierda tirará a las dianas de la columna dos (2) y, el deportista a la derecha lo hará a las dianas de la columna cuatro (4). Cada deportista podrá tirar las flechas en cualquier orden, una por diana.

21.4.1. Eliminatorias con dos encuentros en la misma diana

En las eliminatorias, si hay dos (2) encuentros en un grupo tirando a las mismas dianas (4 atletas):

- *El Enfrentamiento que incluya al deportista mejor clasificado, siempre tirará primero.*
- *Si los deportistas son de la misma división, pero de diferente categoría de edad, la categoría de mayor edad siempre tirará primero.*
- *Si los deportistas son de la misma división, pero de distinto sexo, el encuentro de los hombres siempre tirará primero.*

21.4.2. Semifinales y medallas

En las semifinales, si los deportistas tiran en un grupo de cuatro (4), la pareja que incluya al deportista mejor clasificado tirará primero y, la otra pareja, tirará en segundo turno en todas las dianas. En las finales por medallas, los deportistas que compitan en el encuentro por la medalla de bronce tirarán primero en todas las dianas, seguidos por los deportistas del encuentro por la medalla de oro.

21.4.3. Posición de tiro en eliminatorias y finales

En las series Eliminatorias y Finales, los deportistas tirarán desde la posición indicada en el cuadro de enfrentamientos y en la hoja de puntuación.

21.4.4. Orden de tiro en competiciones por equipos

En todos los encuentros por equipos el mejor clasificado decide quién tirará primero en la primera diana. A partir de la segunda diana, tirará primero el equipo con menor puntuación acumulada y, si los equipos están empatados, tirará primero el equipo que comenzó el encuentro. Los equipos se situarán a la izquierda/derecha de la diana según lo indicado en la hoja de puntuación o en el cuadro de enfrentamientos.

21.5. Fallo de material

En caso de fallo del material, el orden de tiro podrá modificarse temporalmente. En ningún caso se permitirá más de 30 minutos para reparar cualquier fallo. Los demás deportistas del grupo continuarán tirando y puntuando sus flechas antes de permitir que los grupos siguientes puedan tirar. Si la reparación se completa dentro del límite de tiempo, la o el deportista afectado podrá recuperar las flechas que le restaban por tirar en esa diana. Si la reparación se completa fuera del límite de tiempo, el deportista podrá reincorporarse al grupo, pero perderá las flechas que haya tirado el grupo mientras tanto. En caso de que un deportista no pueda continuar tirando por razones médicas sobrevenidas después del inicio del turno de tiro, se aplicarán las mismas disposiciones.

21.5.1. Continuación tras fallo de material o motivo médico

Si un deportista no puede continuar tirando debido a una razón médica o a un fallo de material, para poder ser elegible para continuar a la segunda serie Clasificatoria o a Eliminatorias, deberá permanecer en el

recorrido con su grupo hasta que hayan tirado y puntuado todas las dianas del día. Todas las flechas que no se hayan tirado se registrarán como 'M' (*miss*, fallo).

21.5.2. Abandono en la primera serie Clasificatoria

Si un atleta no puede permanecer con su grupo y debe abandonar el recorrido durante la primera serie Clasificatoria, no se le permitirá participar en la segunda serie Clasificatoria.

21.5.3. Abandono en la segunda serie Clasificatoria

Un deportista debe comenzar la segunda serie Clasificatoria. Si no puede permanecer con su grupo y debe abandonar el recorrido durante esta ronda, no se le permitirá participar en la ronda de eliminatorias.

21.6. Fallo de material o problemas médicos en Finales y Eliminatorias

En las series Finales y en las Eliminatorias no se permitirá tiempo extra por fallo de material ni por el tratamiento de problemas médicos sobrevenidos. En las competiciones por equipos, los otros miembros del equipo podrán continuar tirando mientras tanto.

21.7. Permitir adelantar a otros grupos

Durante las series de Clasificación y Eliminatorias un grupo de deportistas puede permitir que otro grupo les adelante, siempre que se notifique a la organización o a los jueces sobre el cambio. Esto no está permitido en semifinales ni en finales.

21.8. Control del tiempo por retrasos

Solo cuando un deportista o un grupo de deportistas esté causando un retraso indebido para su grupo o para otros grupos durante las series de Clasificación, el juez observará y cronometrará a los deportistas.

- *Se aplican los siguientes límites de tiempo:*
 - *Campo: se permite un tiempo de 180 segundos para las clasificatorias.*
 - *3D: se permite un tiempo de 120 segundos para las clasificatorias.*
- *El límite de tiempo podrá excederse en circunstancias excepcionales.*

La decisión del juez sobre si existe un retraso indebido según esta sección será definitiva.

21.9. Avisos de tiempo

Los avisos de tiempo no se transferirán de una fase de la competición a la siguiente.

21.10. Control de tiempo en Eliminatorias y Semifinales

En Eliminatorias y Semifinales:

- *Siempre que un juez acompañe a un grupo, indicará al atleta desde qué piqueta y a qué diana tirar.*
- *Cuando el encuentro se controle de forma manual, el juez dará inicio y final del tiro verbalmente ("¡adelante!" para iniciar y "¡alto!" cuando haya pasado el tiempo). Mostrará una tarjeta amarilla cuando queden 30 segundos del límite de tiempo correspondiente. El tiempo comenzará cuando los deportistas estén en la piqueta.*
- *Si el tiro se controla mediante una Dirección de Tiro (DdT), el sistema mostrará el tiempo restante y no será necesario mostrar la tarjeta amarilla.*

- *Campo: límite de tiempo de 120 segundos para individuales y equipos, y 160 segundos para equipos mixtos.*
- *3D: límite de tiempo de 90 segundos para individuales, 120 segundos para equipos y 160 segundos para equipos mixtos.*
- *Cuando el encuentro se controle mediante una DdT, el juez señalará a la DdT que los atletas están listos. Tras la señal sonora tendrán 10 segundos para ir a la piqueta (luz roja). El tiro comenzará con luz verde y señal sonora, y concluirá con luz roja y el inicio de la señal sonora.*
- *No se permitirá tirar después de terminar el tiempo.*
- *Si un atleta tira una flecha después de que la o el juez haya detenido el tiro, deportista o equipo perderá la flecha con mayor puntuación en la diana.*
- *En encuentros individuales, ambos deportistas tirarán simultáneamente.*
- *Por equipos, tirarán uno a la vez, decidiendo quién tirará primero el equipo mejor clasificado. En las siguientes dianas, tirará primero el equipo con menor puntuación acumulada y, en caso de empate, tirará primero el equipo que tiró primero en la primera diana.*
 - *El equipo puede elegir qué integrante tira primero. Si varios o varias deportistas tiran desde la misma piqueta (roja en Campo, azul en 3D), todos pueden colocarse y colocar la flecha al mismo tiempo, pero solo uno puede levantar el arco para tirar.*
 - *Si el equipo opta por tirar desde la piqueta azul antes que la roja, los atletas de la piqueta roja no podrán sacar la flecha del carcaj hasta que todos y todos los demás deportistas y el o la técnico hayan pasado detrás de la piqueta roja.*

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

21.11 Encuentros de Medalla

- *Los encuentros de medallas pueden llevarse por una Dirección de Tiro (DdT) o por un juez.*
- *Campo: El tiempo límite para individuales y equipos es de 120 segundos y equipos mixtos 160 segundos.*
- *3D: El tiempo límite para individuales es de 90 segundos, para equipos 120 segundos y equipos mixtos 160 segundos.*
- *Cuando el encuentro lo controla un juez, el tiempo comienza para los individuales al colocarse en su piqueta correspondiente y, para equipos, el tiempo comienza cuando se colocan en la piqueta roja, tirando uno a la vez, tirando primero los deportistas de la piqueta roja.*
- *Cuando el encuentro lo controla una DdT el juez señala a la DdT que los atletas están listos. Cuando suena la señal, los atletas tienen 10 segundos para ir a la piqueta (luz roja). El tiro comienza con luz verde y señal sonora, y concluye con luz roja y el inicio de la señal sonora.*

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

21.12. Parada en competiciones por equipos

Si, por cualquier razón, se detiene el tiro en los encuentros por equipos, el juez detendrá el cronómetro del equipo y lo reanudará con el tiempo restante en cuanto sea posible continuar.

21.13 Equipos Mixtos

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

21.13.1. Encuentros controlados por un Juez

Encuentros controlados por un juez:

- *Ambos equipos comenzarán cada tanda del encuentro con los atletas detrás de la piqueta.*
- *El primer o primera atleta podrá acercarse a la piqueta cuando la o el juez haya dado la señal de inicio del encuentro.*
- *Los deportistas rotarán tras cada flecha.*
- *Solo un atleta de cada equipo podrá estar en la piqueta en cada momento.*
- *Ambos equipos tirarán al mismo tiempo.*

21.13.2. Encuentros con control de tiempo electrónico (encuentros de medallas)

En los encuentros con control de tiempo electrónico (encuentros de medallas):

- *Cada equipo debe alternar entre sus componentes después de cada tiro, de modo que cada miembro haya tirado una flecha en cada fase de la rotación.*
- *Cuando el primer equipo haya tirado dos (2) flechas y la o el atleta haya salido de la piqueta, se parará el reloj de ese equipo, mostrando el tiempo restante.*
- *Cuando el deportista se retire de la piqueta, se pondrá en marcha el reloj del segundo equipo, y el primer atleta de ese equipo podrá acercarse y comenzar a tirar.*
- *Este procedimiento se repetirá hasta que ambos equipos hayan tirado cuatro (4) flechas o se agote su tiempo.*
- *El equipo que haya tirado primero en el encuentro comenzará el desempate, y el cambio entre equipos tendrá lugar después de cada flecha tirada.*

21.14. Incomparecencia en los encuentros

Se considerará que existe incomparecencia cuando una de las partes (deportista, equipo o equipo mixto) no esté presente en el inicio del encuentro, cuando ambos deportistas o equipos deban tirar simultáneamente.

El inicio del encuentro se determinará en el momento en que el juez realice la charla previa al enfrentamiento. El deportista o equipo presente durante dicha charla será declarado vencedor del encuentro.

CAPÍTULO 22. TANTEOS

22.1. Tanteo

El tanteo se realizará una vez que todos los deportistas del grupo hayan tirado sus flechas.

- *Cualquier error en la hoja de puntuación que se detecte antes de retirar las flechas podrá corregirse.*
- *En las Series Finales, un juez acompañará a cada grupo para controlar el tanteo o esperará a cada grupo en cada diana.*

22.2. Valoración de flechas

Una flecha se puntuará según la posición del astil en la diana.

Si el astil de una flecha toca dos zonas de puntuación o la línea divisoria entre zonas, esa flecha se tanteará con el valor más alto de las zonas afectadas.

22.2.1. Rebotes, traspasos y flechas embutidas

En caso de rebote (entendiendo que vuelve hacia la persona), traspaso o de una flecha embutida en la diana y que no se vea en la superficie, el tanteo se realizará de la siguiente forma:

- *Si todos los deportistas del grupo están de acuerdo en que se ha producido un rebote o traspaso y pueden comprobar que existe una flecha embutida, podrán acordar el valor de esa flecha.*
- *En Campo, si no se alcanza un acuerdo sobre el valor de la flecha, al deportista se le concederá el valor correspondiente al impacto sin marcar de menor puntuación dentro de la zona de tanteo.*
- *En 3D, si no se alcanza un acuerdo sobre el valor de la flecha, esta se tanteará como cinco (5).*
- *En 3D, toda flecha que impacte y sufra una desviación (ricochet) generando una trayectoria secundaria por detrás de la diana, se tanteará como 'M' (miss, fallo).*

22.2.2. Flechas que impactan en otras flechas o en dianas ajenas

Una flecha que impacta en:

- *El culatín de otra flecha y permanezca incrustada en ella; se tanteará según el valor de la flecha afectada.*
- *Otra flecha, se desvíe y alcance la diana; se tanteará según la posición final de la flecha en la diana.*
- *Otra flecha y rebote; se tanteará según el valor de la flecha golpeada siempre y cuando se pueda identificar.*
- *Una diana distinta a la propia del deportista; se considerará parte de esa tanda y se tanteará como 'M' (miss, fallo).*
- *Fuera de la zona de puntuación de la diana o del área de puntuación de la diana 3D; se tanteará como 'M' (miss, fallo).*

En la hoja de puntuación un fallo se registrará como 'M'.

22.2.3. Más flechas de las debidas en la diana

Si hay más flechas de las permitidas pertenecientes a la misma persona o equipo en la diana o en el suelo de la zona de tiro, solo tantearán las flechas de menor valor. Las tres (3) más bajas en Campo y Campo por

equipos, las dos (2) más bajas en 3D y las cuatro (4) más bajas en Campo por equipos mixtos, 3D por equipos y 3D por equipos mixtos.

22.2.4. Más de una flecha en la misma diana de 20 cm

Si se tiran dos (2) o más flechas en la misma diana de 20 cm, se considerarán parte de esa tanda, pero solo se puntuarán las flechas de menor valor. La(s) otra(s) flecha(s) en la misma diana se tanteearán como 'M' (*miss*, fallo).

22.3. Empates

Salvo los empates establecidos en el [Artículo 22.3.2](#), en todas las series se clasificará de la siguiente forma:

22.3.1. Empates Individuales y Equipos

Para los empates en todas las Series salvo los establecidos más adelante:

- *Individuales y Equipos:*
 - *Mayor número de seises (6s) en Campo y de onces (11s) en 3D.*
 - *Mayor número de cincos (5s) en Campo y de dieces (10s) en 3D.*
 - *Tras esto, los atletas que sigan empatados se declararán iguales (pero a efectos de clasificación, es decir, para determinar su posición en los cuadros de enfrentamientos de las Series Finales), se realizará un lanzamiento de disco para decidir la posición de los declarados iguales.*

22.3.2. Desempates para acceso a eliminatorias

En caso de empate para el acceso a las Eliminatorias o para el acceso a los 8 primeros puestos (Libro 2, Apéndice 3, Imagen 3: Cuadro de enfrentamientos para 24 atletas/equipos, donde se permiten pases directos), se realizarán desempates para resolverlos.

- *En Campo los desempates se efectuarán a la distancia máxima de la división correspondiente.*
- *En 3D los desempates se realizarán a una distancia determinada por la o el juez.*
- *Los desempates se realizarán tan pronto como sea posible, después de que se hayan registrado todas las hojas de puntuación de la división en la que se produjo el empate.*
- *Cualquier deportista que no se presente al desempate dentro de los 15 minutos posteriores a la notificación a la o el deportista o al o la responsable del equipo perderá el desempate. Si el deportista y el o la responsable del equipo han abandonado el campo, a pesar de que los resultados no hayan sido verificados oficialmente y, por lo tanto, no se les pueda notificar del desempate, el deportista perderá igualmente el desempate.*

22.3.2.1. Desempates individuales

Desempate a una sola flecha por tanteo:

- *Si la puntuación es la misma, se resolverá el empate con la flecha más cercana al centro, si la distancia es igual, se realizarán desempates sucesivos a una sola flecha hasta que se resuelva.*
- *El límite de tiempo para un desempate será de 40 segundos en Campo y de 60 segundos en 3D.*
- *Este desempate se llevará a cabo en un área central después de que se hayan completado los recorridos clasificatorios.*

22.3.2.2. Desempates por equipos

- *Una tanda de tres (3) flechas (una por cada atleta) en Campo y cuatro (4) flechas (una por cada atleta) en 3D, para desempatar por puntuación.*
- *Los deportistas del equipo tirarán al mismo tiempo (será necesario colocar las dianas para las piquetas roja y azul).*
- *El límite de tiempo para el desempate será de 40 segundos en Campo y de 60 segundos en 3D.*
- *Si el marcador sigue empatado, ganará el equipo cuya flecha esté más cerca del centro, y si sigue empatado, la segunda, la tercera (o la cuarta en el caso de 3D) flecha más cercana al centro determinará el equipo ganador.*
- *Este desempate se llevará a cabo en un área central después de que se hayan completado los recorridos clasificatorios.*

22.3.2.3. Desempates por equipos mixtos

Se tirará una tanda de dos (2) flechas, una por cada integrante, por tanteo.

- *Si el marcador sigue empatado ganará el equipo cuya flecha esté más cerca del centro.*
- *Si sigue empatado la segunda flecha más cercana al centro determinará el ganador.*
- *El límite de tiempo para el desempate será de 40 segundos en Campo y de 60 segundos en 3D.*
- *Este desempate se llevará a cabo en un área central después de que se hayan completado los recorridos clasificatorios.*

22.3.3. Desempate para pasar de fase

En caso de empate para avanzar de una fase de la competición a la siguiente, salvo lo dispuesto en el [artículo 22.3.2](#), o para decidir la clasificación de medallas tras una serie de final, se realizarán desempates para resolver el empate:

- *Los desempates se efectuarán al finalizar el encuentro, una vez que la o el juez haya declarado el empate.*

22.3.3.1. Desempates individuales

Desempate con una sola flecha por tanteo:

- *Si la puntuación es la misma, el empate se resolverá con la flecha más cercana al centro. Si la distancia también es la misma, se realizarán sucesivos desempates de una sola flecha hasta resolverlo.*
- *El tiempo límite para un desempate será de 40 segundos en Campo y de 60 segundos en 3D.*
- *Este desempate se llevará a cabo en el recorrido donde se realizó el encuentro.*

22.3.3.2. Desempates por equipos

Desempate con una tanda de tres (3) flechas en Campo y de cuatro (4) flechas en 3D, una por atleta.

- *Los atletas del equipo tirarán de manera alterna.*
- *El tiempo límite será de 120 segundos tanto en Campo como en 3D.*
- *Si el marcador sigue empatado, ganará el equipo cuya flecha esté más cercana al centro. Si persiste el empate, se determinará el ganador con la segunda (o tercera) flecha más cercana al centro.*
- *Este desempate se llevará a cabo en el recorrido donde se realizó el encuentro.*

22.3.3.3. Desempates por equipos mixtos

Desempate con una serie de dos (2) flechas (una por cada atleta) por tanteo.

- *Los atletas del equipo tirarán de manera alterna.*
- *Si el marcador sigue empatado, ganará el equipo cuya flecha esté más cercana al centro. Si persiste el empate, se determinará el ganador con la segunda flecha más cercana al centro.*
- *El tiempo límite será de 80 segundos tanto en Campo como en 3D.*
- *Este desempate se llevará a cabo en el recorrido donde se realizó el encuentro.*

22.4. Firma de hojas de puntuación

Las hojas de puntuación serán firmadas por el o la anotadora y por la o el deportista, indicando que el atleta está de acuerdo con: el valor de cada flecha, el total (idéntico en ambas hojas de puntuación) y el número de cincos (5s) y seises (6s) en Campo y, en 3D el número de dieces (10s) y onces (11s). La hoja de puntuación de la o el anotador será firmada por otra persona del mismo grupo, pero perteneciente a una Asociación Miembro diferente.

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

Los deportistas son, en última instancia, responsables de la parte que les corresponde de las hojas de puntuación.

Cada diana tendrá dos hojas de puntuación, una de las cuales puede ser electrónica.

Si hay discrepancia en el valor de las flechas:

- *Entre dos hojas de papel prevalecerá el valor más bajo.*
- *Entre una hoja electrónica y una de papel prevalecerá la hoja de papel.*

Si hay discrepancia en la puntuación total de las dos hojas de puntuación:

- *Cuando se usen dos hojas de papel, se utilizará el total más bajo como resultado final.*
 - *Si el total de la hoja de menor puntuación es inferior al total real, se utilizará dicho total más bajo.*
- *Cuando se use una hoja de papel y una electrónica se usará el total de la hoja electrónica para la puntuación total y el número de cincos y seises (5s y 6s) en Campo (dieces y onces (10s y 11s) en 3D), bajo las siguientes condiciones:*
 - *Se ha registrado un total en la hoja de papel y hace posible la verificación.*
 - *Si no se introducen cincos y seises (dieces y onces en 3D) en la hoja de puntuación de papel, no se registrarán los cincos y seises (dieces y onces en 3D).*

La organización o los jueces no están obligados a hacerlo, pero pueden contar con un proceso para verificar la exactitud de cualquier hoja de puntuación entregada. En caso de detectarse un error u omisión, como una firma o total inexistente, la o el delegado técnico o, la dirección de resultados podrá solicitar a los deportistas/equipo corregir el error u omisión antes de la siguiente fase de la competición.

22.5. Clasificación en caso de suspensión del evento

Si la competición tuviera que ser suspendida antes de completar la Serie Clasificatoria se emplearán las puntuaciones totales obtenidas en las mismas dianas por todos los deportistas de una categoría para determinar la clasificación y, en caso de que no sea posible continuar la competición, se declararán los campeones de esa categoría.

22.6. Modificación del formato en caso de suspensión del evento

Si la competición tuviera que ser suspendida en una fase posterior, el formato de la competición y el calendario se modificarán según el tiempo disponible y las condiciones de los recintos, con el fin de determinar a los ganadores.

22.7. Publicación de resultados

Al final de la competición, el Comité Organizador publicará los listados completos de resultados.

CAPÍTULO 23. CONTROL DE TIRO Y SEGURIDAD

23.1. Autoridad de la Presidencia de la Comisión de Jueces

La o el presidente de la Comisión de Jueces de la Competición tendrá el control del torneo.

23.2. Responsabilidad de la Presidencia de la Comisión de Jueces en la seguridad

El o la presidenta de la Comisión de Jueces de la Competición se asegurará de que se hayan observado las precauciones de seguridad en el diseño de los recorridos y coordinará con la organización cualquier medida de seguridad adicional que considere recomendable antes de comenzar a tirar.

23.2.1. Información sobre seguridad a atletas y responsable de equipo

La o el presidente de la Comisión de Jueces informará a los deportistas y a los responsables de equipo sobre las precauciones de seguridad y cualquier otro asunto relacionado con el tiro que sea necesario.

23.2.2. Señal acústica

Se emitirá una señal acústica, audible en todos los recorridos, al inicio de cada día de competición y también cuando sea necesario detener la competición.

23.3. Presencia de responsables de equipo

En los Campeonatos de Campo y 3D, los responsables de equipo permanecerán dentro de la zona de espectadores, a menos que estén compitiendo, o salvo que un juez solicite su entrada al área de competición.

CAPÍTULO 24. CONSECUENCIAS DE TRANSGREDIR LAS REGLAS

Se detalla a continuación un resumen de las penalizaciones o sanciones aplicables a los deportistas o a los responsables cuando se infringen las reglas. Una sanción impuesta a un o una deportista se aplicará automáticamente a su técnico o responsable de equipo.

24.1. Elegibilidad

- *Un deportista declarado culpable de infringir cualquier regla de elegibilidad podrá ser descalificado de la competición y perderá cualquier posición que haya obtenido.*
- *Un deportista no será elegible para competir en los Campeonatos del Mundo de WA si la Asociación Miembro a la que pertenece no cumple los requisitos establecidos en el Libro 2, Artículo 3.6. Inscripciones.*
- *Un deportista que compita en una clase establecida en el Libro 2, Artículo 4.2. Clases, en la que no cumpla los requisitos, será descalificado de la competición y perderá cualquier posición obtenida.*

24.2. Dopaje y alcohol

- *Un deportista declarado culpable de cometer una infracción a las normas antidopaje estará sujeta a las sanciones establecidas en el Libro 7. Normas Antidopaje.*
- *Un deportista con un resultado positivo en la prueba de alcoholemia será descalificado, y el caso será remitido a la Junta de Justicia y Ética para la aplicación de sanciones adicionales.*
 - *Las consecuencias son:*
 - *Descalificación del evento.*
 - *1 año de inelegibilidad por la primera infracción.*
 - *4 años de inelegibilidad por la segunda infracción.*
 - *Prohibición de por vida por la tercera infracción.*

24.3. Pérdida del valor de una flecha

- *En caso de fallo de material el deportista que no pueda repararlo en un plazo de 30 minutos perderá el número de flechas que le reste por tirar en esa diana, así como las flechas que tire el grupo transcurrido ese tiempo hasta que la o el deportista se reincorpore al grupo.*
- *Si se observa en la diana o en el suelo de la zona de tiro un número de flechas superior al permitido pertenecientes a una misma persona o equipo, solo se contabilizarán las flechas de menor valor. Se tendrán en cuenta las tres (3) flechas de menor valor en Campo individual y por equipos, las dos (2) de menor valor en 3D y las cuatro (4) de menor valor en Campo por Equipos Mixtos, 3D por Equipos y 3D por Equipos Mixtos.*
- *Si se tiran dos (2) o más flechas sobre una misma diana de 20 cm, todas las flechas tiradas contarán como parte de esa tanda, pero solo puntuará la flecha de menor valor.*
- *Una flecha que no alcance una zona de puntuación o que alcance una diana distinta a la del o de la propia atleta se considerará parte de esa tanda y se puntuará como 'M' (miss, fallo).*

24.3.1. Penalizaciones por tiempo

Clasificatorios:

- *Si la o el deportista excede el tiempo permitido, el juez advertirá a la persona o al grupo mediante una primera advertencia escrita en la hoja de puntuación.*
- *Si el atleta excede el tiempo permitido por segunda vez, la o el juez emitirá una segunda advertencia escrita en la hoja de puntuación.*
- *A partir de la tercera advertencia y en todas las posteriores durante esa fase de la competición, la o el deportista perderá el valor de la flecha de mayor puntuación en esa diana.*

Eliminatorias y Finales:

- *El deportista, o el equipo que tire una flecha antes de la señal de inicio del tiro perderá el valor de la flecha de mayor puntuación de esa diana.*
- *La o el deportista, o el equipo que tire una flecha después de la señal de parar el tiro perderá el valor de la flecha de mayor puntuación de esa diana.*

24.4. Advertencias

Los deportistas podrán recibir una advertencia por los motivos que se describen a continuación y, si tras haber sido advertido se sigue infringiendo las reglas o no se acate las decisiones y directrices de los jueces asignados, serán descalificados.

- *Ningún deportista podrá tocar el material de otro sin su consentimiento.*
- *Ningún deportista podrá abrir el arco, con o sin flecha, salvo cuando se encuentre en la línea de tiro/piqueta.*
- *Los atletas/equipos que se les sorprenda tirando repetidamente más flechas de las permitidas por tanda.*
- *Un deportista que retire las flechas de la diana antes de que hayan sido tanteadas.*
- *Mientras el tiro esté en curso, solo los deportistas a quienes les corresponda tirar podrán permanecer en la línea o piqueta de tiro, salvo cuando un deportista esté haciendo sombra.*
- *Los deportistas del grupo siguiente, que estén esperando su turno de tiro, permanecerán en la zona de espera hasta que el grupo que está tirando haya proseguido y la posición de tiro quede libre. No se permitirá comunicación alguna sobre distancias entre los distintos grupos.*
- *Ninguna o ningún deportista podrá aproximarse a la diana hasta que todas las personas del grupo hayan terminado de tirar, salvo autorización de un juez.*
- *En Campo ningún grupo de deportistas podrá abandonar la diana hasta que todos los impactos en la zona de puntuación hayan sido marcados.*
- *Ninguna flecha, diana, parapeto o diana 3D podrá ser tocado hasta que todas las flechas de ese parapeto hayan sido tanteadas y las puntuaciones comprobadas.*
- *No está permitido fumar, vapear ni utilizar cigarrillos electrónicos en los recorridos, campos de prácticas o zonas de calentamiento.*

24.5. Descalificación

Los deportistas que sean declarados culpables de infringir cualquiera de las siguientes reglas una vez iniciado el proceso de puntuación no recibirán advertencia previa.

Serán descalificados y perderán cualquier posición obtenida en la competición.

- *Cualquier deportista que sea sorprendida o sorprendido utilizando material que contravenga las Reglas de World Archery.*
- *Un deportista que se demuestre que ha infringido deliberadamente cualquier regla o reglamento podrá ser declarado inelegible para participar en la competición.*
- *Cualquier persona que modifique una puntuación sin autorización, falsee una puntuación o consienta de forma consciente que una puntuación sea modificada o falseada será descalificada.*
- *Conducta antideportiva por parte de cualquier deportista o de cualquier persona considerada como asistente del deportista. La conducta antideportiva no será tolerada.*
- *Un deportista que, tras haber sido advertida o advertido para corregir su técnica de apertura, persista en el uso de una técnica peligrosa.*
- *Cualquier deportista que sea encontrada o encontrado en posesión de un dispositivo móvil de comunicación en el recorrido (en Eventos de Clasificación Mundial, Campeonatos Continentales y Campeonatos del Mundo). En otros eventos, cualquier deportista que sea encontrada o encontrado usando un dispositivo móvil de comunicación para intentar calcular o comunicar distancias o ángulos.*

24.6. Apelaciones

24.6.1. Apelaciones

En caso de que un deportista no esté conforme con la decisión adoptada por los jueces, podrá, salvo lo dispuesto en el [artículo 26.1](#), presentar una apelación ante el Jurado de Apelación. Las siguientes rondas, encuentros o la adjudicación de trofeos que pudieran verse afectados por la reclamación no se iniciarán ni se concederán hasta que el Jurado de Apelación haya emitido su resolución.

CAPÍTULO 25. PRÁCTICAS

25.1. Prácticas en recorridos de competición

En los Campeonatos del Mundo de Campo y 3D de *World Archery* no estará permitido entrenar en los recorridos establecidos para la competición.

25.1.1. Campo de prácticas previas

Se habilitará un campo de prácticas en las inmediaciones o en otro emplazamiento tres (3) días antes del primer día de competición.

25.1.2. Dianas de calentamiento

Durante los días de la Competición, se instalarán dianas de calentamiento (una por cada 10 deportistas) cerca del o de los puntos de reunión de los deportistas. El campo de prácticas y las dianas de calentamiento podrán estar en el mismo espacio.

25.1.3. Campo de prácticas

En el campo de prácticas se dispondrá de un número de dianas equivalente a una $\frac{1}{8}$ parte del total de participantes, colocadas a todas las distancias de competición, para permitir la práctica antes, durante y después de la competición, en cada día de competición y en los horarios anunciados por la organización.

CAPÍTULO 26. PREGUNTAS Y RECLAMACIONES

26.1. Valor de una flecha dudosa

Cualquier deportista en la diana referirá cualquier duda sobre el valor de una flecha antes de retirar las flechas de la diana de la siguiente forma:

- *Durante la Clasificatoria la consulta se realizará a los demás competidores del grupo. La opinión mayoritaria del grupo decidirá el valor de la flecha. Si hay una decisión dividida (50/50), la flecha recibirá el valor más alto. La decisión de los deportistas será definitiva.*
- *Durante las Eliminatorias y Finales si los deportistas no logran ponerse de acuerdo sobre el valor de una flecha, se llamará a un juez para que decida el valor de la flecha.*
- *Un error en la hoja de puntuación podrá ser corregido antes de retirar las flechas, siempre que todos los deportistas en la diana estén de acuerdo con la corrección. La corrección será atestiguada y firmada por todos los deportistas de la diana. Cualquier otra controversia relativa a los registros en la hoja de puntuación será remitida a un juez.*
- *La decisión del juez será definitiva.*

26.2. Anulación de dianas

Si se descubre que:

- *El tamaño de la diana ha cambiado durante la competición en los recorridos de Campo.*
- *La posición de la piqueta de tiro ha sido desplazada después de que los deportistas hayan tirado esa diana.*
- *La diana es o se ha vuelto inalcanzable para ciertos deportistas debido a ramas colgantes, etc.*

Esa diana será anulada a efectos de puntuación de todas los deportistas de las categorías afectadas.

Si una o más dianas son anuladas, el número restante de dianas se considerará como una serie completa.

26.3. Sustitución o reparación de material de campo

Si el material del recorrido presenta defectos o una diana se encuentra excesivamente desgastada o dañada de otra forma, deportista o responsable del equipo podrá solicitar a los jueces que se sustituya o repare el elemento defectuoso.

26.4. Conducta

Las cuestiones relativas al desarrollo de la prueba o al comportamiento de un atleta se presentarán ante los jueces antes de la siguiente fase de la competición.

26.4.1. Consultas sobre resultados publicados

Cualquier consulta relativa a resultados publicados deberá presentarse ante los jueces sin demora injustificada y, en todo caso, con suficiente antelación para permitir que se realicen las correcciones antes de la entrega de premios.

CAPÍTULO 27. CÓDIGO DE VESTIMENTA

27.1. Deportistas

Los deportistas deberán llevar en todo momento camisetas con su nombre y el de su país (o el acrónimo de tres letras) en la parte posterior, en la zona de los hombros.

Todos los atletas y responsables de equipo deberán usar calzado deportivo o botas de senderismo. Podrán ser de distintos estilos, pero deben cubrir completamente el pie.

Los deportistas pueden llevar los pantalones que prefieran para las series Clasificatorias.

Durante las Eliminatorias y Finales, los atletas deberán vestir el uniforme completo del equipo, que no incluirá prendas vaqueras. La ropa no deberá ser de camuflaje. No se permiten pantalones holgados o excesivamente anchos.

- *En los eventos de World Archery, cada atleta o equipo deberá registrar al menos dos camisetas diferentes durante la revisión oficial de material para su uso en todas las eliminatorias de la sede de la final. Las camisetas registradas deberán ser de colores o diseños claramente distinguibles, para garantizar un contraste visual adecuado para el público, los medios de comunicación y la producción televisiva.*
 - *La elección del uniforme será coordinada por la Dirección del Equipo o la o el Director del equipo/entrenador en funciones y confirmada por la o el juez de línea antes de cada encuentro, teniendo prioridad para elegir el atleta o equipo mejor clasificado.*
 - *En circunstancias excepcionales (uniforme dañado, pérdida o retrasos logísticos), la Delegación Técnica podrá autorizar el uso de un uniforme menos distinguible visualmente. No registrar dos uniformes dará lugar a una advertencia oficial.*

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

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

27.2. Responsables del equipo

Los responsables del equipo deberán llevar el nombre de su país en la camiseta o chaqueta, que será del mismo color, de manera que puedan ser fácilmente identificables como parte del equipo.

INTERPRETACIONES REFERENCIADAS

INTERPRETACIÓN: ESTENOPO (*PEEP*) CON APERTURA AJUSTABLE, DE 30 DE NOVIEMBRE DE 2021.

Libro 3, Capítulo 11, Art. 11.2.1.4 y Libro 4, Capítulo 22, Art. 22.2.1.4

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



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

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

La decisión del comité técnico ha sido:

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

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

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

Véanse ambas reglas a continuación:

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

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

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

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

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

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

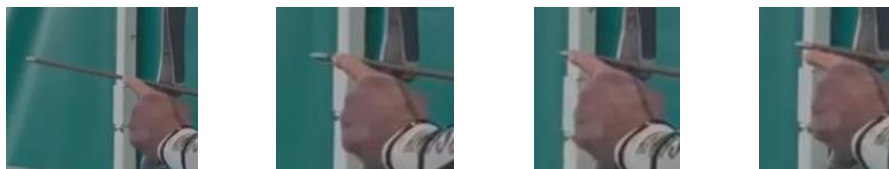
Publicado y efectivo: 30 de Noviembre de 2021

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

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

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

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



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

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

La decisión del comité técnico ha sido:

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

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

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

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

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

4 de mayo de 2025

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

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

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

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

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

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

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

La respuesta del Comité Técnico ha sido:

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



Artículos 11.4.8.1 y 22.3.8.1

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

Comentario de la Comisión:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

La respuesta del Comité Técnico ha sido:

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

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

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

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

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

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

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

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

La respuesta del Comité Técnico ha sido:

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

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

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

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

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

INTERPRETACIÓN: ACLARACIÓN DE LA DIVISIÓN DE TRADICIONAL, 22 DE ENERO DE 2022

Libro 4, Capítulo 22, Art. 22.2.4.1 y Art. 22.4.7.1

En el Congreso de World Archery de 2021, el Congreso votó a favor de aprobar la Moción 15, por la que se crea la División Tradicional que entrará en vigor el 15 de Enero de 2022. Desde la aprobación de esta Moción se han planteado varias preguntas comunes en respuesta a la nueva Norma. Por lo tanto, el Comité Técnico y el Comité de Campo y 3D desean emitir una interpretación para aclarar la nueva Norma relativa a la División Tradicional.

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

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

Respuesta conjunta del Comité Técnico y del Comité de Campo y 3D:

[Libro 4, Capítulo 22, Artículo 22.4.1] – “El cuerpo es de construcción laminada e incluye laminados de madera o está fabricado con una sola pieza de madera”.

Si el cuerpo incluye laminados de madera, debe contener al menos dos laminados de madera dentro de la construcción original del cuerpo. Los laminados de madera deben estar presentes en toda la longitud del cuerpo para que sea legal. Cualquier laminado de madera debe ser visible y fácilmente comprobable como madera por un juez. Pintar o recubrir el cuerpo de manera que los laminados de madera no sean visibles puede dar lugar a la descalificación del arco. No hay restricciones en cuanto a la longitud del cuerpo.

[Libro 4, Capítulo 22, Artículo 22.4.1] – “Los arcos pueden tener palas ajustables para modificar la potencia y el ángulo de flexión”.

Los cajeados para las palas situados en cada extremo del cuerpo permiten ajustar la potencia (libras del arco), la inclinación y la alineación lateral.

[Libro 4, Capítulo 22, Artículo 22.4.7.1] – “Al tirar, el dedo índice o el dedo corazón deben estar a menos de 3 mm del culatín o tocarlo (dedos separados o 3 dedos por debajo). Al tirar con los dedos separados, se puede usar un separador de dedos para evitar pinzamientos. Se permite un solo anclaje o el face walking (recorrido por la cara). No se permite el string walking (recorrer la cuerda)”.

El atleta puede elegir tirar con tres dedos por debajo del culatín o con un dedo por encima del culatín y el resto de los dedos por debajo de él. La o el atleta no puede cambiar la posición de los dedos en la cuerda durante la competición, ya que esto se considera desplazamiento por la cuerda (*string walking*) y no está permitido.

Comité Técnico y Comité de Campo y 3D de World Archery, 22 de Noviembre de 2021

Aprobado por la Comisión de Normas y Reglamentos: 31 de Diciembre de 2021

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

Interpretación para: Prismáticos con estabilización de imagen

Presentada por: Comité Técnico de WA

Pregunta:

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

Decisión:

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

Referencias y Razonamiento:

22.6. Accesorios para todas las divisiones

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

22.6.1.

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

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

22.6.2.

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

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

22.6.3.

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

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

22.7. Prismáticos

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

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

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

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

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