



# FEDERACION ARGENTINA DE TIRO CON ARCO

Afiliada a:  
Federación Internacional de Tiro con Arco  
Comité Olímpico Internacional  
Confederación Argentina de Deportes



La Plata, Febrero 2021

Comunicación N° 55/21 CNJ

REF.: Modificaciones Normas WA

Estimados Jueces, Arqueros y Entrenadores:

Nos dirigimos a Uds, a fin de ponerlos al corriente de las modificaciones incluidas en los Libros 2, 3 y 4 publicados a principios de este año. En relación a ellas queremos señalar que a principios de 2020 se instituyó la competencia por Equipos Mixtos en JJCC y 3-D. Sin que sirva de excusa, este cambio reglamentario no fue informado antes, dado que desconocíamos de su existencia debido a la poca difusión que WA hizo del mismo, y no fue hasta la publicación del último Boletín de Jueces de WA de 2020, en el que se hace alguna mención sobre el tema, que reparamos en esta circunstancia. La suspensión de las competencias debido a la pandemia, no permitió que esta nueva variante pueda implementarse plenamente en el mundo y obviamente tampoco en nuestro país.

## **Modificaciones Normas WA**

El texto nuevo se encuentra resaltado en **amarillo**

### **Libro 2**

#### 4.5.3 Series de Tiro de Campo

Art. 4.5.3.3.6 Los encuentros de Eliminación constarán de 6 dianas. Todas las dianas deben estar disponibles. (Ver notas del Comité de Campo y 3D sobre disposición de recorridos para Eliminación). Se tirará sobre distancias conocidas. Los atletas tirarán simultáneamente.

- *Durante la Ronda Eliminatoria, si la patrulla es de 4 arqueros, es decir que se disputan dos encuentros:*
  - *El partido del primer grupo alfabético debe disparar siempre en primer término. Por ejemplo si uno de los partidos es del Grupo B y el otro del Grupo D, el del Grupo B debe disparar siempre en el primer turno*
  - *Si ambos encuentros fueran del mismo Grupo, pero uno de Juvenil y el otro de Senior, entonces los Senior disparan primero.*

Art. 4.5.3.3.10 Las dianas serán dispuestas para la competición de equipos, teniendo en cuenta el terreno disponible. En la primera diana, el equipo clasificado más alto decide qué



# FEDERACION ARGENTINA DE TIRO CON ARCO

Afiliada a:  
Federación Internacional de Tiro con Arco  
Comité Olímpico Internacional  
Confederación Argentina de Deportes



equipo comenzará el tiro. Después de eso, el equipo con la menor puntuación acumulada tirará primero a la diana siguiente y, si los equipos están empatados, entonces el equipo que comenzó al partido tirará primero. *Los equipos deberán posicionarse del lado derecho o izquierdo de acuerdo a la hoja de puntuación impresa*

Art.4.5.3.11 Las Series Finales de Equipos (semifinales) constan de los cuatro (4) equipos mejor clasificados de cada clase, formados por un atleta de cada división.

- En la primera diana el equipo mejor clasificado decide quien comienza el tiro. A partir de entonces, el equipo con la puntuación acumulada más baja tirará primero y, si los equipos están empatados, entonces el equipo que comenzó el encuentro tirará primero.
- *Los equipos deberán posicionarse del lado derecho o izquierdo de acuerdo a la hoja de puntuación impresa*

*Art.4.5.3.3.12 La Serie de Eliminación de Equipos Mixtos de Campo:*

*4.5.3.3.12.1 La Serie de Eliminación de Equipos Mixtos consiste en los cuatro mejores equipos (semifinales) que tiran encuentros separados en un recorrido de campo de distancias conocidas de 4 dianas.*

*4.5.3.3.12.2 Los equipos son seleccionados de acuerdo con las posiciones determinadas por las puntuaciones totales (las puntuaciones más altas) en la Serie de Clasificación. La composición del equipo será determinada por el Capitán de Equipo.*

*4.5.3.3.12.3 Un equipo mixto se compone de un atleta masculino y una atleta femenina de una misma división.*

*4.5.3.3.12.4 En los encuentros de equipos Mixtos de Campo, cada arquero dispara 2 flechas.*

*4.5.6.2.10 El Equipo Mixto 3D*

*4.5.6.2.10.1 La Serie de Eliminación de Equipos Mixtos consiste en los cuatro mejores equipos (semifinales) que tiran encuentros separados en un recorrido 3D de distancias desconocidas de 4 dianas.*

*4.5.6.2.10.2 Los equipos son seleccionados de acuerdo con las posiciones determinadas por las puntuaciones totales (las puntuaciones más altas) en la Serie de Clasificación. La composición del equipo será determinada por el Capitán de Equipo.*

*4.5.6.2.10.3 Un equipo mixto se compone de un atleta masculino y una atleta femenina de una misma división.*

*4.5.6.2.10.4 En los encuentros de equipos Mixtos 3D, cada arquero dispara 1 flecha.*



## FEDERACION ARGENTINA DE TIRO CON ARCO

Afiliada a:  
Federación Internacional de Tiro con Arco  
Comité Olímpico Internacional  
Confederación Argentina de Deportes



*8.1.1.12.1. En Equipos mixtos, cuando se tire sobre dianas de 20 cm., cada equipo tirará en una disposición de 2x2, una flecha en cada diana.*

### **Libro 3**

#### Desempates en Aire Libre y Sala

##### 14.5.2.2. Individuales:

- Un encuentro de desempate (“shoot off”) de una sola flecha por tanteo, en Aire Libre y en Sala.

- ~~Para todos los desempates individuales en Aire Libre, si ambos arqueros tantean un 10 (arco recurvo, o desnudo, o W1) o X (compuesto) en su primera flecha de desempate, el encuentro se volverá a considerar como empate y será necesaria una segunda flecha de desempate para resolver el encuentro;~~ **Eliminado, no se aplica más.**

- Si el tanteo es el mismo, la flecha más cercana al centro de la diana resolverá el empate y si la distancia es la misma, sucesivos encuentros de desempate de una flecha (“shoot-off”) hasta que se resuelva el empate.

- Si ambos atletas no aciertan en la zona de puntuación, tirarán una flecha adicional.

### **Libro 4**

23.1. Cada atleta tirará de pie o arrodillado en el puesto de tiro sin comprometer la seguridad.

*23.1.4 En la Ronda de Eliminación individual de torneos de Juego de Campo y 3-D los arqueros ocuparán en la estaca correspondiente la posición derecha o izquierda determinada en la hoja de puntuación impresa.*

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

#### *23.3.3 Equipo mixto:*

- *En el equipo mixto, en Juego de Campo los arqueros disparan 2 flechas cada uno y en 3D disparan 1 flecha cada uno. En el primer blanco el equipo el mejor clasificado decide quién empezará a disparar. A partir de entonces, el equipo con la puntuación acumulada más baja disparará primero y si los equipos están empatados, el equipo que inició el partido disparará primero;*
- *En Juego de Campo, los atletas deben cambiar después de cada flecha.*

24.8 Cuando un atleta o una patrulla de atletas estén causando retrasos indebidos para esa u otras patrullas durante las series de Calificación y Eliminación, el Juez observará y tomará el



# FEDERACION ARGENTINA DE TIRO CON ARCO

Afiliada a:  
Federación Internacional de Tiro con Arco  
Comité Olímpico Internacional  
Confederación Argentina de Deportes



tiempo a los atletas. Si los atletas exceden el tiempo límite, el Juez advertirá al atleta o a la patrulla con una primera anotación en la hoja de puntuación.

- Se aplican los siguientes tiempos límite:
  - Series de Campo: se permite un tiempo de tres minutos durante la Clasificación.
  - Series de Campo: el tiempo límite es de dos minutos durante las series de Eliminación;
  - *Series de Campo Equipo Mixto: el tiempo límite es de 160 segundos para cuatro (4) flechas (dos por arquero)*
  - Series de 3D: se permitirán dos minutos durante la Clasificación;
  - Rondas de 3D: se permite un minuto para Eliminatorias;
  - Eliminación de Equipos en Campo y 3D: dos minutos es el tiempo límite
  - *Para Equipos Mixtos 3D, el tiempo límite para 2 flechas (una por arquero) es de 90 segundos*

## 24.13 Equipos Mixtos

### 24.13.1.- En encuentros controlados por un juez:

- *Ambos equipos comenzarán cada tanda de su encuentro con los atletas detrás de la piqueta;*
- *El primer atleta puede acercarse a la piqueta de tiro cuando el juez ha dado la señal para iniciar el encuentro;*
- *Los atletas rotarán después de cada flecha;*
- *Sólo un atleta de cada equipo puede estar en la piqueta en cualquier momento;*
- *Ambos equipos tirarán al mismo tiempo.*

### 24.13.2.- En encuentros con control de tiempo electrónico (encuentros de medalla):

#### Para tiro de Campo:

- *Cada equipo tiene que alternar entre sus miembros después de haber tirado de forma que cada miembro haya tirado una flecha en cada fase de la rotación;*
- *Cuando el primer equipo ha tirado dos flechas y el atleta ha abandonado la piqueta, se detiene el reloj de ese equipo, mostrando el tiempo restante;*
- *Cuando la piqueta de tiro ha quedado libre, se inicia el reloj del segundo equipo y el primer atleta de ese segundo equipo puede acercarse a la piqueta para empezar el tiro;*
- *Esto se repite hasta que ambos equipos han disparado cuatro flechas o su tiempo ha expirado;*



## FEDERACION ARGENTINA DE TIRO CON ARCO

Afiliada a:

Federación Internacional de Tiro con Arco  
Comité Olímpico Internacional  
Confederación Argentina de Deportes



- *En caso de empate, el equipo que tiró primero en el encuentro comenzará a tirar el desempate, y la alternancia entre los equipos tendrá lugar después de cada flecha tirada.*

### Para 3D:

- *Cada equipo tiene que alternar entre sus miembros para que cada miembro tire una flecha;*
- *Cuando el primer equipo ha disparado sus dos flechas y el atleta ha abandonado la piqueta, o el tiempo ha expirado, el reloj de ese equipo se detiene;*
- *Cuando la piqueta de tiro ha quedado libre, se inicia el reloj del segundo equipo y el primer atleta de ese segundo equipo puede acercarse a la piqueta para empezar el tiro;*
- *Cuando el segundo equipo ha disparado sus dos flechas, o el tiempo ha expirado, se da la señal para el tanteo de las flechas;*
- *En caso de empate, el equipo que tiró primero en el encuentro comenzará a tirar el desempate, y la alternancia entre los equipos tendrá lugar después de cada flecha tirada.*

25.3. Excepto para los empates que se describen en Artículo 25.3.2., el resultado de los empates será determinado como sigue:

25.3.1. Para empates ocurridos en todas las Series, excepto los empates que se indican abajo:

- Individuales y equipos:
  - ♣ Mayor número de seises (6) para Tiro de Campo y onces (11) para 3D;
  - ♣ Mayor número de cincos (5) para Tiro de Campo y dieces (10) para 3D;
  - ♣ Después de esto, los atletas que sigan empatados serán declarados iguales. A efectos de clasificación, por ejemplo, para decidir la posición en el cuadro de encuentros de la Series Finales, un sorteo con disco o moneda definirá la posición de aquellos declarados iguales.

25.3.2. Para empates relativos a la admisión a Series de Eliminación, entrar en los dos primeros arqueros, habrá desempates de muerte súbita (“shoot-off”) para romper dicho empate.

- *En Juego de Campo se utilizará una diana a la máxima distancia de la División*
- *En 3-D se utilizará una diana colocada por el Juez*
- *Los desempates se realizarán tan pronto como sea posible después de que todas las tarjetas de puntuación de la división dentro de la cual ha ocurrido el empate hayan sido registradas. Cualquier atleta que no esté presente para el desempate dentro de los 30 minutos posteriores a que él o su Capitán de Equipo han sido notificados,*



## FEDERACION ARGENTINA DE TIRO CON ARCO

Afiliada a:  
Federación Internacional de Tiro con Arco  
Comité Olímpico Internacional  
Confederación Argentina de Deportes



*perderá el desempate. Si el atleta y/o su Capitán de Equipo han dejado el campo, a pesar de que los resultados no han sido verificados oficialmente y, por lo tanto, no pueden ser notificados del desempate, el atleta perderá el desempate.*

### 25.3.2.1. Shoot-off Individuales:

- Un encuentro de una flecha por tanteo.
- Si el tanteo es el mismo, la flecha más cercana al centro de la diana resolverá el empate y si la distancia es la misma habrá sucesivos encuentros de una sola flecha hasta que se resuelva el empate.
- El tiempo límite para un desempate será de 40 segundos para Campo y de un minuto para 3D.
- *Este desempate se llevará a cabo en el área central después de que se completen las rondas de clasificación.*

### 25.3.2.2. Shoot-off Equipos:

- Un encuentro de tres flechas (una por cada atleta), por tanteo.
- *Los atletas del equipo dispararán al mismo tiempo (se deberán colocar los blancos para estaca roja y azul);*
- *El tiempo límite para un desempate será de 40 segundos para las rondas de campo y de un minuto para las rondas 3D;*
- *Si el marcador sigue empatado, el equipo con la flecha más cercana al centro ganará y, si sigue empatado, la segunda (o tercera) flecha más cercana al centro determinará el ganador;*
- *Este desempate se llevará a cabo en el área central después de que se completen las rondas de clasificación.*

### 25.3.2.3 Shoot-off Equipos Mixtos

- *Un encuentro de dos flechas (una por arquero) por puntaje*
- *Si el marcador sigue empatado, el equipo con la flecha más cercana al centro ganará*
- *Si continua el empate, la segunda flecha más cercana al centro determinará el ganador;*
- *El tiempo límite para un desempate será de 40 segundos para las rondas de campo y de un minuto para las rondas 3D;*
- *Este desempate se llevará a cabo en el área central después de que se completen las rondas de clasificación.*



25.3.3 Para decidir el progreso de una etapa a otra de la Competición *que no sean las establecidas en 25.3.2* o para decidir las Medallas después de las series Finales, habrá desempates de muerte súbita (“shoot-off”) para romper dicho empate.

- *Los desempates se realizarán tan pronto como sea posible después de que todas las tarjetas de puntuación de la división dentro de la cual ha ocurrido el empate hayan sido registradas. Cualquier atleta que no esté presente para el desempate dentro de los 30 minutos posteriores a que él o su Capitán de Equipo han sido notificados, perderá el desempate. Si el atleta y/o su Capitán de Equipo han dejado el campo, a pesar de que los resultados no han sido verificados oficialmente y, por lo tanto, no pueden ser notificados del desempate, el atleta perderá el desempate.*

25.3.3.1. Individuales:

- Un encuentro de una flecha por tanteo.
- Si el tanteo es el mismo, la flecha más cercana al centro de la diana resolverá el empate y si la distancia es la misma habrá sucesivos encuentros de una sola flecha hasta que se resuelva el empate.
- El tiempo límite para un desempate será de 40 segundos para Campo y de un minuto para 3D.
- *Este desempate tendrá lugar en el recorrido donde se desarrolló el partido*

25.3.3.2. Equipos:

- Un encuentro de tres flechas (una por cada atleta), por tanteo.
- Los atletas del equipo tirarán alternativamente;
- El límite de tiempo será de dos minutos para Juego de Campo y 3-D;
- Si el tanteo permanece en empate, el equipo con la flecha más cercana al centro ganará. Si se mantiene el empate, la segunda (o tercera) flecha más cercana al centro determinará el ganador
- *Este desempate tendrá lugar en el campo donde se desarrolló el partido.*

25.3.3.3 Equipos Mixtos:

- *Un encuentro de dos flechas (una por cada atleta) por puntaje;*
- *Los atletas del equipo tirarán alternativamente;*
- *Si el marcador sigue empatado, el equipo con la flecha más cercana al centro ganará; y, si sigue empatado, la segunda más cercana al centro determinará al ganador;*
- *El límite de tiempo será de dos minutos para Juego de Campo y de 90 segundos para 3-D;*
- *Este desempate tendrá lugar en el campo donde se desarrolló el partido.*



# FEDERACION ARGENTINA DE TIRO CON ARCO

Afiliada a:

Federación Internacional de Tiro con Arco  
Comité Olímpico Internacional  
Confederación Argentina de Deportes



Los libros con las Normas WA en inglés que se pueden consultar on line accediendo al siguiente link <https://worldarchery.sport/rulebook>, remiten en algunos artículos, a ciertas interpretaciones del Comité de Reglas e Interpretación de WA que no se ven una vez descargados en la PC. Estimamos importante recordar estas interpretaciones, que en su mayoría ya han sido informadas en comunicaciones previas por este CNJ, y por tal motivo hacemos una síntesis de las mismas y el artículo de las Normas en las cuales se hace mención a ellas.

1. Libro 2 Cap. 3 Art. 3.12.1.3  
Resumen: los jueces tienen derecho a pedir desarmar alguna parte del arco dudosa para su control.
2. Libro 3 Cap. 11 Art. 11.1.1  
Resumen: bow grip permitido Recurvo, Compuesto y Raso
3. Libro 3 Cap. 11 Art. 11.1.2.1 y Libro 4 Cap. 22 Art. 22.1.2.1  
Resumen: Nocking point-localizador de nock
4. Libro 3 Cap.11 Art. 11.1.3  
Resumen: Rest permitido
5. Libro 3 Cap. 11 Art. 11.1.9.3  
Resumen: anteojos de tiro no permitidos
6. Libro 3 Cap. 11 Art 11.2 y Libro 4 cap. 22 Art. 22.2  
Resumen: grip anti-torque permitido
7. Libro 3 Cap. 11 Art. 11.2.3  
Resumen: Mira para Compuesto permitida
8. Libro 3 Cap. 3 Art. 11.3.2 ; 11.4; 11.5 y 12.6  
Resumen: ayuda auditiva Loop System no permitida
9. Libro 3 Cap. 11 Art. 11.4 y Libro 4 Cap. 22 Art. 22.3  
Resumen: Dispositivo de liberación subconsciente no permitido
10. Libro 3 Cap. 11 Art. 11.4.3 y Libro 4 Cap. 22 Art. 22.3.3  
Resumen: Posición del rest en la ventana del arco
11. Libro 3 Cap. 11 Art. 11.4.6.1; 11.4.6.2.y 11.4.10.1 Libro 4 Cap22 Art. 22.3.6.1; 22.3.6.2 y 22.3.10.1  
Resumen: amortiguadores
12. Libro 3 Cap. 11 Art. 11.4.8.1 y Libro 4 Cap. 22 Art. 22.3.8.1  
Resumen: Tab Raso 1
13. Libro 3 Cap. 11 Art. 11.4.8.1 y Libro 4 Cap. 22 Art. 22.3.8.1  
Resumen: Tab Raso 2
14. Libro 3 Cap. 11 Art. 11.4.8.1 y Libro 4 Cap. 22 Art. 22.3.8.1  
Resumen: Tab Raso 3
15. Libro 3 Cap. 12 y 15 Art.12.2.4; 12.2.4.1; 12.2.6 y Art. 15.2.2 - Libro 4 Cap. 24 y 27 Art. 24.5.1; 24.6 y 27.8.1 – Libro 5 Cap. 32 Art. 32.2.4.2 y 32.4.6.2  
Resumen: qué se considera Falla de Equipo



# FEDERACION ARGENTINA DE TIRO CON ARCO

Afiliada a:

Federación Internacional de Tiro con Arco  
Comité Olímpico Internacional  
Confederación Argentina de Deportes



16. Libro 3 Cap. 13, 15 y 21 Art. 13.9; 15.4.3; 21.5.3; 21.11.3 y 21.11.4  
Resumen: Para atletas en competiciones para arqueros sin discapacidades
17. Libro 3 Cap. 15 Art. 15.2.3 y 15.3.2  
Resumen: doble tarjeta amarilla
18. Libro 3 Cap. 21 Art. 21.7.4  
Resumen: atletas W1 en competencia Equipo Compuesto Open
19. Libro 4 Cap. 22 Art. 22.3.6.2  
Resumen: Pesos en mango arco raso
20. Libro 4 Cap. 22 Art. 22.4.1  
Resumen: Ventana arco Instintivo
21. Libro 4 Cap. 22 Art. 22.4.1  
Resumen: Encastres ILF en Instintivo
22. Libro 4 Cap. 22 Art. 22.4.1  
Resumen: Limb pockets en Instintivo
23. Libro 4 Cap. 22 Art. 22.5.6  
Resumen: Se anula la interpretación sobre Pin Nock flechas Longbow (no se pueden usar)
24. Libro 4 Cap. 22 Art. 22.5.6.1  
Resumen: Flechas Bambú permitidas
25. Libro 4 Cap. 23 Art. 23.1  
Resumen: Tirar de rodillas

Las interpretaciones del C&R de WA arriba mencionadas serán puestas a disposición de todos ustedes en su idioma original (inglés) para su consulta en la página web de FATARCO a la brevedad.

Sin otro particular los saludamos cordialmente

JN José del Torno

PTE CNJ

JN Paola Praschker

SEC CNJ