

Texto de aplicación (BYLAW)

**Approved by World Archery Executive Board el 14
Diciembre de 2014**

Efectivo desde el 1 de abril 2015

Libro 4, Capítulo 24, Artículo 22.9

En los Rounds Finales, cuando un Juez acompaña a la patrulla, será el Juez quien arrancará y parará el tiempo verbalmente (“YA” para empezar y “ALTO” cuando el tiempo haya pasado).

- En tiro de Campo y en 3D el Juez mostrará una tarjeta amarilla como aviso cuando falten 30 segundos para finalizar el tiempo permitido.
- No se permitirá ningún tiro después de que el tiempo haya terminado.
- Si un atleta tira una flecha después de que el Juez haya parado el tiro, el atleta o su equipo perderá el valor de la flecha más alta de esa diana.
- En encuentros individuales, los dos atletas tirarán simultáneamente.
- En los Rounds de equipos, cada componente tirará una flecha cada vez, con el equipo situado más alto en el Round Clasificatorio decidiendo el orden de tiro para la primera diana, en la siguiente y subsecuentes el equipo con la menor puntuación acumulada tirará primero y si los equipos estuviesen empatados, el equipo que inició el encuentro, tirará primero.