

# LIVRO 3

## REGRAS DE TIRO COM ARCO INDOOR

Esta edição contém todas as Regras e Regulamentos aprovados pelo Congresso até 06 de julho de 2007 e os regulamentos efetivos em 1º de abril de 2008. Poderão aparecer regulamentos e interpretações adicionais após esta data tanto quanto emendas aos regulamentos que poderão afetar esta edição. Favor verificar o website da FITA ([WWW.archery.org](http://WWW.archery.org)) para uma lista de todos os novos regulamentos, emendas e interpretações que possam ter sido implantadas.

Esta edição torna obsoleta todas as versões anteriores.

**CAPÍTULO OITO - COMPETIÇÕES INDOOR**

1º de Abril de 2008

---

## CAPÍTULO 8

### ROUNDS DE TIRO AO ALVO INDOOR

(Detalhes da organização de Campeonatos FITA podem ser encontrados no Manual do Organizador da Fita e no apêndice 1, livro 3)

#### 8.1 LAYOUT DE CAMPO

8.1.1 O campo deve estar de acordo com as seguintes provisões

- 8.1.1.1 O campo deve ser retangular e cada distância acuradamente medida de um ponto verticalmente abaixo do centro de cada alvo até a linha de tiro.  
A tolerância nas dimensões do campo será de  $\pm 10$  cm a 25/18 metros.
- 8.1.1.2 Uma linha de espera deve ser marcada a uma distância de pelo menos 3 metros atrás da linha de tiro.
- 8.1.1.3 As almofadas podem ser montadas a qualquer ângulo entre o vertical e cerca de 10 graus da vertical, mas uma linha de almofadas deve ser montada no mesmo ângulo.
- 8.1.1.4 A altura dos centros do amarelo do mesmo tipo de alvos deve estar no mesmo nível a todos os tempos.
- 8.1.1.5 Devem ser marcados pontos na linha tiro diretamente em frente ao centro de cada alvo. Deverá haver também um número correspondendo a cada almofada em frente da linha de tiro a uma distância entre 1 e 2 metros. Se dois ou mais atletas estão atirando na mesma almofada ao mesmo tempo, as posições de tiro deverão ser marcadas na linha de tiro. Um espaço mínimo de 80 cm por atleta deve ser garantido. Quando houver atletas em cadeiras de roda na competição, um espaço adicional será necessário.
- 8.1.1.6 Raias contendo não mais do que dois competidores atirando ao mesmo tempo devem ser marcadas e devem ter pelo menos 160 cm de largura, permitindo um mínimo de 80 cm por competidor.
- 8.1.1.7 Uma linha de 3 metros deve ser marcada em frente a linha de tiro (veja 8.4.5.1).
- 8.1.1.8 Fontes de iluminação, sejam elas natural ou artificial, e seus efeitos sobre os alvos devem ser consideradas.
- 8.1.1.9 É recomendado que as classe sejam separadas na linha de tiro.
- 8.1.1.10 Onde o tamanho do ginásio tornar imperativo, barreiras adequadas devem ser colocadas em volta do campo para manter os espectadores afastados. Tais barreiras devem estar pelo menos a 10 metros da lateral da linha de alvos e no mínimo a 5 metros atrás da linha de espera. Nenhum espectador será permitido atrás da linha de alvos. Quando o tamanho do ginásio não requerer a colocação de barreiras laterais, nenhum espectador deve ser permitido passar além da barreira atrás da linha de espera.
- 8.1.1.11 Para eventos de round indoor de combate por equipe uma linha claramente visível deverá ser marcada um (1) metro atrás da linha de tiro. Esta linha deve ter pelo menos 3 cm de largura.

8.1.1.12 Para eventos de round indoor de combate por equipe deverão ser marcadas as áreas para atletas atrás da linha de 1 metro, dando espaço razoável para três atletas e seu equipamento e uma área para o técnico atrás da área dos atletas. Se o espaço permitir, será marcada também uma pequena área para o juiz entre as duas equipes da competição.

## **8.2 EQUIPAMENTO DE CAMPO**

### **8.2.1 Alvos**

Existem seis alvos FITA para Indoor:

- Alvo de 60 cm de diâmetro;
- alvo de 60 cm triangular de tripla face;
- alvo de 60 cm vertical de tripla face;
- alvo de 40 cm de diâmetro;
- alvo de 40 cm triangular de tripla face;
- alvo de 40 cm vertical de tripla face.

Somente os alvos de indoor produzidos por fabricantes licenciados pela FITA deverão ser utilizados em Competições FITA.

#### **8.2.1.1 Descrição**

Alvos - Veja desenhos no apêndice 1 livro3

Os alvos de 60 cm e de 40 cm são divididos por uma fina linha em cinco zonas concêntricas coloridas nas cores do centro para fora como o seguinte: Ouro (amarelo), Vermelho, Azul claro, Preto e Branco ( não há linha divisória entre o azul e o preto e nem entre o preto e o branco ). Cada cor por sua vez é dividida por uma fina linha em duas zonas de larguras iguais perfazendo um total de 10 zonas de pontuação de larguras iguais, medindo do centro do amarelo:

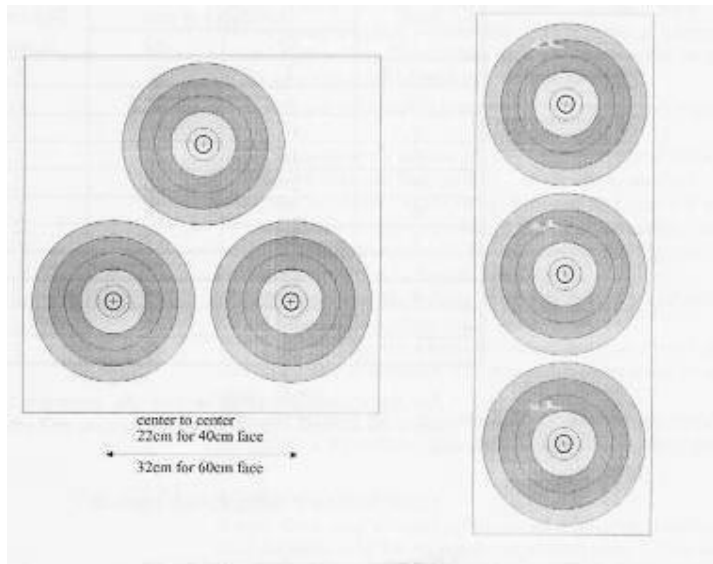
- 3 cm nos alvos de 60 cm,
- 2 cm nos alvos de 40 cm.

Tais linhas divisórias, e qualquer linha que possa ser usada entre as cores, deverá estar localizada inteiramente dentro da zona de maior pontuação em cada caso. A linha marcando o final do branco no alvo deverá estar inteiramente dentro da zona de pontuação. A largura das finas linhas divisórias não deverá exceder a 2 mm em ambos alvos, faces de 60 cm e de 40 cm. O centro do alvo é chamado de "pinhole" (mosca) e deverá ser indicado por uma pequena cruz ("X"). As linhas da cruz não deverão exceder 1 mm em espessura e 4 mm de comprimento. Para a divisão de Arco Composto, é necessário um 10 (dez) interno de 3 cm de diâmetro para o alvo de 60 cm e 2 cm de diâmetro para os alvos de 40 cm.

Em acréscimo ao exposto acima, alvos de tripla faces podem (Para o Round de Combate Indoor o alvo de 40 cm de face tripla deverá ser usado. O alvo triplo vertical será obrigatório para Campeonatos Mundiais Indoor). Eles têm as mesmas dimensões dos alvos FITA de 60 cm e 40 cm respectivamente, mas com as zonas de pontuação de 5 a 1 removidas. A menor zona de pontuação será então o azul claro 6.

Cada conjunto consiste em três pequenas faces sobre um fundo branco, dispostas simetricamente com um padrão triangular com os centros respectivamente no vértice inferior esquerdo, vértice superior e vértice inferior direito ou em uma coluna vertical. Os centros dos amarelos deverão estar aproximadamente 32 cm distantes um do outro nos alvos de 60 cm e 22 cm distantes um do outro nos alvos de 40 cm

**Alvos de tripla faces triangular e vertical de 60 e 40 cm:**



8.2.1.2 Valores de pontuação e especificação de cores

Valores de Pontuação	Cores	Escala Pantone
10	Amarelo	107U
9	Amarelo	107U
8	Vermelho	032U
7	Vermelho	032U
6	Azul Claro	306U
5	Azul Claro	306U
4	Preto	Processo Preto
3	Preto	Processo Preto
2	Branco	---
1	Branco	---

**Alvos, ver figura no apêndice 1, livro 3**

8.2.1.3 Tolerância de Medidas

O alvo será medido usando-se o diâmetro de cada círculo contendo cada uma das 10 zonas de pontuação. A tolerância de cada diâmetro não poderá exceder  $\pm 1$  mm para as zonas de pontuação 10, 9 e 8 e  $\pm 2$  mm para as outras zonas de pontuação, medidos passando pelo centro.

Zona de Pontuação	Diâmetros em cm		Tolerância em mm
	60	40	
10 interno	3	2	1
10	6	4	1
9	12	8	1
8	18	12	1
7	24	16	2
6	30	20	2
5	36	24	2
4	42	28	2
3	48	32	2
2	54	36	2
1	60	40	2

Para a Divisão de arco Composto, somente o círculo do dez interno terá a pontuação de dez pontos. O resto da zona de pontuação amarela terá pontuação de 9 pontos.

Alvos – veja desenhos Livro 3, apêndice 1

#### 8.2.2 Tamanho dos Alvos nas Diferentes Distâncias e disposição dos alvos

Para a distância de 25 metros, o alvo de 60 cm deverá ser usado.

Para a distância de 18 metros, o alvo de 40 cm deverá ser usado.

##### 8.2.2.1 Rounds e Alvos

Para rounds de Combate Indoor, o alvo triplo de 40 cm deverá ser usado. Nos Rounds Eliminatórios e Finais os alvos serão colocados em pares em cada almofada. Alvos triplos verticais são obrigatórios para Campeonatos Mundiais Indoor. A utilização de alvos simples ou de tripla face é uma escolha dos organizadores em todas as outras competições, que podem permitir que atletas de mesma classe e divisão atirem em diferente tipos de alvos.

8.2.2.1.1 O centro do alvo de uma face ou o alvo central de um de tripla face vertical deve estar 130 cm acima do chão. Quando se estiver usando alvos com três faces triangular, esta altura se refere aos dois centros de baixo das três faces. Quando se usar um par de faces, a menor distância entre as zonas de pontuação das duas faces deverá ser 10 cm. Para faces de 60 cm a distância mínima será 2 cm entre as duas zonas de pontuação.

8.2.2.1.2 Arranjo para quatro (4) alvos simples ou de tripla face triangular:

No caso de quatro (4) alvos de 40 cm, a altura máxima dos centros dos alvos superiores deverá ser 162 cm acima do chão. Os centros dos alvos inferiores deverão estar no mínimo a 100 cm acima do solo.

No caso de faces triplas triangular, a altura máxima se refere a altura dos centros mais altos das tripla faces e a menor altura se refere aos centros de baixo das faces triplas. A menor distância entre zonas de pontuação de duas faces na mesma altura será de 10 cm. Cada face será colocada em seu quatro de almofada (ver apêndice 1 do livro 3, desenhos).

8.2.2.1.3 Arranjo para quatro (4) ou três (3) alvos de tripla face vertical de 40 cm:

Quando se estiver usando três (3) alvos ou quatro (4) alvos triplos vertical de 40 cm, os centros da face do meio deverão estar a 130 cm acima do solo.

Com quatro (4) faces verticais, deverá haver um espaço de pelo menos 10 cm entre as zonas de pontuação da segunda e e terceira coluna, e uma distância mínima de 5 cm entre as zonas de pontuação das colunas 1 e 2 e colunas 3 e 4.

Com três faces triplas verticais, deverá haver um espaço mínimo de 10 cm entre as zonas de pontuação de cada coluna.

Com duas faces triplas verticais (em eventos individuais e por equipe), deverá haver um espaço mínimo de 25 cm entre as áreas de pontuação de cada coluna.

Com o arrajano de um alvo de tripla face vertical (desempate por equipes), o centro do alvo triplo deverá estar a 130 cm acima do chão.

#### 8.2.2.2 Material de Confeção dos Alvos

Os Alvos podem ser feitos de papel ou qualquer outro material adequado. Todos os alvos usados na mesma competição deverão ser uniformes em suas cores e feitos do mesmo material.

### 8.2.3 Almofadas

O tamanho da almofada, quer seja redonda ou quadrada, deve ser tal que qualquer flecha que erre o alvo por pouco permaneça cravada na almofada;

8.2.3.1 Qualquer parte da almofada ou seu suporte que possa causar danos às flechas deve ser recoberta. Cuidados são necessários, especialmente quando mais de um alvo é colocado na almofada, para evitar que flechas que vazem a almofada não sejam danificadas pelo suporte;

8.2.3.2 As almofadas devem ter a numeração dos alvos. Os números deverão ter 30 cm de altura e deverão ter os números em preto sobre fundo amarelo, alternando com figura amarela sobre fundo preto ( exemplo: alvo 1 figura preta sobre amarelo, alvo 2 figura amarela sobre fundo preto, etc ). Os números dos alvos deverão ser fixados sobre ou abaixo do centro de cada alvo, de maneira a deixar livre o alvo.

### 8.2.4 Equipamento de controle de tempo

#### **Acústico e Visual**

O Diretor de Tiro (veja Artigo 8.7.1) controlará:

- O começo e término de cada limite de tempo com um apito ou qualquer outro sistema sonoro.
- Cada limite de tempo com relógios digitais, sistema de luzes, bandeiras, placas e/ou outro sistema visual simples em acréscimo ao sinal sonoro referido acima.

8.2.4.1 Na eventualidade uma pequena discrepância entre o sistema acústico e o sistema visual, o equipamento de controle de tempo acústico terá a preferência.

8.2.4.2 O seguinte equipamento poderá ser usado:

- Sistema de luzes
  - As cores serão vermelho, amarelo e verde nesta ordem com a vermelha na parte de cima. As luzes devem ser sincronizadas e a nenhum tempo duas cores diferentes serem mostradas ao mesmo tempo. Nos Campeonatos Fita Indoor, as luzes devem ser sincronizadas com o equipamento acústico de tal maneira que o primeiro sinal de som do sistema acústico seja simultâneo com o sistema de luzes acendendo o vermelho e o relógio digital chegando ao zero.
- Relógios Digitais
  - Quando o tempo é controlado pelo uso de relógios digitais, os números do relógios deverão ter uma altura mínima de 20 cm e devem ser capazes de ser claramente visíveis a uma distância de 100 m. Eles devem ser capazes de ser

- parados imediatamente e ressetados se for preciso. O relógio deve funcionar no sistema retroativo (“countdown”). Todos os outros requisitos, por exemplo posição, número, etc, serão os mesmos que para o sistema de luzes.
- Quando relógios digitais são usados, sistema de luzes não é necessárias.
  - Se ambos sistemas estão sendo usados, eles devem ser sincronizados. Se houver uma discrepância o relógio digital tem a preferência.
- 
- Os sistemas visuais devem ser colocados em ambos os lados do campo, e, se necessário, na raia livre entre as almofadas de mulheres e de homens de tal maneira quem tanto os atletas destros quanto os canhotos estejam possibilitados de vê-los. Eles devem ser posicionados em frente da linha de tiro a cada lado do campo e na raia livre, visível a todos os atletas na linha de tiro.
  - Indicadores de Combates:
    - Quando se estiver atirando combates alternando-se os tiros, deverá haver sistema de luzes verde/vermelha, relógios retroativos ou outro sistema visual para cada atleta para indicar de quem é o turno de tiro.
  - Equipamento de Emergência
    - Quando o limite de tempo é controlado através de equipamento elétrico, placas, bandeiras ou outro sistema manual deve estar disponível para o caso de falha no equipamento elétrico. Sistema de luzes e/ou relógio digital e equipamento de emergência são obrigatórios para Campeonatos FITA (artigo 3.1; 3.2).
    - Quando o limite de tempo é controlado manualmente através de sistema de placas, estas placas não podem ser menores que 120 cm por 80 cm. Elas devem estar montadas de modo seguro e serem fáceis de serem viradas para se mostrar os dois lados. Um lado de cada placa terá listras de 20-25 cm de largura, alternadas em preto e amarelo. As listras devem ser em ângulo de 45 graus em relação ao solo. O lado reverso será todo amarelo.

### 8.2.5 Equipamentos Diversos

Os seguintes equipamentos descritos abaixo são obrigatórios em Campeonatos FITA Indoor e são recomendados para outros torneios importantes. O Comitê Executivo da FITA ou seus nomeados tem a autoridade de controlar o desenho de todo equipamento que será usado no campo de competição:

8.2.5.1 Numeração das costas que deve ser usada por todos competidores.

8.2.5.2 Um dispositivo para indicar a ordem de tiro: AB/CD, CD/AB, etc. As letras deverão ser grande o suficiente para serem lidas por todos os competidores de suas posições de tiro. Dois ou mais destes dispositivos podem ser necessários.

8.2.5.3 Um grande placar para mostrar os totais progressivos após cada série de pelo menos os cinco primeiros atletas de cada categoria e mostrar as pontuações para corte no Round de Qualificação.

8.2.5.4 Nos Rounds de Combate Indoor uma placa contendo o número das costas do atleta ou seu nome nos eventos individuais ou as três (3) letras reconhecidas oficialmente representando a equipe da Associação Membro deve ser colocada em cada alvo junto com sistema de mostrar a pontuação. As letras ou figuras devem ter pelo menos 20 cm de altura.

8.2.5.5 No rounds de Combate Indoor individual ou para equipes um sistema de escore de cartões trocáveis de três números deve ser colocado abaixo de cada almofada. Os números deverão ter pelo menos 20 cm de altura.

8.2.5.6 Uma plataforma elevada com facilidades de assento para o Diretor de Tiro.

8.2.5.7 Sistema de som rádios sem fio.

8.2.5.8 No campos que não sejam campos de Finais ou área para Finais do campo principal, Cadeiras ou bancos **posicionados** atrás da linha de tiro em número suficiente para todos atleta, Capitães de equipes, técnicos e outros oficiais.

As cadeiras para os Juízes devem ser colocadas nas posições apropriadas ao longo da linha de espera, nos campos para os rounds de qualificação e rounds Eliminatórios.

Para Campos de Finais em Campeonatos Mundiais, veja Livro 1, capítulo 3, artigo 3.23.

8.2.5.9 Um Sistema Automático de pontuação pode ser usado nos Rounds Finais.

### **8.3 EQUIPAMENTO DOS COMPETIDORES**

Este artigo define o tipo de equipamento que é permitido aos competidores usarem quando atirarem provas FITA. É responsabilidade do atleta usar equipamento que esteja de acordo com as regras. Em caso de dúvida, o atleta mostrará este equipamento ao(s) juiz(es) antes de usá-lo na competição.

Qualquer competidor que for pego usando equipamento que não esteja de acordo com as regras da FITA deve ter sua pontuação desclassificada.

Descritos abaixo estão os regulamentos gerais que se aplicam a todas as divisões, depois em seguida os regulamentos extras especiais que se aplicam somente a certas divisões.

Veja também Livro 1, apêndice 8: Atletas com deficiências.

8.3.1 Para a **Divisão Arco Recurvo**, os seguintes itens são permitidos:

8.3.1.1 Um Arco de qualquer tipo desde que ele se encaixe nos princípios aceitos e no sentido em que a palavra arco é usada no arqueirismo de Tiro ao Alvo, ou seja, um instrumento consistindo de uma empunhadura, um punho (não sendo do tipo shoot through) e dois limbos flexíveis cada um terminando em uma ranhura para segurar a corda. O arco é armado para uso por uma única corda atada às duas pontas dos limbos, e no manuseio é seguro por uma das mãos no seu "handle" enquanto os dedos da outra mão seguram, puxam para trás e largam a corda.

8.3.1.1.1 Punhos de arco multicoloridos e "Trademarks" na parte interna do limbo superior são permitidos.

8.3.1.1.2 Punhos com uma braçadeira são permitidos desde que a braçadeira não toque consistentemente a mão ou punho do atleta.

8.3.1.2 Uma Corda de Arco com qualquer número de fios,

8.3.1.2.1 Que pode ser de diferente fios e do material escolhido para esta finalidade. Ela pode ter um "serving" central para acomodar os dedos da puxada, um "nocking point" ao qual pode ser adicionado "serving(s)" para encaixar a rabeira da flecha se necessário, e para marcar este local podem ser colocados de um ou dois "nock locators" e em cada uma das pontas da corda pode ser colocado um "loop" para ser colocado nas ranhuras da ponta dos limbos. Em complemento, é permitido colocar um acessório na corda para servir como marcação para os lábios ou o nariz. O "serving" na corda não deve terminar à altura dos olhos do arqueiro em sua posição de ancoragem. A corda não pode oferecer nenhuma maneira de ajuda à mira através de "peephole", marcas ou outros meios.

8.3.1.3 Um "Rest", que pode ser ajustável,

8.3.1.3.1 qualquer botão de pressão móvel, Ponto de pressão ou bandeja de flecha (Arrowplate) podem ser usados no arco desde que não sejam elétricos ou eletrônicos e que não ofereçam qualquer ajuda adicional na mira. O ponto de pressão deverá ser colocado a não mais do que 4 cm para trás do ponto mais interno da empunhadura (ponto de pivô) do arco.



- 8.3.1.4 Um Indicador de comprimento de puxada, sonoro e/ou visual, pode ser usado desde que não seja elétrico ou eletrônico.
- 8.3.1.5 Uma Alça de Mira é permitida, mas em qualquer momento não deve haver mais do que um desses dispositivos.
- 8.3.1.5.1 Ela não deve incorporar um prisma ou lente ou qualquer outro dispositivo de aumento, nível ou dispositivos elétricos ou eletrônicos nem deve ela ter mais de um ponto de mira.
- 8.3.1.5.2 O comprimento total da mira (túnel, tubo, pino de mira e/ou outro componente estendido) não deverá exceder 2 cm na linha de visão do atleta.
- 8.3.1.5.3 Uma Alça de mira presa a um arco para o propósito de mira que tenha regulagens lateral (vento) e vertical (altura) está sujeita às seguintes regras:
- Uma extensão à qual a Alça de mira é afixada é permitida.
  - Uma placa ou fita com marcação para as distâncias pode ser afixada no arco mas não pode de maneira alguma oferecer qualquer ajuda adicional.
  - O ponto de mira pode ser um pino de fibra ótica. O comprimento total da fibra ótica pode exceder 2 cm desde que um término esteja fora da linha de visão do atleta quando este estiver ancorado, enquanto a parte dentro da linha de visão não exceda 2 cm em uma linha reta antes de curvar-se. Ela só pode prover um ponto iluminado de mira quando o atleta estiver ancorado.
- 8.3.1.6 Estabilizadores e Compensadores de torque (TFC) no arco são permitidos.
- 8.3.1.6.1 Eles não podem:
- servir como guias da corda;
  - tocar em nada além do arco;
  - representar qualquer perigo ou obstáculo a outros atletas na linha de tiro.
- 8.3.1.7 Flechas de qualquer tipo podem ser usadas desde que elas se encaixem no princípio aceitável e significado que a palavra Flecha é usada no Arqueirismo de Tiro ao Alvo, e que tais flechas não causem danos impróprios aos alvos ou almofadas.
- 8.3.1.7.1 Uma flecha consiste num tubo com ponta, rabeira, penas e "cresting" se o arqueiro desejar. O diâmetro máximo das flechas não deverá exceder a 9,3 mm; as pontas para estas flechas devem ter um diâmetro máximo de 9,4 mm. As flechas de cada competidor devem ser marcadas no tubo com o nome ou iniciais do competidor, e todas as flechas usadas na mesma série, devem ter o mesmo padrão e serem iguais nas cores das penas das rabeira e do "cresting".
- 8.3.1.8 Proteção para os dedos na forma de dedeira, luvas de dedos ou esparadrapos para segurar, ancorar e largar a corda é permitido desde que não incorporem qualquer dispositivo que auxilie a segurar, ancorar e largar a corda.
- 8.3.1.8.1 Um separador de dedos para prevenir pinçar a flecha pode ser usado. Na mão que segura o arco, uma luva comum, luva que deixam os dedos de fora ou similar pode ser usada, mas não podem estar fixadas no punho do arco. Uma placa de ancoragem ou dispositivo similar incorporado à proteção de dedos (dedeiras) com o propósito de ancoragem é permitido.
- 8.3.1.9 Binóculos, lunetas ou outras ajudas visuais podem ser usados para enxergar as flechas no alvo
- 8.3.1.9.1 desde que eles não representem qualquer perigo ou obstáculo aos outros competidores na linha de tiro.
- 8.3.1.9.2 As lunetas devem ser ajustadas de maneira que a parte mais alta da luneta não esteja mais alta que a altura do ombro do atleta.

- 8.3.1.9.3 Óculos de grau ou óculos de tiro ou de sol podem ser usados. Nenhum destes deve ter micro lentes de aumento ou dispositivos similares, nem devem ser marcados de modo a ajudar a mira.
- 8.3.1.9.4 A lente do olho que não mira pode ser tapada ou pode ser usado um tapa-olhos.
- 8.3.1.10 Acessórios são permitidos,
  - 8.3.1.10.1 incluindo guarda-braços, peiteiras, "bowslings", aljava presa ao cinto ou fixada no chão. Marcadores de pés não sair do chão mais do que 1 cm. Também são permitidos "limb savers", tripé para luneta (o qual pode ser deixado na linha de tiro desde que ele não crie um obstáculo a nenhum outro atleta).
- 8.3.2 Para a divisão de **Arco Composto**, o seguinte equipamento é descrito. Quaisquer dispositivos, não sendo eles elétricos ou eletrônicos, são permitidos:
  - 8.3.2.1 Um Arco Composto, que pode ser do tipo "passa através do punho", é aquele onde a puxada é mecanicamente modificada através de um sistema de roldanas ou "cams". O arco é armado através de uma única corda atada às pontas dos limbos ou através de cabos aplicável a cada tipo particular de projeto em particular.
    - 8.3.2.1.1 A potência de pico da puxada não pode exceder 60 libras.
    - 8.3.2.1.2 Guias de cordas são permitidas (cable guards).
    - 8.3.2.1.3 Uma braçadeira ou cabos bifurcados são permitidos desde que eles não toquem consistentemente a mão, punho e/ou braço do atleta consistentemente.
  - 8.3.2.2 Uma Corda de Arco com qualquer número de fios,
    - 8.3.2.2.1 Que pode ser de diferente fios e do material escolhido para esta finalidade. Ela pode ter um "serving" central para acomodar os dedos da puxada, um "nocking point" ao qual pode ser adicionado "serving(s)" para encaixar a rabeira da flecha se necessário, e para marcar este local podem ser colocados de um ou dois "nock locators" e em cada uma das pontas da corda pode ser colocado um "loop" para ser colocado nas ranhuras da ponta dos limbos. Em complemento, é permitido colocar um acessório na corda para servir como marcação para os lábios ou o nariz, um peep-hole, um alinhador de peep-hole, um loop para gatilho, etc.
  - 8.3.2.3 Um "Rest", que pode ser ajustável,
    - 8.3.2.3.1 qualquer botão de pressão móvel, Ponto de pressão ou bandeja de flecha (Arrowplate) podem ser usados no arco desde que não sejam elétricos ou eletrônicos. O ponto de pressão deverá ser colocado a não mais do que 6 cm para trás do ponto mais interno da empunhadura (ponto de pivô) do arco.
  - 8.3.2.4 Um Indicador de comprimento de puxada, sonoro e/ou visual, pode ser usado desde que não seja elétrico ou eletrônico.
  - 8.3.2.5 Uma Alça de Mira fixada ao arco,
    - 8.3.2.5.1 Que pode ter regulagens lateral (vento) e vertical (altura), a qual pode incorporar um sistema de nível, e/ou lentes de aumento e/ou prismas. Dispositivos elétricos ou eletrônicos não são permitidos.
    - 8.3.2.5.2 Uma extensão à qual a Alça de mira é afixada é permitida. O ponto de mira pode ser um pino de fibra ótica "glowstick" químico. O glowstick deverá ser encapsulado de modo a não perturbar outros atletas e prover somente um ponto de mira.

8.3.2.5 Estabilizadores e Compensadores de torque (TFC) no arco são permitidos.

8.3.2.6.1 Eles não podem:

- servir como guias da corda;
- tocar em nada além do arco;
- representar qualquer perigo ou obstáculo a outros atletas na linha de tiro.

8.3.2.7 Flechas de qualquer tipo podem ser usadas desde que elas se encaixem no princípio aceitável e significado que a palavra Flecha é usada no Arqueirismo de Tiro ao Alvo, e que tais flechas não causem danos impróprios aos alvos ou almofadas.

8.3.2.7.1 Uma flecha consiste num tubo com ponta, rabeira, penas e "cresting" se o arqueiro desejar. O diâmetro máximo das flechas não deverá exceder a 9,3 mm. Para estas flechas as pontas devem ter um diâmetro máximo de 9,4 mm. As flechas de cada competidor devem ser marcadas no tubo com o nome ou iniciais do competidor, e todas as flechas usadas na mesma série, devem ter o mesmo padrão e serem iguais nas cores das penas da rabeira e do "cresting".

8.3.2.8 Proteção dos dedos na forma de dedeira, luvas de dedos ou esparadrapos para segurar, ancorar e largar a corda é permitido.

8.3.2.8.1 Um gatilho (ajuda para disparo) pode ser usado desde que não esteja fixado de maneira alguma ao arco e não incorpore sistema elétrico ou eletrônico. Um separador de dedos para prevenir pinçar a flecha pode ser usado. Uma placa de ancoragem ou sistema similar fixado à proteção de dedos com o propósito de ancoragem é permitido. Na mão que segura o arco, uma luva comum, luva que deixam os dedos de fora ou similar pode ser usada, mas não podem estar fixadas no punho do arco.

8.3.2.9 Binóculos, lunetas ou outras ajudas visuais podem ser usados para enxergar as flechas no alvo

8.3.2.9.1 desde que eles não representem qualquer perigo ou obstáculo aos outros competidores na linha de tiro.

8.3.2.9.2 As lunetas devem ser ajustadas de maneira que a parte mais alta da luneta não esteja mais alta que a altura do ombro do atleta.

8.3.2.9.3 Óculos de graus ou óculos de tiro ou de sol podem ser usados. Nenhum destes deve ter micro lentes de aumento ou dispositivos similares, nem devem ser marcados de modo a ajudar a mira.

8.3.2.9.4 A lente do olho que não mira pode ser tapada ou pode ser usado um tapa-olhos.

8.3.2.10 Acessórios são permitido,

8.3.2.10.1 incluindo guarda-braços, peiteiras, "bowslings", aljava presa ao cinto ou fixada no chão. Marcadores de pés não sair do chão mais do que 1 cm. Também são permitidos "limb savers", tripé para luneta (o qual pode ser deixado na linha de tiro desde que ele não crie um obstáculo a nenhum outro atleta).

8.3.3. Para atletas de todas as divisões o seguinte equipamento não é permitido:

8.3.3.1 Qualquer equipamento eletrônico de comunicação ou tapa-orelhas à frente da linha de espera.

## **8.4 TIRO**

- 8.4.1 Cada competidor atirá suas flechas em séries de três flechas a não ser que seja específico diferentemente.
- 8.4.1.1 Os tiros serão dados em uma única direção.
- 8.4.1.2 Para o Round Eliminatório o procedimento será o seguinte:
- Eliminatória 1/16. Primeiro as mulheres atiram seus combates em dezesseis (16) almofadas e depois atiram os homens nas mesmas almofadas. Quatro (4) almofadas são então removidas de cada lado da linha de tiro, deixando oito (8) almofadas no meio do campo.
  - Eliminatória 1/8. Primeiro as mulheres atiram seus combates em oito (8) almofadas e depois atiram os homens nas mesmas almofadas. A duas (2) almofadas centrais são então movidas para cada lado da linha de tiro, criando uma divisão entre dois (2) jogos de quatro (4) almofadas;
  - Se necessário, mulheres e homens podem atirar ao mesmo tempo; neste caso o número de almofadas deve dobrar. Ao final de cada fase haverá um intervalo de tempo conveniente.
- 8.4.1.3 Para os Rounds Finais o procedimento será o seguinte:
- ¼ (quartas) de Finais: As oito (8) mulheres e (8) homens remanescentes ocuparão as respectivas almofadas à esquerda e à direita da raia de divisão e atirarão seus combates de 12 (doze) flechas ao mesmo tempo. /as quatro (4) almofadas externas são então removidas;
  - Semi-Finais: As quatro (4) mulheres e quatro (4) homens restantes ocuparão as almofadas à direita e à esquerda da raia de divisão e atirarão seus combates de 12 (doze) flechas ao mesmo tempo;
  - Finais para terceiro e quarto lugares: Igual ao descrito acima;
  - Finais para medalha de Ouro: Primeiro as duas (2) mulheres atiram seu round final de 12 (doze) flechas; depois os homens atiram sua final;
  - Ao final de cada fase haverá um intervalo de tempo conveniente.
- 8.4.1.4 Na competição por equipes cada atleta atirá séries de seis (6) flechas (2 flechas por atleta), uma flecha em cada centro.
- 8.4.2 Há um limite de tempo para que um atleta atire uma série de três flechas (veja também o artigo 8.5.4 e seguinte).
- 8.4.2.1 O tempo máximo permitido para um atleta atirar uma série de três flechas será de dois (2) minutos.
- 8.4.2.2 Uma flecha atirada antes ou depois do tempo especificado, ou fora de sequência, será considerada como fazendo parte daquela série e fará com que o atleta perca a pontuação da flecha de maior valor que será marcada como um 'M' (Miss).
- 8.4.2.3 Uma flecha atirada depois que o Diretor de Tiro tenha encerrado oficialmente a sessão de prática (que acontece após as flechas de prática terem sido retiradas dos alvos), ou durante o intervalo entre distâncias ou rounds fará com que o atleta perca a pontuação da flecha de maior valor da próxima série (veja também o artigo 8.6.2.2).
- 8.4.2.4 Na eventualidade de um defeito de equipamento, o atleta chamará um juiz e dará um passo para trás da linha de tiro. Um tempo extra deve ser dado para que sejam efetuados os reparos necessários ou troca do equipamento danificado. O atleta reporá o número apropriado de flechas no tempo mais cedo possível, sob a supervisão de um juiz (veja artigo 8.5.1.7).

- 8.4.2.5 Entretanto nunca um defeito de equipamento pode atrasar um torneio mais do que 15 minutos.
- 8.4.2.6 No caso de um atleta ficar incapaz de continuar atirando por causa de um problema médico inesperado que pode ocorrer após o início dos tiros, será permitido não mais do que 15 minutos para que o pessoal médico determine o problema e decida se o atleta pode ou não continuar competindo de modo não assistido. O atleta reporá o número apropriado de flechas no tempo mais cedo possível, sob a supervisão de um juiz mas terá um máximo de 15 minutos para fazê-lo.
- 8.4.2.7 No Round de Combate Indoor nenhum tempo extra poderá ser dado por defeito de equipamento ou para tratamento médico, mas o competidor com defeito de equipamento poderá sair da linha de tiro para reparar ou trocar o mesmo e retornar para atirar a(s) flecha(s) restante(s) se o limite de tempo permitir. Na competição por equipes outro membro da equipe pode atirar neste meio tempo.
- 8.4.2.8 As pontuações de atletas individuais ou equipes passando de bye ou Combates ganhos por WO (desistência do adversário) não serão anotadas e eles avançarão para o próximo round. No Campeonato Mundial de Indoor eles poderão praticar num campo de prática ou numa porção não usada do campo de competição. Para outras competições eles podem praticar nos alvos para os quais for designado a não ser que haja um campo de prática disponível.
- 8.4.2.9 No Round de Combate Indoor de equipes, se qualquer dos três atletas de uma equipe atirar uma flecha antes ou depois do sinal relevante para começar ou terminar o limite de tempo, esta flecha contará como parte desta série e fará com que a equipe perca a pontuação da flecha de maior valor desta série que será anotada como 'M' (Miss).
- 8.4.3 Os atletas não podem levantar o braço que segura o arco até que seja dado o sinal para início da contagem do limite de tempo.
- 8.4.4 Com exceção para pessoas que tenham deficiência física, os competidores deverão atirar numa posição em pé e sem qualquer suporte, com um pé em cada lado da linha de tiro ou com os dois pés sobre a linha de tiro.
- 8.4.5 Sob nenhuma circunstância uma flecha pode ser reatirada.
- 8.4.5.1 Uma flecha será considerada com não tendo sido atirada se:
- A flecha cair ou for mal atirada e qualquer parte do tubo ficar dentro da zona de 3 metros, desde que ela não tenha rebatido no alvo.
  - O alvo ou a almofada cair (a despeito de terem sido fixados a contento dos juízes). Os juízes tomarão quaisquer medidas que achem necessárias e darão um tempo adequado para que sejam atiradas as flechas necessárias para compensar. Se a almofada apenas se inclinar, ficará a cargo dos juízes decidir qual a atitude a tomar, se necessário.
- 8.4.6 Enquanto um atleta estiver na linha de tiro, ele poderá receber assistência técnica da organização da equipe, desde que não seja por meio eletrônico e que isto não perturbe os outros atletas.
- 8.4.6.1 Na competição por equipe no Round de Combate Indoor, os três competidores da equipe e o técnico poderão ajudar-se verbalmente uns aos outros, estando ou não na linha de tiro. Durante o tiro, o técnico só poderá dar instruções de dentro de seu box.
- 8.4.7 Todos os tiros de treino (prática) deverão ser atirados sob o controle do Diretor de Tiro e não terão seus pontos marcados (veja artigo 3.19 Prática).

## **8.5 ORDEM DE TIRO E CONTROLE DE TEMPO**

8.5.1 Cada atleta atirá em seu próprio alvo ou jogo de faces.

8.5.1.1 Quando quatro atletas estão atirando em pares e dois atletas estão atirando simultaneamente eles atiram um a cada tempo no alvo numa rotação como se segue:

- AB - CD
- CD - AB
- AB - CD, etc.

8.5.1.2 O atleta A atirá no alvo à esquerda e o atleta B no alvo da esquerda. O atleta C atirá no alvo da esquerda e o atleta D no alvo da direita.

8.5.1.3 Quando se usar alvos de 40 cm e os alvos de 40 cm de face tripla são colocados em duas altura, o atleta A atirá no alvo superior esquerdo e o atleta B no alvo superior esquerdo. O atleta C atirá no alvo inferior esquerdo e o atleta D no alvo inferior direito.

8.5.1.4 Quando dois alvos de 40 cm verticais de face tripla são usados, o atleta A atirá na coluna da esquerda e o atleta B atirá na coluna da direita. Quando 4 (quatro) alvos de 40 cm verticais de face tripla forem usados, o atleta A atirá na primeira coluna, atleta B na terceira coluna, o atleta C atirá na segunda coluna e o atleta D na quarta coluna.

8.5.1.5 No Round de Combate Indoor por equipes haverá dois alvos de tripla face para cada equipe. Quando se usar alvos de tripla face triangular, a centro de baixo deverão estar a 130 cm do chão.

8.5.1.6 Cada atleta membro da equipe atirá suas flechas em qualquer ordem, uma em cada uma das três zonas de pontuação.

8.5.1.7 A ordem de tiro pode ser alterada temporariamente com o propósito de se trocar uma corda, fazer outros ajustes essenciais no equipamento, ou para pequenos tratamentos médicos. Se no entanto esta atenção ao equipamento ou assunto médico tornarem-se necessários quando estiver na linha de tiro, o atleta deve dar um passo atrás e chamar um juiz. Os juízes, tendo verificado que o atleta tinha motivos para deixar a linha de tiro, acertará com o Diretor de tiro para que este atleta atire as flechas que faltam nesta série antes que o sinal para pontuar seja dado. Um anúncio a este respeito será dado pelo sistema de alto-falantes. O descrito acima não se aplica para os rounds de Combate Indoor como está especificado em 8.4.2.7.

8.5.2 Em Campeonatos Mundiais FITA:

8.5.2.1 No Round de Qualificação com 4 (quatro) atletas por almofada, 2 (dois) atletas atirarão simultaneamente na mesma almofada, em seus próprios jogos de faces triplas verticais. Eles atirarão séries de três tiros.

8.5.2.2 No round Individual de Combates:

- Nos Rounds Eliminatórios haverá 2 (dois) atletas por almofada e eles atirarão ao mesmo tempo em seus próprios alvos de faces triplas;
- Nos Rounds Finais haverá um atleta por almofada e eles alternarão os tiros em seus próprios alvos de tripla faces verticais;
- Durante o primeiro Combate do Round Eliminatório/Final o atleta que estiver na linha de cima de cada par no diagrama de Combates, atirá do lado esquerdo deste Combate;  
A posição Esquerda/Direita dos atletas para os combates subsequentes seguirá o diagrama de Combates (veja apêndice 1, Livro 3);

A disposição das almofadas a serem usadas para cada fase da competição é de escolha dos Organizadores;

- No caso de combates sendo atirados com alternância de tiros, o atleta mais bem colocado no Round de Qualificação decidirá a ordem de tiro da primeira série. O atleta com a menor pontuação acumulada atirará primeiro na próxima série. Se os atletas estiverem empatados, o atleta que atirou primeiro na primeira série atirará primeiro na próxima série.

#### 8.5.2.3 No Round de Combate por Equipes:

- Ambas equipes começarão cada série de seu /combate com seus três (3) atletas atrás da linha de 1 metro. Somente quando o diretor de Tiro começar o Combate e o relógio, o primeiro atleta poderá cruzar a linha de 1 metro;
- Durante o primeiro Combate do Round Eliminatório/Final a equipe que estiver na linha de cima de cada par no diagrama de Combates, atirará do lado esquerdo deste Combate;  
A posição Esquerda/Direita das Equipes para os combates subsequentes seguirá o diagrama de Combates;  
A disposição das almofadas a serem usadas para cada fase da competição é de escolha dos Organizadores;
- Haverá 2 (duas) colunas de alvos de tripla face vertical, um centro para cada uma das 6 flechas de uma equipe. Cada membro da equipe irá atirar uma flecha no centro de sua preferência;
- Os três atletas de uma equipe atirarão 2 (duas) flechas cada na ordem que eles escolherem;
- Um atleta ocupará a linha de tiro enquanto os outros dois permanecerão atrás da linha de 1 metro. Nunca mais do que um atleta pode estar a frente da linha de 1 metro;
- Atletas em cadeira de rodas podem ficar na linha de tiro durante todo o Combate. Eles indicarão que terminaram de atirar levantando a mão acima de suas cabeças. (veja apêndice 8, Livro1: Atletas com deficiências);
- Enquanto estiver indo para a linha de tiro, o atleta não pode remover suas flechas da aljava até que ele esteja na sua posição de tiro na linha de tiro;
- As violações às regras do round de equipe serão manejadas como está especificado no artigo 8.8.

#### 8.5.2.4 No round de Combate por Equipes, nas Finais (quando se estiver atirando alternadamente):

- Ambas equipes começarão cada série de seus Combates com seus três atletas atrás da linha de 1 metro;
- A equipe melhor colocada no Round de Qualificação decidirá a ordem de tiro da primeira série. A equipe com a menor pontuação acumulada atirará primeiro na próxima série. Se as equipes estiverem empatadas, a equipe que começou o Combate atirará primeiro.
- Quando a primeira equipe tiver atirado 3 (três) flechas e seu atleta tiver retornado para trás da linha de 1 metro, o relógio desta equipe será parado, mostrando o tempo remanescente para ela.
- Quando a pontuação da última flecha da primeira equipe for mostrada no placar junto a almofada, o relógio da segunda equipe é iniciado e o primeiro atleta desta equipe poderá cruzar a linha de 1 metro e começar a atirar.
- Isto será repetido até que cada equipe tenha atirado 6 (seis) flechas ou seu limite de tempo tenha expirado.
- Quando o tiro alternado for usado para competição de equipes, as equipes devem alternar seus atletas após cada tiro ter sido dado, em qualquer fase da rotação.

### 8.5.3 Tempo de Tiro e Limites de Tempo:

- 8.5.3.1 Trinta (30) segundos é o tempo permitido para que um atleta atire uma (1) flecha (inclusive para tiro de morte) quando estiver atirando alternadamente no Round de Combate Indoor;
- 8.5.3.2 Quarenta (40) segundos é o tempo permitido para que um atleta atire uma flecha para o tiro de morte para resolver um empate ou para atirar uma flecha de reposição;
- 8.5.3.3 Um (1) minuto é permitido para uma equipe atirar três (3) flechas, uma por atleta, No round de combate de Equipes com o propósito de desempate;
- 8.5.3.4 Dois (2) minutos é o tempo permitido para um atleta atirar uma série de três (3) flechas ou para uma equipe atirar seis (6) flechas no Round de Combate Indoor por Equipes.
- 8.5.3.5 Em nenhuma circunstância o limite de tempo pode ser estendido.

### 8.5.4 Controle de tempo Visual e Acústico.

#### 8.5.4.1 Quando o tiro é controlado por Sinaleira de luzes:

**VERMELHO** O Diretor de Tiro dará dois sinais sonoros para que os atletas designados (A, B, ou AB, CD, como for aplicável) ocupem a linha de tiro, todos juntos (Exceto para Round de Combate Indoor por Equipes).

**VERDE** Quando as luzes mudarem 20 segundos depois (10 segundos em todos os Combates), o Diretor de Tiro dará um sinal sonoro para que se inicie o tiro.

**AMARELO** Este sinal de alerta será dado trinta (30) segundos antes do final do limite de tempo, exceto nos Rounds Finais do round de Combate Indoor quando os atletas estiverem alternando tiros.

**VERMELHO** Isto significa que o tempo de tiro terminou (veja artigo 8.5.3) e dois sinais sonoros serão dados indicando que o tiro deve cessar, mesmo que todas as flechas não tenham sido atiradas. Qualquer atleta que ainda estiver na linha de tiro deve se retirar imediatamente para trás da linha de espera. Quando houver outros atletas designados para atirar estes irão para a linha de tiro e esperarão pela luz verde para começarem a atirar. Todo este processo será repetido como acima, até todos terem atirado. Quando a luz vermelha for acesa após o número de flechas estipulado terem sido atiradas (uma série de três flechas ou seis flechas – 3x2 flechas no round por equipes) de acordo com o round que estiver sendo atirado, serão dados três sinais sonoros para que a anotação de pontuação se inicie.

8.5.4.2 Quando o tiro é controlado por placas: duas placas são necessárias na raia livre de modo que o mesmo lado das placas (toda amarela ou raiada de amarelo/preto) seja mostrado simultaneamente a atletas masculinos e femininos. O lado raiado de amarelo/preto será mostrado aos atletas como um sinal de alerta quando faltarem trinta (30) segundos para terminar o limite de tempo. O lado amarelo será mostrado aos atletas todo o tempo restante.

8.5.4.3 Assim que a linha de tiro estiver vazia, com todos os atletas tendo atirado suas flechas, o sinal apropriado para entrada da próxima turma ou para início da anotação de pontuação será imediatamente dado.

### 8.5.5 Nenhum atleta deverá ocupar a linha de tiro exceto quando o sinal apropriado for dado.

8.5.5.1 Vinte (20) segundos será dado para que os atletas deixem a linha de tiro e os outros atletas designados a atirar no segundo turno ocupem a linha de tiro. Isto será indicado através de 2 (dois) sinais sonoros e luz vermelha.



- 8.5.5.2 Quando se estiver atirando um combate com tiros alternados, os atletas que estiverem competindo irão para a linha de tiro dentro dos 10 (dez) segundos do sinal de alerta (2 apitos). Ao final de 10 segundos um sinal sonoro iniciará o período de tiro de 30 segundos para o primeiro atleta no combate. Tão logo a primeira flecha seja atirada e o score é mostrado, o relógio retroativo do atleta oponente é iniciado para indicar o seu período de 30 segundos para atirar uma flecha. Os atletas no combate continuarão alternando seus tiros seguindo o sinal visual do relógio retroativo até que cada atleta tenha atirado suas três flechas.
- 8.5.6 Se a sessão de tiros for suspensa durante uma série por qualquer motivo, o limite de tempo será ajustado:
- 8.5.6.1 Quarenta (40) ou trinta (30) segundos por flecha serão dados, no evento de Round de Combate Indoor Individual.
- 8.5.6.2 No Round de Combate por equipes no Campeonato Mundial, o relógio será ressetado com o tempo restante que havia quando ocorreu a emergência que parou os tiros acrescido de mais 5 segundos. Os tiros recomeçarão da linha de tiro.
- 8.5.6.3 No Round de Combate por equipes em outros torneios, vinte (20) segundos por flecha serão dados. Os tiros recomeçarão da linha de tiro.

## **8.6 PONTUAÇÃO**

- 8.6.1 Deverá haver anotadores em número suficiente para garantir que cada almofada tenha um anotador.
- 8.6.1.1 Estes anotadores podem ser atletas quando houver mais de um atleta por almofada. Um anotador será designado para cada almofada.
- 8.6.1.2 A anotação de pontos será feita após cada série de três (3) flechas.
- 8.6.1.3 Os anotadores anotarão o valor de cada flecha na ordem descendente como forem cantadas pelo atleta (ou agente do atleta) ao qual as flechas pertencem. Os outros atletas nesta almofada irão verificar o valor de cada flecha cantada e no caso de haver desacordo quanto a uma pontuação, chamarão o juiz designado que tomará a decisão final.
- 8.6.1.4 Nos Rounds Finais do round de Combate Indoor ou se somente um atleta estiver atirando numa almofada, terá a pontuação testemunhada por um oponente e em caso de desacordo o juiz designado tomará a decisão final.
- 8.6.1.5 No Round de Combate Indoor por Equipes, a pontuação será anotada cumulativamente em ordem descendente para as 6 (seis) flechas de cada equipe. Todos os atletas podem ir até o alvo mas somente uma pessoa por equipe cantará os valores das flechas, testemunhado por um membro da equipe oponente. Em caso de desacordo o juiz designado tomará a decisão final.
- 8.6.1.6 Os atletas podem delegar autoridade para anotar pontuação e recolher suas flechas ao seu capitão de equipe ou a outro atleta em seu próprio alvo, desde que eles mesmos não vão ao alvo (ex. Atletas com deficiências).
- 8.6.2 Uma flecha será pontuada de acordo com a posição do tubo no alvo. Se o tubo de uma flecha tocar duas cores ou tocar qualquer linha divisória entre duas zonas de pontuação, esta flecha terá a pontuação do maior valor das zonas em questão.

- 8.6.2.1 Nem as flechas nem o alvo podem ser tocados até que os valores de todas as flechas neste alvo tenham sido anotados.
- 8.6.2.2 Se um número maior de flechas do que o determinado for encontrado na almofada ou no chão perto do alvo ou nas raias de tiro, somente as três (3) ou seis (6) de menor valor serão anotadas. Atletas ou equipes que forem pegos repetindo esta ofensa podem ser desqualificados.
- 8.6.2.3 Quando forem usados alvos de tripla face, as flechas podem ser atiradas em qualquer ordem, mas se mais do que uma é atirada na mesma face, ambas (ou todas) flechas contam como parte desta série, mas somente a de menor valor será anotada. A outra flecha, ou flechas, na mesma face serão pontuadas como um `M` (Miss). Qualquer flecha que cravar fora da zona azul de pontuação 6 será pontuada como um `M` (Miss).
- 8.6.2.4 Caso esteja faltando um fragmento do alvo, incluindo linha divisória ou região onde duas cores se encontram, ou se a linha divisória tiver sido deslocada por uma flecha, será usada então uma linha circular imaginária para o julgamento do valor de uma flecha que tenha atingido tal região.
- 8.6.2.5 Todos os buracos de flechas dentro da zona de pontuação deverão ser devidamente marcados quando as flechas forem anotadas e retiradas do alvo.
- 8.6.2.6 Flechas imersas na almofada mas que não estão aparentes no alvo só podem ser anotadas por um juiz.
- 8.6.2.7 Uma flecha:
- 8.6.2.7.1 atingindo a almofada e rebatendo (bate-e-volta) será pontuada de acordo com a marca que ela deixar no alvo, desde que todos os outros buracos de flechas tenham sido marcados e que um buraco não marcado possa ser identificado.
- Quando ocorrer uma rebatida:
- O atleta com a flecha em questão, após atirar sua série de três flechas, permanecerá na linha de tiro com uma bandeirinha levantada sobre a cabeça, como um sinal para os juízes;
  - Quando todos os atletas na linha de tiro nesta série tiverem terminado de atirar suas três flechas ou o limite de tempo tenha expirado, o que for o caso, o Diretor de Tiro interromperá os tiros. O atleta com a flecha rebatida irá até o alvo com um juiz que decidirá o ponto de impacto, anotará o seu valor e marcará o buraco. O juiz irá mais tarde participar da pontuação desta série. A flecha rebatida deverá ser deixada em baixo da almofada até que a série seja anotada. Quando o campo estiver livre, o diretor de Tiro dará o sinal para o tiro continuar.
- 8.6.2.7.2 atingindo a almofada mas ficar pendente, fará com que o atleta ou atletas nesta almofada parem de atirar e chamem um juiz. Quando os tiros nesta série tiverem sido terminado pelos outros atletas na linha de tiro, um juiz junto com o atleta irá até o alvo, anotará o valor da flecha, retirará a mesma do alvo, marcará seu buraco e a porá abaixo da almofada. As flechas restantes serão atiradas pelo(s) atleta(s) nesta almofada antes que o Diretor de Tiro ordene a pontuação ou o reinício dos tiros. O juiz envolvido participará da pontuação desta série.

- 8.6.2.7.3 Atingindo a almofada e passando completamente a almofada, desde que todos os buracos de flechas tenham sido marcados e que um buraco não marcado possa ser identificado, terá a sua pontuação de acordo com valor do buraco no alvo.
- 8.6.2.7.4 Atingindo outra flecha no nock e ficar cravada na mesma, será pontuada com o valor da flecha em que estiver cravada.
- 8.6.2.7.5 Atingindo outra flecha, desviando e cravar no alvo, terá a pontuação da posição em que se encontra no alvo.
- 8.6.2.7.6 Atingindo outra flecha e rebatendo, terá a pontuação da flecha atingida, desde que a flecha danificada possa ser identificada.
- 8.6.2.7.7 Atingindo o alvo que não seja o do próprio atleta, será considerada como parte da série e será pontuada como um `M` (Miss).
- 8.6.2.7.8 Atingindo o alvo fora da zona de pontuação será pontuada como um `M` (Miss).
- 8.6.2.8 Uma flecha encontrada no chão na raia de tiro ou atrás do alvo, que tiver sido questionada como sendo uma rebatida ou flecha que atravessou a almofada, deve ter atingido primeiro o alvo, na opinião do(s) juiz(es). Se mais do que um buraco não marcado for encontrado na zona de pontuação do alvo depois de uma rebatida ou flecha que atravessou ter ocorrido, o valor do buraco de menor valor será dado ao atleta.
- 8.6.2.9 No Round de Combate Indoor, flechas rebatidas, pendentes ou que tenham atravessado a almofada não farão a competição parar.
- 8.6.2.10 Um erro deverá ser marcado com um "M" na planilha de pontuação.
- 8.6.3 O Diretor de Tiro se assegurará de que, depois da pontuação feita, nenhuma flecha tenha sido deixada nos alvos, antes de dar qualquer sinal para iniciar o tiro seja dado.
  - 8.6.3.1 Se flechas forem deixadas acidentalmente no alvo, o tiro não será interrompido. Um atleta poderá atirar esta série com outras flechas ou repor as flechas após esta distância ter sido completada. Um juiz deverá participar na pontuação desta série, certificando-se de que as flechas que ficaram no alvo na série anterior sejam claramente verificadas na planilha do atleta, antes que qualquer flecha seja retirada do alvo.
  - 8.6.3.2 No caso de um atleta deixar flechas no chão na área do alvo, ele pode usar outras desde que um juiz seja informado disto antes que os tiros iniciem.
- 8.6.4 As planilhas de pontuação deverão ser assinadas pelo anotador e pelo atleta, indicando que o atleta concorda com o valor de cada flecha. Se o anotador estiver participando do torneio, sua planilha deverá ser assinada por outro atleta que tenha atirado no mesmo alvo.
  - 8.6.4.1 Em torneios onde não haja anotadores oficiais e os atletas estiverem anotando a pontuação a assinatura na planilha também mostrará que o atleta concorda com a soma total (idêntica em ambas as planilhas), o número de 10's e o número de X's. Se for encontrada discrepância na soma total, a soma total da planilha de menor valor será a Final.  
Os organizadores não são obrigados a aceitar ou arquivar planilhas de pontuação entregues sem assinaturas, a soma total, o número de 10's e o número de X's.

8.6.4.2 Para todos os rounds Eliminatórios ou Finais as planilhas de pontuação serão assinadas pelos dois atletas no combate, mostrando que ambos atletas ou agentes dos atletas concordam com o valor de cada flecha, a soma total, o número de 10's, 9's e o resultado do combate. O anotador e os arqueiros são responsáveis pelo preenchimento completo da planilha (9's, 10's, totais e assinaturas). Quaisquer informação que estiver faltando na planilha será considerada como não existente (0) para ranqueamento.

8.6.5 No caso de empate na pontuação, o ranqueamento dos resultados será determinado de acordo com o seguinte:

8.6.5.1 Para empates que ocorrerem em todos os Rounds, exceto para aqueles descritos abaixo (8.6.5.2):

- Competições Individuais e por equipes:
  - Maior número de 10's (dez interno para composto);
  - Maior número de 9's;
  - Após isto os atletas serão declarados iguais; mas para efeito de ranqueamento, ou seja, posição no diagrama de Combates de Round Eliminatórios, um Cara-ou-coroa decidirá a posição daqueles declarados iguais.

8.6.5.2 Para empates que decidem a entrada para o Round Eliminatório, ou em combates decidindo o progresso de um estágio da competição para o próximo, ou para decisão de medalha após uma competição por combate, haverá um tiro-de-morte para desempatar (O sistema de 10's e 9's não será usado):

8.6.5.2.1 Individual (no Combate):

- Uma única flecha como tiro-de-morte (máximo de três tiros-de-morte);
- Se ainda houver empate no terceiro tiro de morte, a flecha mais perto do centro do alvo decidirá o desempate, ou
- Sucessivos tiros-de-morte com flecha mais perto do centro, até que haja o desempate.
- No caso de tiro alternado, o atleta que atirou a primeira flecha do combate começará atirando no tiro-de-morte para desempate.
- O tempo limite para um atleta atirar uma flecha é de (40) quarenta segundos quando os atletas estiverem atirando simultaneamente, e de (30) segundos quando o tiro for alternado.

8.6.5.2.2 Equipes (no Combate):

- Um tiro-de-morte por pontos constituído por uma série de (3) três flechas (uma atirada por cada atleta) com um máximo de três tiros-de-morte;
- Se ainda houver empate no terceiro tiro-de-morte, a equipe com a flecha mais perto do centro do alvo vencerá;
- Se ainda persistir o empate, a segunda (ou terceira) flecha mais-perto-do-centro determinará o vencedor;
- Se necessário, haverá sucessivos tiros-de-morte (três flechas por equipe) por pontos seguidos pela avaliação mais-perto-do-centro até que o empate seja decidido;
- No caso de tiros alternados, a equipe que começou o combate começará o tiro-de-morte;
- No caso de tiros alternados, a alternância entre as equipes se dará após cada membro de uma equipe dar seu tiro;

- O limite de tempo para o tiro de morte por equipe será de um (1) minuto.
- 8.6.5.2.3 Para tiros-de-morte individuais, deverá ser usado o alvo do centro no caso de alvo de face tripla vertical ou o alvo do centro (superior) no caso de alvo triplo triangular.
- 8.6.5.2.4 Para o desempate por equipe o alvo de tripla face vertical será montado horizontalmente ou o alvo de tripla face triangular será usado.
- 8.6.5.2.5 Até que um aviso oficial sobre desempates seja dado, os atletas devem permanecer no campo de competição. Um atleta que não estiver presente para participar de um desempate anunciado será declarado perdedor deste combate.
- 8.6.5.3 Para empates que decidam a entrada para o Round Eliminatório, dependendo do tipo de alvo usado no round de Qualificação, o procedimento para desempate será o seguinte:
- 8.6.5.3.1 Para o Individual, o desempate deve ser feito na mesma face de alvo (A, B, C ou D) e no mesmo tipo de alvo (40 cm, 40 cm de tripla face vertical, 40 cm tripla face triangular ou 60 cm) em que os atletas envolvidos tenham atirado durante o round de Qualificação.  
Se for usado alvo de tripla face vertical o atleta atirá na face central da coluna. Se for usado o alvo de tripla face triangular o atleta atirá na face de cima no centro.  
Se isto não for possível, uma ou mais almofadas serão arranjadas com um máximo de duas faces cada, para um máximo de 2 atletas por almofada.
- 8.6.5.3.2 Para desempate por equipe, haverá uma almofada por equipe. Quando se estiver usando alvo de tripla face triangular, a equipe terá um alvo no qual os centros dos alvos inferiores estarão a 130 cm acima do chão. Cada membro da equipe atirá em um dos centros.  
Para alvo de tripla face vertical, ele será colocado horizontalmente e os membros da equipe decidirão em qual dos centros cada um irá atirar.
- 8.6.6 O ranqueamento no Campeonato Mundial seguirá o procedimento descrito acima, mas os atletas eliminados durante combates do Round de Combates Indoor com pontuações iguais serão ranqueados de acordo com o artigo 8.6.5.1.
- 8.6.7 O ranqueamento em outros torneios seguirá os procedimentos acima, entretanto os atletas eliminados durante Combates do Round de Combates serão ranqueados como iguais e receberão a mesma posição (sem considerar o número de 10`s e de 9`s).
- 8.6.8 Ao término do torneio o Comitê Organizador deve entregar uma lista completa de resultados a todos os participantes: Atletas, Capitães de Equipe, Membros do Conselho que estiverem presentes, Juízes e Diretor de Tiro.

## **8.7 CONTROLE DE TIRO E SEGURANÇA**

- 8.7.1 Um Diretor de Tiro será nomeado.
- 8.7.1.1 Sempre que possível este deverá ser um Juiz. Ele não poderá participar do torneio.
- 8.7.1.2 Assistentes para o Diretor de Tiro poderão ser nomeados a critério dos Organizadores para ajudarem o mesmo na execução de suas tarefas.:

- 8.7.2 O Diretor de Tiro irá Instituir e manter quaisquer medidas de segurança que ele achar necessárias. Suas funções incluirão:
- 8.7.2.1 Controlar o tiro, regulando o tempo das séries, e a ordem na qual os competidores ocuparão a linha de tiro.
  - 8.7.2.2 Exercer o controle sobre o uso do sistema de alto-falante, as atividades dos fotógrafos, etc, de modo a não perturbar os competidores.
  - 8.7.2.3 Assegurar-se de que os espectadores permaneçam atrás das barreira que protegem o campo de tiro.
  - 8.7.2.4 No caso de ocorrer uma emergência, dar uma série de não menos do que cinco (5) sinais sonoros para que os tiros cessem imediatamente. Se o tiro for suspenso durante uma série por qualquer motivo, um sinal sonoro será dado para o reinício dos tiros.
  - 8.7.2.5 Um atleta que chegue após o início do tiro terá o número de flechas já atiradas desclassificadas, a não ser que o Diretor de tiro entenda que ele se atrasou por motivos além do seu controle. Neste caso pode ser permitido que ele reponha as flechas perdidas após o término da distância em andamento, mas nunca mais do que 12 (doze flechas). Não haverá reposição de flechas no Round Olímpico.
  - 8.7.2.6 Fotógrafos e cameramen treinados e nomeados pela FITA trabalharão dentro da área de barreiras de espectadores, descritas no artigo 8.1.1.10. Suas posições serão determinadas pelo Delegado Técnico da FITA e as medidas de segurança estarão sob responsabilidade do Delegado Técnico. Eles usarão um uniforme especial da FITA indicando que tem este direito.
- 8.7.3 Nenhum competidor deve puxar seu arco, com ou sem flecha, a não ser quando estiver na linha de tiro. Quando estiver usando uma flecha, um competidor só deverá apontar na direção dos alvos após certificar-se de que o campo esteja livre à frente ou atrás dos alvos.
- 8.7.3.1 Se um competidor, puxando seu arco com uma flecha antes que comece uma série de tiro ou durante o intervalo entre distâncias, dispara uma flecha, intencionalmente ou não, fará com que o atleta perca a flecha de maior pontuação na próxima série.
  - 8.7.3.2 O anotador fará uma nota a respeito disso na planilha do competidor e entrará com os valores de todas as flechas para aquela série (3 ou 6 flechas dependendo do caso), mas a flecha de maior valor será desclassificada. Tal ação deverá se rubricada por um juiz e pelo competidor em questão.
- 8.7.4 Enquanto os tiros estão em andamento, somente os competidores daquele turno podem estar na linha de tiro.
- 8.7.4.1 Todos os outros competidores com seus equipamentos deverão permanecer atrás da linha de espera. Após ter atirado sua última flecha, um competidor deve se retirar imediatamente para trás da linha de espera. O atleta pode deixar sua luneta na linha de tiro durante séries, desde que isto não crie um obstáculo a nenhum outro competidor.
  - 8.7.4.2 No Round Olímpico por equipes, somente um atleta pode estar na linha de tiro a um tempo enquanto os outros dois atletas permanecem atrás da linha espera de 1 metro (veja artigo 8.5.2.3 para atletas em cadeiras de roda).

- 8.7.5 Nenhum atleta pode tocar o equipamento de outro sem sua permissão. Casos sérios podem levar a aplicação de penalizações.
- 8.7.6 É proibido fumar em frente da ou na área de competidores.
- 8.7.7 Quando estiver puxando o arco, um competidor não deverá usar uma técnica que, na opinião dos juízes, possa num caso de escapar acidentalmente, permitir que a flecha ultrapasse a zona de segurança ou anteparos de segurança ( área de sobre-tiro, tela de proteção, parede, etc ). Se um atleta insistir em usar tal técnica, o Chefe dos Juízes e/ou o Diretor de Tiro podem mandá-lo parar de atirar imediatamente e deixar o campo.

## **8.8 CONSEQUÊNCIA DE QUEBRA DE REGRAS**

Abaixo segue um resumo de penalidades e/ou sanções aplicáveis aos atletas quando as regras são violadas ou condições não são satisfeitas, Junto com as consequências de tais ações nos atletas e oficiais.

### **8.8.1 Elegibilidade, desqualificação**

- 8.8.1.1 Atletas não estão elegíveis a participar em eventos FITA se os mesmos não atenderem aos requisitos dispostos no Capítulo 2 da Constituição e Regras da FITA.
- 8.8.1.2 Um atleta que for pego quebrando qualquer uma destas regras pode ser eliminado da competição e perderá qualquer posição que tenha alcançado.
- 8.8.1.3 Um atleta não estará elegível a participar de campeonatos FITA se sua Associação Membro não atender aos requisitos dispostos no artigo 3.7.2.
- 8.8.1.4 Um atleta que for pego competindo numa classe estipulada no capítulo 4.2 e não preencher os requisitos para a mesma, será eliminado da competição e perderá qualquer posição alcançada.
- 8.8.1.5 Um atleta que tenha cometido uma violação das regras anti-doping dispostas no livro 1, apêndice 5 da Constituição e Regras da FITA, estará sujeito às seguintes sanções (veja também Livro 1, apêndice 5, artigo 10):
- A despeito de qualquer penalidade imposta por sua Associação Membro, a FITA anulará os resultados alcançados na competição e quaisquer prêmio ou medalha conquistada deverá ser devolvida ao escritório da FITA.
  - Se um membro de uma equipe tiver cometido uma violação a estas regras anti-doping, a equipe será desqualificada do evento;
  - Adicionalmente a isto, as penalidades dos artigos 9, 10 e 11 do apêndice 5 serão aplicáveis;
  - Um atleta que ficar inelegível por causa de uma ofensa de doping não poderá participar em nenhum evento organizado pela FITA ou por um membro da FITA antes do término do período de sua suspensão (apêndice 5, artigo 10.3).
- 8.8.1.6 Qualquer atleta que for pego usando um equipamento que esteja em contravenção às regras da FITA pode ter sua pontuação desqualificada (8.3).
- 8.8.1.7 Atletas ou equipes pegos atirando repetidamente mais flechas que o número permitido por série, podem ter seus resultados desqualificados (8.6.2.2).
- 8.8.1.8 Um atleta que comprovadamente quebrou quaisquer regras ou regulamento propositalmente (conhecendo tal regra ou regulamento), pode ser declarado

inelegível a participar da competição. Este atleta será eliminado e perderá qualquer posição que tenha alcançado.

- 8.8.1.9 Quando estiver puxando o arco, um competidor não deverá usar uma técnica que, na opinião dos juízes, possa num caso de escapar acidentalmente, permitir que a flecha ultrapasse a zona de segurança ou anteparos de segurança ( área de sobre-tiro, tela de proteção, parede, etc ). Se um atleta insistir em usar tal técnica, o Chefe dos Juízes ou e/o Diretor de Tiro podem mandá-lo parar de atirar imediatamente e deixar o campo (8.7.7).

## **8.8.2 Perda de pontuação de flechas**

- 8.8.2.1 Um atleta que chegar depois do início dos tiros perderá a pontuação do número das flechas já atiradas, a não ser que o Diretor de Tiro constate que o atraso do atleta foi provocado por circunstâncias além de seu controle (8.7.2.5).
- 8.8.2.2 No caso de um defeito de equipamento, um atleta só terá permissão de repor o número de flechas que puderem ser atiradas em 15 minutos, seguindo a ordem de tiro standard. Todas as outras flechas serão perdidas (8.4.2.4; veja 8.4.2.6 para problema médico inesperado).
- 8.8.2.3 Uma flecha atirada antes ou depois do tempo especificado ou fora de seqüência será considerada como fazendo parte desta série e causará ao atleta a perda da pontuação da flecha de maior pontuação desta série que será anotada como um `M` (Miss). Esta violação será mostrada pelo juiz levantando um cartão vermelho.
- 8.8.2.4 Uma flecha atirada no campo de competição depois que o Diretor de Tiro tenha oficialmente encerrado a sessão de prática no campo de competição (o que acontece depois das flechas de prática terem sido retiradas dos alvos) ou durante o intervalo entre distâncias ou rounds, causará ao atleta a perda da pontuação da flecha de maior pontuação da próxima série. Esta violação será mostrada pelo juiz levantando um cartão vermelho (8.2.4.3, veja também 8.6.2.2).
- 8.8.2.5 No round de Combate por equipe se qualquer um dos três atletas de uma equipe atirar uma flecha antes ou depois do sinal relevante para começar ou terminar o período de tempo, esta flecha contará como parte daquela série e causará à equipe a perda da pontuação da flecha de maior pontuação desta série que será anotada como um `M` (Miss). Esta violação será mostrada pelo juiz levantando um cartão vermelho.
- 8.8.2.6 Se um número maior de flechas do que as necessárias for encontrado na almofada ou no chão perto do alvo ou nas raias de tiro, somente as três menores (ou seis menores quando for o caso) em valor serão anotadas (8.6.2.2).
- 8.8.2.7 No round de Combate por equipes, se qualquer atleta não conseguir atirar todas as suas 2 flechas em uma série de seis flechas, as flechas não atiradas ainda farão parte desta série. Uma flecha não atirada será anotada como um `M` (Miss). Se o número total de flechas incluindo as não atiradas numa série exceder a 6 flechas, o artigo 8.8.2.6 será aplicado.
- 8.8.2.8 Quando alvos de tripla face são usados e mais do que uma flecha é atirada numa mesma zona de pontuação, ambas (ou todas) flechas contarão como parte desta série mas somente a de menor pontuação será anotada (8.6.2.3).
- 8.8.2.9 Se uma equipe atirar mais do que o número estipulado de flechas no tiro alternado antes de retornar para trás da linha de 1 metro, a equipe perderá a flecha de maior



pontuação desta série. Esta violação será mostrada pelo juiz levantando um cartão vermelho.

8.8.2.10 Uma flecha que não atinja a zona de pontuação ou atinja o alvo que não seja o do próprio atleta será considerada como parte desta série e será anotada como um `M` (Miss) (8.6.2.7.7/8).

### **8.8.3 Penalidades para o Round por equipe**

(Para detalhes do procedimento veja o Manual de Organizadores para Campeonatos da FITA):

8.8.3.1 Se um membro de uma equipe cruzar a linha de 1 metro muito cedo, o juiz levantará o cartão amarelo ou ligará a luz amarela em frente da linha de tiro. Este cartão ou a luz amarela indicam que o atleta terá que retornar para trás da linha de 1 metro e começar de novo ou ser trocado por outro atleta que ainda tenha flechas a serem atiradas que deve começar de trás da linha de 1 metro.

8.8.3.2 Se uma equipe não obedecer o cartão amarelo (ou luz) e o atleta atirar sua flecha, a equipe perderá a pontuação de sua flecha de maior valor nesta série. Esta violação será mostrada pelo juiz levantando um cartão vermelho.

8.8.3.3 Este mesmo procedimento se aplica se um membro da equipe retirar uma flecha da aljava antes de estar na linha de tiro.

### **8.8.4 Advertências**

Atletas que tenham sido advertidos mais que uma vez e que continuem a infringir as seguintes regras da FITA ou que não sigam decisões e diretiva (que podem ser apeladas) dos juízes designados serão tratados de acordo com 8.8.1.8:

8.8.4.1 É proibido fumar na e/ou à frente da área de atletas (8.7.6)

8.8.4.2 Nenhum atleta pode tocar no equipamento de outro atleta sem a permissão deste (8.7.5).

8.8.4.3 Nenhum atleta pode puxar seu arco, com ou sem flecha, exceto quando estiver na linha de tiro (8.7.3).

8.8.4.4 Enquanto o tiro estiver acontecendo, apenas aqueles atletas daquele turno de tiro poderão estar na Linha de tiro (8.7.4).

8.8.4.5 Um atleta não pode levantar seu braço que segura o arco até que o sinal de início seja dado (8.4.3).

8.8.4.6 Nem as flechas nem o alvo podem ser tocados até que todas as flechas neste alvo tenham sido anotadas (8.6.2.1).

8.8.4.7 Quando estiver puxando o arco, um competidor não deverá usar uma técnica que, na opinião dos juízes, possa num caso de escapar acidentalmente, permitir que a flecha ultrapasse a zona de segurança ou anteparos de segurança ( área de sobre-tiro, tela de proteção, parede, etc.) (8.7.7).

## **8.9 ARBITRAGEM**

- 8.9.1 As funções dos juízes são assegurar que o torneio seja conduzido de acordo com a Constituição e Regras da FITA e que seja justo para todos os atletas.
- 8.9.1.1 Deve haver sempre o mínimo de um juiz. Pelo menos um juiz para cada 10 (dez) alvos deverá ser apontado exceto para torneios realizados de acordo com o artigo 3.11.1.1. Suas funções serão as seguintes:
- 8.9.1.2 Verificar todas as distâncias e o layout correto do campo, as dimensões dos alvos e almofadas; que todos os alvos estejam montados a alturas corretas do chão; que todas as almofadas estejam montadas num ângulo uniforme.
- 8.9.1.3 Verificar todo o equipamento de campo necessário.
- 8.9.1.4 Verificar o equipamento de todos os atletas antes do torneio (horário a ser determinado no programa do torneio) e a qualquer momento durante o torneio.
- 8.9.1.5 Controlar a conduta de tiro.
- 8.9.1.6 Controlar a conduta de anotação dos pontos.
- 8.9.1.7 Trocar idéias com o Diretor de Tiro sobre questões que dizem a respeito de tiro que possam aparecer.
- 8.9.1.8 Controlar quaisquer disputas ou apelações que possam acontecer, e quando apropriado, passá-las ao Juri de Apelação.
- 8.9.1.9 interromper a prova, se necessário, em concordância com o Diretor de Tiro (se necessário, por problemas climáticos, falta de energia, acidente sério, ou tais ocorrências, mas assegurando que, se possível, o programa diário seja cumprido).
- 8.9.1.10 Considerar reclamações ou pedidos relevantes dos capitães de equipe e quando aplicável, tomar as medidas necessárias. Decisões coletivas serão dadas pela maioria simples de votos. Em caso de empate, o Chefe de Juízes dará o voto de Minerva;
- 8.9.1.11 Eles lidarão com questões concernentes à conduta de tiro ou à conduta de um atleta. Estas questões deverão ser apresentadas aos juízes sem perda de tempo e, em qualquer caso, antes da premiação. O julgamento dos juízes ou do Júri, quando for o caso, será Final;
- 8.8.2.12 Assegurar tanto quanto possível que atletas e oficiais estejam em conformidade com a Constituição e Regras da FITA tanto quanto com as decisões e diretivas que os juízes acharem necessário tomar.

## **8.10 QUESTÕES, APELAÇÕES E DISPUTAS**

- 8.10.1 Qualquer atleta no alvo irá dirigir a um juiz quaisquer questões a respeito do valor de uma flecha, antes que qualquer flecha seja retirada do alvo.
- 8.10.1.1A decisão deste juiz será final.
- 8.10.1.2 Um erro na anotação na planilha descoberto antes das flechas serem retiradas, desde que todos os atletas no alvo concordem com a correção, pode ser corrigido. A correção deve ser testemunhada e rubricadas por todos atletas no alvo. Qualquer

outra discussão a respeito de anotações na planilha de pontuação devem ser dirigidas a um juiz.

8.10.1.3 Se um alvo ficar razoavelmente danificado ou desfigurado ou se houver qualquer outra reclamação a respeito do equipamento de campo, um atleta ou seu capitão de equipe pode pedir aos juízes que os itens com defeito sejam trocados ou concertados.

8.10.2 Questões concernentes à conduta de tiro ou à conduta de um competidor deverão ser apresentadas aos juízes antes do início do próximo estágio da competição.

8.10.2.1 Questões concernentes à publicação diária dos resultados deverão ser apresentadas aos juízes sem perda de tempo, e de qualquer forma deverão ser apresentadas à tempo para que as correções necessárias sejam feitas antes da premiação.

8.10.2.1 A decisão tomada por um juiz no evento por equipes a respeito do uso do cartão amarelo (ref. 8.8.3.1) é final.

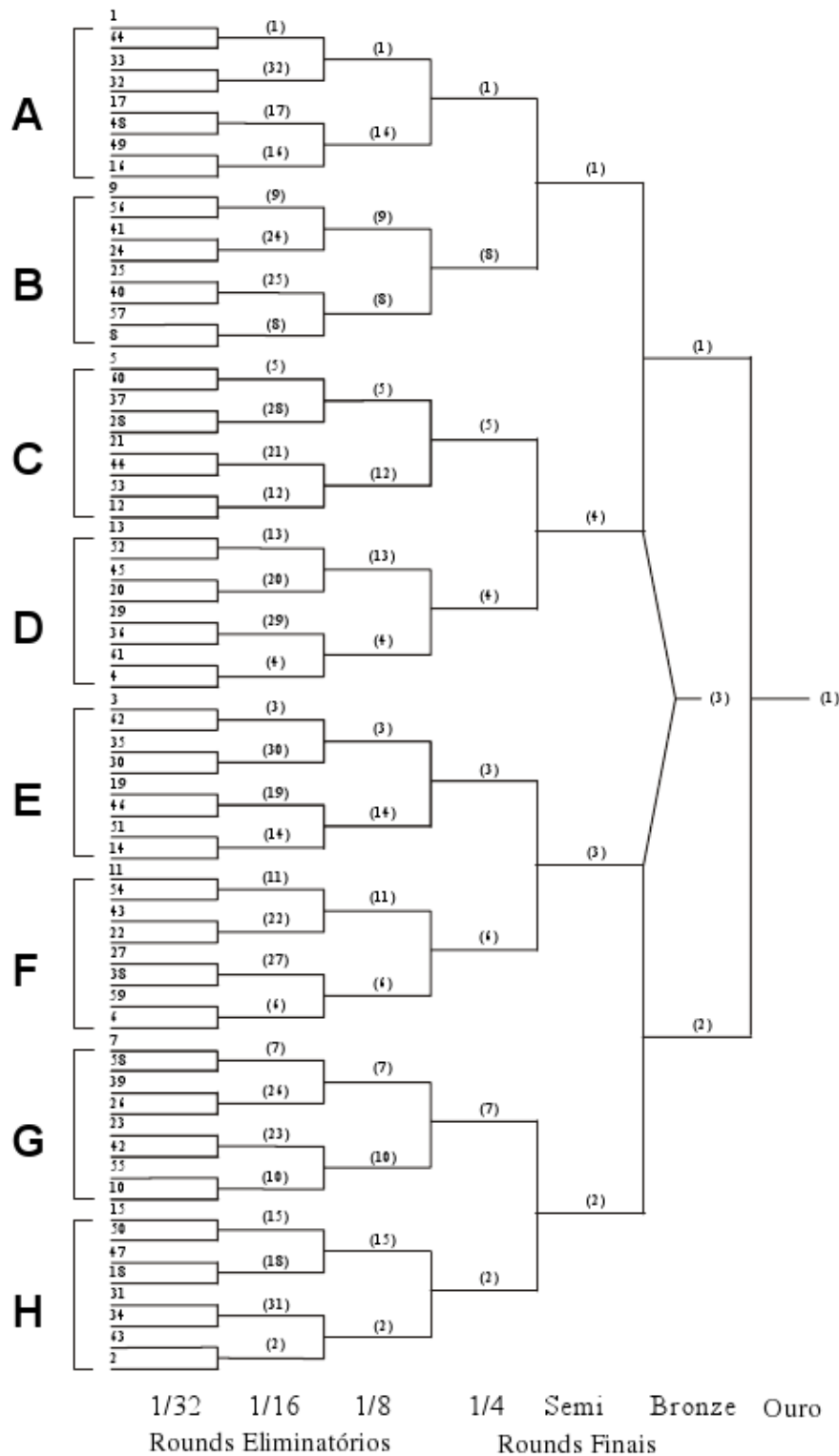
### **8.11.1 APELAÇÕES**

8.11.1 No caso de um atleta não ficar satisfeito com a decisão dos juízes ele pode, exceto para o que é regulamentado pelo artigo 8.10.1 acima, apelar através de seu capitão de equipe para o JÚRI DE APELAÇÃO de acordo com o artigo 3.13. Troféus ou premiações que possam ser afetados por uma disputa, não poderão ser conferidos.

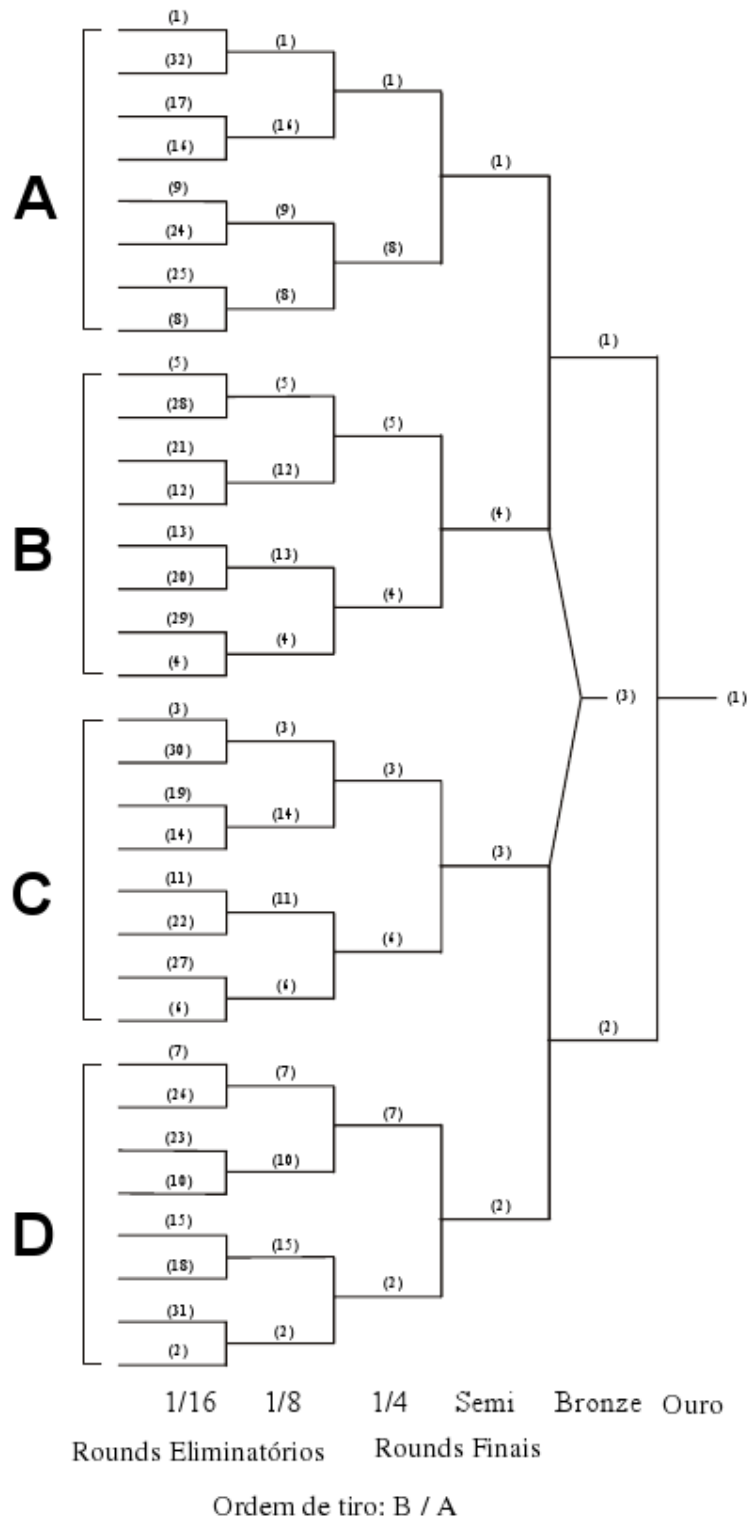
**APÊNDICE 1 LIVRO 3**

**EQUIPAMENTOS DE CAMPO – 1 DIAGRAMAS DE COMBATE**

**1. DIAGRAMA DE COMBATE (32 Atletas, Byes são permitidos)**



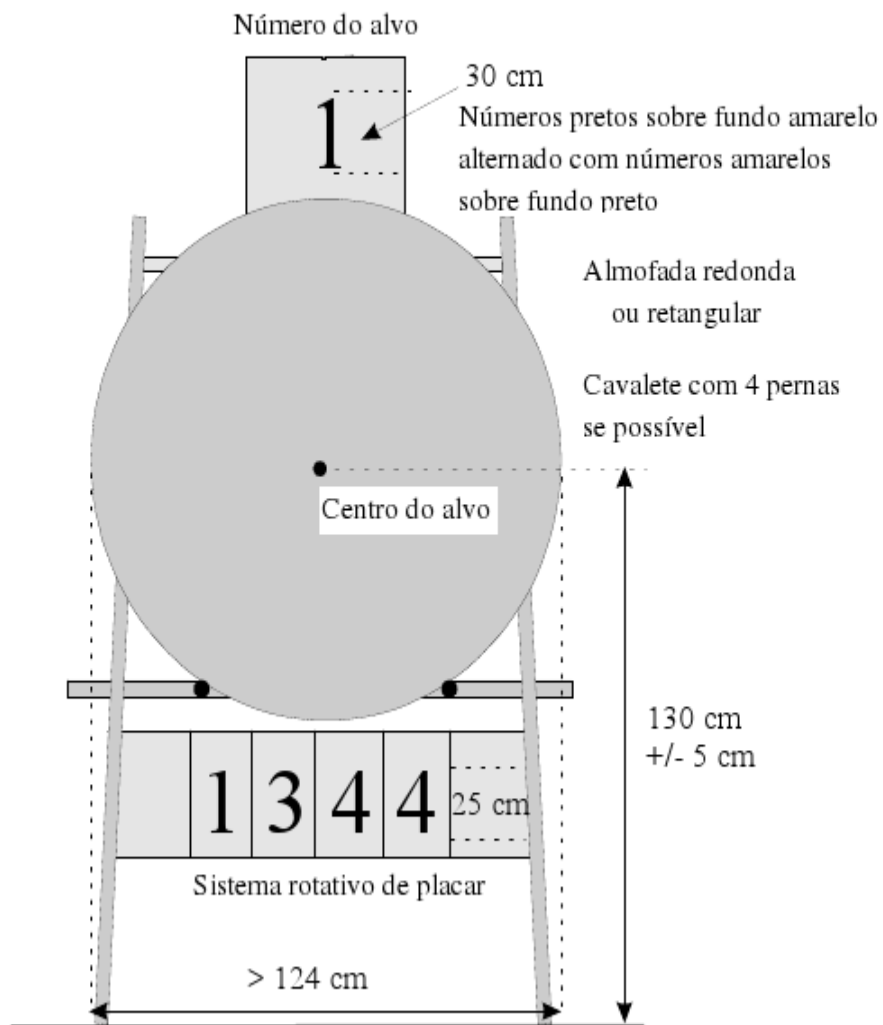
**2. DIAGRAMA DE COMBATE (16 Atletas ou 16 Equipes, Byes são permitidos)**



## EQUIPAMENTOS DE CAMPO – 2 Alvos

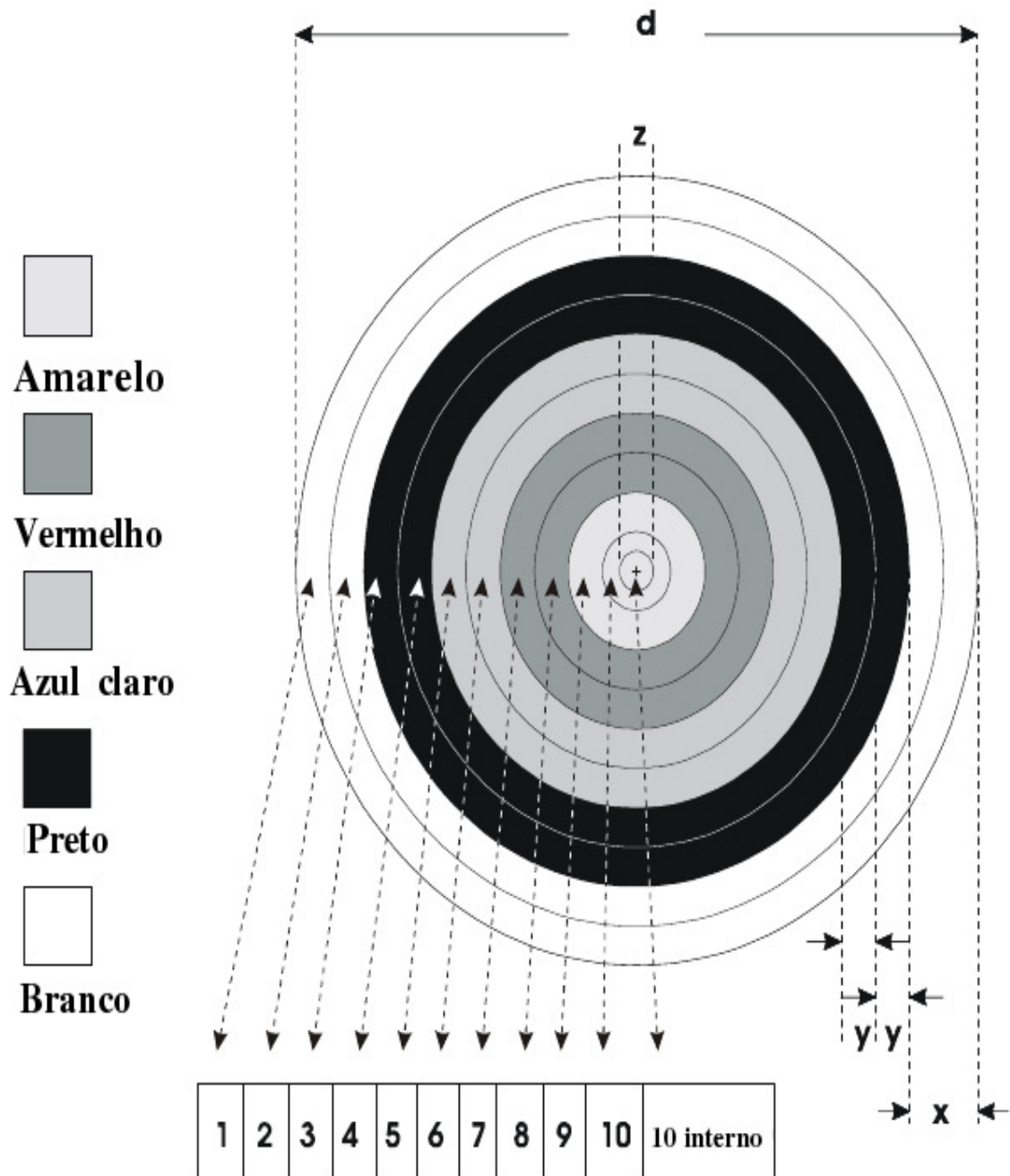
### 1. MONTAGEM DA ALMOFADA DE INDOOR

Artigos 8.1.1.3 e 8.2.3

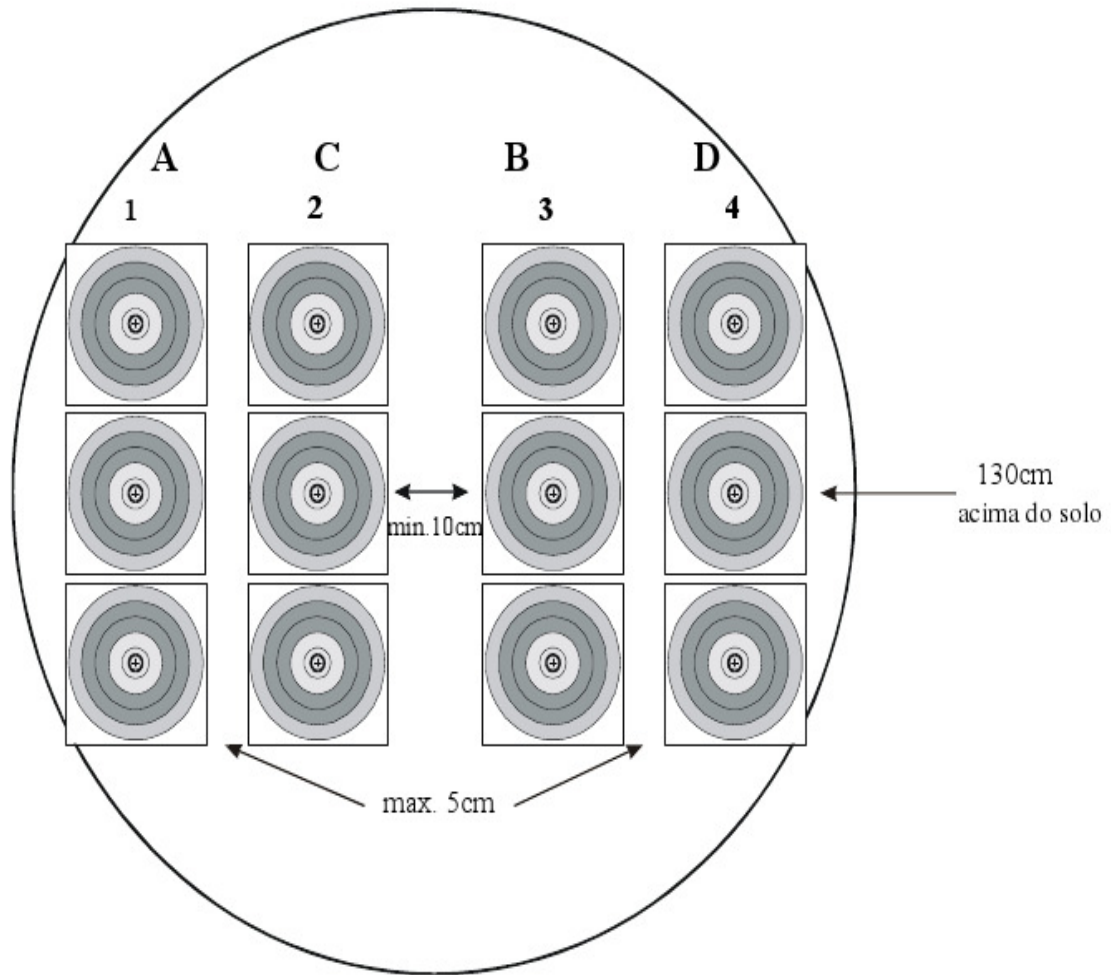


## 2. ALVO DE INDOOR

Artigo 8.2.1

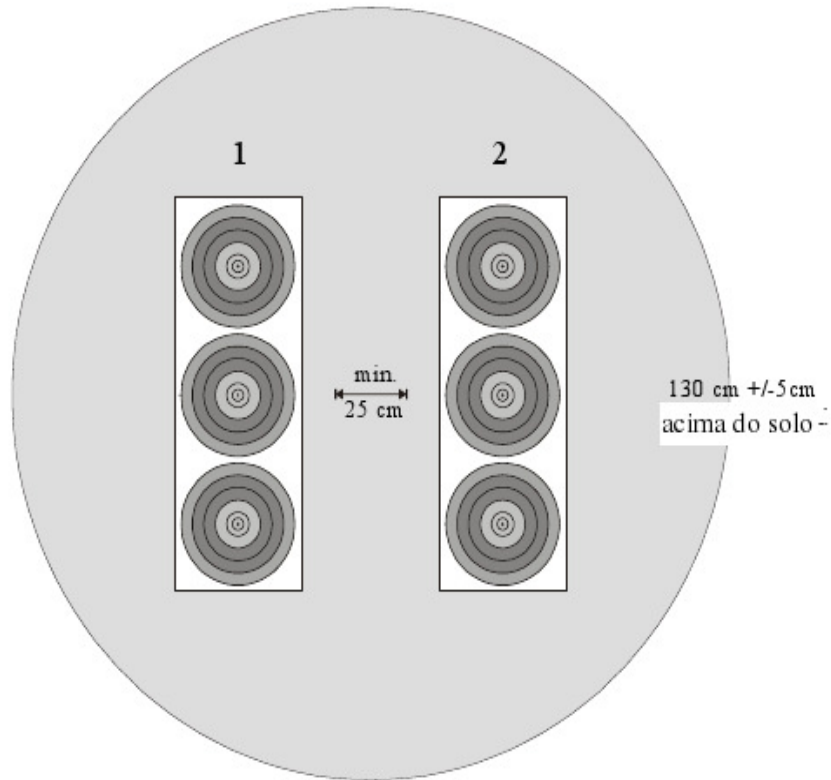


3. INDOOR – ALVOS DE TRIPLA FACES  
Artigo 8.2.2.1.3

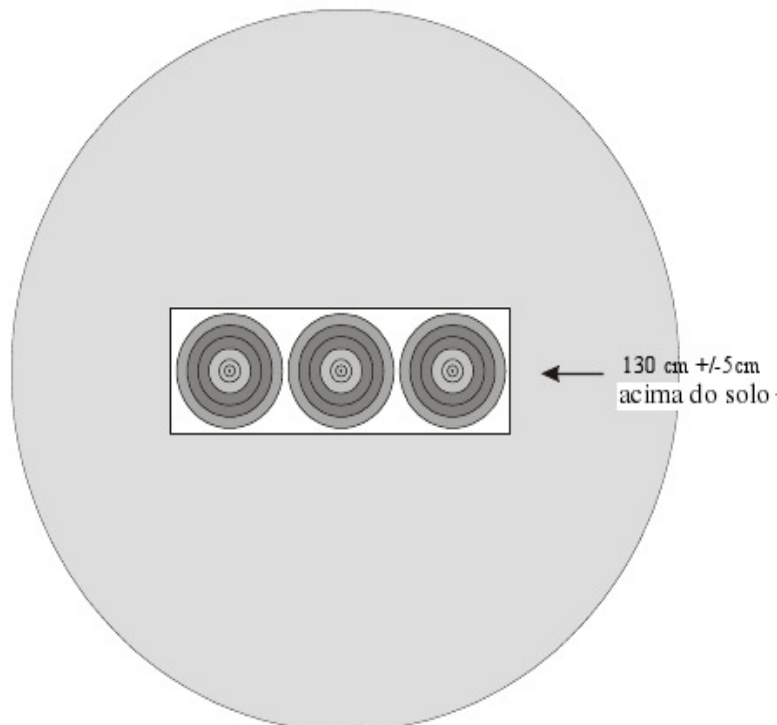




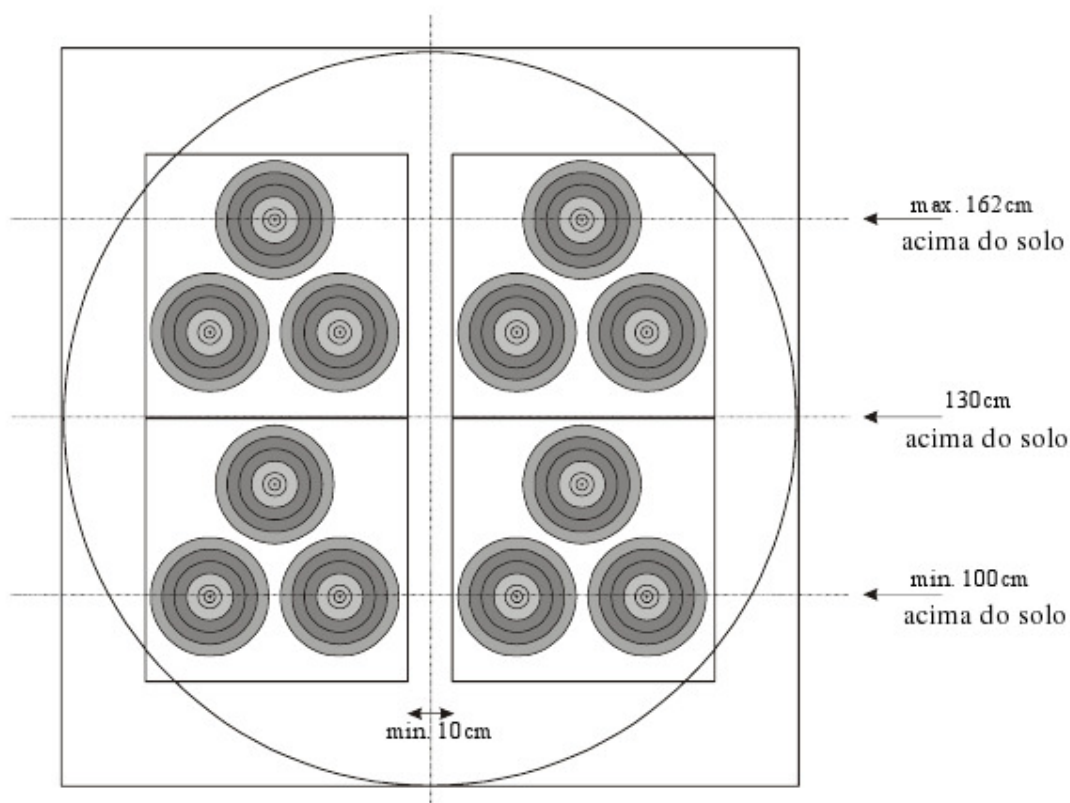
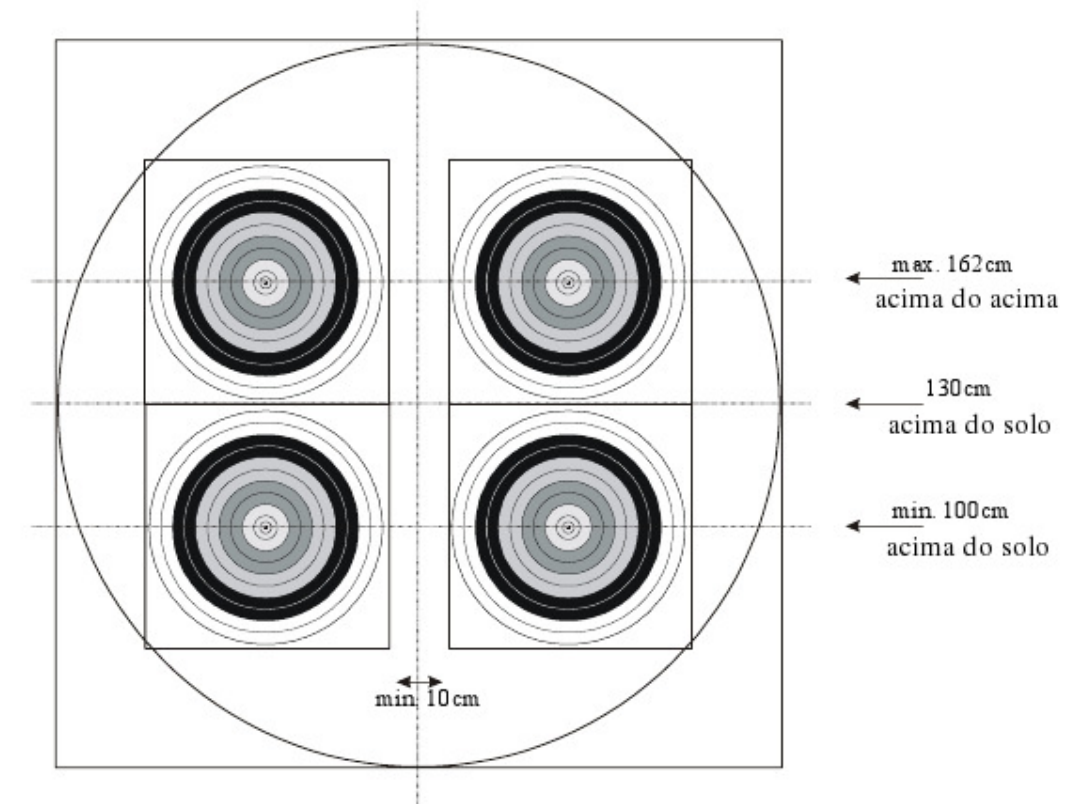
4. INDOOR - ALVOS DE TRIPLA FACE VERTICAL - INDIVIDUAL E EQUIPES  
Artigo 8.2.2.1.3



5. INDOOR - ALVOS DE TRIPLA FACE VERTICAL - DESEMPATE POR EQUIPES  
Artigo 8.2.2.1.3 Arranjo Horizontal



6. INDOOR - 4 X 40 cm - Alvos Simpoles e de Tripla Face Triangular  
Artigo 8. 8.2.2.1.2





3. ARCO RECURVO  
Artigo 8.3.1

