

# LIVRO 4

## REGRAS DE TIRO COM ARCO FIELD

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 NOVE - COMPETIÇÕES FIELD**

1º de Abril de 2008

---

## CAPÍTULO 9

### ROUNDS DE FIELD

(Detalhes da organização de Campeonatos FITA Field podem ser encontrados no Manual do Organizador de Field da Fita)

#### 9.1 LAYOUT DE CAMPO

- 9.1.1 O campo deve estar montado de modo a permitir que as posições de tiro e os alvos sejam alcançados sem dificuldades desnecessárias, acidentes ou perda de tempo. O circuito do campo deve ser o menor (mais compacto) possível).
- 9.1.1.1 A distância a pé da área central para o alvo mais distante não deveria ser maior que um (1) quilômetro ou 15 (quinze) minutos de caminhada normal (quando se estiver movendo os grupos ou trazendo equipamentos de reparo).
- 9.1.1.2 Os criadores dos circuitos devem preparar caminhos seguros para os juízes, pessoal médico e permitir o transporte de equipamento através do(s) circuito(s) durante os tiros estejam sendo dados.
- 9.1.1.3 Os circuitos não devem ser montados a alturas acima de 1800 m do nível do mar e a diferença máxima entre o ponto mais alto e o mais baixo do circuito não ser superior a 100 m.
- 9.1.1.4 Os alvos, que estão descritos no artigo 4.5.3 devem ser posicionados de tal maneira a permitir a maior variedade e o melhor uso do terreno. Nos Rounds Finais 2 almofadas serão colocadas lado a lado onde for usado alvos de 60 cm ou 80 cm. Os atletas atirarão em rotação como está descrito no artigo 9.5.1.3.
- 9.1.1.5 Em todos os alvos serão colocados uma estaca ou marca para cada divisão de maneira a permitir que pelo menos dois atletas atirem ao mesmo tempo um de cada lado da estaca.
- 9.1.1.6 Todas as estacas de tiro devem ser marcadas com a distância do alvo quando se estiver atirando distâncias marcadas. As estacas de tiro deverão ter cores diferentes, correspondendo a cada divisão de acordo com o seguinte:
- Azul para a divisão de arco sem mira e para as divisões Cadete de Recurvo e Composto;
  - Vermelho para as divisões Recurvo e Composto;
  - Amarelo para a divisão de Cadete de arco sem mira.
- 9.1.1.7 A tolerância entre a estaca de tiro para o alvo não deverá exceder +/- 25 cm nas distâncias menores ou iguais a 15 metros, e não exceder +/- 1 m nas distâncias entre 15 e 60 metros. Entretanto as distâncias mostradas nas tabelas 4.5.3.8, 4.5.3.9 e 4.5.3.10 podem ser ajustadas em +/- 2 metros. A distância correta deverá ser marcada na estaca de tiro. A distância deve ser medida no ar aproximadamente a 1,5 a 2 metros acima do solo. Todos os tipos de equipamentos de medição poderão ser usados desde que satisfaçam as tolerâncias.
- 9.1.1.8 As almofadas devem ter um tamanho para prover uma margem de pelo menos 5 cm além das zonas de menor pontuação dos alvos colocados sobre elas. Um alvo não deverá estar menos do que 15 cm acima do solo em qualquer de suas partes. Em

qualquer circunstância, independentemente do terreno, a almofada deve estar posicionada razoavelmente perpendicular à linha de tiro do atleta na estaca de tiro de modo a mostrar toda a face do alvo (Apêndice 1, Livro 4, desenhos).

- 9.1.1.9 Todos os alvos serão numerados sucessivamente. Todos os números deverão ter uma altura não menor que 20 cm e serão posicionados e serão colocados dentre 5 e 10 metros antes de se chegar à estaca para aquele alvo.
- 9.1.1.10 As numerações dos alvos também servirão como área de espera para os atletas dos grupos que estejam esperando seu turno de tiro. Da área de espera deve ser possível ver se está posicionado na estaca.
- 9.1.1.11 Os alvos não deverão ser colocados sobre qualquer alvo maior e também não deverá haver quaisquer marcas na almofada o atrás dela que possa ser usada como um ponto de mira.
- 9.1.1.12 Placas de sinalização indicando claramente a direção da rota de um alvo até o próximo devem ser colocadas a intervalos adequados de modo a garantir a segurança e o fácil movimento através do circuito.
- 9.1.1.13 Deverão ser colocadas barreiras adequadas através do circuito, sempre que for necessário, para manter os espectadores a uma distância segura mas ainda dando-lhes a melhor visão possível da competição. Somente as pessoas com credenciais adequadas serão permitidas estar no circuito dentro das barreiras.
- 9.1.1.14 A área de concentração (área central) deve ter:
- Um sistema de comunicação que permita comunicação com o Chefe da Comissão de Juízes e o escritório dos organizadores;
  - Abrigos para intempéries adequados para os oficiais das equipes;
  - Um abrigo separado para o Juri de apelação e para o chefe da Comissão de Juízes;
  - Abrigo com segurança para os equipamentos e materiais de reposição dos atletas;
  - Durante os dias de competição alguns alvos de treino e/ou alvos de aquecimento devem ser colocados perto da área central para os atletas;
  - Facilidades para hidratação e bebida;
  - Banheiros.
- 9.1.1.15 A distância entre os alvos e aspectos de segurança serão de acordo com o Manual para Organizadores de Field da FITA.
- 9.1.1.16 Os circuitos de competição Field devem estar montados e prontos para inspeção pelo menos 16 (dezesseis) horas antes do início dos tiros. Em Campeonatos FITA eles devem estar prontos antes da manhã dois dias antes do início dos tiros, excessão feita para campos modificados.

## **9.2 EQUIPAMENTO DE CAMPO**

### **9.2.1 Alvos Field FITA**

Para circuitos marcados e não marcados, alvos Field FITA deverão ser usados. Existem alvos Field FITA com quatro diâmetros:

- Alvo de 80 cm de diâmetro;
- alvo de 60 cm de diâmetro;
- alvo de 40 cm de diâmetro;

---

## **CAPÍTULO NOVE - COMPETIÇÕES FIELD**

- alvo de 20 cm de diâmetro;

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

#### 9.2.1.1 Descrição

Os alvos Field FITA consistem de um centro amarelo e quatro zonas de pontuação iguais.

O fundo do alvo será branco. A zona amarela é dividida em duas áreas de pontuação. O amarelo interno tem a pontuação 6 e a zona amarela externa tem a pontuação 5. Estas duas (2) zonas serão divididas por uma linha preta de 1 mm de espessura máxima. O resto do alvo será preto. As quatro zonas de pontuação serão divididas por linhas brancas de 1 mm de espessura máxima. Qualquer linha divisória deve estar dentro da área de maior pontuação. No centro do amarelo haverá um X feito de linha fina.

Para o desenho do alvo Field FITA veja livro 4, Apêndice 1.

#### 9.2.1.2 Valores de pontuação, especificação de cores e Tolerâncias

| Cor das Zonas | Pontuação das Zonas | Diâmetro dos alvos e zonas de pontuação em cm |    |    |    | Tolerância em mm ± |
|---------------|---------------------|---|----|----|----|--------------------|
|               |                     | 20  | 40 | 60 | 80 |                    |
| Amarelo       | 6                   | 2   | 4  | 6  | 8  | 1                  |
| Amarelo       | 5                   | 4   | 8  | 12 | 16 | 1                  |
| Preto         | 4                   | 8   | 16 | 24 | 32 | 1                  |
| Preto         | 3                   | 12  | 24 | 36 | 48 | 3                  |
| Preto         | 2                   | 16  | 32 | 48 | 64 | 3                  |
| Preto         | 1                   | 20  | 40 | 60 | 80 | 3                  |

#### 9.2.1.3 Disposição dos alvos

Alvos de 40 cm serão dispostos 4 alvos por almofada na forma de um quadrado.

Alvos de 20 cm serão dispostos 12 alvos por almofada em quatro colunas verticais de três (3) alvos (veja desenhos, livro 4, Apêndice 1)

Alvos de 60 cm: em distâncias marcadas, 2 alvos de 60 cm podem ser colocados na almofada. Os centros de ambos alvos formarão uma linha horizontal uniforme.

#### 9.2.1.4 O alvo Field para Hit or Miss (acerto ou erro) (ou alvos que caem quando acertados) consistem de 2 (duas) zonas: uma zona de acerto e uma de erro.

A zona de acerto (hit) tem um diâmetro da zona amarela de maior diâmetro de acordo com a tabela 9.2.1.2

A cor da zona de acerto (hit) é Amarela (Pantone 107U).

A cor da zona de erro (miss) é Preta.

Alvos – veja desenhos Livro 3, apêndice 1

### 9.3 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 aos juizes 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.

### **9.3.1 Arcos:**

#### **9.3.1.1 Para as divisões de Arco Recurvo e Recurvo sem Mira:**

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 ponta presa a uma extremidade da 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.

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

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

#### **9.3.1.2 Para Divisão de Arco sem Mira apenas:**

O arco descrito acima deve ser "pelado", exceto para um rest para flecha, protusões de forma livre, marcas, ou traços ou peças laminadas (dentro da área da janela do arco) que podem ser usadas para a mira. O arco desarmado (sem corda) completo com todos os acessórios permitidos deve ser capaz de passar através do buraco de um anel de 12,2 cm de diâmetro interno  $\pm 0,5$  mm.

#### **9.3.1.3 Divisão de Arco Composto:**

Um arco composto (que pode ser do tipo shoot-through) é aquele que a puxada é mecanicamente variada através de um sistema de polias ou roldanas (cams). O arco é armado para uso por meio de corda(s) atadas diretamente às duas pontas dos limbos, ou atadas aos cabos do arco, como for aplicado ao seu desenho particular.

9.3.1.3.1 A potência máxima não deve exceder 60 libras.

9.3.1.3.2 Guarda-cabos são permitidos.

9.3.1.3.3 Um separador de ou cabos separados são permitidos, desde que eles não toquem consistentemente a mão, punho ou braço do atleta.

#### **9.3.1.4 Divisão de Long Bow:**

O Long Bow deverá corresponder à forma tradicional de um long bow o que significa que quando armado, a corda não deve tocar qualquer outra parte do arco a não ser as ranhuras nas pontas dos limbos. O arco pode ser feito de qualquer material ou combinação de materiais. O formato do punho e dos limbos não são restritivos. Janela central não é permitida.

9.3.1.4.1 Para Juvenis e Mulheres o arco não deve ter comprimento menor que 150 cm; para homens o arco não deve ter comprimento menor que 160 cm – este comprimento deve ser medido entre os nocks da corda.

#### **9.3.1.4 Para a divisão Arco de caça (bowhunter):**

O arco pode ser de qualquer tipo de arco como descrito no artigo 9.3.

9.3.1.5.1 A potência máxima do arco é de 80 libras para homens e de 60 libras para mulheres e juvenis.

### **9.3.2 Corda de Arco:**

Uma corda de arco com qualquer número de fios.

9.3.2.1 Todas as divisões:

Acorda 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.

9.3.2.2 Divisão de Arco Recurvo:

O serving da corda não deve terminar dentro da área de visão do arqueiro quando estiver ancorado. A corda não deve não deve ajudar, de maneira alguma, a mira através de uso de "peephole", marca ou qualquer outro método. Um acessório preso na corda para servir como marcador de lábio ou nariz é permitido.

9.3.2.3 Divisões de BareBow e Long Bow:

O serving da corda não deve terminar dentro da área de visão do arqueiro quando estiver ancorado. A corda não deve não deve ajudar, de maneira alguma, a mira através de uso de "peephole", marca ou qualquer outro método. Nenhum marcador de lábio ou nariz é permitido

9.3.24 Acessórios presos na corda para servir como marcador de lábio ou nariz, um "peep-hole", um sistema para alinhar o "peep-hole", "llop bow string, etc. Não há limitações para o serving central para esta divisão.

**9.3.3 Rest para a flecha:**

9.3.3.1 Divisões Arco Recurvo e BareBow:

Um rest para flecha, que pode ser ajustável, um botão de pressão móvel, ponto de pressão ou prato de flecha (arrow plate) pode ser usado no arco desde que eles não sejam elétricos ou eletrônicos e não ofereçam qualquer ajuda adicional na mira.

- Divisão arco Recurvo: o ponto de pressão não pode estar localizado mais do que 4 (quatro) cm (atrás) da parte mais fina da empunhadura (ponto de pivot) do arco;
- Divisão Barebow: o ponto de pressão não pode estar localizado mais do que 2 (dois) cm (atrás) da parte mais fina da empunhadura (ponto de pivot) do arco;

9.3.2 Divisão Longbow:

Se o arco tiver uma janela de flecha, esta janela pode ser usada como rest. Ela deve ser recoberta com algum tipo de material suave. Nenhum outro tipo de rest é permitido.

9.3.3 Divisão de Arco Composto:

O ponto de pressão não pode estar localizado mais do que 6 (seis) cm (atrás) da parte mais fina da empunhadura (ponto de pivot) do arco;

9.3.4 Divisões Bowhunter (arco de caça):

Não há limitação quanto ao posicionamento do rest.

**9.3.4 Indicador de puxada:**

9.3.4.1 Divisões de Arco Recurvo, composto e Bowhunter:

Um Indicador de comprimento de puxada, sonoro e/ou visual, pode ser usado desde que não seja elétrico ou eletrônico.

9.3.4.2 Divisões de Barebow e Longbow:

Nenhum indicador de comprimento da puxada é permitido.

**9.3.5 Alça de Mira:**

- 9.3.5.1 Divisão Arco Recurvo:  
Uma Alça de Mira é permitida, mas em qualquer momento não deve haver mais do que um desses dispositivos.
- 9.3.5.1.1 Ela não pode incorporar um prisma ou lentes ou qualquer outro sistema de ampliação, nivelamento ou sistemas elétricos ou eletrônicos nem pode prover mais do que um ponto de mira.
- 9.3.5.1.2 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.
- 9.3.5.1.3 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.
  - Nos circuitos de distâncias não marcadas, nenhuma parte da mira pode ser modificada com o propósito de se ter um dispositivo de avaliação de distância.
- 9.3.5.2 Divisões de Barebow e Longbow:  
Nenhuma alça de mira ou marcas no arco que permitam ajuda na mira são permitidas.
- 9.3.5.3 Divisão de Arco Composto:  
Qualquer tipo de mira pode ser usado
- 9.3.5.3.1 Desde que:
- Não seja elétrica ou eletrônica e
  - Ela não inclua qualquer sistema de avaliação de distância quando usada nos circuitos de distâncias não marcadas.
- 9.3.5.3.2 Sistema de múltiplos pins de mira não são permitidos.
- 9.3.5.4 Divisão Bowhunter:  
Qualquer tipo de mira pode ser usado inclusive com múltiplos pins de mira.
- 9.3.6 **Estabilizadores e Compensadores de torque (TFC):**
- 9.3.6.1 Divisões de Arco Recurvo, Composto e Bowhunter:  
Estabilizadores e compensadores de torque agregados ao arco são permitidos
- 9.3.1.6.1 Desde que eles não:
- sirvam como guias da corda;
  - toquem em nada além do arco;
  - representem qualquer perigo ou obstáculo a outros atletas no poste de tiro.
- 9.3.6.2 Divisão Barebow:  
Nenhum estabilizador é permitido.

- 9.3.6.2.1 Compensadores de torque afixados como parte do arco são permitidos desde que eles não tenham também estabilizadores.
- 9.3.6.2.2 Pesos podem ser adicionados à parte de baixo do punho. Todos os pesos, a despeito do formato, devem ser montados diretamente ao punho sem **RODS**, extensões, conexões de montagem angular ou sistemas de absorção de choque.
- 9.3.6.2.3 O arco completo sem colocação da corda, com os acessórios permitidos, deve poder de passar através de um buraco ou anel de diâmetro interno de 12,2 cm ± 0,5 mm.

9.3.6.3 Divisão de Longbow:  
Nenhum peso, estabilizadores ou compensadores de torque são permitidos.

### **9.3.7 Flechas:**

9.3.7.1 Divisões de Arco Recurvo, barebow e arco Composto:  
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.

9.3.7.1.1 O diâmetro máximo de um tubo de flecha não pode exceder a 9,3 mm; a ponta para estas flechas podem ter um diâmetro máximo de 9,4 mm. Uma flecha consiste de um tubo com ponta, nock, penas, e se desejável “crestring”. Todas as flechas de cada atleta deverá ser marcada com o nome ou iniciais do atleta escritas no tubo, e todas as flechas usadas em cada série terão o mesmo padrão e cores de penas, nocks e crestring.

9.3.7.2 Divisão Longbow:  
Somente flechas de madeira são permitidas.

9.3.7.2.1 As seguintes restrições são aplicadas:

- As pontas serão do tipo field, do tipo para flechas de madeira;
- Somente penas naturais podem ser usadas.

9.3.7.3 Divisão Bowhunter:  
Qualquer tipo de pena pode ser usado,

9.3.7.3.1 Desde que elas usem:

- Qualquer tipo de ponta de field tipo “screw-in” (atarracháveis)
  - peso mínimo de 125 grains (US) para homens;
  - peso mínimo de 110 grains (US) para mulheres e juvenis.

### **9.3.8 Proteção de dedos e mãos:**

9.3.8.1 Todas as Divisões:  
Proteção dos dedos na forma de dedeira, luvas de dedos ou esparadrapos para segurar, ancorar e largar a corda é permitido.

9.3.8.1.1 Os seguintes equipamentos são permitidos:

- Um separador de dedos para prevenir pinçar a flecha.
- 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.



9.3.8.2 Divisões de Arco Recurvo e Barebow:

- 9.3.8.2.1 O seguinte equipamento é permitido:
- Uma placa de ancoragem ou sistema similar afixada à proteção dos dedos (dedeira) para o propósito de ancoragem.

9.3.8.3 Divisões de Arco Composto e Bowhunter:

- 9.3.8.3.1 O seguinte equipamento é permitido:
- Uma ajuda mecânica para largada (gatilho), desde que não seja elétrico ou eletrônico.

9.3.8.4 Divisões de Arco Recurvo, Barebow e Longbow:

- 9.3.8.4.1 As seguintes restrições se aplicam:
- A proteção de dedos não deve incorporar qualquer sistema que ajude a segurar, puxar e largar a corda.

9.3.8.5 Divisão de Longbow:

Em complemento ao que é permitido para todas as divisões, anéis de dedo são permitidos desde que eles não incorporem nenhum sistema que ajude a segurar, puxar e largar a corda. Quando se estiver atirando, um dedo deve tocar o nock da flecha.

**9.3.9 Binóculos, lunetas**

9.3.9.1 Todas as divisões:  
Binóculos, lunetas e outros meios para visualizar as flechas no alvo podem ser usados

- 9.3.9.1.1 Desde que os mesmos não representem qualquer obstáculo a outros arqueiros no poste de tiro.
- 9.3.9.1.2 Óculos de graus ou óculos de tiro ou de sol podem ser usados.
- 9.3.9.1.3 Nenhum destes pode ter micro furos nas lentes ou sistemas similares, nem podem ser marcados de maneira alguma que ajude na mira.
- 9.3.9.1.4 A lente do olho que não mira pode ser tapada ou pode ser usado um tapa-olhos.

No Field de distâncias não marcadas, no Forest e no round 3D, em nenhum dos itens acima é permitido ter um sistema de avaliação de distâncias (range finder) ou equipamentos (ex. Escalas) incorporado ou adicionado.

**9.3.10 Acessórios:**

9.3.10.1 Todas as divisões:

- 9.3.10.1.1 Os seguintes acessórios são permitidos, tais como:
- Guarda braços, bow sling, aljava de cinto ou atada ao chão. Marcadores para os pés não podem sair mais do que 1 cm do chão. Também são permitidos “Limbs savers”, materiais leves presos ao arco o estabilizador como um indicador de vento.

9.3.10.2 Divisão de Arco Composto:

Quaisquer dispositivos são permitidos, a não ser que eles sejam elétricos ou eletrônicos ou sejam proibidos pelo artigo 9.3

**9.3.11 Para atletas de todas as divisões, nenhum dos seguintes equipamentos são permitidos:**

- 9.3.11.1 Qualquer sistema de comunicação eletrônico ou tapa-ouvidos, à frente da linha de tiro no campo de prática e em nenhum momento dentro do curso de competição.
- 9.3.11.2 Em circuitos de distância não marcados, Forest e 3D qualquer “range finders” ou quaisquer outros sistemas para estimar distâncias ou ângulos não cobertos pelas regras correntes em relação a equipamento de atletas.
- 9.3.11.3 Qualquer parte do equipamento de um atleta que tenha sido adicionado ou modificado para servir com o propósito de estimar distâncias ou ângulos, nem qualquer parte regular do equipamento ser usado explicitamente com este propósito.
- 9.3.11.4 Quaisquer sistema de anotação por escrito ou armazenada eletronicamente que possa ser usada para calcular ângulos e distâncias, a não ser as anotações normais na alça de mira do atleta, a anotação dos escores pessoais ou qualquer parte das Regras da FITA.

## **9.4 TIRO**

- 9.4.1 Cada competidor ficará de pé ou ajoelhado no poste de tiro sem comprometer a segurança.
  - 9.4.1.1 O atleta pode ficar de pé ou ajoelhado em qualquer direção de aproximadamente 1 metro atrás ou ao lado do poste de tiro, levando em consideração as condições do terreno. Em circunstâncias especiais um juiz pode dar a permissão de se atirar fora da área definida.
  - 9.4.1.2 Cada posição de tiro terá um poste de tiro ou marcação para acomodar pelo menos dois atletas.
  - 9.4.1.3 Os organizadores definirão o alvo no qual cada grupo começará a atirar.
- 9.4.2 Atletas de um grupo esperando seu turno para atirar, esperarão bem atrás dos atletas na posição de tiro.
- 9.4.3 Nenhum atleta pode se aproximar do alvo até que todos os atletas do grupo tenham terminado de atirar, a não ser se com permissão dada por um juiz.
- 9.4.4 Sob nenhuma circunstância, uma flecha pode ser re-atirada.

Uma flecha será considerada como não tendo sido atirada se:

  - 9.4.4.1 O atleta puder tocar a flecha com seu arco sem mover seus pés de sua posição em relação a linha de tiro, e desde que a flecha não tenha rebatido (batido em algo e voltado).
  - 9.4.4.2 O alvo ou a almofada tenham caído (a despeito de terem sido fixados com a satisfação dos juízes). Os juízes tomarão quaisquer medidas que acharem necessárias e compensar com tempo adequada para atirar o número de flechas relevantes. Se a almofada somente se inclinar será deixado aos juízes que decidirão tomar.
- 9.4.5 Nenhum atleta pode relatar as distâncias dos alvos a ninguém durante o torneio em circuitos de distâncias não marcadas.

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

- 9.5.1 Atletas atirarão em grupos de não mais do que quatro mas nunca com menos de três atletas. Os grupos devem ter um número par de membros sempre que possível.
- 9.5.1.1 Se o número de atletas excederem a capacidade normal do circuito, grupos adicionais serão formados e posicionados no campo como for conveniente.
- 9.5.1.2 Os atletas usarão números nas costas totalmente visíveis, e serão colocados em alvos e posições de tiro de acordo com sua ordem no sorteio e subsequente colocação do topo ao final da lista de início.
- 9.5.1.3 Cada grupo atirá em pares, com rotação como se segue:
- Num grupo de quatro, os dois atletas com os números das costas menores atirarão juntos como o primeiro par e os outros dois designados para este alvo formarão o segundo par.
  - O atleta com o menor número nas costas de cada par atirá à esquerda do poste de tiro e o outro atleta atirá do lado esquerdo do poste de tiro;
  - O primeiro par (com os números das costas menores) começarão atirando no primeiro alvo designado para o grupo;
  - O outro par começará atirando no próximo alvo. Os pares se alternarão no tiro em todos os alvos subsequentes durante a competição;
  - Se todos os atletas de um grupo acordarem, eles podem alterar o arranjo descrito acima, no par ou na posição de tiro (esquerda/direita) antes do início da competição. O arranjo ficará imutável durante este Rundo;
  - Se houver três atletas num grupo, os primeiros dois atletas na lista de início (menores números nas costas) formarão o primeiro par, com o terceiro atleta sendo considerado como o segundo para efeito de alternância dos tiros. Ele atirá sempre do lado esquerdo do poste de tiro.  
Como no quinto item deste artigo, este arranjo pode ser mudado através de acordo antes do início dos tiros. Esta troca será definitiva durante este Round;
  - Se houver espaço suficiente no poste de tiro, todos os atletas do grupo podem atirar ao mesmo tempo.
- 9.5.1.4 Atirando em blocos de alvos de 40 cm: Os quatro alvos serão colocados na forma de um quadrado. Do par de atletas que atirarem primeiro, o atleta à esquerda atirá na face de cima à esquerda, enquanto o atleta que atira à direita atirá na face superior da direita. Do par de atletas que atiraram em segundo turno, o atleta à esquerda atirá na face inferior da esquerda enquanto o atleta que atira à direita atirá na face inferior da direita.
- 9.5.1.5 Atirando em blocos de alvos de 20 cm: Do par de atletas que atirarem primeiro, o atleta à esquerda atirá nas faces da coluna 1, enquanto o atleta que atira à direita atirá nas faces da coluna 3. Do par de atletas que atirarem em segundo turno, o atleta à esquerda atirá nas faces da coluna 2 enquanto o atleta que atira à direita atirá nas faces da coluna 4.
- 9.5.1.6 Os grupos serão designados a começarem simultaneamente de vários alvos e completarão o circuito no alvo anterior ao que ele começou. Nos Rounds Finais todos os grupos começaram em sequência do mesmo alvo. Grupos adicionais designados para um alvo esperarão até que o primeiro grupo tenha atirado e anotado as pontuações antes de entrar no poste.
- 9.5.1.7 No caso de defeito de equipamento, a ordem de tiro pode ser alterada temporariamente. De qualquer modo, não mais do que 30 (trinta) minutos serão permitidos para o reparo de qualquer equipamento defeituoso. Os outros atletas deste grupo atirarão e anotarão suas pontuações antes de permitirem que quaisquer grupos seguintes atirem. Se o reparo é completado dentro do limite de tempo, o atleta em questão pode repor as flechas que faltaram ser atiradas naquele alvo. Se o reparo for terminado mais tarde, o atleta pode voltar ao seu grupo mas perderá as flechas que seu grupo tenha atirado neste interim.

- 9.5.1.8 No caso de um atleta se tornar incapaz de continuar atirando por causa de um problema médico inesperado que ocorra de pois do início da competição, não mais do que 30 (trinta) minutos serão permitidos para que o pessoal médico determine o problema e decida se o atleta está apto ou não par continuar competindo sem assistência. O procedimento será o mesmo do defeito de equipamento.
- 9.1.5.9 Nos Rounds Finais não será concedido nenhum tempo extra para defeito de equipamento ou tratamento de problema médico inesperado. No evento por equipe outros membros da equipe podem atirar neste interim.
- 9.5.1.10 Um arco danificado pode se trocado por um arco reserva ou um arco emprestado.
- 9.5.1.11 Atletas num grupo podem permitir que outros grupos passem por eles, desde que os Organizadores e/ou Juizes sejam notificados sobre a mudança.
- 9.5.1.12 Quando um atleta ou um grupo de atletas estiverem causando atraso indevido para seu grupo ou para outros grupos durante os Rounds de Qualificação e eliminatórios de uma competição, o juiz pode advertir o atleta ou grupo verbalmente após o que este juiz ou um outro juiz pode cronometrar o atleta ou grupo através do resto deste round da competição.
- Um juiz tendo observado um atleta exceder o limite de tempo a despeito do procedimento acima, alertará o atleta verbalmente e confirmar sua advertência escrevendo uma nota na planilha de pontuação, indicando o tempo e a data da advertência.
  - Na segunda e em todas as advertências seguintes durante este estágio da competição a pontuação da flecha de maior valor deste atleta será anulada;
  - O limite de tempo pode ser estendido em circunstâncias excepcionais.
- 9.5.1.13 As advertências a respeito de limite de tempo não serão levadas de um estágio da competição para o próximo.
- 9.5.1.14 Nos Rounds Finais do Field FITA, sempre que um juiz acompanhar um grupo, ele começará e terminará os tiros verbalmente (Vá para começar e Pare quando se tiverem passados os 3 (três) minutos).
- O juiz mostrará um cartão amarelo como aviso quando faltarem 30 (trinta) segundos para os três minutos. Nenhum tiro será permitido após o término dos 3 (três) minutos e o juiz ter terminado os tiros após passados os 3 minutos;
  - Se um atleta atirar uma flecha após o juiz ter terminado o tiro, o atleta ou equipe perderá a pontuação da flecha de maior pontuação neste alvo;
- 9.5.1.15 Nos Combates por equipe o Juiz iniciará o cronômetro quando o primeiro atleta da equipe deixar a posição de espera (na numeração do alvo) e o limite de tempo será de 3 (três) minutos.
- 9.5.1.16 Se por algum motivo o tiro no Combate por equipe for parado, então o juiz parará o cronômetro para a equipe e recomeçará com o tempo restante tão logo os tiros possam ser reiniciados.

## 9.6 PONTUAÇÃO

- 9.6.1 A anotação da pontuação se dará depois que todos os atletas no grupo tenham atirado suas flecha.

- 9.6.1.1 A não ser que seja acordado pelo grupo, o membro do grupo com o menor número das costas será o líder do grupo e será responsável pela conduta do grupo. Os atletas com o segundo e terceiros números das costas mais baixos serão os anotadores e o quarto atleta marcará os buracos das flechas.  
Num grupo de três o líder do grupo também marcará os buracos de flechas.  
O grupo de atletas não se retirará do alvo antes que todos os buracos de flechas tenham sido marcados.
- 9.6.1.2 Os anotadores entrarão com as pontuações cantadas pelo dono das flechas, em ordem descendente e no espaço correto para o número do alvo. Os outros atletas no grupo verificarão o valor de cada flecha cantada. Um erro na anotação na planilha descoberto antes que as flechas sejam retiradas do alvo, pode ser corrigido (ver artigo 9.10.1).
- 9.6.1.3 Os anotadores devem comparar os escores antes que as flechas sejam retiradas.
- 9.6.1.4 Nos Rounds Finais de um Campeonato FITA, um juiz acompanhará cada grupo para controlar a anotação de pontos.
- 9.6.1.5 Nos Rounds Finais um anotador para cada grupo carregará um placar portátil mostrando os escores atualizados dos atletas neste grupo.
- 9.6.2 Uma flecha será anotada de acordo com a posição do tubo no alvo. No caso de um tubo tocar duas zonas ou uma linha divisória entre zonas de pontuação, esta flecha será anotada com o valor da zona mais alta em questão.
- 9.6.2.1 Nem as flechas nem o alvo pode ser tocado até que todas as flechas tenham sido anotadas e os escores verificados.
- 9.6.2.2 Se duas ou mais flechas forem atiradas na mesma face do alvo de 20 cm, elas serão consideradas como parte desta série mas somente a flecha com a menor pontuação será anotada. A outra ou outras flechas na mesma face do alvo serão anotadas como "M" (Miss).
- 9.6.2.3 Se mais do que três flechas pertencentes ao mesmo atleta forem encontradas no alvo ou no chão nas raia de tiro, somente as três de menor valor serão anotadas. Se um atleta (ou equipe) for pego repetindo isto ele (eles) podem ser desqualificados.
- 9.6.2.4 Se um fragmento do alvo estiver faltando, incluindo uma linha divisória ou onde duas cores se encontram, ou se linha divisória tiver sido deslocadas por uma flecha, será usada uma linha circular imaginária para julgar o valor de qualquer flecha que atinja tal parte.
- 9.6.2.5 Flechas enterradas na almofada e que não apareçam no alvo só podem ser avaliadas por um juiz.
- 9.6.2.6 No caso de um rebote ou flecha que transpasse a almofada, a pontuação se dará da seguinte forma:
- Se todos os atletas neste grupo concordarem que houve um rebote ou que uma flecha transpassou a almofada, eles também podem concordar com o valor desta flecha;
  - Se eles não concordarem sobre o valor da flecha, o atleta receberá a pontuação do buraco não marcado na zona de pontuação de valor mais baixo.
- 9.6.2.7 Uma flecha atingindo:
- 9.6.2.7.1 Outra flecha no nock e permanecer cravada nesta, será pontuada com o valor da flecha em que estiver cravada.

- 9.6.2.7.2 Outra flecha e então cravar no alvo depois da deflexão será pontuada de acordo com a posição em que se encontra no alvo.
- 9.6.2.7.3 Outra flecha e então sendo rebatida será pontuada com o valor da flecha atingida, desde que a flecha danificada possa ser identificada.
- 9.6.2.7.4 Um alvo que não seja o alvo do próprio atleta será considerada como sendo parte da série e será pontuada como um “M” (Miss).
- 9.6.2.7.5 fora da zona de pontuação do alvo será pontuada como um “M” (Miss).
- 9.6.2.7.6 Um flecha errada (Miss) será anotada como um “M” na planilha.

9.6.3 No caso de empate no score, o ranqueamento dos resultados será determinado na seguinte ordem:

9.6.3.1 Para empates que ocorrerem em todos os Rounds, excetos para aqueles empates descritos abaixo em 9.6.3.2:

- Individuais e Equipes:
  - Maior número de 5`s e 6`s;
  - Maior número de 6`s;
  - Depois disto os atletas que ainda estiverem empatados serão declarados iguais; mas para efeito de ranqueamento, ou seja, a posição no diagrama de Combates dos Rounds Finais, uma disputa de Cara ou coroa (moeda) decidirá a posição daqueles declarados iguais.

9.6.3.2 Para empates que influam na entrada ou não para os Rounds Eliminatórios, o progresso de um estágio da competição para o próximo ou para decidir medalhas após os Rounds Finais, haverá um tiro-de-morte para desempatar (sem considerar os números de 5`s e 6`s):

9.6.3.2.1 Individuais:

- Uma flecha de morte por pontos (máximo de três flechas de morte);
- Se ainda houver empate na terceira flecha de morte, a flecha mais perto do centro resolverá o desempate; ou
- Sucessivas flechas de morte mais-perto do centro, até que o desempate seja resolvido;
- O limite de tempo para uma flecha de morte será de 1/3 do limite de tempo aplicável (60 segundos).

9.6.3.2.2 Equipes:

- Uma série de três (3) flechas de morte (uma por cada atleta) por pontos (máximo de três séries);
- Se ainda houver empate na terceira série de morte, a equipe com a flecha mais perto do centro vencerá;
- Se ainda permanecer o empate, a segunda (ou terceira) flecha mais perto do centro determinará o vencedor;
- Se necessário, haverá sucessivas séries de morte de três flechas (uma por atleta) por pontuação e se necessário, seguida pela a avaliação da flecha mais perto do centro até que o desempate seja resolvido;
- O limite de tempo para uma equipe atirar a série de morte será de 3 minutos.

- 9.6.3.2.3 Os tiros de morte serão feitos em um alvo, na maior distância para a divisão em que ocorreu o empate. Os alvos serão colocados perto da área central. Os Organizadores devem ter um alvo separado para este propósito.
- 9.6.3.2.4 Os tiros de morte serão atirados tão logo for possível depois que todas as planilhas para a divisão na qual ocorreu o empate tenham sido registradas. Qualquer atleta que não puder estar presente para o tiro-de-morte dentro de 30 minutos após seu capitão de equipe ter sido notificado, será declarado perdedor. Se o atleta e seu capitão de equipe tiverem deixado o campo, a despeito dos resultados não terem sido oficialmente verificados, e portanto não puderem ser notificados do tiro-de-morte, o atleta será declarado perdedor.
- 9.6.3.2.5 No caso de empate nas Semi-Finais, o tiro de morte será dado no último alvo atirado. No caso de empate nas Finais para medalhas, o tiro-de-morte se dará num alvo na maior distância para a divisão em que ocorreu o empate. Os alvos serão colocados perto da área centra. Os Organizadores devem ter um alvo separado para este propósito.
- 9.6.4 As planilhas de pontuação serão assinadas pelo anotador e pelo atleta, mostrando que o atleta concorda com o valor de cada flecha, a soma total (idênticas em ambas planilhas), o número de 5`s e o número de 6`s. A planilha do anotador será assinada por outro atleta do mesmo grupo mas sendo membro de diferente Associação Membro. Se for encontrada discrepâncias na soma total, a soma total menor entre as planilhas será a soma final.  
Os Organizadores não são obrigados a aceitar ou registrar planilhas que sejam entregues sem as assinaturas, a soma total, o número de 5`s e 6`s.
- 9.6.5 Ao final do torneio o Comitê Organizador deve fornecer uma lista completa de resultados para todos os participantes: Atletas, Capitães de equipe, Juízes e Membros do Conselho que estiverem presentes.
- 9.7 **CONTROLE DE TIRO E SEGURANÇA**
- 9.7.1 O chefe da Comissão de Juízes do torneio estará controlando o campo do torneio.
- 9.7.2 O chefe da Comissão de Juízes do torneio deverá ficar satisfeito com as medidas de segurança que tenham sido observadas no layout dos circuitos e arranjar com os Organizadores quaisquer medidas de segurança adicionais que ele achar necessárias antes que comecem os tiros.
- 9.7.2.1 Ele avisará os atletas e oficiais sobre quaisquer medidas de segurança ou sobre qualquer outro assunto relacionado com os tiros que ele achar necessário.
- 9.7.2.2 Se for necessário abandonar uma competição de Field por causa de tempo ruim, falta de luz ou por motivos que possam comprometer as condições de segurança dos circuitos, tal decisão será tomada através de decisão coletiva do Chefe do Comitê Organizador, o Chefe da Comissão de Juízes e o Delegado Técnico.
- 9.7.2.3 Se a competição tiver que ser abandonada antes do término do(s) Round(s) de Classificação, o score total dos mesmos alvos atirados por todos os atletas numa divisão será usado para determinar os campeões nesta divisão.
- 9.7.2.4 Se a competição tiver que ser abandonada um estágio mais avançado, o último Round totalmente atirado determinará os vencedores.
- 9.7.2.5 No caso de sol cegando os atletas, uma sobra com o tamanho máximo de A4 (papel legal de cerca do 30 por 20 cm) pode ser feita por outros membros do grupo ou será provida pelo organizador. Nenhuma sombra é permitida para os Rounds de Combate.

9.7.2.6 Um sinal acústico que seja audível através de todos os circuitos, será dado para o início da cada dia de competição e também será dado quando a competição deve ser parada.

9.7.3 Nenhum atleta pode tocar o equipamento de outro atleta, sem sua permissão.

9.7.4 Não é permitido fumar no campo de Field.

9.7.5 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 Juizes e/ou o Diretor de Tiro podem mandá-lo parar de atirar imediatamente e deixar o campo, em benefício da segurança,

## 9.8 CONSEQUÊNCIAS DA 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.

### 9.8.1 Elegibilidade, desqualificação

9.8.1.1 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.

9.8.1.2 Um atleta que for pego quebrando qualquer uma destas regras pode ser eliminado da competição e perderá qualquer posição que tenha alcançado.

9.8.1.3 Um atleta não estará elegível a participar de campeonatos FITA se sua Associação Membro atender aos requisitos dispostos no artigo 3.7.2.

9.8.1.4 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.

9.8.1.5 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).

9.8.1.6 Qualquer atleta que for pego usando um equipamento que esteja em contravenção às regras da FITA pode ter sua pontuação desqualificada (9.3).

9.8.1.7 Atletas ou equipes pegos atirando repetidamente mais flechas que o número permitido por série, podem ter seus resultados desqualificados (9.6.2.3).



9.8.1.8 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.

9.8.1.9 Quando estiver puxando o arco, um competidor não deverá usar uma técnica que, na opinião dos juizes, 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 da Comissão dos Juizes pode mandá-lo parar de atirar imediatamente e deixar o campo (9.7.5).

## **9.8.2 Perda de pontuação de flechas**

9.8.2.1 No caso de defeito de equipamento um atleta que não seja capaz de reparar seu equipamento dentro de 30 minutos, perderá o número de flechas ainda a serem atiradas naquele alvo e aquelas flechas atiradas pelo seu grupo depois deste tempo até ele voltar para seu grupo (9.1.5.7; ver 9.5.1.8 no caso de problema médico inesperado).

9.8.2.2 Um juiz cronometrando um atleta e observando que ele excede o limite de tempo de 3 minutos, advertirá verbalmente e confirmar esta advertência por escrito na planilha, indicando a hora da advertência. Na segunda advertência e em todas as seguintes durante este estágio da competição, a flecha de maior valor do atleta no alvo será anulada (9.5.1.12).

9.8.2.3 Nos Rounds Finais do Field FITA se um atleta atirar uma flecha após o juiz ter terminado os tiros, a flecha de maior pontuação do atleta ou equipe será anulada.

9.8.2.4 Se mais do que três flechas pertencentes ao mesmo atleta for encontrada no alvo ou no chão na raia de tiro, somente as três flechas de menor valor serão anotadas (9.6.2.3).

9.8.2.5 Se duas ou mais flechas forem atiradas numa face do alvo de 20 cm todas as flechas contarão como parte desta série mas somente a flecha de menor valor será pontuada (9.6.2.2).

9.8.2.6 Uma flecha não atingindo a zona de pontuação ou atingindo um face de alvo que não seja a do atleta, será considerada como parte desta série e será anotada como um "Miss" (9.6.2.7.4/5).

## **9.8.3 ADVERTÊNCIA**

Atletas que tenham sido advertidos mais de uma vez e que continuem quebrando as seguintes regras da FITA ou quem não seguir decisões e diretivas (o que pode ser apelado) dos juizes designados serão tratados de acordo com 9.8.1.8.

9.8.3.1 É proibido fumar no campo de Field.

9.8.3.2 Nenhum atleta pode tocar no equipamento de outro atleta sem a permissão deste (9.7.3).

9.8.3.3 Os atletas pertencentes ao próximo grupo esperando seu turno para atirar, deverão permanecer na área de espera até que os atletas que estão atirando tenham saído e que a posição de tiro esteja vazia (9.1.1.11).

9.8.3.4 Enquanto os tiros estiverem sendo dados, somente aqueles atletas do turno de tiro podem aproximar-se da posição de tiro (9.4.2).

9.8.3.5 Nenhum atleta pode se aproximar do alvo até que todos atletas do grupo tenham terminado de atirar (9.4.3).

- 9.8.3.6 Nem as flechas nem o alvo podem ser tocados até que todas as flechas neste alvo tenham sido anotadas (9.6.2.1).
- 9.8.3.7 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 ). (9.7.5).

## **9.9 ARBITRAGEM**

- 9.9.1 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.
- 9.9.1.1 Pelo menos um juiz para cada 4 (quatro) alvos deverá ser apontado no arqueirismo de Field. Suas funções serão as seguintes:
- 9.9.1.2 Verificar todas as distâncias e o layout correto dos circuitos, 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 adequado ao tiro.
- 9.9.1.3 Verificar todo o equipamento de campo necessário.
- 9.9.1.4 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.
- 9.9.1.5 Controlar a conduta de tiro.
- 9.9.1.6 Controlar a conduta de anotação dos pontos.
- 9.9.1.7 Verificar a anotação dos pontos nos Rounds Eliminatórios e Finais.
- 9.9.1.8 Trocar idéias com o Chefe da Comissão de Juízes sobre questões que dizem a respeito de tiro que possam aparecer.
- 9.9.1.9 Controlar quaisquer disputas ou apelações que possam acontecer, e quando apropriado, passá-las ao Juri de Apelação.
- 9.9.1.10 interromper a prova, se necessário, em concordância com o Chefe da Comissão de Juízes e o Chefe do Comitê Organizador, se necessário, por problemas climáticos, acidente sério, ou tais ocorrências, mas assegurando que, se possível, o programa diário seja cumprido.
- 9.9.1.11 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;
- 9.9.1.12 Lidar 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.
- 9.8.2.13 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.

## **9.10 QUESTÕES, APELAÇÕES E DISPUTAS**

- 9.10.1 Qualquer atleta no alvo irá se referir quaisquer questões a respeito do valor de uma flecha, antes que qualquer flecha seja retirada do alvo:

---

### **CAPÍTULO NOVE - COMPETIÇÕES FIELD**

- Durante o Round de Qualificação aos competidores no grupo. A opinião majoritária do grupo decidirá o valor da flecha. Se houver empate na decisão (50/50) será dada a pontuação mais alta para a flecha. Esta decisão dos arqueiros é final.
- Durante os Rounds Eliminatórios e Finais, se os atletas não entrarem em consenso sobre o valor de uma flecha, um juiz será chamado para decidir este valor.

9.10.1.1 A decisão deste juiz será final.

9.10.1.2 Um erro na anotação na planilha descoberta 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. Quaisquer outras discussões a respeito de anotações na planilha de pontuação devem ser dirigidas a um juiz.

9.10.1.3 Se for descoberto que:

- O tamanho de um alvo foi mudado durante a competição;
- A posição do poste de tiro movido após atletas já terem atirado naquele alvo;
- O alvo está ou se tornou inatirável para certos atletas por causa de ganhos pendentes , etc;
- Este alvo será eliminado para o propósito de pontuação para todos os atletas da divisão envolvida, se uma apelação for movida.

Se um ou mais alvos forem desqualificados, o número remanescente de alvos será considerado como um Round pleno.

9.10.1.4 Se um equipamento de campo ficar defeituoso ou um alvo ficar razoavelmente danificado ou desfigurado, um atleta ou seu capitão de equipe pode pedir aos juízes que os itens com defeito sejam trocados ou concertados.

9.10.2 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.

9.10.2.1 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.

### **9.11.1 APELAÇÕES**

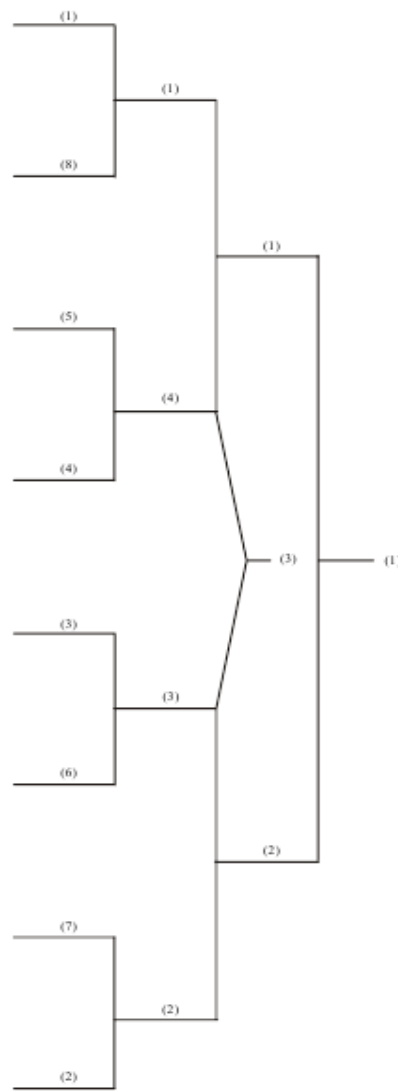
9.11.1 No caso de um atleta não ficar satisfeito com a decisão dos juízes ele pode, exceto para o que é regulamentado pelo descrito no artigo 9.10.1 acima, apelar para o JÚRI DE APELAÇÃO de acordo com o artigo 3.13. Troféus ou premiações que possam ser afetados por uma disputa, não poderão ser entregues.

## APÊNDICE 1 LIVRO 4

### 1. COMPETIÇÃO - Diagrama de Combates

DIAGRAMA DE COMBATES DE EQUIPES (Quartas de Finais) (Artigo 4.5.3.6)

DIAGRAMA DE COMBATES EQUIPES E INDIVIDUAL (Semi-finais e Finais)

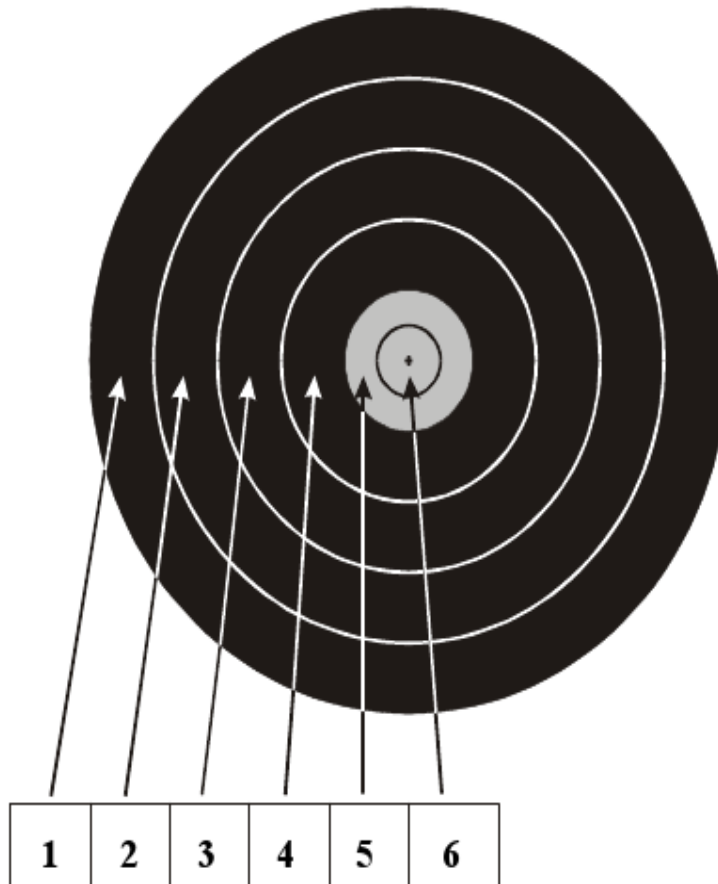


Quartas    Semi-Finais    Finais  
de Finais

## 2. EQUIPAMENTO DE CAMPO - Alvos

### 1. O ALVO DE FIELD

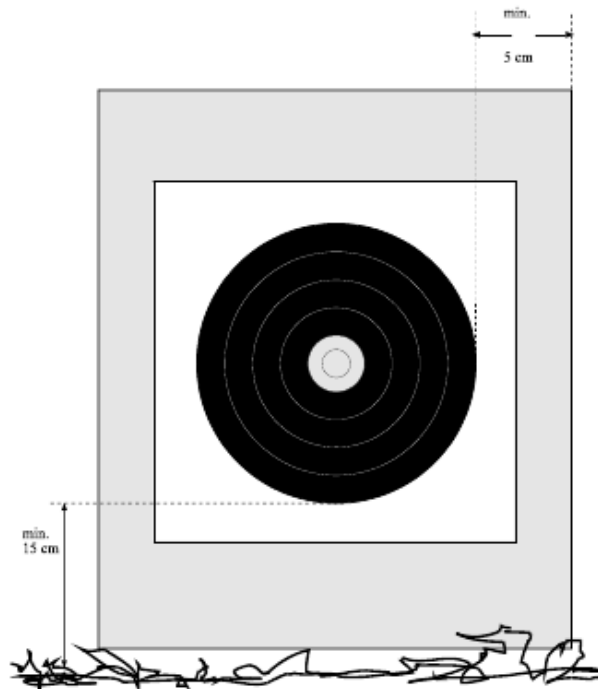
artigo 9.2.1



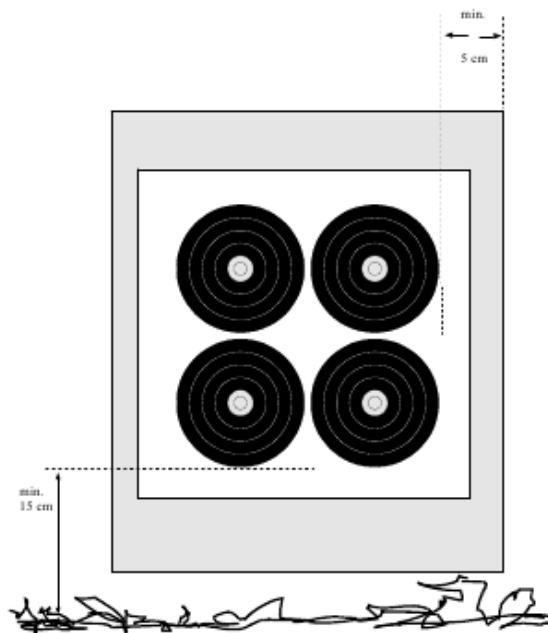
2. FIELD FACES (all faces see article 9.1.1.9)

**Alvos de 80 e 60 cm**  
**Colocação correta**

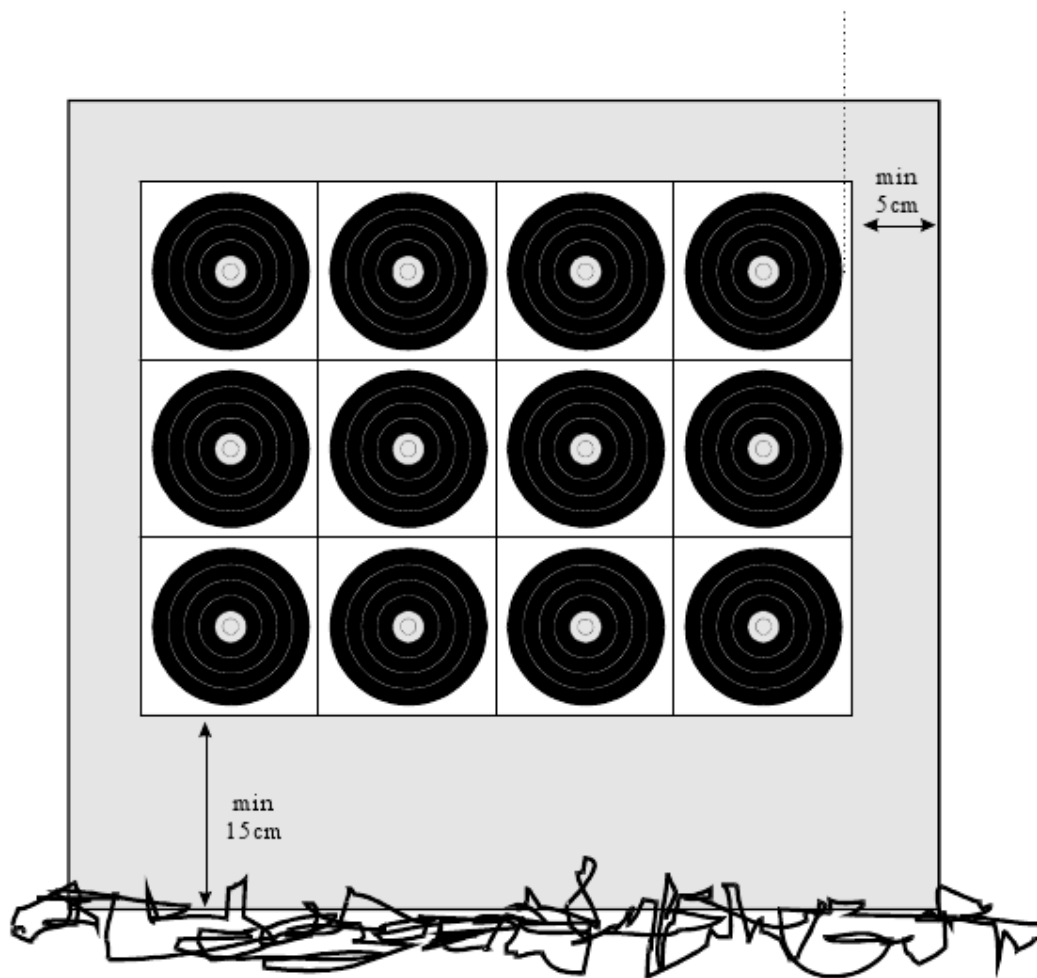
Ver artigo 9.2.1.3 para dois alvos de 60 cm



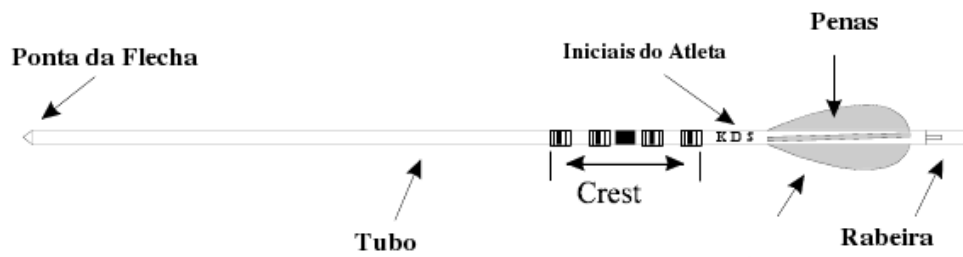
**Alvo de 40 cm - artigo 9.2.1.3**  
**Colocação correta**



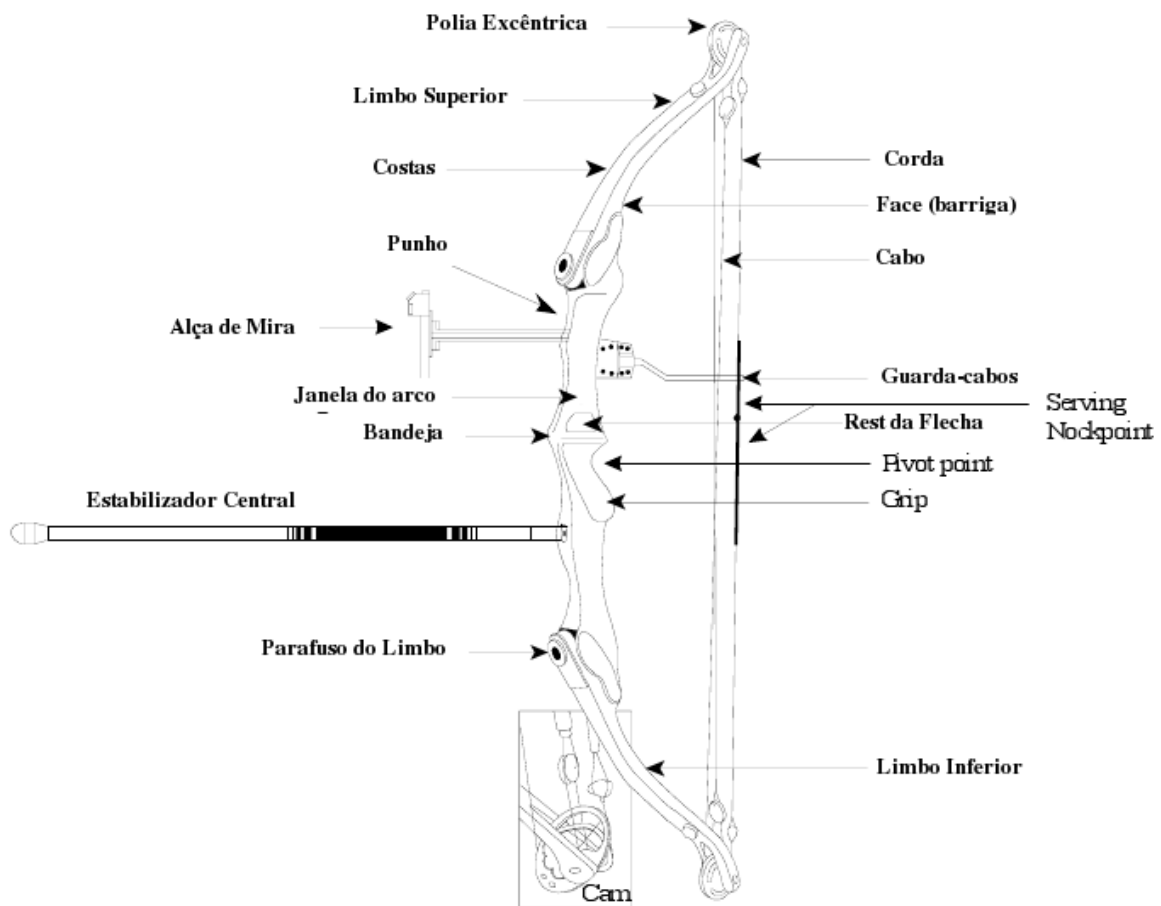
Alvos de 20 cm - Artigo 9.2.1.3  
colocação correta



1. **FLECHA**  
artigo 9.3.7



2. **ARCO COMPOSTO**  
artigo 9.3.1.3 - 9.3.11-4





3. ARCO RECURVO  
artigo 9.3.1 - 9.3.11-4

