

LIVRO 2

REGRAS DE TIRO AO ALVO OUTDOOR

Esta edição contém todas as Regras e Regulamentos aprovados pelo Congresso até 30 de agosto de 2009 e os regulamentos efetivos em 1º de abril de 2010. 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) 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 7

ROUNDS DE TIRO AO ALVO OUTDOOR

(Detalhes sobre organização de campeonatos mundiais podem ser encontrados no Manual para Organizadores)

7.1 LAYOUT DA ÁREA DA COMPETIÇÃO

- 7.1.1 O campo deve estar de acordo com as seguintes prescrições:
- 7.1.1.1 O campo deve ser retangular e cada distância medida acuradamente do ponto verticalmente abaixo do centro de cada alvo até a linha de tiro.
A tolerância nas dimensões do campo a 90/70/60 metros será de ± 30 cm; a 50/40/30 metros ± 15 cm.
 - 7.1.1.2 Uma linha de espera deve ser indicada a pelo menos cinco metros atrás da linha de tiro.
 - 7.1.1.3 Cada almofada deve ser numerada e montada num ângulo entre proximadamente 10 graus e aproximadamente 15 graus da vertical, e numa linha de almofadas todas devem estar assentadas com a mesma inclinação.
 - 7.1.1.4 A altura dos centros dos alvos numa linha de alvos deve parecer uma linha reta todo o tempo.
 - 7.1.1.5 Todos os atletas de uma divisão ou categoria devem ser acomodados num campo
 - 7.1.1.6 Deve ser feita a previsão, sempre que for possível, para um número suficiente de almofadas de modo a permitir que não fique mais de três competidores por alvo. Se o campo não permitir isto, deve haver no máximo quatro competidores por alvo.
 - 7.1.1.7 Haverá um ponto marcado na linha de tiro diretamente em frente de cada almofada. Haverá também um número correspondente àquela almofada entre 1 e 2 metros em frente à linha de tiro. Se dois ou mais atletas estão atirando no mesmo alvo ao mesmo tempo suas posições de tiro deverão ser marcadas na linha de tiro. Um espaço mínimo de 80 cm por atleta deverá ser garantido. Quando atletas em cadeiras de roda estiverem atirando, espaço adicional será necessário
 - 7.1.1.8 Haverá linhas em ângulo reto em relação a linha de tiro estendidas da linha de tiro até a linha de alvos. Elas formarão raias para conter de uma a quatro almofadas.
 - 7.1.1.9 Uma linha de 3 metros deverá ser marcada à frente da linha de tiro.
 - 7.1.1.10 Onde for permitido o acesso do público, barreiras apropriadas devem ser colocadas em volta do campo para manter os espectadores afastados. Tais barreiras devem estar pelo menos a 20 metros fora da linha de alvos a 90 metros, e se desejável, podem reduzir em linha reta até um mínimo de 10 (dez) metros fora da linha de tiro. Isto manterá uma margem de aproximadamente 13 metros fora da linha dos alvos quando os alvos forem colocados a 30 metros. Estas barreiras devem estar a pelo menos 10 metros atrás da linha de espera. As barreiras devem ser colocadas pelo menos a 50 metros atrás da linha dos alvos a 90 metros. Isto criará uma zona de segurança de 110 metros quando os alvos estiverem a 30 metros. A distância de 50 metros pode ser reduzida

quando uma barreira adequada for colocada após os alvos, tais como tapumes, sistema eficiente de rede, banco de terra ou similar (não sendo uma tela ou tapume penetrável). Tal barreira deverá ser alta suficiente para segurar as flechas que passem pouco acima das almofadas a 90 metros. Deve-se levar em consideração qualquer distração que possa ser causada aos arqueiros por movimento de público atrás dos alvos.

- 7.1.1.11 No Round Olímpico, e no Round de Combate de Composto, homens e mulheres poderão atirar nas mesmas almofadas em tempos diferentes durante o dia. Nos rounds Eliminatórios, os alvos serão arranjados próximos em pares. Nos rounds Finais deverá haver dois (2) pares de alvos, um para de cada lado da raia livre.
- 7.1.1.12 Para o round Olímpico e para o Round de Combate de Composto, um campo de prática deve estar disponível ao lado do campo de competição, onde os competidores que ainda estiverem na competição possam praticar durante os rounds Eliminatórios e Finais.
- 7.1.1.13 Para o eventos de Round Olímpico por equipes uma linha claramente visível deve ser marcada um (1) metro atrás da linha de tiro. Esta linha deve ter pelo menos 3 (três) cm de largura.
- 7.1.1.14 Para os eventos de Round Olímpico por equipes deverá ser marcado uma área para atletas atrás da linha de 1 metro, concedendo um espaço razoável para três Atletas seus equipamentos e uma área para o técnico atrás da área de atletas. Se o espaço permitir haverá uma pequena área para o juiz entre as duas equipes.

7.2 EQUIPAMENTOS DE CAMPO

7.2.1 Alvos

Existem 5 (cinco) alvos FITA para outdoor:

- a face de 122 cm, 122 cm de diâmetro;
- a face de 80 cm, 80 cm de diâmetro;
- **a face de 80 cm com 6 anéis (para arranjo de múltiplas faces com zonas de pontuação 5-10);**
- a face de 80 cm com 5 anéis (para arranjo de múltiplas faces com zonas de pontuação 6-10).
- **a face de alvo acerto/erro (Hit/Miss).**

Somente os alvos Outdoor fabricados por um fabricante licenciado pela FITA deverão ser usados em competições FITA.

7.2.1.1 Descrição

Os alvos de 122 cm e 80 cm são divididos em cinco zonas coloridas concêntricas, arranjadas do centro para fora no seguinte: Ouro (amarelo), Vermelho, Azul claro, preto e branco (não há linhas divisórias entre o azul e o preto e entre o preto e o branco). Cada cor por sua vez é dividida por uma linha fina em duas zonas de larguras iguais, perfazendo portanto dez áreas de pontuação, todas com a mesma largura, medidas do centro do amarelo:

- 6,1 mm no alvo de 122 cm;
- 4 cm no alvo de 80cm.

As linhas divisórias devem estar inteiramente dentro das zonas de maior pontuação em cada caso. A linha demarcando o lado externo do branco, deverá estar inteiramente dentro da área de pontuação. As linhas divisórias como também a linha de fora do alvo deverão ter uma largura que não ultrapasse 2 mm quer no alvo de 122 cm quer no de 80 cm. O centro do alvo é chamado de mosca ("pinhole") e deverá ser

CONSTITUIÇÃO E REGRAS DA FITA

indicado por um pequeno "X" (cruz). As linhas da Cruz não ultrapassarão 1 mm de espessura e 4 mm de comprimento. Um círculo interno do dez (marcado como X nas planilhas de pontuação) de 6,1 cm de diâmetro para alvos de 122 cm e 4 cm de diâmetro para alvos de 80 cm é necessário para determinar os desempates no ranqueamento.

- A face de 80 cm com 6 (seis) anéis deve ser usada nas distâncias de 50m, 40m e 30m (a disposição em forma triangular é obrigatória em Campeonatos Mundiais FITA). Eles tem as mesmas dimensões do alvo de 80 cm com as zonas de pontuação de 4 a 1 removidas. A menor zona de pontuação será portanto o azul claro 5.
- A face de 80 cm com 5 (seis) anéis deve ser usada na distâncias de 30m (a disposição em forma triangular é obrigatória em Campeonatos Mundiais FITA). Eles tem as mesmas dimensões do alvo de 80 cm com as zonas de pontuação de 5 a 1 removidas. A menor zona de pontuação será portanto o azul claro 6.

7.2.1.2 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	---

Ver Apêndice 1 do livro 2 para desenhos dos alvos

7.2.1.3 Tolerância de Medidas

O alvo será medido usando o diâmetro de cada círculo separado que cerca cada uma das 10 zonas de pontuação. A tolerância de cada diâmetro não excederá a ± 1 mm para as zonas de pontuação 10, 9, 8 e zona de acerto (hit zone) e a ± 2 mm para as outras zonas de pontuação, medido o diâmetro passando pelo centro.

Zona de Pontuação	Diâmetro das Faces e das Zonas de Pontuação em cm				Tolerância em mm \pm
	122	80	60	40	
10 interno	6,1	4	3	2	1
10	12,2	8	6	4	1
9	24,4	16	12	8	1
8	36,6	24	18	12	1
7	48,8	32	24	16	2
6	61	40	30	20	2
5	73,2	48	36	24	2
4	85,4	56	42	28	2
3	97,6	64	48	32	2
2	109,8	72	54	36	2
1	122	80	60	40	2

Desenhos dos alvos – vide Livro 2 Apêndice 1

7.2.1.4 Face do alvo acerto/erro (Hit/Mis):

A superfície do alvo terá um formato quadrado de 40 cm. A face do alvo terá uma zona de acerto (hit zone) circular de 10 cm de diâmetro de cor amarela (107U) com uma zona de não pontuação de 30 cm de diâmetro em vermelho (032U) com um fundo de 40x40 cm em azul claro (306U). A tolerância da zona de pontuação não deverá exceder a ± 1 mm. A zona de acerto será pontuada (anotada) como 1 e qualquer outra parte será anotada como M. Haverá uma linha divisória preta entre as diferentes zonas e esta deverá estar totalmente dentro da zona de pontuação.

7.2.2 Tamanho do alvo para diferentes distâncias e disposição dos alvos

Para distâncias de 90 m, 70 m, 60 m (e 50 metros para Cadete Feminino e Master Feminino), o alvo de 122 cm deverá ser usado. Para distâncias de 50m, 40 m e 30 metros, o alvo de 80 cm deverá ser usado (exceto no Round para arco Standard).

7.2.2.1 O centro do amarelo deve estar a 1,30 cm acima do terreno, medido a partir de um nível estimado do terreno nivelado. A tolerância desta medida não deve exceder ± 5 cm.

7.2.2.2 Quando for usado um arranjo simétrico triangular de alvo de múltiplas faces (de 5 ou 6 anéis) a 50m, 40m e 30 m ou o arranjo de quatro faces, a distância máxima acima do solo ao centro dos alvos superiores será de 172 cm e a distância mínima acima do solo das faces inferiores será de 90 cm. A distância mínima entre as zonas de pontuação de duas faces na mesma altura deverá ser de 10 cm.

7.2.2.3 Quando for usado o arranjo de três faces (de 5 anéis) montados na horizontal a 30 metros, os centros dos alvos deverão estar a 130 cm (± 5 cm) acima do solo. A distância mínima entre as zonas de pontuação deverá ser de 2 cm.

7.2.2.4 Arranjo de faces de alvo acerto/erro (hit/miss):

As faces do alvo de acerto/erro serão colocadas no alvo da seguinte maneira:

- **Para os rounds Eliminatórios (sem alternância de tiros), será colocada uma face horizontalmente à esquerda do centro (3 (três) flechas serão atiradas pelo arqueiro do lado esquerdo) e uma face à direita do centro (3 (três) flechas serão atiradas pelo arqueiro do lado direito);**
- **Para as Finais (com tiro alternado) serão colocadas 3 faces do alvo acerto/erro horizontalmente, uma no centro, uma a esquerda e outra a direita. As bordas do azul dos alvos deverão se tocar uma na outra.**
- **Para o round Eliminatório para equipes ou equipes mistas, 1 (uma) face do alvo acerto/erro será colocada para cada atleta (ver apêndice 1);**
- **Para as Finais de equipe mista, para cada equipe serão colocadas 4 faces do alvo acerto/erro dispostas em 2 (duas) colunas, 1 face para cada flecha (ver Apêndice 1).**

7.2.2.5 Material dos alvos

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

7.2.3 Almofadas

O tamanho da frente da almofada, quer seja redonda ou quadrada, não deve ser menor do que 124 cm em qualquer direção. Isto deverá assegurar que qualquer flecha que atinja a almofada e erre por pouco o alvo permaneça cravada na almofada. As flechas que acertarem um alvo deverão permanecer fincadas na almofada de modo a permitir uma pontuação adequada.

7.2.3.1 As almofadas devem estar bem seguras ao cavalete que deverão estar seguramente estaiadas ao chão para evitar que o vento as tombe ou as derrube. Qualquer parte da almofada ou do seu suporte que possa vir a causar dano às flechas deverá ser coberta. Cuidado deve ser tomado particularmente quando mais de uma face de alvo é colocada na almofada, para que as flechas que por ventura atravessem a almofada não sejam danificadas pelos suportes da almofada.

Ver Apêndice 1 do Livro 2 para desenho esquemático do Alvo

7.2.3.2 Cada almofada deverá ter a numeração do alvo. Os números devem ter 30 cm de altura e serem preto sobre fundo amarelo, alternando com número amarelo sobre fundo preto (ex. n.º 1 número preto sobre fundo amarelo, n.º 2 amarelo sobre preto, etc). As numerações de alvos devem ser afixadas acima ou abaixo do centro de cada alvo de modo a não atrapalharem a visão do alvo.

7.2.4 Equipamento de controle de tempo

Acústico e Visual

O Diretor de Tiro (veja artigo 7.7.1) controlará:

- O começo e término de cada limite de tempo com um apito ou outro equipamento que dê sinais acústicos..
- Cada limite de tempo com relógios digitais, sinaleiras com luzes, bandeiras, placas e/ou qualquer outro sistema simples de indicação visual em adição ao sinal sonoro referido acima.

7.2.4.1 Em caso de uma pequena discrepância entre os controles de tempo acústico e visual, o Sistema acústico de controle de tempo terá a preferência.

7.2.4.2 Os seguintes equipamentos podem ser usados:

- **Sistema de Luzes**

As cores das luzes serão Vermelho, Amarelo e Verde nesta ordem, com o vermelho na parte superior. As luzes devem ser sincronizadas e nunca devem ser mostradas duas cores ao mesmo tempo. Em Campeonatos FITA, as luzes devem ser sincronizadas (ligadas) ao equipamento acústico de modo que quando soar o primeiro sinal acústico automaticamente a sinaleira acenda o vermelho e o relógio digital chegue a zero.

- **Relógios Digitais**

- Quando o tempo for controlado pela utilização de relógios digitais, os números deverão ter no mínimo 20 cm de altura e devem ser claramente visíveis a uma distância de 100 metros. Eles devem ser capazes de serem parados imediatamente e depois ressetados rapidamente como pode ser necessário. O relógio deve funcionar no princípio "countdown" (retroativo). Todos os outros requisitos tais como quantidade, posição, etc serão os mesmos que para o sistema de luzes.
- Quando forem usados relógios digitais, as luzes não são obrigatórias.
- Se ambos sistemas forem usados, eles deverão ser sincronizados. Se houver discrepância entre eles, o relógio digital tem a preferência.

- Os sistemas visuais deverão ser colocados em ambos os lados do campo e, se necessário, na área livre entre os alvos, a qualquer distância menor que 30 metros, de modo que tanto atletas destros quanto canhotos serão capazes de vê-los da linha de tiro.

- **Indicadores de disputa (round Olímpico):**
 - Quando se estiver atirando em disputas finais alternadas, deverá haver um jogo separado de luzes verde/vermelho, relógios “countdown” ou outro sistema de sinais visuais para cada atleta, para indicar qual o arqueiro que deve atirar.

- **Equipamento de Emergência:**
 - Quando limite de tempo é controlado por equipamento elétrico, devem estar disponíveis placas, bandeiras ou outros indicadores manuais para o caso de defeito do equipamento elétrico. Sinaleiras ou relógios digitais são obrigatórios para Campeonatos Mundiais (Livro 1, artigo 3.1)

 - Quando limite de tempo é controlado manualmente através de placas, estas placas não deverão ser menor do que 120 cm por 80 cm em tamanho. Elas devem ser firmemente fixadas para resistirem a qualquer vento e devem ser facilmente viradas para mostrar ambos lados. Um dos lados da placa deve se listrado alternando listas de 20-25 cm de largura amarelas e pretas. As listras devem ter um ângulo de 45 graus em relação ao chão. O lado reverso deve ser todo amarelo.

7.2.5 Equipamentos Diversos

Os seguintes equipamentos listados no regulamento abaixo equipamentos são obrigatórios em Campeonatos e Torneios de Jogos e são recomendados para os outros torneios importantes.

7.2.5.1 Numeração das costas deve ser usada por cada competidor.

7.2.5.2 Um dispositivo para indicar a ordem de tiro se os arqueiros não atirarem ao mesmo tempo. As letras deverão ser grande o suficiente para serem lidas por todos os competidores de suas posições de tiro.

7.2.5.3 Um placar para mostrar os totais progressivos após cada série de pelo menos os cinco primeiros atletas de cada categoria, indicando os escores para corte na Qualificação.

7.2.5.4 No Round Olímpico ou no Round de Combate de Composto um placar contendo o nome ou número de registro do competidor nos eventos individuais ou as três letras reconhecidas oficialmente representando a equipe da Associação Membro deve ser colocado em cada alvo, perto do dispositivo de marcação de pontos, com figuras de pelo menos 25 cm de altura.

7.2.5.5 No round Olímpico Eliminatório um sistema de escore de cartões trocáveis de três números deve ser colocado abaixo de cada almofada. Os números deverão ter pelo menos 25 cm de altura.

7.2.5.6 Nos Rounds Finais, um placar controlado remotamente em cada alvo, um para cada competidor (ou equipe), com espaço para a pontuação de três flechas individuais e três números para os totais de cada disputa. Deverá haver lugar para o nome e país do competidor ou nome do país da equipe.

7.2.5.7 Anteparos para os rounds Finais serão colocados perto dos alvos. Eles serão usados por juizes, apontadores e representantes dos competidores.

- 7.2.5.8 Bandeirinhas (para o vento), feitas de qualquer material leve e de cores facilmente avistadas (como o amarelo) para servir como indicadoras de vento deverão ser colocadas acima do centro de cada almofada. Elas serão colocadas 40 cm acima da almofada ou da numeração de alvo, o que estiver mais alto. As bandeiras deverão medir não mais do que 30 cm e não menos que 25 cm em qualquer de suas dimensões.
- 7.2.5.9 Birutas (de vento) nos dois lados do campo e uma no meio quando houver separação entre os dois lados. As birutas devem ser colocada entre 2,5 e 3,5 metros acima do chão.
- 7.2.5.10 Uma plataforma elevada com facilidades de assento para o Diretor de Tiro.
- 7.4.5.11 Sistema de som e rádios sem fio.
- 7.2.5.12 Em campos de tiro que não sejam campo de Final ou área de Final do campo principal, um número suficiente de cadeiras ou bancos colocados atrás da linha de espera para todos atletas, Capitães de equipes, técnicos e outros oficiais.
As cadeiras para os juízes, com algum tipo de abrigo para sol/chuva, devem ser colocadas nos locais apropriados ao longo da linha de espera nos campos para os rounds de qualificação e rounds eliminatórios.
Para Jogos Olímpicos ou Campeonatos Mundiais, veja Livro 1, Artigo 3.23.
- 7.2.5.13 Um sistema automático de pontuação deve ser usado para os Rounds Finais.
- 7.2.5.14 Uma câmera de televisão de diâmetro pequeno pode ser instalado no centro da almofada ou do alvo.

7.3 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 deverá mostrar 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 pode ter sua pontuação desclassificada.

Descritos abaixo estão os regulamentos específicos que se aplicam a cada divisão, seguidos depois pelos regulamentos que se aplicam a todas as divisões.

Veja também Livro 1, Apêndice 8: Para-arqueiria.

7.3.1 Para a Divisão de Arco Recurvo, os seguintes itens são permitidos:

7.3.1.1 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 (que a flecha não passe através dele) 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.

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

7.3.1.1.2 Punhos incluindo uma braçadeira são permitidos desde que a braçadeira não toque consistentemente a mão ou o punho do atleta.

7.3.1.2 Uma Corda de Arco com qualquer número de fios.

7.3.1.2.1 que podem ser de diferentes cores e do material escolhido para esta finalidade.

CONSTITUIÇÃO E REGRAS DA FITA

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 um ou dois "nock locators". 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.

7.3.1.3 Um "Rest", que pode ser ajustável,

7.3.1.3.1 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.

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

7.3.1.5 Uma **Alça de Mira** é permitida, mas em qualquer momento não deve haver mais do que um desses dispositivos.

7.3.1.5.1 Ela não deve incorporar um prisma ou lente ou qualquer outro dispositivo de aumento, nível ou dispositivos elétricos ou eletrônicos nem deve ela prover mais de um ponto de mira.

7.3.1.5.2 O tamanho total do pino de mira (túnel, tubo, pino de mira e/ou outro componente estendido correspondente) não poderá exceder 2 cm na linha de visão do atleta.

7.3.1.5.3 Uma alça de mira pode ser afixada ao arco para o propósito de mira que pode permitir ajuste lateral (vento) tanto quanto ajuste de elevação. Ela está sujeita às seguintes prescrições:

- 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 como um guia para marcações, mas não deve oferecer de maneira alguma uma ajuda adicional na mira.
- O ponto de mira pode ser um pin de fibra ótica. O comprimento total do pino de fibra ótica pode exceder 2 cm, desde que um dos finais da mesma esteja fora da linha de visão do atleta quando ancorado, enquanto a parte dentro da linha de visão do atleta não excede 2 cm em uma linha reta antes de dobrar. Ela só pode prover um spot iluminado quando o atleta estiver ancorado. O pino de fibra ótica é medido independentemente do túnel.

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

7.3.1.6.1 Eles não podem:

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

CONSTITUIÇÃO E REGRAS DA FITA

7.3.1.7 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.

7.3.1.7.1 Uma flecha consiste de um tubo com uma ponta, nock (rabeira), penas e, se desejar, cresting. O diâmetro máximo da flecha não pode exceder 9,3 mm. A ponta para estas flechas poderão ter um diâmetro máximo de 9,4 mm. Todas as flechas de cada atleta devem ser marcadas com o nome ou iniciais do atleta no tubo, e todas as flechas usadas numa série deverão ter o mesmo padrão e cores de penas, nocks (rabeiras) e cresting, se este existir.

7.3.1.8 Proteção dos 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 ajude a segurar, ancorar e largar a corda

7.3.1.8.1 Um separador de dedos para prevenir pinçar a flecha pode ser usado. Uma placa de ancoragem ou dispositivo similar incorporado à proteção de dedos (dedeira) 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 ficar presas ao punho.

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

7.3.1.9.1 Desde que os mesmos não representem qualquer obstáculo a outros competidores na linha de tiro.

7.3.1.9.2 A luneta deve ser ajustada de modo que sua parte mais alta não fique acima da axila do arqueiro.

7.3.1.9.3 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.

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

7.3.1.10 Acessórios são permitidos:

7.3.1.10.1 Incluindo guarda-braços, peiteiras, "bowslings", aljavas presa ao cinto ou fixadas no chão. Marcadores de pés não podem se elevar mais do que 1 cm do chão. Dispositivos para elevar um pé ou parte acima dele, preso ao calçado ou independente dele, são permitidos desde que não tais dispositivos não apresentem qualquer obstáculo a outros atletas na linha de tiro, que não constituam uma plataforma que se alastre sobre a linha de tiro ou faça uma ponte sobre ela, não ancorem o pé à plataforma ou a plataforma ao chão e não ultrapassem a 2 cm acima do solado do sapato. Também são permitidos "limb savers", um tripé para a luneta. Indicadores de vento (não elétricos ou eletrônicos) podem ser fixados ao equipamento usado na linha de tiro (ex. fios leves). Medidores de vento eletrônicos podem ser usados atrás da linha de espera.

7.3.2 O Equipamento para **Arco Standard FITA** é definido pelo seguinte:

Os requisitos do artigo 7.3.1 se aplicam em sua íntegra com as seguintes ressalvas ou modificações:

7.3.2.1 O **arco** deve ser de desenho simples, de tipo "take-down" (com "handle" de madeira ou metal) ou inteiriço. Em ambos casos os limbos devem ser feitos de madeira e/ou fibra de vidro.

7.3.2.1.1 O rest deve ser simples, de tipo rígido ou flexível e não deve ser ajustável. Um

CONSTITUIÇÃO E REGRAS DA FITA

simples ponto de pressão não ajustável pode ser colocado não mais que 2 cm para trás do ponto de pivô do punho.

- 7.3.2.1.2 Um Indicador de Puxada simples, sonoro ou visual, pode ser usado. Tal dispositivo deverá dar somente uma indicação do tamanho da puxada.
- 7.3.2.1.3 A alça de mira deverá ser de construção simples e não deverá ter qualquer sistema vertical de micro-ajuste. O sistema de ajuste horizontal (vento) pode ser ajustável por parafuso. A alça de mira e qualquer agregado a ela deve estar de acordo com a nota abaixo. O ponto de mira não pode ser de fibra ótica.
- 7.3.2.1.4 Qualquer estabilizador usado deve estar de acordo com o artigo 7.3.2.1.9. Compensadores de torque (TFC) não podem ser usados.
- 7.3.2.1.5 As flechas não deverão exceder à especificação das XX 75 ou equivalentes, e devem ser de preço e performance equivalente. As rabeiras deverão ser de construção simples, cônicas ou colocadas através de inserts. As pontas deverão ser cônicas ou na forma de ogiva. As penas deverão ser de material plástico flexível ou de penas naturais.
- 7.3.2.1.6 A Proteção de dedos não deverá incluir qualquer forma de plataforma rígida de locação ou dispositivo similar e nenhum dispositivo que ajude a segurar, puxar e largar a corda.
- 7.3.2.1.7 Binóculos, lunetas ou qualquer outro tipo de equipamento de ajuda visual não poderão ser usados para visualizar as flechas no alvo. Óculos de Tiro não poderão ser utilizados.
- 7.3.2.1.8 Acessórios que são permitidos incluem guarda-braços, peiteiras, "bowslings", aljavas presa ao cinto ou fixada ao chão. Marcadores de pés não poderão se elevar mais do que 1 cm do chão. Dispositivos para elevar um pé ou parte acima dele, preso ao calçado ou independente dele, são permitidos desde que não tais dispositivos não apresentem qualquer obstáculo a outros atletas na linha de tiro, que não constituam uma plataforma que se alastre sobre a linha de tiro ou faça uma ponte sobre ela, não ancorem o pé à plataforma ou a plataforma ao chão e não ultrapassem a 2 cm acima do solado do sapato.
- 7.3.2.1.9 O arco desarmado completo com todos os acessórios permitidos (estabilização estendida em qualquer direção) deve passar através de um anel de 12,2 cm de diâmetro interno, \pm 0,5 mm.
- 7.3.3 Para a **divisão de Arco Composto**, o seguinte equipamento é descrito. Quaisquer dispositivos adicionais, não sendo eles elétricos ou eletrônicos, são permitidos:
- 7.3.3.1 **Um Arco Composto**, que pode ser do tipo “tiro através” (punho com furo interno com a flecha passando através do furo) é aquele onde a puxada é mecanicamente modificada através de um sistema de roldanas ou polias. O arco é armado através de corda(s) atada(s) diretamente às pontas dos limbos ou através de cabos aplicável a cada tipo particular de projeto.
- 7.3.3.1.1 A potência de puxada de pico não deve exceder a 60 libras.
- 7.3.3.1.2 Guias de cordas são permitidas (cable guards).
- 7.3.3.1.3 Uma alça no punho e separadores de cabos são permitidos, desde que eles consistentemente toquem a mão, o punho e/ou braço do atleta.
- 7.3.3.2 Uma Corda de Arco com qualquer número de fios,
- 7.3.3.2.1 que podem ser de diferentes cores e do material escolhido para esta finalidade. Ela pode

CONSTITUIÇÃO E REGRAS DA FITA

ter um "serving" central para acomodar os dedos da puxada ou gatilho. Podem ser colocados "Nocking points" aos quais pode ser adicionado "servings" para encaixar a rabeira da flecha se necessário. Adicionalmente acessórios são permitidos na corda tais como um marcador de lábio ou nariz, um "peep-hole", um alinhador de peep-hole, um Loop para gatilho, etc.

7.3.3.3 Um "Rest", que pode ser ajustável,

7.3.3.3.1 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 empunha dura (ponto de pivô) do arco.

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

7.3.3.5 Uma **Alça de Mira fixada ao arco**,

7.3.3.5.1 A qual pode ter ajuste para vento (lateral) assim como ajuste de elevação, que pode incorporar um sistema de nível e/ou lentes de aumento e/ou prismas. Dispositivos elétricos ou eletrônicos não são permitidos.

7.3.3.5.2 Uma extensão na mira é permitida. O ponto de mira pode ser uma fibra ótica e/ou "glowstick" químico. O Glowstick deverá ser encapsulado de modo a não causar distúrbio a outros atletas e prover apenas um ponto de mira.

7.3.3.6 Estabilizadores e Compensadores de torque (TFC),

7.3.3.6.1 desde que eles não:

- sirvam como guias da corda;
- toquem em nada além do arco;
- representem qualquer perigo ou obstáculo a outros competidores na linha de tiro.

7.3.3.7 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.

7.3.3.7.1 Uma flecha consiste de um tubo com uma ponta, nock (rabeira), penas e, se desejar, cresting. O diâmetro máximo da flecha não pode exceder 9,3 mm. A ponta para estas flechas poderão ter um diâmetro máximo de 9,4 mm. Todas as flechas de cada atleta devem ser marcadas com o nome ou iniciais do atleta no tubo, e todas as flechas usadas numa série deverão ter o mesmo padrão e cores de penas, nocks (rabeiras) e cresting, se este existir.

7.3.3.8 Proteção dos dedos na forma de dedeira, luvas de dedos ou esparadrapos para segurar, ancorar e largar a corda são permitidos.

7.3.3.8.1 Um auxílio ao disparo (gatilho) pode ser usado desde que ele não esteja fixado de maneira alguma ao arco e não incorporem sistemas elétricos ou eletrônicos. Um separador de dedos para prevenir pinçar a flecha pode ser usado. Uma placa de ancoragem ou dispositivo similar incorporado à proteção de dedos (dedeira) 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 pode ficar presa ao punho.

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

- 7.3.3.9.1 desde que os mesmos não representem qualquer obstáculo a outros competidores na linha de tiro.
- 7.3.3.9.2 A luneta deve ser ajustada de modo que sua parte mais alta não fique acima da axila do arqueiro.
- 7.3.3.9.3 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.
- 7.3.3.9.4 A lente do olho que não mira pode ser tapada ou pode ser usado um tapa-olhos.
- 7.3.1.10 Acessórios são permitidos,
- 7.3.1.10.1 incluindo guarda-braços, peiteiras, "bowslings", aljavas presa ao cinto ou fixadas no chão. Marcadores de pés não podem se elevar mais do que 1 cm do chão. Dispositivos para elevar um pé ou parte acima dele, preso ao calçado ou independente dele, são permitidos desde que não tais dispositivos não apresentem qualquer obstáculo a outros atletas na linha de tiro, que não constituam uma plataforma que se alastre sobre a linha de tiro ou faça uma ponte sobre ela, não ancorem o pé à plataforma ou a plataforma ao chão e não ultrapassem a 2 cm acima do solado do sapato. Também são permitidos "limb savers", um tripé para a luneta. Indicadores de vento (não elétricos ou eletrônicos) podem ser fixados ao equipamento usado na linha de tiro (ex. fios leves). Medidores de vento eletrônicos podem ser usados atrás da linha de espera.
- 7.3.4 Para competidores de todas as divisões os seguintes equipamentos não são permitidos:**
- 7.3.4.1 Qualquer sistema eletrônico de comunicação, fone de ouvidos ou dispositivos de redução de barulho (tapa-ouvidos) em frente da linha de tiro.
- 7.3.5 Para Jogos Olímpicos nenhum equipamento eletrônico de comunicação é permitido no campo de competição a não ser que seja requisitado pelo comitê organizador.
- 7.4 TIRO**
- 7.4.1 Cada competidor atirá suas flechas em séries de 3(três) ou 6 (seis) flechas a não ser que seja especificado de modo diferente.
- 7.4.1.1 Os tiros serão dados em uma única direção.
- 7.4.1.2 O Round FITA Outdoor pode ser atirado em um dia o em dois dias sucessivos. Se um round for atirado em dois dias, as duas distâncias mais longas serão atiradas no primeiro dia e as duas distâncias menores no segundo dia, ou no modo inverso.
- 7.4.1.3 O Round FITA duplo Outdoor será atirado em dois ou quatro dias consecutivos.
- 7.4.1.4 Quando o programa incluir um Round Fita Outdoor e também outro(s) rounds (s) a serem atirados totalmente ou parcialmente durante o mesmo dia, o Round FITA será sempre atirado primeiro.
- 7.4.1.5 O Round Olímpico será atirado como está descrito no artigo 4.5.1.4 do livro 1.
- 7.4.1.6 O Round de Combate de Composto será atirado como está descrito no artigo 4.5.1.4 do livro 1.
- 7.4.2 Existe um limite de tempo para um atleta atirar uma série de três ou seis flechas.

CONSTITUIÇÃO E REGRAS DA FITA

- 7.4.2.1 O **tempo** máximo permitido para um competidor atirar uma série de três flechas será de dois minutos. O tempo máximo permitido para um competidor atirar uma série de seis flechas será de quatro (4) minutos.
- 7.4.2.2 Uma flecha atirada antes ou depois do tempo permitido ou fora de sequência, será considerada como fazendo parte daquela série. Ela fará com que o atleta perca a pontuação da flecha de maior pontuação naquela série que será anotada como um 'M' (miss).
- 7.4.2.3 Uma flecha atirada no campo de competição depois que o DOS tenha oficialmente terminado a prática (o que ocorre após a retirada das flechas de prática), ou durante o intervalo entre distâncias ou rounds, fará com que o atleta perca a flecha de maior pontuação da próxima série.
- 7.4.2.4 Na eventualidade de uma falha de equipamento o arqueiro chamará um juiz enquanto estiver saindo da linha de tiro. Deverá ser concedido tempo extra para que sejam feitos os reparos ou trocas necessárias ao equipamento danificado. O atleta reporá o número apropriado de flechas na oportunidade mais cedo possível sob a supervisão de um juiz.
- 7.4.2.5 Entretanto, em nenhum tempo qualquer falha de equipamento retardará o torneio por mais de 15 minutos ou permitirá qualquer prática.
- 7.4.2.6 No evento de um atleta ficar impossibilitado de continuar a atirar devido a um inesperado problema médico que pode ocorrer após o início do Round, não será permitido mais do que 15 minutos para o pessoal médico determinar o problema e decidir se o atleta está capacitado a continuar competindo sem necessitar de assistência. O atleta reporá o número apropriado de flechas na oportunidade mais cedo possível sob a supervisão de um juiz mas terá um máximo de 15 minutos para fazê-lo.
- 7.4.2.7 No Round Olímpico ou no Round de Combate de Composto, nenhum tempo extra poderá ser dado por defeito de equipamento ou para tratamento de problemas médicos inesperados, 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.
- 7.4.2.8 As pontuações de atletas ou equipes passando por bye ou o adversário não tenha aparecido (WO) não serão anotadas e os mesmos avançarão para o próximo round. No Campeonato Mundial eles podem praticar no campo de prática ou numa porção não usada do campo de competição. Para outras competições ele poderá praticar no alvo para o qual foi designado a não ser que esteja disponível um campo de prática adjacente.
- 7.4.2.9 Na disputa por equipe, se qualquer dos três competidores de uma equipe atirar uma flecha antes ou depois do tempo, esta flecha será considerada como parte da série e fará com que a equipe perca a flecha de maior pontuação desta série e que será anotada como um 'M' (miss).
- 7.4.3 Os competidores não deverão levantar o braço que segura o arco até que seja dado o sinal para início Dos tiros.
- 7.4.4 Com exceção para pessoas que tenham deficiência física, os competidores deverão atirar numa posição em pé e sem qualquer suporte, com seu corpo diretamente sobre a linha de tiro.
- 7.4.5 Sob nenhuma circunstância uma flecha poderá ser atirada de novo.
- 7.4.5.1 Uma flecha pode ser considerada como não tendo sido atirada se:
- A flecha cair ou é mal atirada e uma parte do tubo da flecha se encontra dentro da

zona entre a linha de tiro e a linha de 3 metros, e desde que a flecha não tenha batido no alvo e voltado (rebote).

- O alvo ou a almofada cair (a despeito de terem sido fixados a contento dos juizes). Os juizes 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 juizes decidir qual a atitude a tomar, se necessário.

7.4.6 Enquanto um competidor estiver na linha de tiro, ele poderá receber instruções não eletrônicas do técnico, desde que isto não cause distúrbio a outros atletas.

7.4.6.1 Na competição por equipe no Round Olímpico, os três competidores da equipe e o técnico poderão se ajudar verbalmente uns aos outros estando ou não na linha de tiro. Enquanto a equipe estiver atirando, o técnico só poderá orientar de dentro da área reserva para técnico.

7.4.7 Todas as flechas de prática serão atiradas sob o controle do Diretor de tiro e não serão anotadas (veja o artigo 3.19, Livro1).

7.5 ORDEM DE TIRO E CONTROLE DE TEMPO

7.5.1 Um, dois ou três competidores podem atirar no mesmo alvo simultaneamente.

7.5.1.1 Se três competidores atiram no mesmo alvo, um a cada tempo, a rotação deverá se ABC, CAB, BCA, ABC, etc;

7.5.1.2 Se quatro competidores atiram em pares no alvo, a rotação deverá ser AB-CD, CD-AB, AB- CD, etc;

7.5.1.3 Se três competidores atiram simultaneamente, suas posições na linha de tiro deverão ser marcadas através de mútua concordância. Se não houver acordo, o primeiro competidor alocado no alvo atirá à esquerda, o segundo competidor atirá no centro e o terceiro à direita.

7.5.1.4 Quando se estiver atirando em alvos de múltiplas faces de 80 cm, cada competidor atirá suas flechas no seu próprio centro.

- Com três (3) atletas por alvo, o atleta posicionado à esquerda atirá na face inferior esquerda, o posicionado no centro atirá na face superior central e o atleta posicionado à esquerda na face inferior direita;
- Com quatro (4) atletas por alvo, o competidor A atirá na face superior à esquerda, o B na face superior direita. O competidor C atirá na face inferior esquerda e o D na face inferior direita.

7.5.1.5 A ordem de tiro pode ser mudada temporariamente para o propósito de troca de uma corda, fazer outros ajustes essenciais no equipamento ou para pequenos tratamentos médicos. Se, entretanto tal atenção ao equipamento ou tratamento médico tornar-se necessário enquanto o atleta estiver na linha de tiro, o atleta deverá dar um passo para trás e ao mesmo tempo chamar um juiz. O juiz, após verificar que o atleta tinha necessidade de deixar a linha de tiro, combinará com o Diretor de tiro para que este atleta atire as flechas restantes desta série antes do sinal para que todos sigam para os alvos para anotar as pontuações seja dado. Um anúncio sobre isto será dado através do sistema de alto-falantes (veja artigos 7.4.2.4 e 7.4.2.6). O descrito aqui se aplica para os rounds exceto os Rounds Eliminatórios e Finais, como está especificado em 7.2.4.7.

7.5.2 **Em Campeonatos Mundiais Outdoor FITA, WORLD CUP e outros eventos internacionais importantes:**

7.5.2.1 No **Round de Qualificação 2** ou 3 arqueiros atirarão simultaneamente no mesmo alvo. Eles atirarão séries de seis flechas.

7.5.2.2 No Round Olímpico e de Combate para Composto individual:

- Durante os combates do round Eliminatório/Finais, o atleta na linha de cima em cada par do diagrama de combates, atirá do lado esquerdo (veja apêndice 1).
A disposição das almofadas a serem usadas para cada etapa da competição é de escolha do organizador.
- No Round Eliminatório de 1/48, 1/32 e 1/16 pode haver dois competidores por alvo, e no Eliminatório de 1/8 cada competidor atirá num alvo em separado. Eles irão o alvo para participar da anotação da pontuação e pegar suas flechas.
- Nos Rounds Finais (combates individuais com alternância de tiros) cada atleta atirá num alvo numa almofada separada e não irá até o alvo para participar na pontuação e retirar as flechas. Cada atleta designará um agente que acompanhará a pontuação e retirará suas flechas. As flechas serão retornadas ao atleta ao término de cada série após a segunda série.
- Nos combates individuais com alternância de tiros, o atleta melhor colocado no round de qualificação decidirá a ordem de tiro da primeira série. O atleta que estiver a menor pontuação atirá primeiro na próxima série. Se os atletas estiverem empatados, o atleta que atirou primeiro na primeira série, atirá primeiro na próxima série.

7.5.2.3 No **Round por equipes (ambas equipes atirando ao mesmo tempo)**:

- A posição esquerda/direita para os combates seguirão o diagrama de combate. A equipe que estiver na linha de cima de cada par (no diagrama) atirá no lado esquerdo do combate.
A disposição dos alvos para cada round é de escolha dos organizadores.
- Os dois times começarão cada série de sua disputa com seus arqueiros atrás da linha de 1 metro. Somente após o Diretor de Tiro começar a disputa e ativar o relógio, o primeiro arqueiro poderá ultrapassar a linha de 1 metro.
- Os três competidores de uma equipe atirarão 2 (duas) flechas cada um, na ordem em que eles mesmos escolherem.
- Um competidor ocupará a linha de tiro enquanto os outros dois permanecerão atrás da linha de um metro. Não mais do que um competidor pode estar à frente da linha de um metro ao mesmo tempo.
- Atletas em cadeiras de rodas podem ficar na linha de tiro durante todo o combate. Eles mostrarão que terminaram de atirar levantando uma das mãos sobre a cabeça. (Vide apêndice 8 do livro 1);
- Enquanto estiver se movendo para a linha de tiro, os atletas não poderão tirar suas flechas de suas aljavas até que estejam em suas posições de tiro.
- Violações das regras do combate por equipes serão conduzidas de acordo com o artigo 7.8.

7.5.2.4 No Round Finais por equipes (quando estiver sendo atirado alternadamente):

- Os dois times começarão cada série de sua disputa com seus três arqueiros atrás da linha de 1 metro.
- A equipe com a melhor pontuação no round de qualificação decidirá a ordem de tiro da primeira série. A equipe com a menor pontuação atirá primeiro na série seguinte (pontuação set para o Round de Combate para Composto). Se as equipes estiverem empatadas, a equipe que começou o combate atirá primeiro.
- Quando a primeira equipe tiver atirado 3 flechas e o atleta tiver retornado para trás da linha de 1 metro, o relógio desta equipe é parado, mostrando o tempo restante.
- Quando o placar da última flecha da primeira equipe é mostrada no placar junto ao alvo, o relógio da segunda equipe é iniciado e o primeiro atleta desta equipe pode então cruzar a linha de 1 metro e começar a atirar.
- Isto será repetido até que cada equipe tenha atirado seis (6) flechas (4 flechas para o round de equipe mista) ou seu tempo tenha expirado.
- Quando o tiro alternado for usado para a competição por equipe, as equipes deverão alternar entre seus membros após cada tiro de modo que cada membro da equipe atire uma flecha em cada fase da rotação.

7.5.3 O Round em outros Torneios:

7.5.3.1 No Round de Qualificação os atletas irão atirar séries de 6 flechas nas distâncias longas e séries e 3 ou 6 flechas nas distância curtas.

7.5.3.2 O Round Olímpico e de Combate para Composto
O artigo 7.5.2 se aplica com as seguintes exceções:

- No round Eliminatório de 1/8 o Organizador pode designar um ou dois atletas por alvo. Eles irão ao alvo para participar da anotação de pontuação e retirar suas flechas.
- No round de ¼ de finais, haverá um atleta por alvo. A critério dos Organizadores, os combates podem ser realizados simultaneamente. Neste caso os atletas irão ao alvo para participar da anotação dos pontos e retirar suas flechas. Se não houver relógios “countdown” suficientes para cronometrar os combates individualmente, o Diretor de Tiro controlará os combates todos ao mesmo tempo.
- Em todos os outros Rounds Finais (combates individuais com tiros alternados) cada atleta atirá num alvo separado e não irá ao alvo para participar da anotação de pontos e retirar suas flechas. Cada atleta nomeará um agente que observará a anotação de pontos e retirará as suas flechas. As flechas serão retornadas ao atleta após o término de cada série após a segunda série.

7.5.3.3 Round por equipe:

- Todos os componentes de uma equipe devem ser anunciados antes do início do Round de Qualificação. Tais integrantes da equipe devem participar do Round de Qualificação e não podem ser substituídos.
- **Para a** competição de equipe mista os dois atleta no topo do ranqueamento serão escolhidos do round de Qualificação. Entretanto a composição das equipes pode ser modificada antes do início do Round Eliminatório.

7.5.5 Tempos de tiro e limites de Tempo:

- 7.5.5.1 Vinte (20) segundos será o tempo permitido para um atleta atirar uma flecha (incluindo tiro de morte) quando estiver atirando alternadamente no round Olímpico e no Combate para Composto.
- 7.5.5.2 Quarenta (40) segundos será o tempo permitido:
- Repor uma flecha;
 - Para um atleta atirar uma fleche no tiro de morte;
 - Para a equipe mista atirar suas 2 (duas) flechas para o desempate.
- 7.5.5.3 Um (1) minuto será o tempo permitido a uma equipe para atirar três (3) flechas, uma por cada atleta, no Round por equipe para efeito de desempate.
- 7.5.5.4 80 (oitenta) segundos serão permitidos para a equipe mista atirar 4 (quatro) flechas, 2 por atleta.
- 7.5.5.5 Dois (2) minutos será o tempo permitido a um competidor para atirar uma série de três (3) flechas ou para uma equipe atirar seis (6) flechas no round por equipes.
- 7.5.5.6 Quatro (4) minutos será o tempo permitido a um competidor para atirar uma série de seis flechas.
- 7.5.5.7 O limite de tempo pode ser aumentado em circunstâncias excepcionais.

7.5.6 Controle de tempo acústico e Visual

- 7.5.6.1 Quando o tiro é controlado por luminárias (sinaleiras) (exceto nos rounds Finais do Round Olímpico):

VERMELHO O Diretor de Tiro dará dois sinais sonoros para que os competidores designados na vez (A, B, C ou AB, CD ou todos os três atletas como aplicável) ocupem a linha de tiro todos juntos (exceto no Round por equipe).

VERDE Ao trocar as cores das luzes 10 (dez) segundos depois, o Diretor de Tiro dará um sinal sonoro para que comecem os tiros.

AMARELO Estas luzes de alerta serão acesas quando faltarem 30 (trinta) segundos para o término do limite de tempo, exceto nos Round Finais do round Olímpico quando os atletas atiram alternadamente.

VERMELHO Isto significa que o limite de tempo terminou (veja artigo 7.5.4) e dois sinais serão dados para indicar que qualquer tiro deve cessar mesmo que todas as flechas não tenham sido atiradas. Qualquer competidor que ainda estiver na linha de tiro deve se retirar para trás da linha de espera. Quando houver outros atletas designados para ocupar a linha de tiro, eles se moverão para a mesma e esperarão pela luz verde para começar os tiros. Todo o processo será repetido como descrito acima até que todos tenham atirado. Quando 6 (seis) flechas são atiradas em duas séries de três flechas, o descrito acima será repetido antes de se proceder à marcação de pontos. Quando a luz vermelha for acesa após o número total de flechas a serem atiradas (uma série de três, seis ou duas séries de três flechas) ou 6 flechas (3 x 2 flechas no round por equipes) de acordo com a distância ou round que esteja sendo atirado, 3 (três) sinais sonoros serão dados para que os competidores avancem para os alvos para marcação de pontos.

- 7.5.6.2 Quando o tiro é controlado por placas: Duas placas são essenciais na raia livre para que a mesma face (toda amarela ou listrada de amarelo e preto) seja mostrada simultaneamente para os competidores masculinos e femininos. O lado listrado de **AMARELO E PRETO** será mostrado aos competidores como sinal advertindo que sobram apenas 30 (trinta) segundos para expirar o limite de tempo. O lado **AMARELO** da placa será mostrado aos competidores durante todo o restante do tempo.
- 7.5.6.3 Sempre que a linha de tiro esteja vazia, com todos os atletas tendo atirado suas flechas, o sinal apropriado será dado para troca de atletas ou para seguir para anotação de pontos.
- 7.5.6.4 Se mais de um combate estiver sendo atirado no campo ao mesmo tempo com tiros alternados, nenhum sinal sonoro será dado para indicar o início de cada período de tiro, exceto para o início do combate.
- 7.5.7 Nenhum atleta poderá ocupar a linha de tiro exceto quando o sinal apropriado for dado.
- 7.5.7.1 Dez (10) segundos serão permitidos para os competidores largarem a linha de tiro e os competidores que se seguem ocupá-la ao início de cada série. Isto será indicado por dois sinais sonoros e a luz vermelha.
- 7.5.7.2 Numa disputa individual de tiros alternados, ambos os atletas se posicionarão na linha de tiro dentro dos 10 (dez) segundos do sinal de alerta (2 apitos). Ao término do período de 10 segundos um sinal sonoro será dado para que se inicie o período de tiro de 20 segundos para o primeiro arqueiro. Tão logo uma flecha seja atirada e a pontuação seja mostrada um o relógio retroativo será iniciado para que o segundo atleta inicie seu período de tiro indicando 20 segundos para atirar uma flecha. Os atletas no combate continuarão alternando seus tiros seguindo o relógio retroativo até que cada um tenha disparado seus 3 tiros.
- 7.5.8 Quando o tiro for suspenso durante uma série por qualquer motivo, o limite de tempo será ajustado:
- 7.5.8.1 40 (quarenta) ou vinte (20) segundos serão dados por cada flecha, para o round Olímpico e para o round de Combate de Composto individual
- 7.5.8.2 No round por equipes com tiros alternados, o relógio será reiniciado com o tempo que restava quando o tiro foi suspenso por causa de uma emergência somado de mais cinco (5) segundos. O tiro será reiniciado da linha de tiro.
- 7.5.7.3 No round por equipes em outros torneios, vinte (20) segundos por flecha serão dados. O tiro será reiniciado da linha de tiro.

7.6 PONTUAÇÃO

- 7.6.1 Deverá haver um número suficiente de anotadores assegurando que cada alvo tenha um anotador.
- 7.6.1.1 Estes anotadores podem ser os atletas quando houver mais de um atleta por alvo. Um anotador será designado para cada alvo.
- 7.6.1.2 A pontuação será anotada após cada série de 6 flechas ou após cada série de 3 flechas.
- 7.6.1.3 Os apontadores **deverão anotar** as pontuações de cada flecha na ordem decrescente como forem cantadas pelo atleta (ou agente do o atleta, artigo 7.6.1.7) a quem as

CONSTITUIÇÃO E REGRAS DA FITA

mesmas pertençam. Os outros competidores no mesmo alvo verificarão os valores de cada flecha cantada e no caso de desacordo o juiz designado dará a decisão final.

- 7.6.1.4 No Round Eliminatorio do Round Olímpico, o valor de cada flecha será cantado pelo competidor. Seu oponente verificará o valor de cada flecha e no caso de desacordo o juiz designado dará a decisão final.
- 7.6.1.4.1 Em cada SET um atleta pode obter um máximo de 60 pontos (para 6 flechas) ou 30 pontos (para 3 flechas). O atleta com maior pontuação nesta série obterá 2 pontos de Set; no caso de empate ambos atletas obterão 1 ponto.
- 7.6.1.4.2 Tão logo um atleta alcance 4 pontos de Set (4 de um total de 6) em um combate de 3 Sets ou 6 pontos de Set (6 de um total de 10) num combate de 5 Sets, ele será declarado vencedor e passará para o próximo round.
- 7.6.1.5 No Round por equipes, a pontuação será cumulativa para as flechas de cada equipe, podendo todos os competidores ir até o alvo, mas somente um deles irá cantar os valores das flechas. Um membro da equipe adversária irá conferir o valor de cada flecha e no caso de desacordo irá chamar o juiz designado que dará a decisão final (veja também 7.6.1.7).
- 7.6.1.6 Nos Rounds Finais, os valores das flechas serão determinados pelos juizes anotadores na ordem em que são atiradas. Esta pontuação não oficial será verificada, e mudada se requerido pelo agente do atleta quando a anotação oficial for feita no alvo. O agente do atleta/equipe adversário verificará o valor de cada flecha e no caso de desacordo o juiz de alvo designado tomará a decisão final.
- 7.6.1.7 Os atletas podem delegar a autoridade de verificar a pontuação e retirar suas flechas a seus capitães de equipe ou a outro atleta em seus respectivos alvos desde que eles não vão ao alvo (ex. Atletas com deficiência).
- 7.6.2 Uma flecha será anotada de acordo com a **posição do tubo de flecha** no alvo. Se o tubo de uma flecha tocar duas cores ou tocar qualquer linha divisória entre duas zonas de pontuação, a flecha deverá ser anotada com o valor da maior zona de pontuação em questão.
- 7.6.2.1 Nem as flechas nem o alvo poderão ser tocados até que todas as flechas naquele alvo tenham sido anotadas.
- 7.6.2.2 Se um número maior de flechas do que as necessárias para uma série for encontrado na almofada ou no chão perto da almofada, ou nas raias de tiro, somente as três (ou seis como for o caso) de valores menores serão anotadas. Atletas ou equipes pegos repetindo esta transgressão podem ser desqualificados.
- 7.6.2.3 Se um fragmento do alvo estiver faltando, incluindo uma linha divisória ou o ponto de encontro de duas cores ou se uma linha divisória tiver sido deslocada por uma flecha, então uma linha imaginária circular será usada para julgar o valor de uma flecha que atinja tal área.
- 7.6.2.4 Todos os buracos de flechas deverão ser devidamente marcados em cada ocasião em que as flechas forem anotadas e retiradas do alvo.
- 7.6.2.5 Flechas que estejam presas na almofada e que não mostrem sua posição no alvo só poderão ser anotadas por um juiz.
- 7.6.2.6 Uma flecha atingindo:
- 7.6.2.6.1 O alvo e voltando, deverá ser anotada de acordo com seu impacto no alvo,

desde que todos os outros buracos de flechas tenham sido marcados e que um buraco ou marca não marcado possa ser identificado;

Quando ocorre um rebote (flecha que bate e volta):

- Todos os atletas neste alvo deverão parar de atirar mas permanecerão na linha de tiro e chamarão um juiz.;
- Quando todos os atletas na linha de tiro para aquela série tiverem terminado seus tiros ou o limite de tempo tiver expirado, o que ocorrer primeiro, o Diretor de Tiro interromperá o tiro. O atleta com a flecha rebatida avançará para o alvo junto com o juiz, que julgará o ponto de impacto, anotará o valor e marcará o buraco da flecha. Este juiz depois participará da anotação do escore daquela série. A flecha que rebateu deverá ser deixada debaixo do alvo até que a série seja anotada. Após o campo ter ficado livre, o Diretor de Tiro dará o sinal para que os atletas naquele alvo em que ocorreu a rebatida recomecem os tiros.
- Estes atletas deverão completar sua série de 3 (três) ou 6 (seis) tiros antes que seja reiniciado o tiro em geral ou seja dado o sinal para anotação das pontuações. Nenhum outro competidor deverá ocupar a linha de tiro neste meio tempo.

7.6.2.6.2 Uma flecha pendendo no alvo fará com que o competidor ou competidores naquele alvo parem de atirar e sinalizem e chamem um juiz. Quando terminar os tiros daquela série pelos outros competidores na linha de tiro, um juiz com o atleta irá até o alvo, anotará o valor da flecha, irá removê-la, marcar seu buraco e colocar a flecha debaixo da almofada. As flechas restantes deverão ser atiradas pelos atletas daquele alvo antes que o diretor de tiro reinicie a prova em geral ou dê o sinal para anotação das pontuações. O juiz em questão participará da anotação naquela série.

7.6.2.6.3 Uma flecha que atravesse completamente a almofada deverá ser anotada, desde que todos os buracos tenham sido marcados e que um buraco não marcado possa ser identificado, de acordo com o valor do buraco no alvo.

7.6.2.6.4 Uma flecha que atinja um nock de outra flecha e fique cravada dentro da outra, deverá ser anotada com o valor da flecha na qual ficou cravada;

7.6.2.6.5 Uma flecha atingindo outra flecha e cravando no alvo após ser desviada pelo impacto na outra, deverá ser anotada pela posição em que se encontra no alvo.

7.6.2.6.6 Uma flecha atingindo outra flecha e depois rebatendo, deverá ser anotada com o valor da flecha atingida, desde que a flecha danificada possa ser identificada;

7.6.2.6.7 Uma flecha cravada num alvo que não seja o alvo do competidor será considerada como fazendo parte da série e será anotada como um `M` (Miss).

7.6.2.6.8 Uma flecha cravada fora da zona de pontuação do alvo será anotada como um M.

7.6.2.7 Uma flecha encontrada no campo de tiro antes ou após o alvo, que tenha sido reclamada como sendo uma rebatida ou uma flecha passada pelo alvo deve ter

CONSTITUIÇÃO E REGRAS DA FITA

atingido o alvo antes, na opinião do(s) juiz(es). Se mais do que um buraco não marcado é localizado no alvo após ocorrido um rebote ou flecha-que-passa, o valor do menor buraco não marcado deverá ser dado ao atleta em questão.

- 7.6.2.8 **Nos** Rounds Olímpico e de Combate para Composto, flechas que batam-e-voltem ou que passem pela almofada ou que estejam pendentes não farão a competição parar.
- 7.6.2.9 Um erro deve ser anotado com “M” na planilha de pontuação.
- 7.6.3 O Diretor de Tiro deverá se certificar de que, após a anotação das pontuações, nenhuma flecha tenha ficado nos alvos, antes de dar qualquer sinal para reinício dos tiros.
- 7.6.3.1 Se forem deixadas flechas no alvo inadvertidamente, os tiros não deverão ser interrompidos. O competidor poderá atirar a série com outras flechas ou repor estes tiros perdidos após o término dos tiros para aquela distância. Em tais circunstâncias um juiz deverá participar da anotação da pontuação após aquela série, certificando-se de que as flechas que ficaram no alvo sejam verificadas na pontuação já marcada do arqueiro, antes que qualquer flecha seja retirada do alvo.
- 7.6.3.2 No caso de um atleta ter deixado flechas no alvo, ele pode usar outras desde que ele informe um juiz a respeito disto antes de atirar.
- 7.6.4 As planilhas de pontuação deverão ser assinadas pelo apontador e pelo competidor, mostrando que o atleta está de acordo com o valor de cada flecha, a soma total, o número de 10's e o número de X's. Se o apontador estiver atirando, sua planilha de pontuação deverá ser assinada por algum dos outros atletas no mesmo alvo.
- 7.6.4.1 Os organizadores não são obrigados a aceitar ou arquivar planilhas que sejam entregues sem assinaturas, sem a soma total, o número de 10's e o número de X's ou que apresentem erros matemáticos. Os organizadores ou oficiais não são obrigados a verificar a acuidade de qualquer planilha entregue. Entretanto se os organizadores ou oficiais notarem um erro, eles o corrigirão e o resultado corrigido vigorará. Quaisquer correções desse tipo deverão ocorrer antes do próximo estágio da competição. Se for encontrada uma discrepância na soma total, a menor soma total se tornará oficial.
- 7.6.4.2 Nos rounds Eliminatórios e Finais, as planilhas devem ser assinadas pelos dois atletas no combate, confirmando que ambos atletas ou seus agentes concordam com o valor de cada flecha, a soma total, a soma de X's, 10's e o resultado dos Sets e do combate. Qualquer informação que estiver faltando na planilha será considerada como não existente (0).
- 7.6.5 Se houver empate nas pontuações, o ranqueamento dos resultados será determinado pelo seguinte critério:
- 7.6.5.1 Para empates ocorridos em todos os Rounds, exceto para os casos descritos abaixo (7.6.5.2):
- Individuais ou por equipes:
 - maior número de 10's (incluindo os 10 internos);
 - maior número de X's (dez interno);
 - após isto os competidores ainda empatados serão declarados iguais (empatados); mas para propósito de ranking, ou seja, posição no diagrama de distribuição para Round Eliminatório, uma disputa na moeda (cara ou coroa) decidirá a posição dos que estiverem empatados.
- 7.6.5.2 Para empates que definam a entrada ou não nos Rounds Eliminatórios, o progresso de uma fase da competição para outra ou para decisão de medalhas depois de um combate, haverá tiro de morte para desempatar (o sistema de número de 10's e X's não será usado):

7.6.5.2.1 Empates decidindo a entrada no Round Eliminatório serão resolvidos na última distância atirada tão logo os resultados do round de Qualificação tenham sido verificados. A 30 metros o arranjo de alvos para o tiro-de-morte será como se segue:

- Para round individual haverá um atleta por almofada em alvos neutros no centro do campo;
- Para round individual quando estiver sendo usado alvos de múltiplas faces, o atleta atirárá no centro de mesma posição (A, B, C ou D) que ele usou na competição;
- Para cada equipe, uma almofada com um alvo individual ou três centros de 80 cm em disposição triangular montado no centro do campo será usada. Os membros da equipe decidirão em que centro eles irão atirar quando for utilizado alvo de múltiplos centros.

7.6.5.2.2 Individuais (combate):

- Uma única flecha por pontuação;
- Se ainda persistir o empate, a flecha mais perto do centro decidirá o desempate; ou
- Sucessivas flechas únicas mais perto do centro até que o desempate seja resolvido.
- Quando o tiro for alternado, o atleta que atirou primeiro neste combate começará atirando no tiro-de-morte;

7.6.5.2.3 Equipes (combate):

- Uma disputa de uma série de morte de três (3) flechas (uma por cada competidor) por pontuação (máximo de três séries de tiros de morte);
- Se ainda persistir o empate após a terceira série a equipe com a flecha mais perto do centro ganhará;
- Se ainda permanecer o empate a segunda flecha (ou terceira) mais perto do centro determinará o vencedor.
- Se for necessário haverá sucessivamente tiros de três (3) flechas (uma por cada competidor) por pontuação seguido da avaliação da flecha mais perto do centro até que o desempate seja resolvido;
- Quando o tiro for alternado, a equipe que atirou primeiro neste combate começará atirando no desempate.
- Quando o tiro for alternado, a alternância entre as equipes se dará após cada membro da equipe ter atirado uma flecha.

7.6.5.2.4 Para o Round de Combate para Composto

- Tiro de Morte de uma única flecha (para equipe 1 flecha por cada membro da equipe) valendo pontuação (máximo de três tiros de morte);
- Se ainda persistir o empate após 3 tiros de morte, o atleta (ou equipe) mais bem ranqueado vence.

7.6.5.2.5 Até que o anúncio de tiro de morte seja dado, os atletas devem permanecer no campo de competição. Um atleta que não estiver presente para participar de um tiro-de-morte anunciado será declarado perdedor do combate.

CONSTITUIÇÃO E REGRAS DA FITA

- 7.6.6 O ranqueamento final seguirá o procedimento acima, entretanto somente os 8 primeiros atletas (equipes) serão individualmente ranqueados.
- 7.6.6.1 Atletas eliminados durante 1/8 serão ranqueados em 9º lugar, durante 1/16 serão ranqueados em 17º lugar, e assim por diante, de acordo com o estágio da eliminação.
- 7.6.6.2 Atletas eliminados nas ¼ finais serão ranqueados pelo número de Sets ganhos, e se estiverem empatados, pelo número de pontos acumulados no último combate. Se ainda estiverem empatados, eles serão declarados empatados.
- 7.6.6.3 Equipes eliminadas em ¼ finais serão ranqueadas pelo número de pontos acumulados no último combate e se ainda estiverem empatados, serão declaradas empatadas.

7.6.7 Os organizadores deverão providenciar, ao final do torneio, listas completas de resultados individuais e de equipes.

7.7 CONTROLE DE TIRO E SEGURANÇA

7.7.1 Um Diretor de Tiro será nomeado.

7.7.1.1 Sempre que possível este deverá ser um Juiz. Ele não poderá participar do torneio.

7.7.1.2 Assistentes para o Diretor de Tiro poderão ser nomeados a critério dos Organizadores para ajudarem o mesmo na execução de suas tarefas.

7.7.2 O Diretor de Tiro irá instituir e manter quaisquer medidas de segurança razoáveis que ele achar necessárias (ver também 7.1.1.10). Suas funções incluirão:

7.7.2.1 Controlar o tiro, regulando o tempo das séries, e a ordem na qual os competidores ocuparão a linha de tiro.

7.7.2.2 Exercer o controle sobre o uso do sistema de alto-falante, as atividades dos fotógrafos e dos espectadores, de modo a não perturbar os competidores.

7.7.2.3 Assegurar-se de que os espectadores permaneçam atrás das barreira que protegem o campo de tiro.

7.7.2.4 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.

7.7.2.5 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 nos Rounds Olímpico e de Combate para Composto.

7.7.2.6 O Diretor de Tiro, consultando os juízes, tem a autoridade para aumentar o limite de tempo em circunstâncias especiais. Uma decisão especial como esta deve ser anunciada aos competidores antes de entrar em efeito. Em tais casos as listas com os resultados finais deverão mostrar a razão desta alteração de regras. Quando se está usando sinais visuais de controle de tempo, o sinal de trinta segundos continua inalterado.

7.7.2.7 A FITA treinou e nomeou cameramen e fotógrafos que irão trabalhar dentro das barreiras de espectadores descritas no artigo 7.1.1.10. Suas posições serão determinadas pelo Delegado Técnico da FITA e as medidas de segurança estão sob a responsabilidade

do Delegado Técnico. Eles usarão um uniforme especial da FITA indicando que eles tem este direito.

7.7.3 Nenhum atleta 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.

7.7.3.1 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, isto fará com que o atleta perca a flecha de maior pontuação na próxima série.

7.7.3.2 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), mas a flecha de maior valor será desclassificada. Tal ação deverá ser rubricada por um juiz e pelo competidor em questão.

7.7.4 Enquanto os tiros estão em andamento, somente os competidores daquele turno podem estar na linha de tiro (veja artigo 7.5.6.1 VERMELHO).

7.7.4.1 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 isso não crie um obstáculo a qualquer outro atleta.

7.7.4.2 No Round Olímpico por equipes, somente um atleta pode estar na linha de tiro a qualquer tempo enquanto os outros dois atletas permanecem atrás da linha de 1 metro (veja artigo 7.5.2.3 para atletas em cadeiras de roda).

7.7.5 Nenhum atleta pode tocar o equipamento de outro sem sua permissão. Casos sérios podem levar a aplicação de penalizações.

7.7.6 É proibido fumar em à frente da ou na área de competidores.

7.7.7 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, a bem da segurança, o Chefe dos Juízes e/ou o Diretor de Tiro podem mandá-lo parar de atirar imediatamente e deixar o campo.

7.8 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.

7.8.1 Elegibilidade, desqualificação

7.8.1.1 Atletas não estarão elegíveis a participar em eventos FITA se os mesmos não atenderem aos requisitos dispostos no Livro 1, Capítulo 2 da Constituição e Regras da FITA.

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

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

- 7.8.1.4 Um atleta que for pego competindo numa classe estipulada no livro 1, artigo 4.2 e não preencher os requisitos para a mesma, será eliminado da competição e perderá qualquer posição alcançada.
- 7.8.1.5 Um atleta que tenha cometido uma violação das regras anti-doping dispostas, estará sujeito às sanções dispostas no Livro 1, Apêndice 5.
- 7.8.1.6 Qualquer atleta que for pego usando um equipamento que esteja em contravenção às regras da FITA pode ter sua pontuação desqualificada (artigo 7.3).
- 7.8.1.7 Atletas ou equipes pegos atirando repetidamente mais flechas que o número permitido por série, podem ter seus resultados desqualificados (artigo 7.6.2.2).
- 7.8.1.8 Um atleta que comprovadamente quebrou quaisquer regras ou regulamentos 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.
- 7.8.1.9 Um atleta que persistir em usar uma técnica de puxada perigosa na opinião dos juizes, será avisado pelo chefe da comissão de juizes do torneio a parar de atirar e deixar o campo (artigo 7.7.7)

7.8.2 Perda de pontuação de flechas

- 7.8.2.1 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 (artigo 7.7.2.5).
- 7.8.2.2 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 (artigo 7.4.2.4; veja artigo 7.4.2.6 para problema médico inesperado).
- 7.8.2.3 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.
- 7.8.2.4 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.
- 7.8.2.5 No round 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 a 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.
- 7.8.2.6 Se um número maior de flechas do que as necessárias forem encontradas na almofada ou no chão perto do alvo ou nas raias de tiro, somente as três menores (ou as seis menores quando for o caso) em valor serão anotadas (artigo 7.6.2.2).
- 7.8.2.7 No round Olímpico por equipes, se um membro da equipe atirar mais do que 2 flechas, a seguinte regra se aplica:
Se qualquer atleta não conseguir atirar todas as suas 2 flechas em uma série de seis flechas, o número de 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 7.8.2.6 será aplicado.
- 7.8.2.8 Se um membro de uma equipe atirar mais do que o número estipulado de flechas durante o 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.
- 7.8.2.9 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) (artigos 7.6.2.6.7 e 7.6.2.6.8).

7.8.3 Penalidades para o Round por equipe

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

- 7.8.3.1 Se um membro de uma equipe cruzar a linha e 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.

7.8.3.2 Se uma equipe não obedecer ao 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.

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

7.8.4 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 diretivas (que podem ser apeladas) dos juizes designados serão tratados de acordo com 7.8.1.8:

7.8.4.1 É proibido fumar na e/ou à frente da área de atletas (artigo 7.7.6)

7.8.4.2 Nenhum atleta pode tocar no equipamento de outro atleta sem a permissão deste (7.7.5).

7.8.4.3 Nenhum atleta pode puxar seu arco, com ou sem flecha, exceto quando está na linha de tiro (artigo 7.7.3).

7.8.4.4 Enquanto o tiro estiver acontecendo, apenas aqueles atletas daquele turno de tiro poderão estar na Lina de tiro (artigo 7.7.4).

7.8.4.5 Um atleta não pode levantar seu braço que segura o arco até que o sinal de início seja dado (artigo 7.4.3).

7.8.4.6 Nemas flechas nem o alvo podem ser tocados até que todas as flechas neste alvo tenham sido anotadas (artigo 7.6.2.1).

7.8.4.7 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.) (artigo 7.7.7).

7.9 ARBITRAGEM

7.9.1 As funções dos juizes são assegurar que o torneio seja conduzido de acordo com a Constituição e Regras da FITA e que seja justo para todos os atletas.

7.9.1.1 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:

7.9.1.2 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.

7.9.1.3 Verificar todo o equipamento de campo necessário.

7.9.1.4 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.

7.9.1.5 Controlar a conduta de tiro e de anotação de pontos.

- 7.9.1.6 Trocar idéias com o Diretor de Tiro sobre questões que dizem a respeito de tiro que possam aparecer.
- 7.9.1.7 Controlar quaisquer disputas ou apelações que possam acontecer, e quando apropriado, passá-las ao Juri de Apelação.
- 7.9.1.8 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.
- 7.9.1.9 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;
- 7.9.1.11 Questões concernentes à conduta de tiro ou à conduta de um atleta 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;
- 7.9.1.12 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.

7.10 QUESTÕES, APELAÇÕES E DISPUTAS

- 7.10.1 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.
 - 7.10.1.1 A decisão deste juiz será final.
 - 7.10.1.2 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. Qualquer outra discussão a respeito de anotações na planilha de pontuação deve ser dirigida a um juiz.
 - 7.10.1.3 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.
- 7.10.2 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.
 - 7.10.2.1 Questões com relação 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.
 - 7.10.2.2 A decisão feita por um juiz num evento por equipe concernente ao uso do cartão amarelo (ref. 7.8.3.1) é Final.

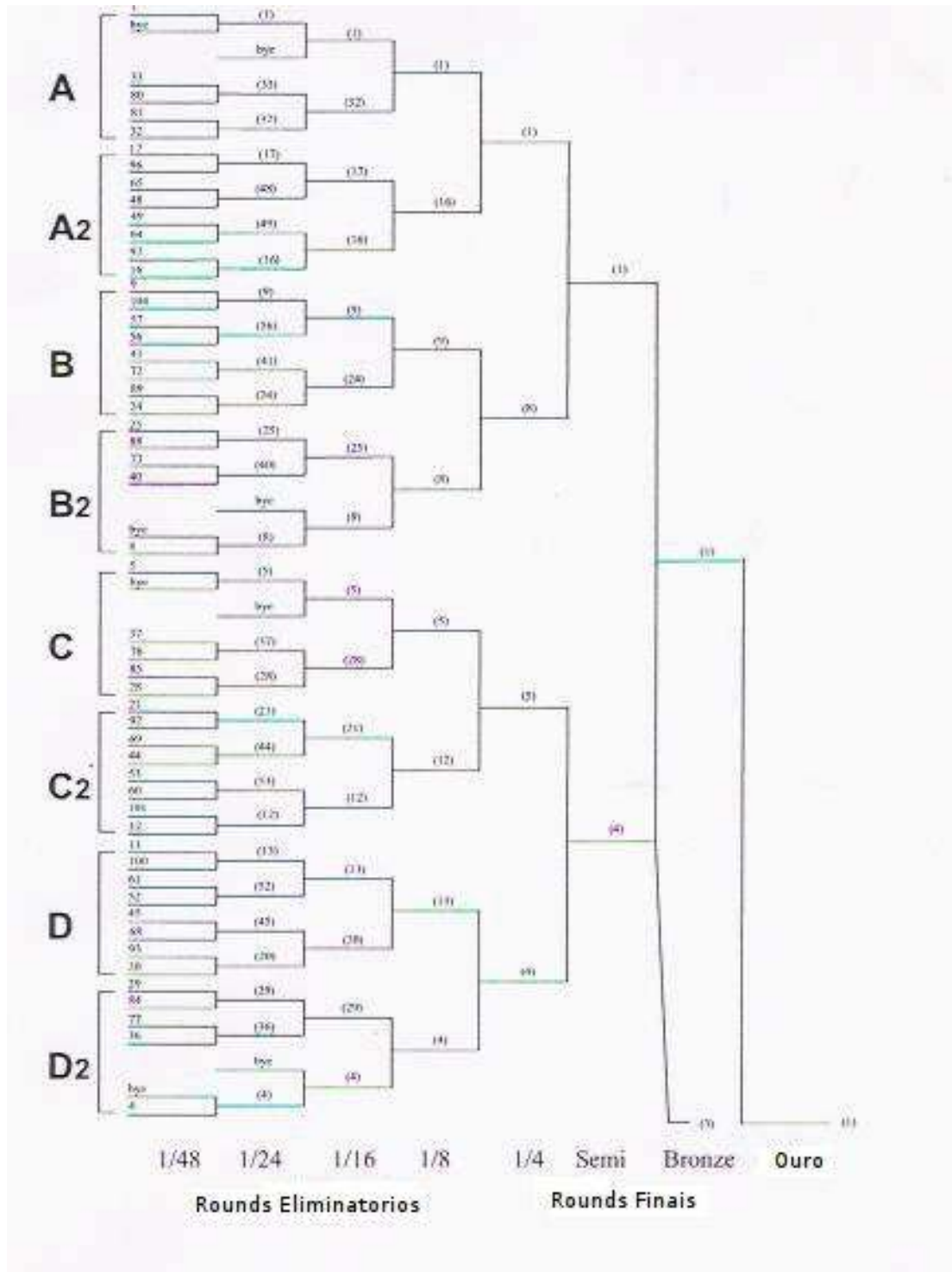
7.11 APELAÇÕES

- 7.11.1 No caso de um atleta não ficar satisfeito com a decisão dos juízes ele pode, exceto para o que é regulamentado pelo artigo 7.10.1 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 antes da decisão do

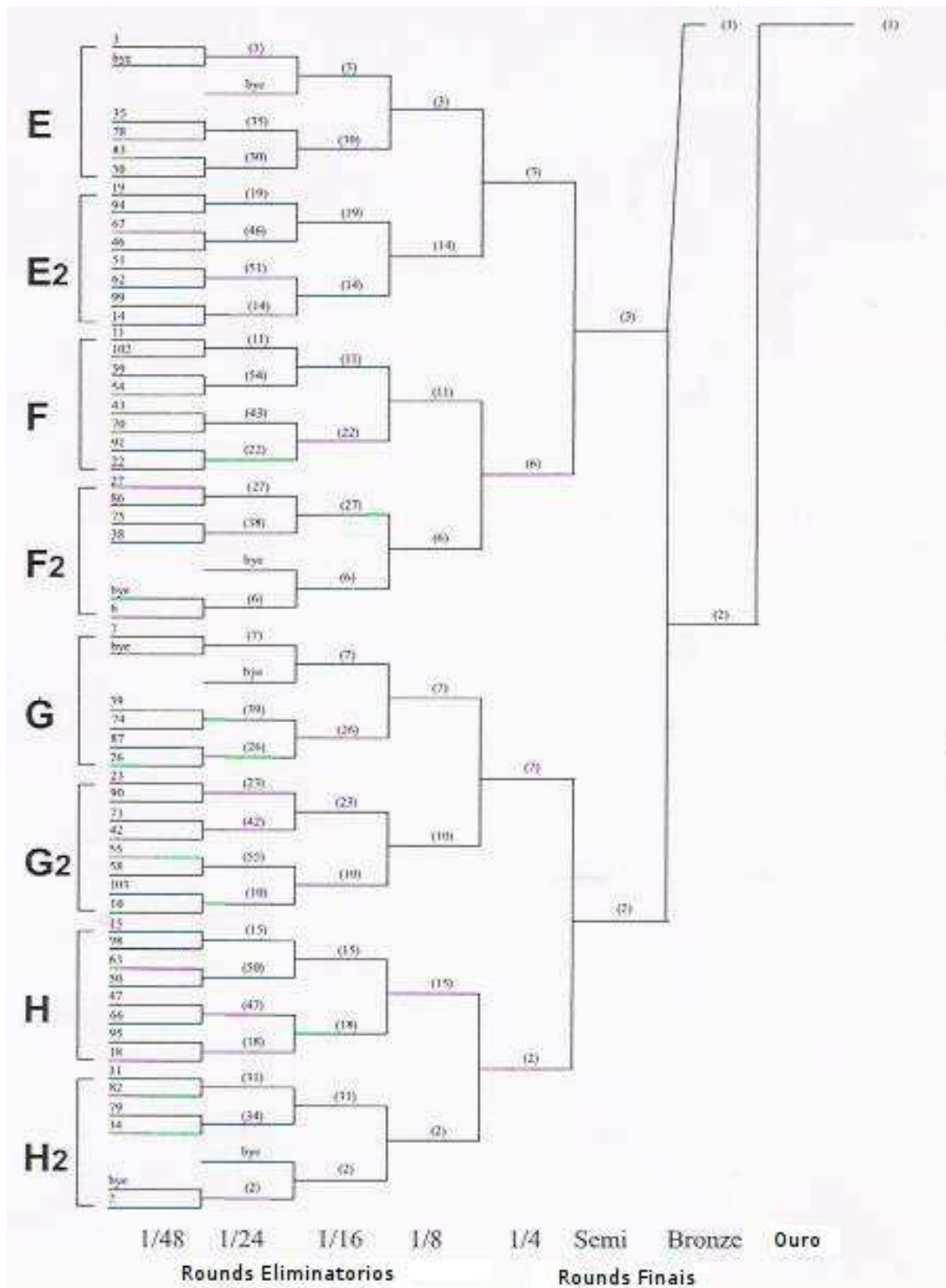
júri.

APÊNDICE 1

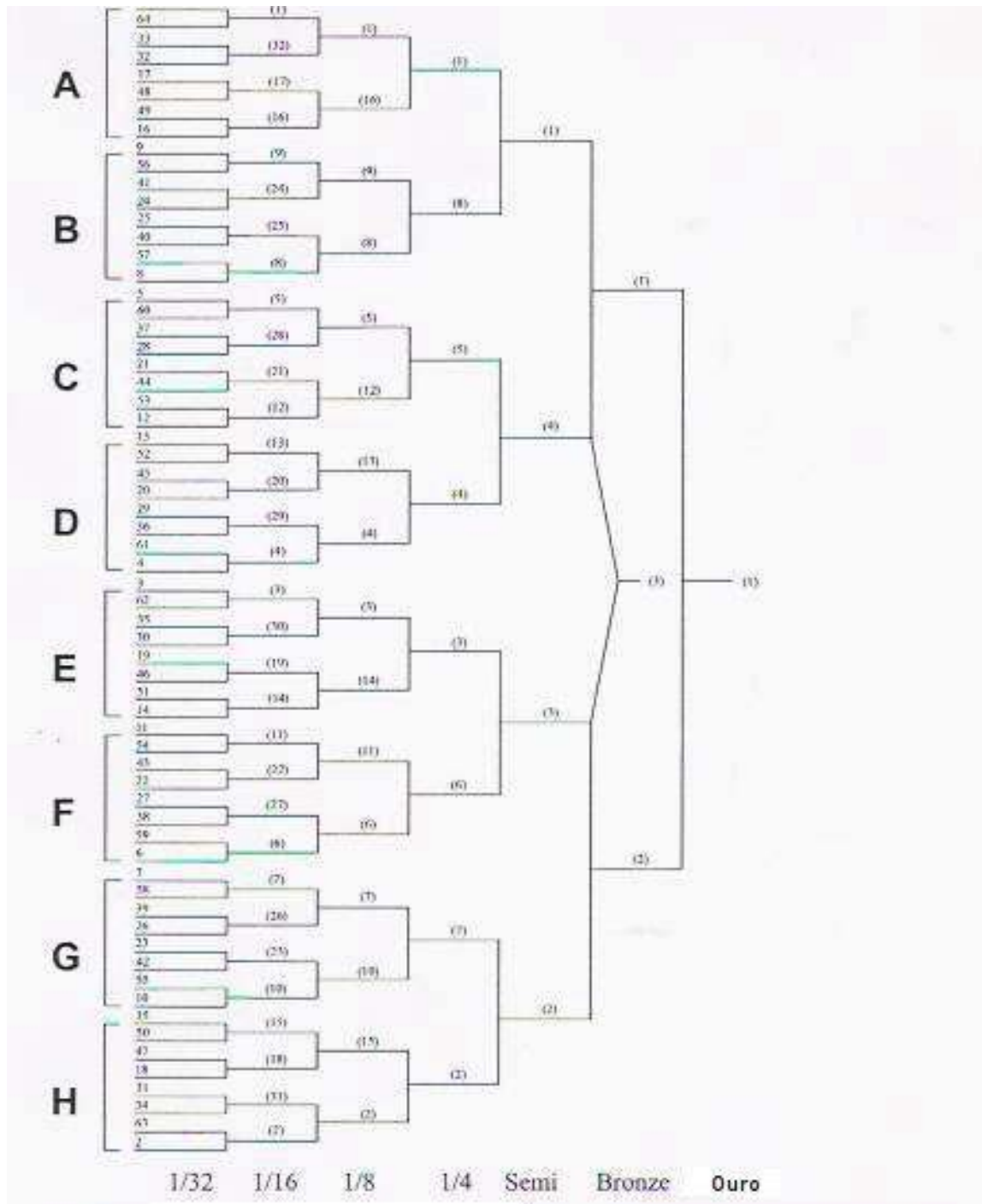
1A. DIAGRAMAS DE COMBATE – 104 Atletas, byes são permitidos
 (os 8 primeiros passam de bye)



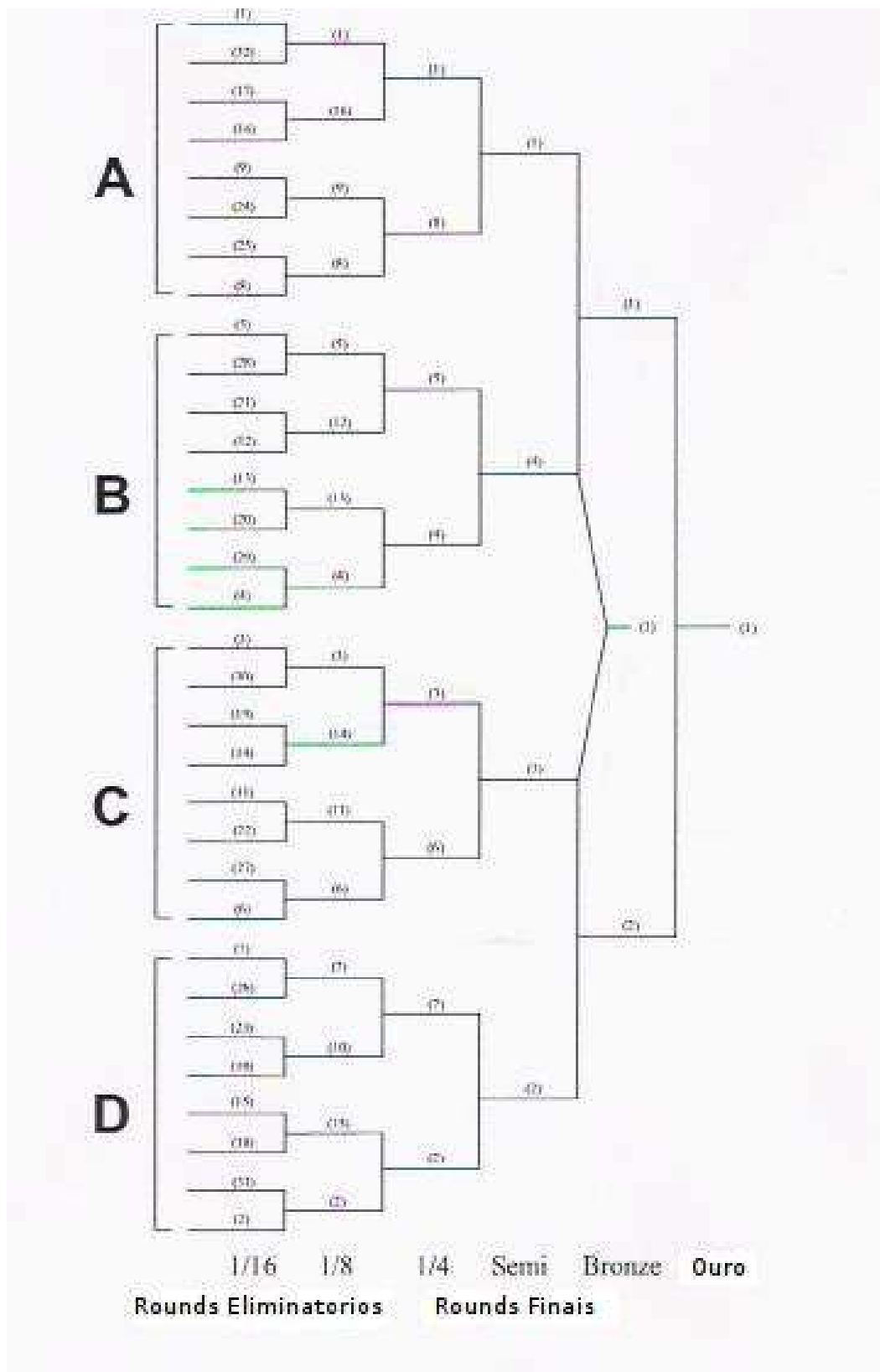
1B. DIAGRAMAS DE COMBATE – 104 Atletas, byes são permitidos
 (os 8 primeiros passam de bye)



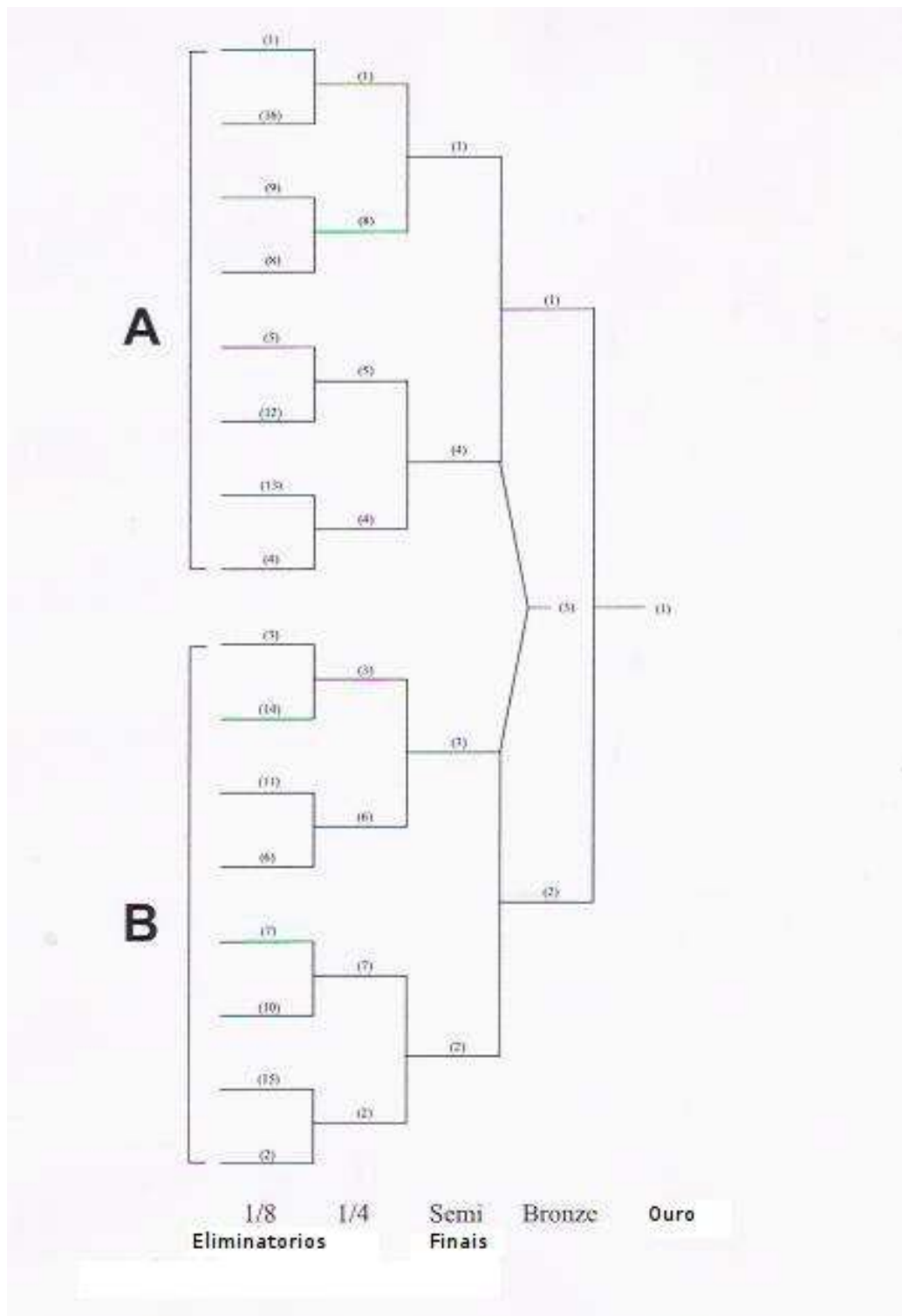
2. DIAGRAMAS DE COMBATE – (64 Atletas, byes são permitidos)



3. DIAGRAMAS DE COMBATE – (32 Atletas, byes são permitidos)

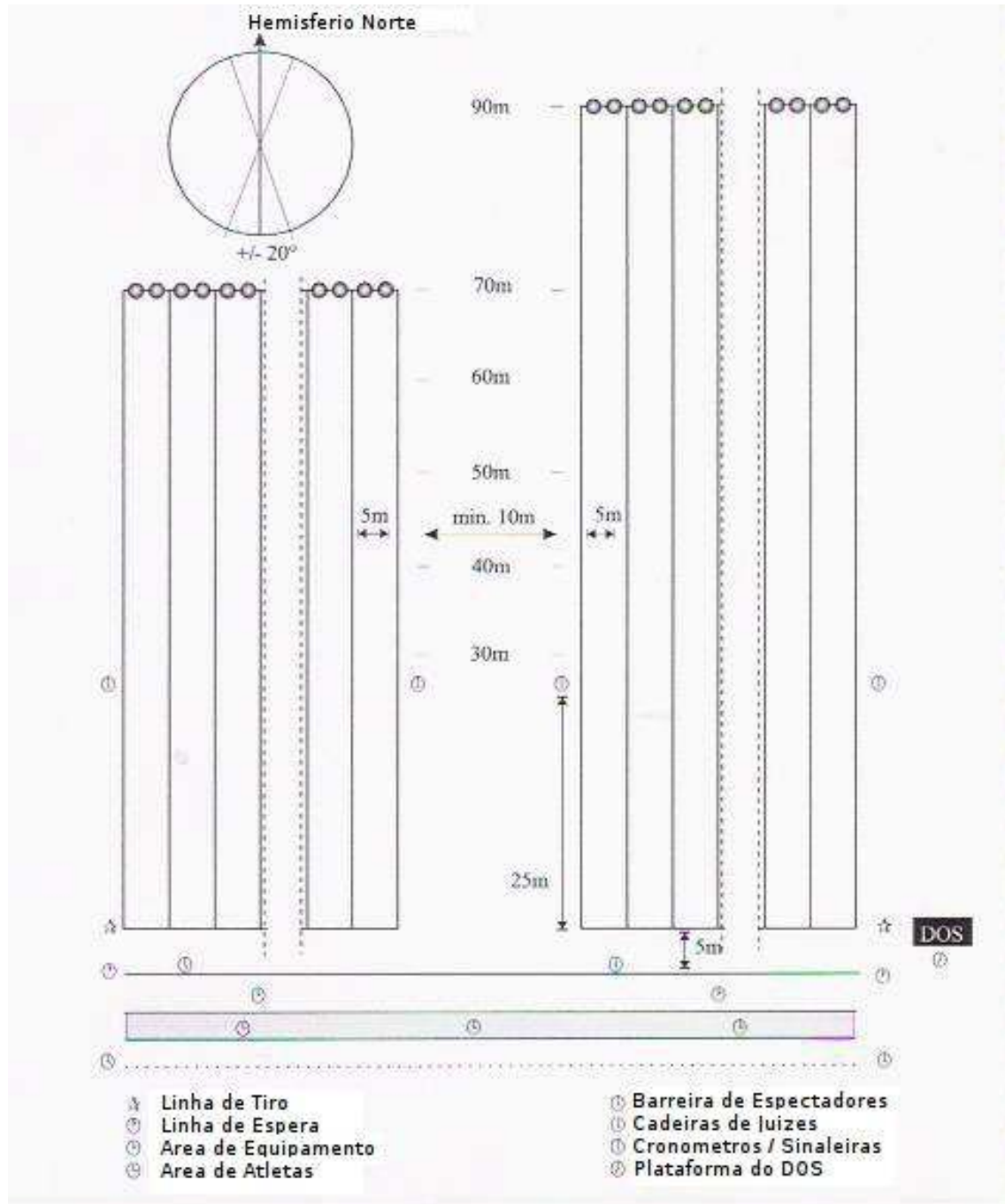


4. DIAGRAMAS DE COMBATE – (16 Atletas ou 16 equipes byes são permitidos)



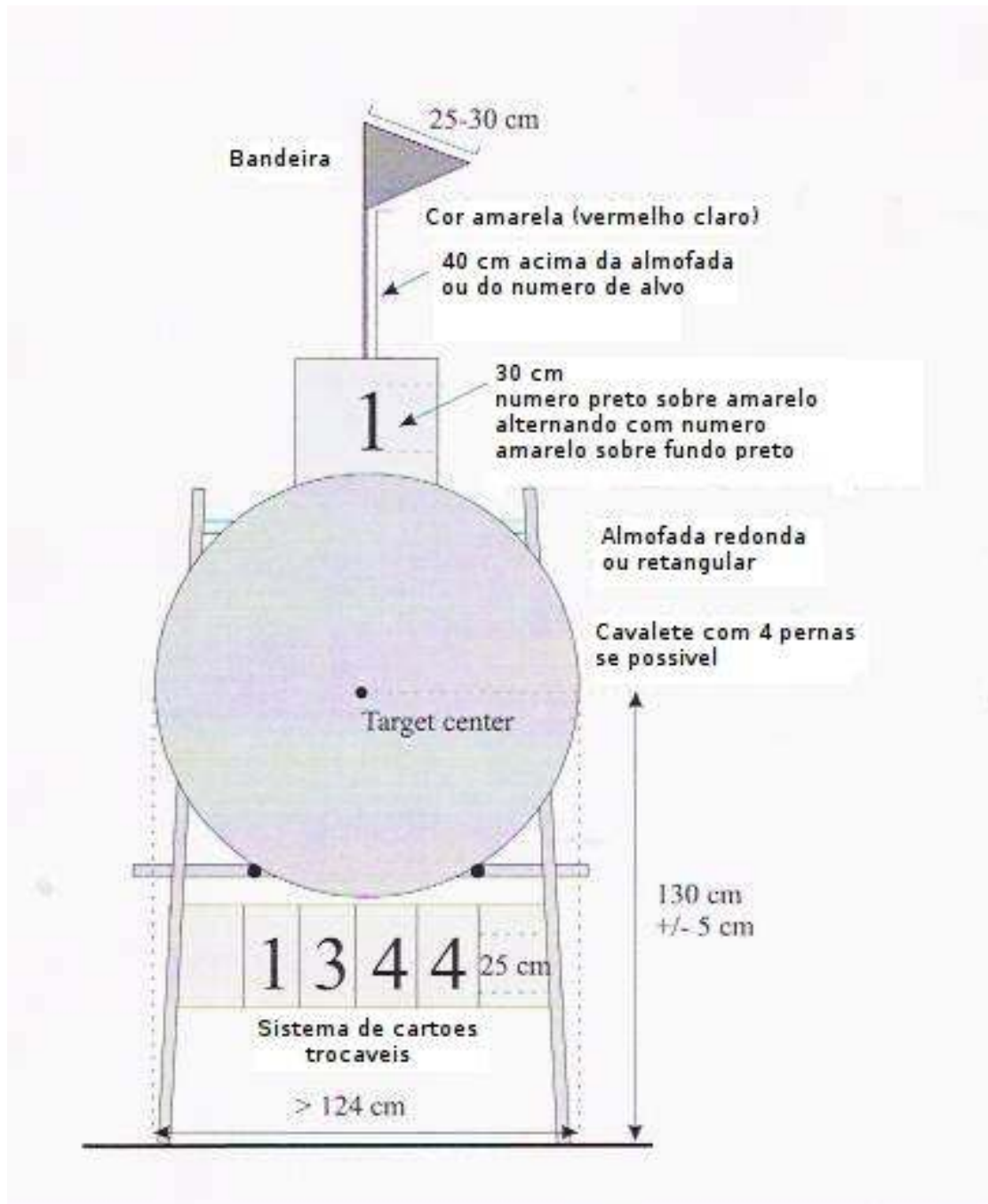
EQUIPAMENTO DE CAMPO – 2

1. LAYOUT DO CAMPO – EVENTOS PRINCIPAIS E OLIMPÍADAS
2. LAYOUT DO CAMPO – OUTROS EVENTOS (Recomendação)

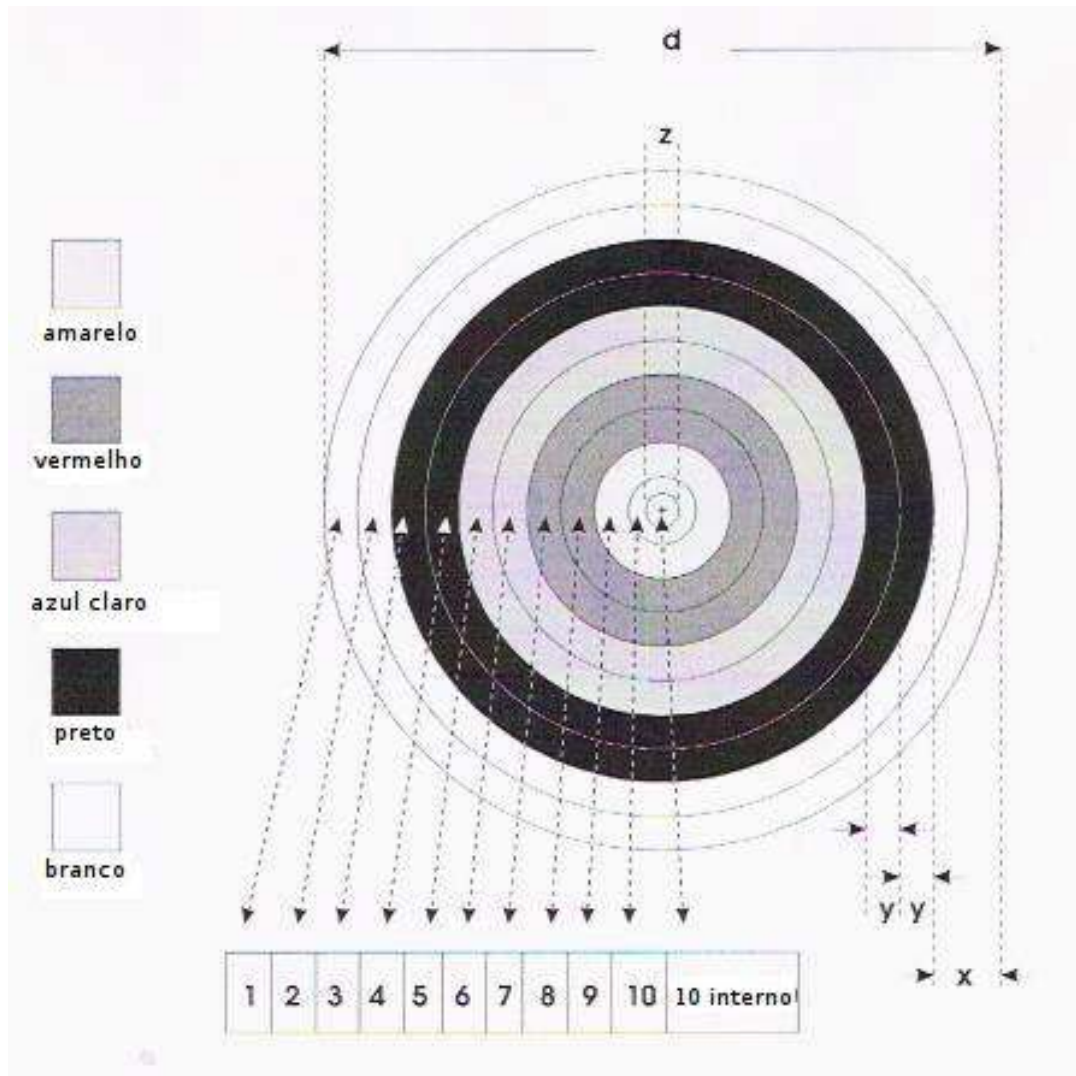


EQUIPAMENTO DE CAMPO – 3

1. DISPOSIÇÃO DA ALMOFADA - OUTDOOR

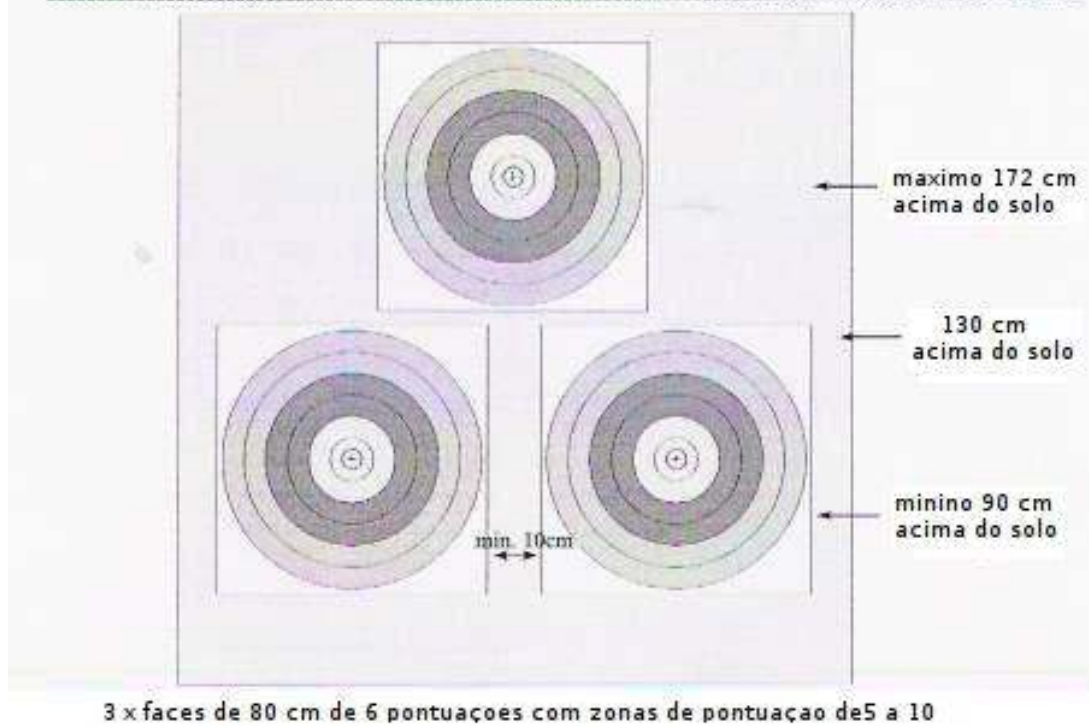
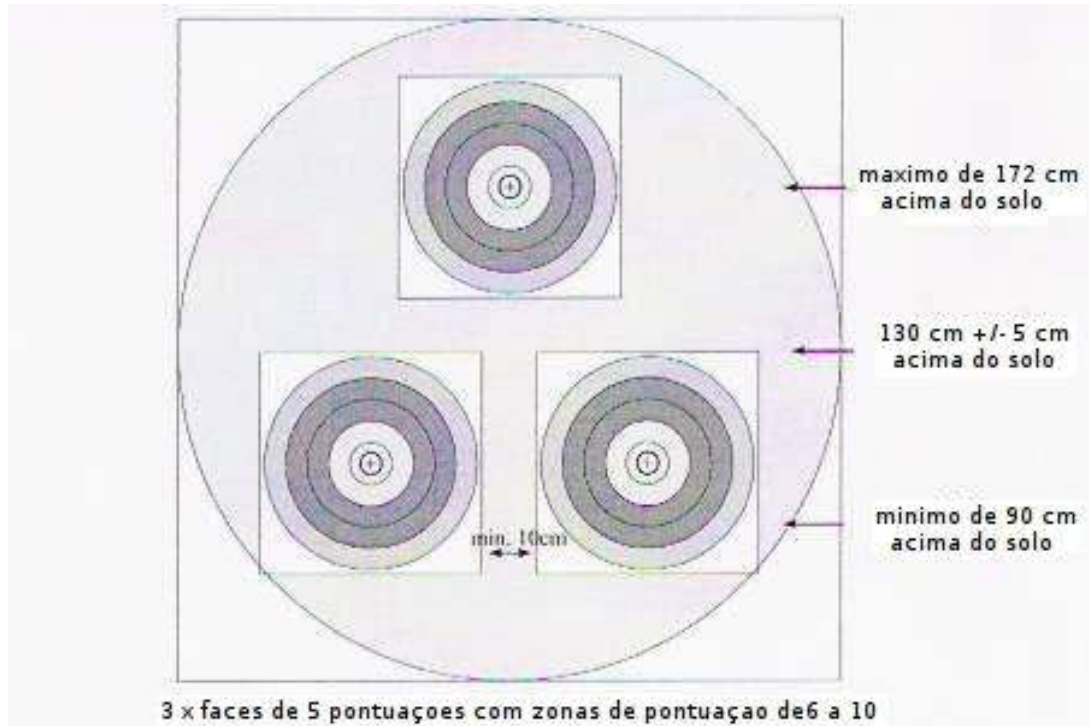


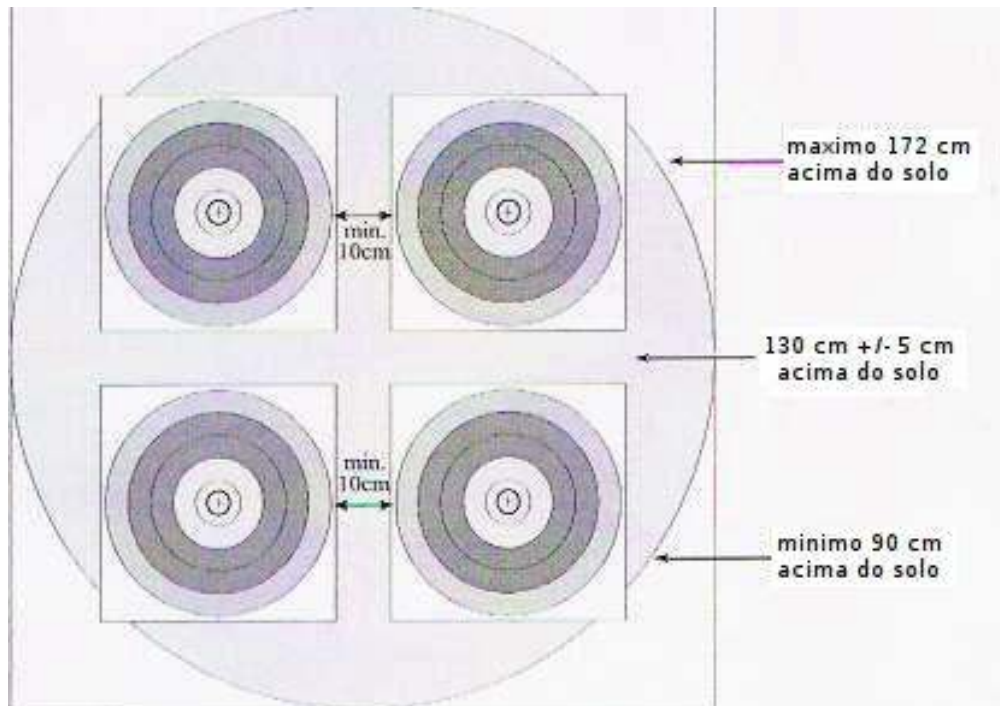
EQUIPAMENTO DE CAMPO – 3
2. ALVO DE OUTDOOR



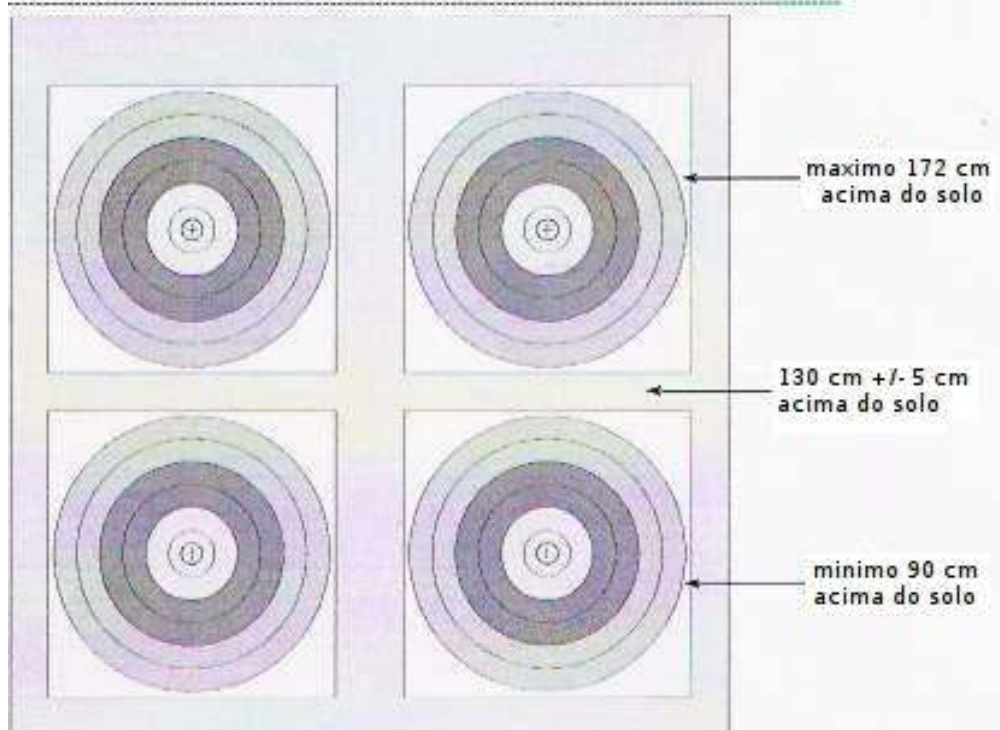
EQUIPAMENTO DE CAMPO – 3

3. DISPOSIÇÃO DE ALVOS DE MÚLTIPLAS FACES DE 80 CM- OUTDOOR

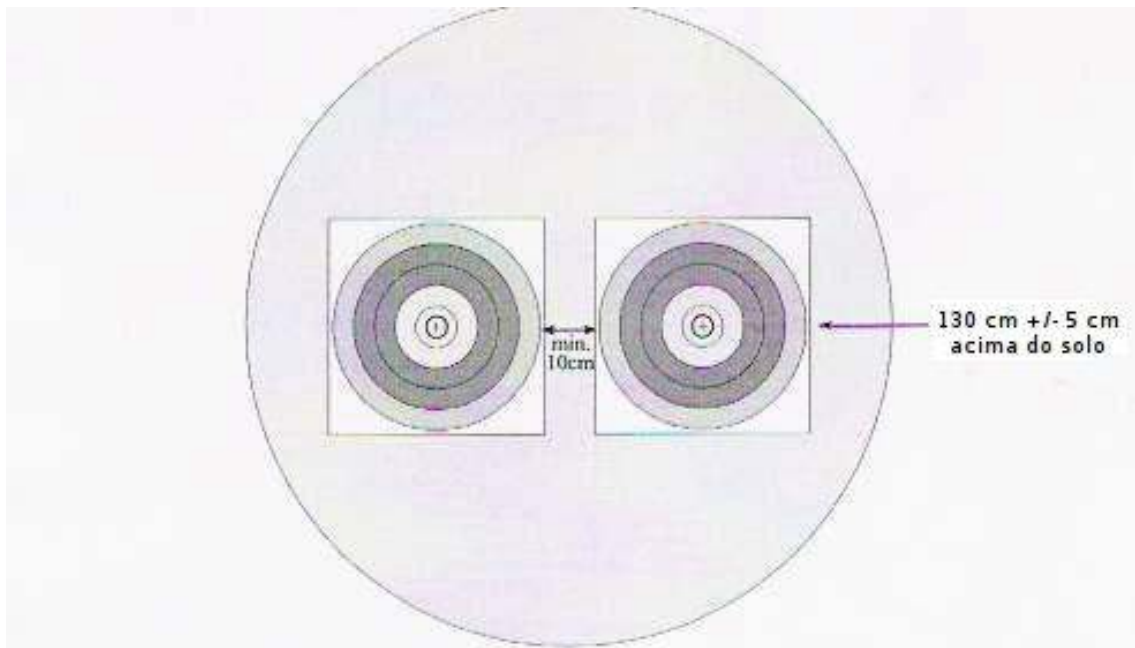




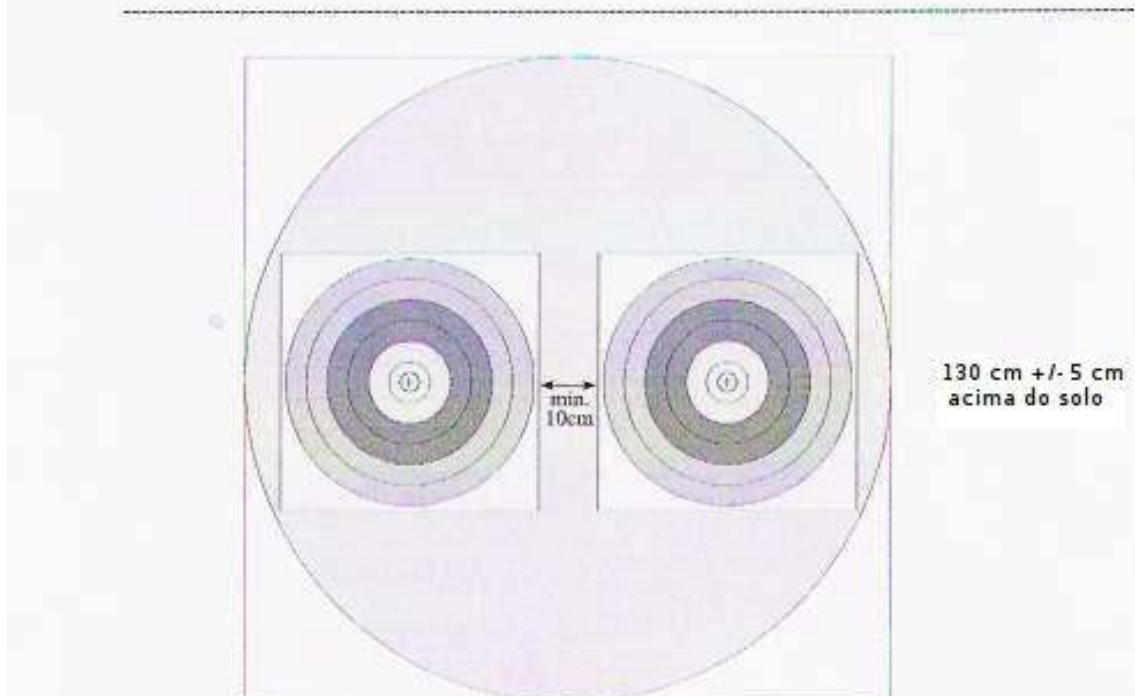
4 x faces de 80 cm com 5 pontuações - zonas de pontuação 6 a 10



4 x faces de 80 cm com 6 pontuações - zonas de pontuação 5 a 10



2 x faces de 80 cm com 5 pontuações - zonas de pontuação de 6 a 10

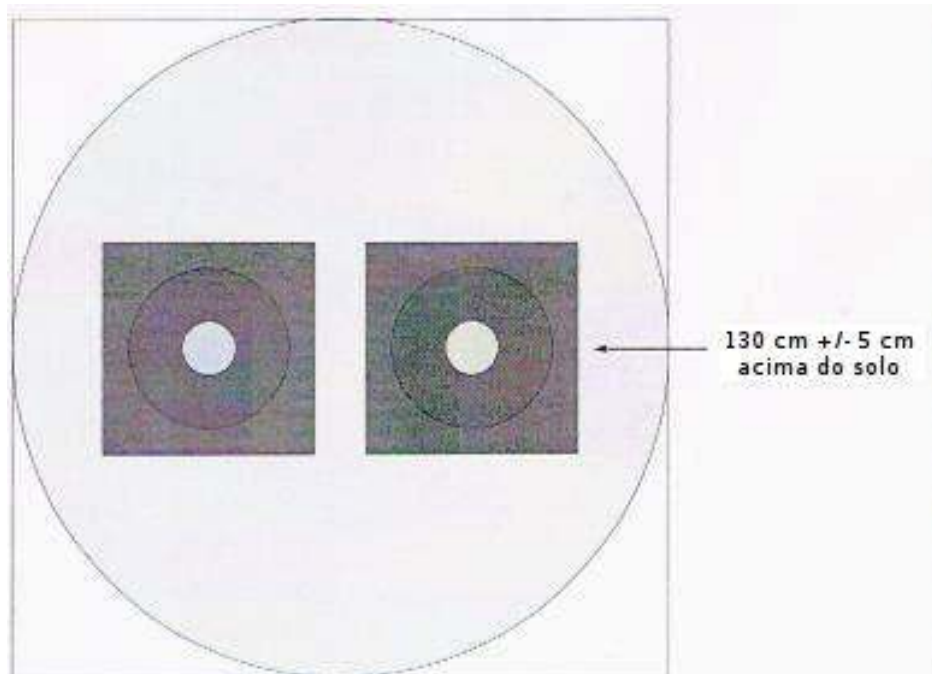


2 x faces de 80 cm com 6 pontuações - zonas de pontuação de 5 a 10

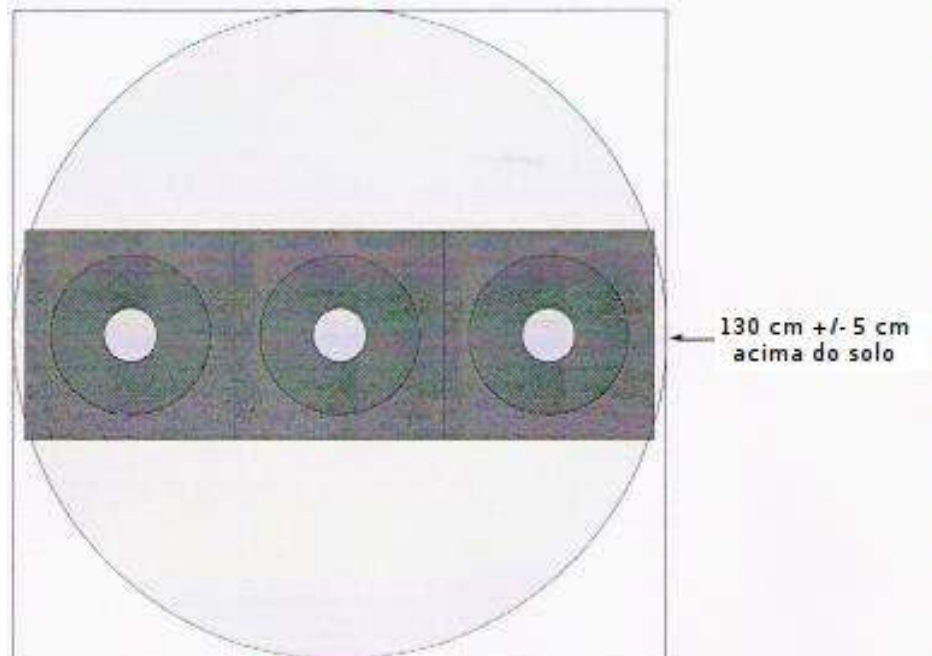
EQUIPAMENTO DE CAMPO – 3

4. ALVOS DE ACERTO / ERRO (HIT / MISS)

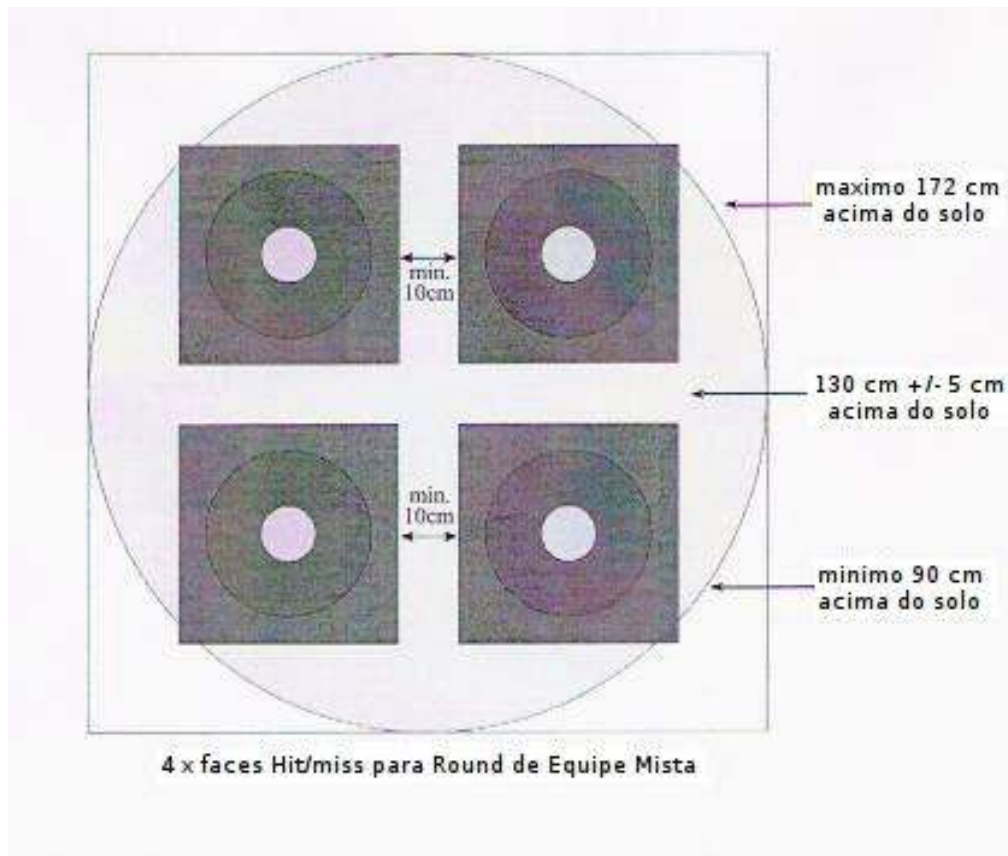
Artigos 7.2.1 e 7.2.2



Hit / Miss - Round Eliminatorio



Hit / Miss - Rounds Finais



APÊNDICE 2 EQUIPAMENTO DE ATLETAS

