

# LIVRO 2

## REGRAS DE TIRO COM ARCO OUTDOOR

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 7

### ROUNDS DE TIRO AO ALVO OUTDOOR

#### 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  $\pm 30$  cm; a 50/40/30 metros  $\pm 15$  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 aproximadamente 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. A parte feminina do campo deve ser separada da parte masculina por uma raia livre de pelo menos cinco metros de largura. Para o Round Olímpico deverá haver uma raia central de aproximadamente 10 (dez) metros.

7.1.1.6 Deve ser feita a previsão, se 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 uma, duas ou três 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 deve manter 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

um 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, homens e mulheres atirarão nos mesmos alvos em tempos diferentes durante o dia. Nos rounds Eliminatórios, os alvos serão arranjados próximos em pares. Nos rounds Finais pode haver dois ( 2 ) pares de alvos, um para de cada lado da raia livre.
- 7.1.1.12 Para o round Olímpico, 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 três alvos FITA para outdoor:

- a face de 122 cm, 122 cm de diâmetro;
- a face de 80 cm, 80 cm de diâmetro;
- 80 cm (para arranjo de múltiplas faces com zonas de pontuação 6-10).

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 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.

Complementarmente alvos de múltiplas faces de 80 cm (2, 3 ou 4) devem ser usados à distância de 30 metros ( 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  $\pm 1$  mm para as zonas de pontuação 10, 9 e 8 e a  $\pm 2$  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

#### 7.2.2 Tamanho do alvo para diferentes distâncias e disposição dos alvos

Para distâncias de 90, 70, 60 e 50 metros para Cadete Feminino, o alvo de 122 cm deverá ser usado. Para distâncias de 50m, 40 m para Cadete Feminino 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  $\pm 5$  cm.

7.2.2.2 Quando for usado um arranjo simétrico triangular de alvo de múltiplas faces a 30 m ou o arranjo de quatro faces, do(s), a distância máxima acima do solo do centro dos alvos superiores será de 162 cm e a distância mínima acima do solo das faces inferiores será de 100 cm. A distância mínima entre as zonas de pontuação de duas faces na mesma altura deverá ser de 10 cm.

#### 7.2.2.3 **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.

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 atravessarem 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 equipamento que dê sinais acústicos ou um apito.
- 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 de homens e mulheres de modo que tanto atletas destros quanto canhotos serão capazes de vê-los. Eles deverão ser colocados à frente da linha de tiro nos lados do campo e na área livre central a qualquer distância menor que 30 metros, desde que sejam visíveis a todos os atletas na 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” outro sistema de sinais visuais para cada atleta, para indicar qual o arqueiro que deve atirar.
  - 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 na relação da importância de outros torneios. O comitê executivo da FITA ou seus representantes designados tem a autoridade para controlar o desenho dos equipamentos que estarão no campo de torneio.

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; exemplo: AB/CD, CD/AB 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 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 Nas finais do Round Olímpico, 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 juízes, 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 colocada 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 ou rounds eliminatórios.  
Para Jogos Olímpicos ou Campeonatos Mundiais, veja Livro 1, Capítulo 3, Art 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 gerais que se aplicam a todas as divisões, seguidos depois pelos regulamentos especiais que se aplicam somente a certas divisões.

#### 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. 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 correspondentemente) 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 não pode exceder 2 cm, desde que um final 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.

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.

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 deve ser marcada 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 do ombro 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. Também são permitidos "limb savers", um tripé para a luneta (que pode ser deixada na linha de tiro desde que isto não crie um obstáculo a nenhum outro atleta). 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 e/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 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 a nota abaixo. 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.

**NOTA:** O arco desarmado completo com todos os acessórios permitidos ( estabilização extendida 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 e/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 (cabale guardas).

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 ter um "serviço" central para acomodar os dedos da puxada ou gatilho. Podem ser colocados "Viking pintos" aos quais pode ser adicionado "serviço(as)" para encaixar a abeirar da

flecha se necessário. Para marcar este local podem ser colocados um ou dois "rock locatários". Adicionalmente acessórios são permitidos na corda tais como um marcador de lábio ou nariz, um "OPEP-olhe", um alinhador de OPEP-olhe, um Lopo para gatilho, etc.

7.3.3.3 Um "Resta", que pode ser ajustável,

7.3.3.3.1 qualquer botão de pressão móvel, ponto de pressão ou bandeja de flecha (Aterraplane) podem ser usados no arco desde que não sejam eléctricos ou electrónicos. 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 eléctrico ou electrónico.

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 eléctricos ou electrónicos 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 deve ser marcada 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 desde que não incorporem qualquer dispositivo que ajude a segurar, ancorar e largar a corda.

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 eléctricos ou electrónicos. 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 do ombro do arqueiro.

7.3.3.9.3 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.

7.3.3.9.4 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. Também são permitidos "limb savers", um tripé para a luneta (que pode ser deixada na linha de tiro desde que isto não crie um obstáculo a nenhum outro atleta). 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 ou fone de 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 três flechas (distâncias longas e curtas) ou seis flechas (distâncias longas) 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. Os detalhes para este round estão descritos em publicações FITA separadas. O 'Manual para organizadores de Campeonatos outdoor da FITA' e o 'Descrição do Round Olímpico para utilização em jogos Olímpicos'.

7.4.2 Existe um limite de tempo para um atleta atirar uma série de três ou seis flechas (veja também o artigo 7.5.4 e os seguintes).

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.
- 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 tiro, 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 disassessado. 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 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 no Round Olímpico, 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 da contagem do limite de tempo.
- 7.4.4 Com exceção para pessoas que tenham deficiência física, os competidores deverão atirar numa posição em pé e sem qualquer suporte, com um pé em cada lado da linha de tiro ou com os dois pés sobre a linha de tiro.
- 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 (rebound).
  - O alvo ou a almofada cair ( a despeito de terem sido fixados a contento dos juízes). Os juízes tomarão quaisquer medidas que achem necessárias e darão um tempo adequado para que sejam atiradas as flechas necessárias para compensar. Se a almofada apenas se inclinar, ficará a cargo dos juízes decidir qual a atitude a tomar, se necessário.
- 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 – Prática).

## 7.5 ORDEM DE TIRO E CONTROLE DE TEMPO

7.5.1 Um, dois, três ou quatro 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 ou quatro competidores atiram simultaneamente, suas posições na linha de tiro deverão ser marcadas através de mútua concordância. Se não houver acordo, o primeiro competidor numericamente locado no alvo atirá à esquerda, o segundo competidor atirá no centro e o terceiro à direita; com quatro competidores, as posições de tiro serão designadas correspondentemente.

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 do Round Olímpico, como está especificado em 7.2.4.7.

### 7.5.2 Em Campeonatos Mundiais Outdoor FITA:

7.5.2.1 No **Round de Qualificação** 2 ou 3 arqueiros atirarão simultaneamente no mesmo alvo. Nas distâncias mais longas eles atirarão séries de seis flechas e nas distâncias mais curtas atirarão séries de três flechas.

7.5.2.2 No Round Olímpico individual:

- Durante o primeiro combate do round Eliminatório/Final o atleta na linha de cima em cada par do diagrama de combates, atirá do lado esquerdo.  
A posição Esquerda/Direita dos atletas para todos os combates seguirá o diagrama de combates (veja apêndice 1 do livro 2).  
A disposição das almofadas a serem usadas para cada etapa da competição é de escolha do organizador.
- No Round Eliminatório de 1/64, 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 (veja o Manual do Organizador).
- 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

retirá suas flechas. As flechas serão retornadas ao atleta ao término de cada série após a segunda 'serie.

- 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 atirá primeiro na primeira série, atirá primeiro na próxima série.

#### 7.5.2.3 No **Round Olímpico em competição por equipes:**

- Uma equipe é formada por três (3) atletas.
- Durante o primeiro combate do round Eliminatório/Finais, a equipe que estiver no topo da linha do par no diagrama de combates atirá a esquerda no combate.  
A posição Esquerda/Direita para os combates consecutivos continuará a seguir o diagrama de combates  
A disposição das almofadas a serem usadas a cada etapa da competição é de escolha do organizador.
- Os dois times começarão cada série de sua disputa com seus três 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: Atletas com deficiências);
- 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 Olímpico nos rounds Finais (quando estiver sendo atirado alternadamente):

- Uma equipe é formada por três (3) atletas.
- 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. 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 ou seu tempo tenha expirado.
- Quando o tiro alternado for usado para a competição por equipe, cada membro da equipe deverá atirar uma flecha em cada fase da rotação.

### 7.5.3 O Round Olímpico em outros Torneios:

#### 7.5.3.1 Veja 7.5.2 – tudo 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 atirárá 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.

#### 7.5.3.2 Round Olímpico por equipe:

- Uma equipe é formada por três (3) atletas.
- Todos os componentes de uma equipe deve ser anunciada antes do início do Round de Qualificação. Tais integrantes da equipe devem participar do Round de Qualificação e não podem ser substituídos.

### 7.5.4 Tempos de tiro e limites de Tempo:

7.5.4.1 Trinta (30) segundos será o tempo permitido para um atleta atirar uma flecha quando estiver atirando alternadamente no round Olímpico.

7.5.4.2 Quarenta (40) segundos será o tempo permitido para um atleta atirar uma flecha para tiros de desempate ou na reposição de flechas;

7.5.4.3 Um (1) minuto será o tempo permitido a uma equipe para atirar três (3) flechas, uma por cada atleta, no Round Olímpico por equipe para efeito de desempate.

7.5.4.4 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 Olímpico por equipes.

7.5.4.5 Quatro (4) minutos será o tempo permitido a um competidor para atirar uma série de seis flechas.

7.5.4.6 O limite de tempo pode ser aumentado em circunstâncias excepcionais.

### 7.5.5 Controle de tempo acústico e Visual

7.5.5.1 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 quatro atletas como aplicável) ocupem a linha de tiro todos juntos ( exceto no Round por equipe ).



- VERDE** Ao trocar as cores das luzes 20 (vinte) segundos depois ( 10 segundos em todos combates dos rounds Olímpicos ), o Diretor de Tiro dará um sinal sonoro para que comecem os tiros.
- AMARELO** Esta luzes de alerta serão acesas quando faltarem apenas 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, três sinais sonoros serão dados para que os competidores avancem para os alvos para marcação de pontos.
- 7.5.5.2 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.
- 7.5.5.3 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 Nenhum atleta poderá ocupar a linha de tiro exceto quando o sinal apropriado for dado.
- 7.5.6.1 Vinte (20) 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.
- 7.5.6.2 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 o período de tiro de 30 segundos para o primeiro arqueiro. Tão logo uma flecha seja atirada e a pontuação seja mostrada um sinal sonoro será dado para que o segundo atleta inicie seu período de 30 segundos para atirar sua flecha. Os atletas continuarão alternando seus tiros até que cada um tenha disparado seus 3 tiros.
- 7.5.7 Quando o tiro for suspenso durante uma série por qualquer motivo, o limite de tempo será ajustado:
- 7.5.7.1 40 (quarenta) ou trinta (30) segundos serão dados por cada flecha, para o round Olímpico individual.
- 7.5.7.2 No round Olímpico 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 Olímpico 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 Nas distâncias de 90, 70 e 60 ou 50 metros para Cadete feminino, a pontuação será anotada após cada segunda série de três flechas ou a cada série de 6 flechas.
- 7.6.1.3 Nas distâncias de 50, 40 para Cadete feminino e 30 metros, a pontuação será anotada após cada série de três flechas.
- 7.6.1.4 Os apontadores **deverão anotar** as pontuações de cada flecha na ordem decrescente como forem cantadas pelo atleta (ou agente do atleta, artigo 7.6.1.8) a quem as 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.
- 7.6.1.5 No Round Eliminatório do Round Olímpico, a anotação de pontuação do valor de cada flecha será cantado pelo competidor. Seu oponente verificará o valor de cada flecha no caso de desacordo o juiz designado dará a decisão final.
- 7.6.1.6 No Round Eliminatório do Round Olímpico no evento por equipes, a pontuação será cumulativa para as 6 (seis) 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 7.6.1.8).
- 7.6.1.7 Nos Rounds Finais do Round Olímpico, os valores das flechas serão determinados pelos juízes anotadores na ordem em que são atiradas. Esta pontuação não oficial serão verificadas, e mudadas 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.
- 7.6.1.8 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 uma rebatida (flecha que bate e volta):
- Com atletas atirando um em cada alvo, o competidor com qual tiver ocorrido a rebatida, após ter atirado sua série de três ou seis flechas, permanecerá na linha de tiro e chamará um juiz.;
  - Com mais de um atleta atirando ao mesmo tempo num alvo, todos os atletas neste alvo deverão, quando ocorrer uma rebatida, parar de atirar mas permanecer na linha de tiro.
  - 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 score 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 três 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 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 atingido o alvo antes, na opinião do(s) juiz(es). Se mais do que um buraco não marcado é localizado no alvo após ocorrida uma rebatida ou flecha-que-passa, o valor do menor buraco não marcado deverá ser dado ao atleta em questão.
- 7.6.2.8 **No** Round Olímpico 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 flechas inadvertidamente forem deixadas no alvo, 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 campo de tiro, 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. Se o apontador estiver atirando, sua planilha de pontuação deverá ser assinada por algum dos outros atletas no mesmo alvo.
- 7.6.4.1 Nos torneios onde não houver anotadores oficiais e os atletas fazem as anotações de pontuação, a assinatura na planilha também comprova que o atleta concorda com a soma total (que deve ser idêntica nas duas planilhas), o número de 10`s e o número de X`s. Se for constatada uma discrepância na soma total, a soma total que for menor entre as duas planilhas se tornará o resultado final.
- Os organizadores não são obrigados a aceitar ou arquivar planilhas que sejam entregues sem assinaturas, a soma total, o número de 10`s e o número de X`s.
- 7.6.4.2 Nos rounds Eliminatórios e Finais (do round Olímpico), 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 do combate.
- 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 `X`);
    - 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 na tabela 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 flechas 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 alvos de múltiplas faces, o atleta atirará 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 disputa de uma única flecha para pontuação (máximo de três tiros de morte);
- Se ainda persistir o empate após a terceira flecha, 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;
- O limite de tempo para o atleta atirar uma flecha será de quarenta (40)segundo quando se estiver atirando ao mesmo tempo, e trinta (30) segundos quando o tiro for alternado.

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;
- O tempo limite para os tiros de desempate para equipes será 1 minuto.
- 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 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.

7.6.6 O ranqueamento no Campeonato Mundial seguirá os procedimentos acima. Entretanto os atletas eliminados durante o round Olímpico depois de empatarem o combate, serão ranqueados de acordo com o artigo 7.6.5.1 (para detalhes veja o Manual de Campeonatos Outdoor, apêndice II).

7.6.7 O ranqueamento em outros torneios seguirá os procedimentos acima. Entretanto os atletas eliminados durante o round Olímpico depois de empatarem o combate terão o mesmo ranqueamento e a mesma posição (não considerando o número de 10`s e de X`s).

7.6.8 Os organizadores deverão providenciar , ao final do torneio, listas completas de resultados individuais e de equipes a todos os participantes: Atletas, Capitães de equipes, membros do Conselho, Delegados ao Congresso que estiverem presentes, Juizes e Diretor de Tiro.

## **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 que ele achar necessárias (ver também 7.1.10). 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, etc, 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 no Round Olímpico.

7.7.2.6 O Diretor de Tiro, consultando os juizes, 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 competidor deve puxar seu arco, com ou sem flecha, a não ser quando estiver na linha de tiro. Quando estiver usando uma flecha, um competidor só deverá apontar na direção dos alvos após certificar-se de que o campo esteja livre à frente ou atrás dos alvos.

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, 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 se 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).

- 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.
- 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, 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 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 FITA se sua Associação Membro atender aos requisitos dispostos no artigo 3.2.7.
- 7.8.1.4 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.
- 7.8.1.5 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 qualquer 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 cinco, artigo 10.3).
- 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 (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 (7.6.2.2).
- 7.8.1.8 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.
- 7.8.1.9 Quando estiver puxando o arco, um competidor não deverá usar uma técnica que, na opinião dos juízes, possa num caso de escapar acidentalmente, permitir que a flecha ultrapasse a zona de segurança ou anteparos de segurança ( área de sobre-tiro, tela de proteção, parede, etc ). Se um atleta insistir em usar tal técnica, o Chefe dos Juízes ou o Diretor de Tiro podem mandá-lo parar de atirar imediatamente e deixar o campo, em benefício da segurança (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 (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 (7.4.2.4; veja 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 Olímpico 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 seis menores quando for o caso) em valor serão anotadas (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) (7.6.2.6.7/8).

### 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 diretiva (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 (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 (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 (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 (7.4.3).

7.8.4.6 Nem as flechas nem o alvo podem ser tocados até que todas as flechas neste alvo tenham sido anotadas (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.) (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.
- 7.9.1.6 Controlar a conduta de anotação dos pontos.
- 7.9.1.7 Trocar idéias com o Diretor de Tiro sobre questões que dizem a respeito de tiro que possam aparecer.
- 7.9.1.8 Controlar quaisquer disputas ou apelações que possam acontecer, e quando apropriado, as passarão ao Juri de Apelação.
- 7.9.1.9 interromper a prova, se necessário, em concordância com o Diretor de Tiro se necessário, por problemas climáticos, falta de energia, acidente sério, ou tais ocorrências, mas assegurando que, se possível, o programa diário seja cumprido.
- 7.9.1.10 Considerar reclamações ou pedidos relevantes dos capitães de equipe e quando aplicável, tomar as medidas necessárias. Decisões coletivas serão dadas pela maioria simples de votos. Em caso de empate, o Chefe de Juizes 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;
- 7.8.2.12 Assegurar tanto quanto possível que atletas e oficiais estejam em conformidade com a Constituição e Regras da FITA tanto quanto com as decisões e diretivas que os juízes acharem necessário tomar.

## 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 devem ser dirigidas 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 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.

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.

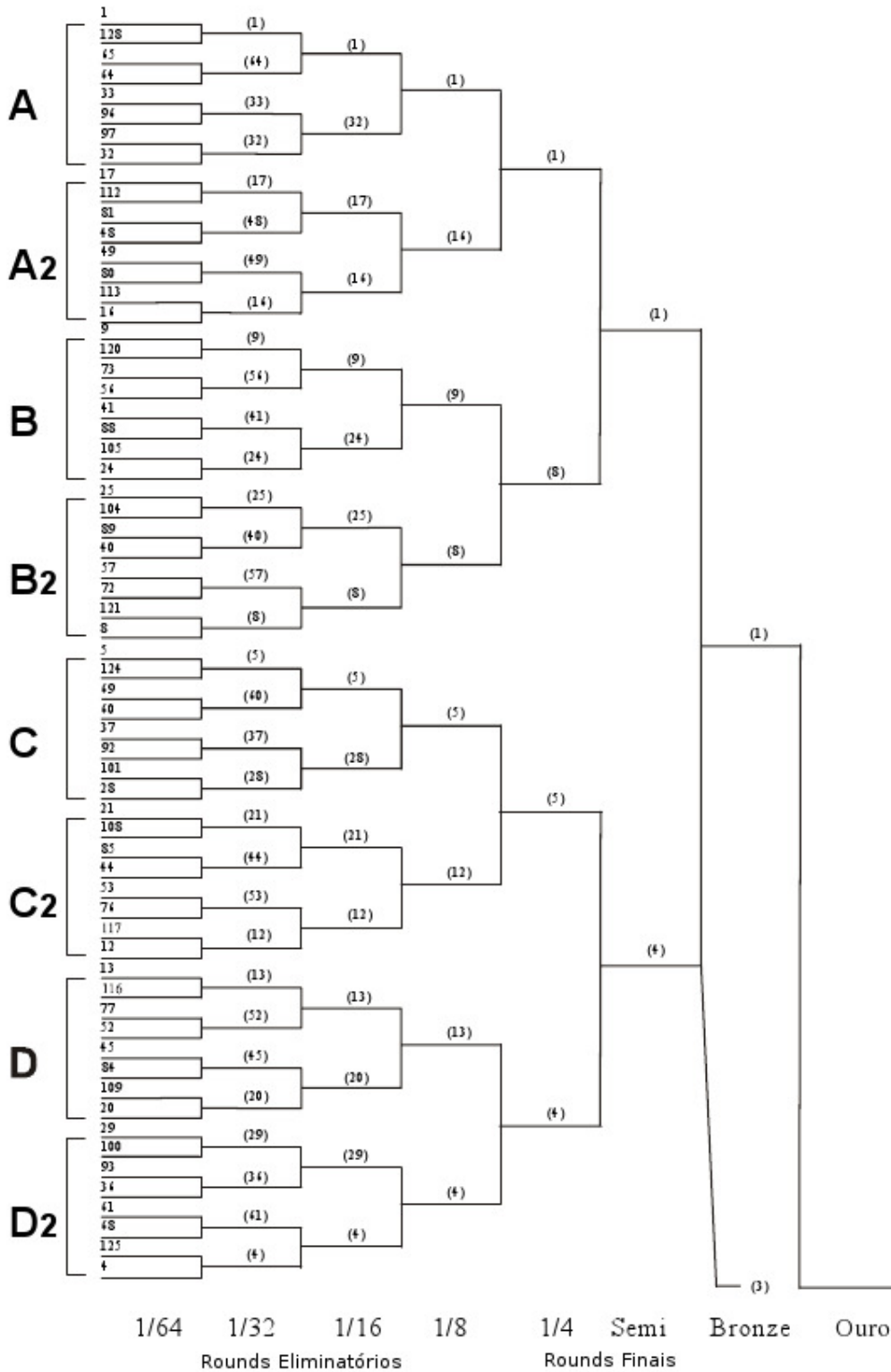
## **7.11 APELAÇÕES**

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.

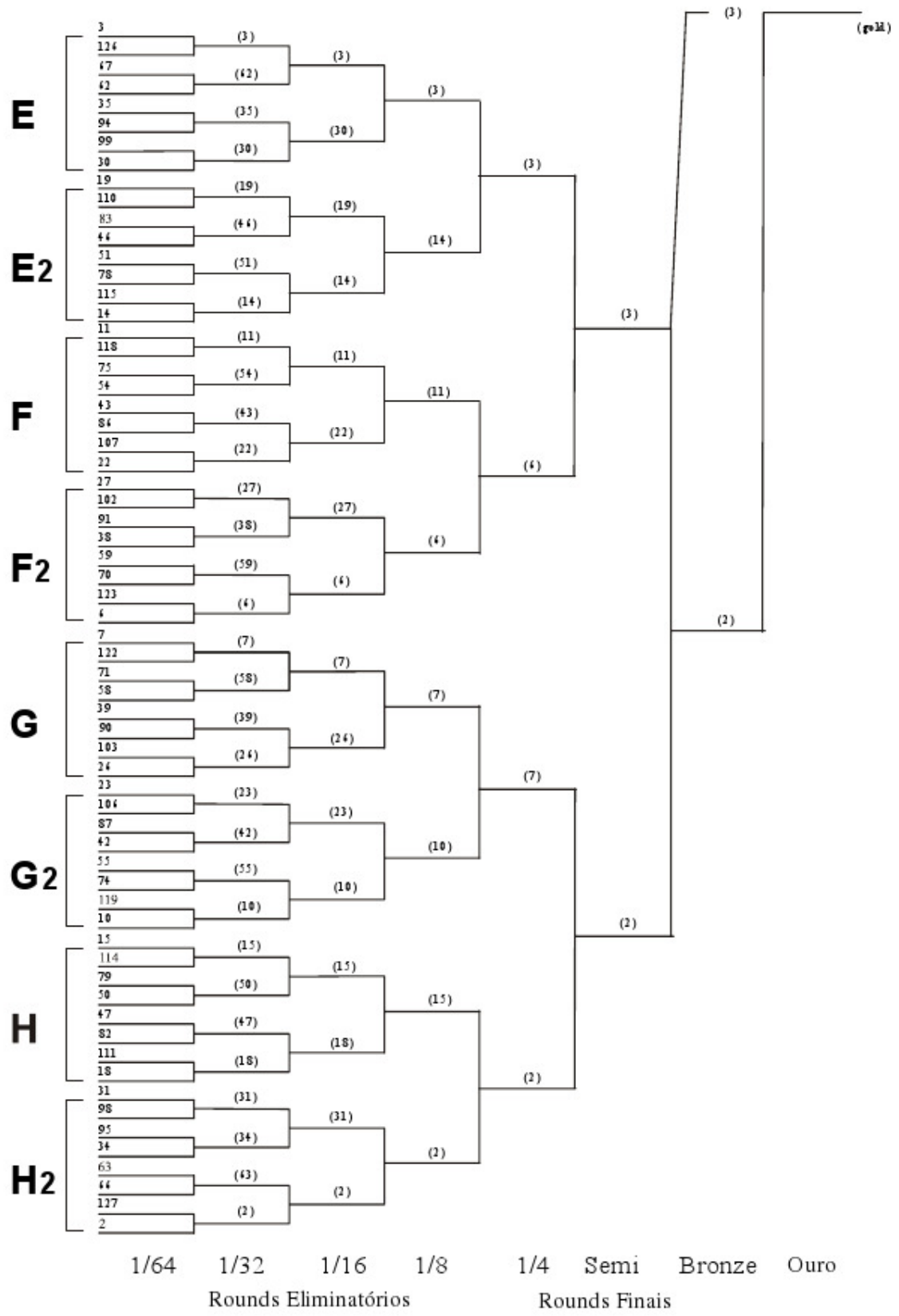
# APÊNDICE 1 – LIVRO 2

## EQUIPAMENTO DE CAMPO – DIAGRAMA DE COMBATES

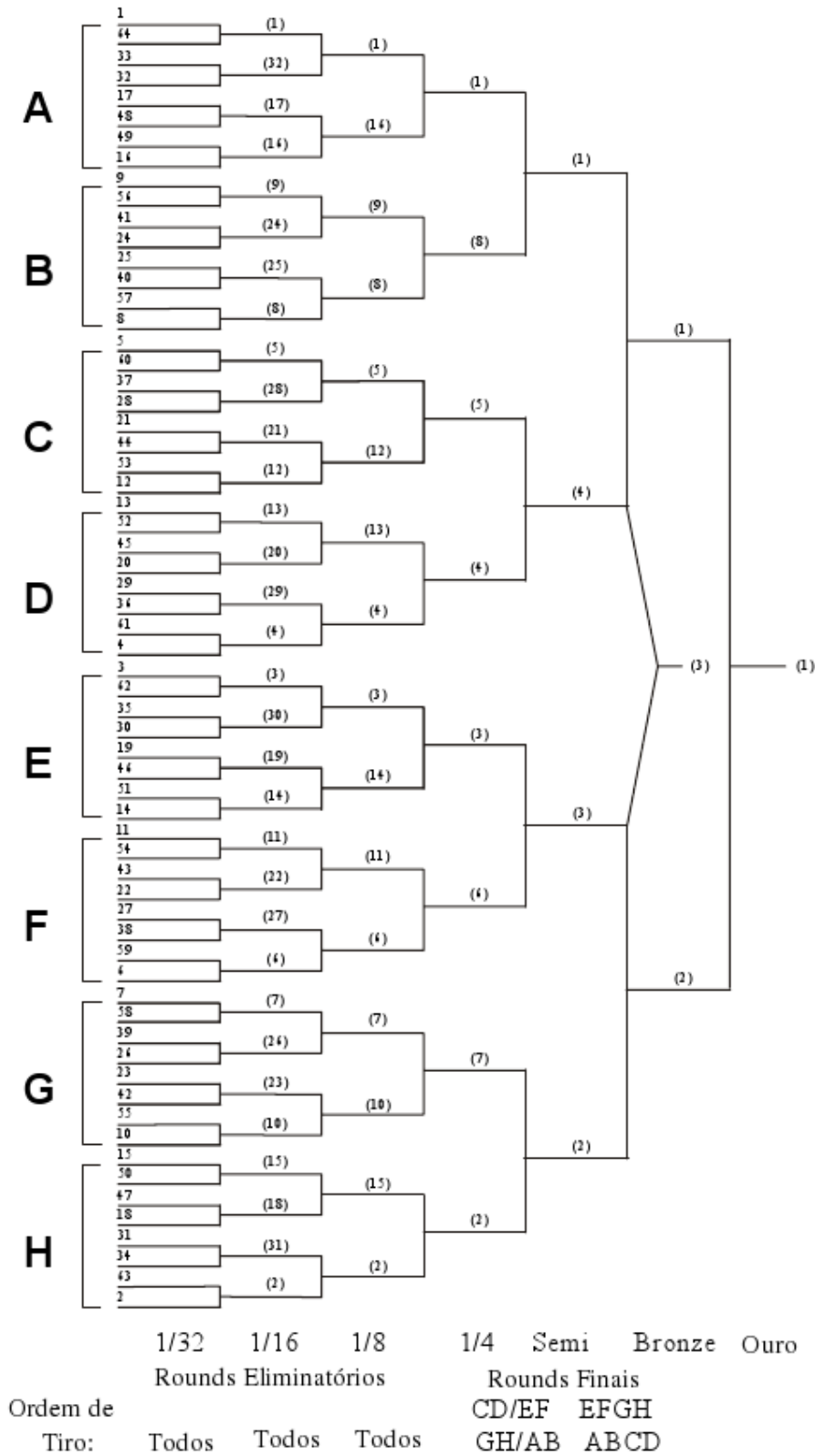
### 1 A. DIAGRAMA DE COMBATE (128 atletas, são permitidos byes)



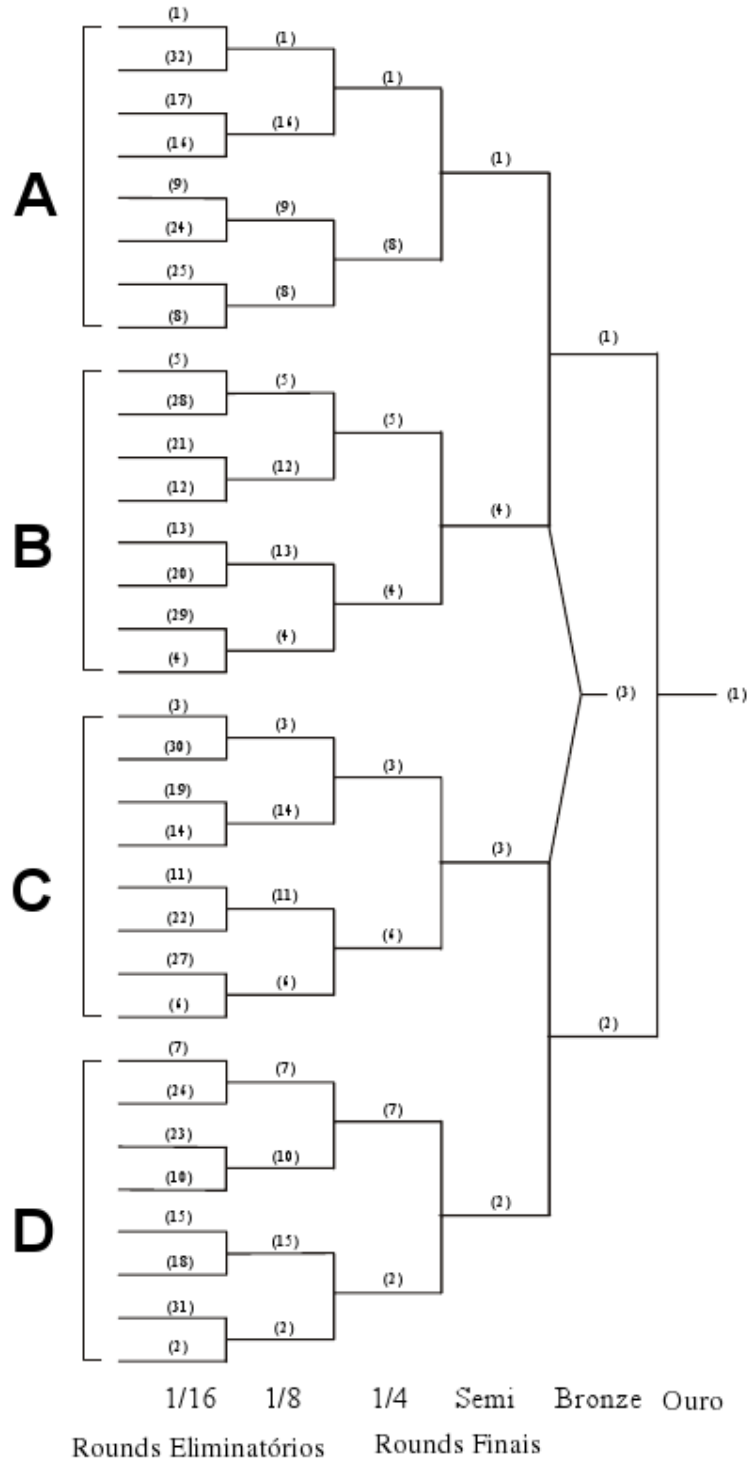
# 1 B. DIAGRAMA DE COMBATE (128 Atletas, permitido Byes) – CONTINUAÇÃO



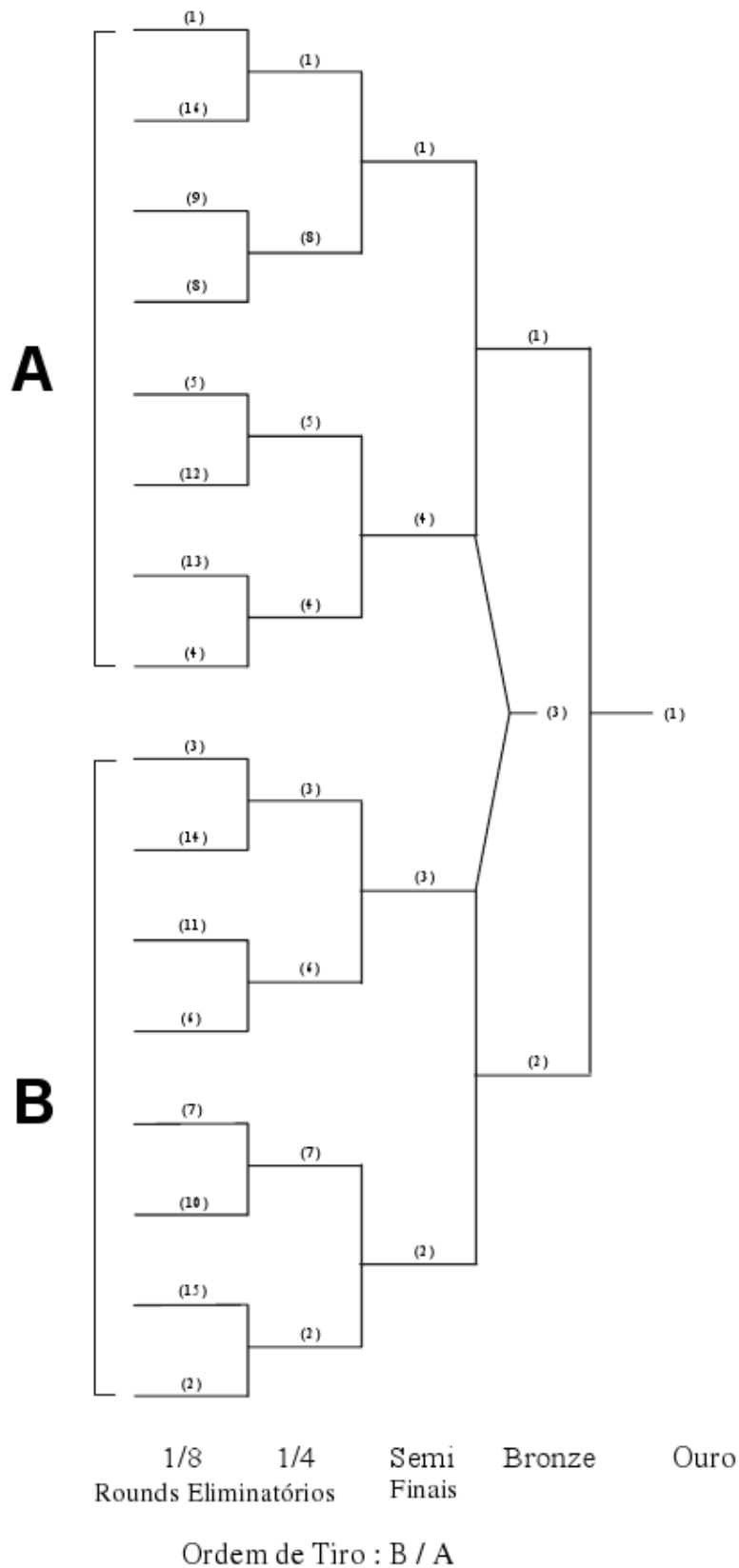
## 2. DIAGRAMA DE COMBATE (64 Atletas, Byes permitidos)



### 3. DIAGRAMA DE COMBATES (32 Atletas, permitido Byes)



**4. DIAGRAMA DE COMBATE (16 atletas ou 16 equipes, Byes permitidos)**



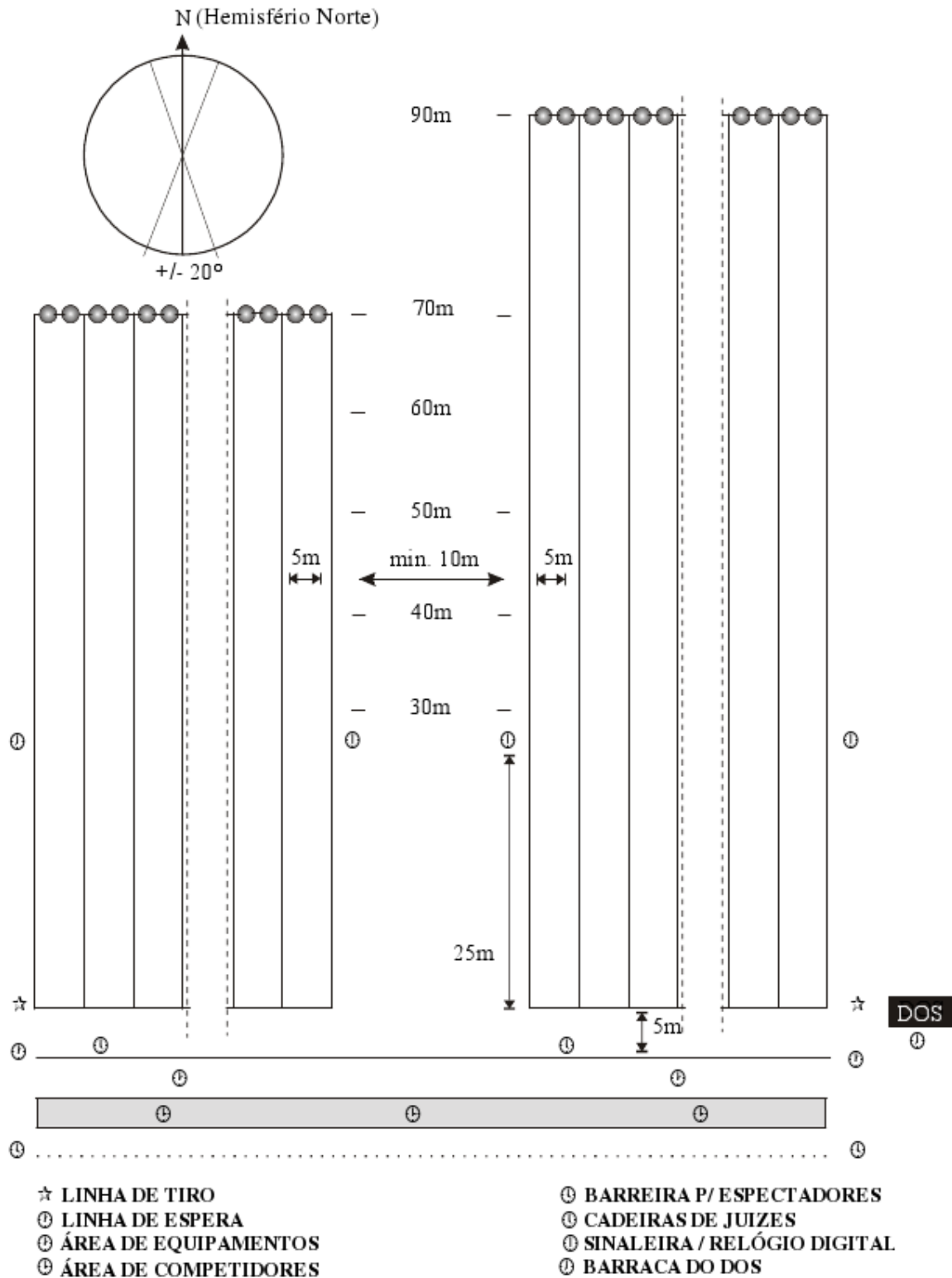


## EQUIPAMENTO DE CAMPO – 2 Layout de Campo

### 1. LAYOUT DE CAMPO – EVENTOS MAIORES E ROUNDS OLÍMPICOS

Ver o Manual do Organizador

### 2. LAYOUT DE CAMPO – OUTROS EVENTOS (Recomendações)

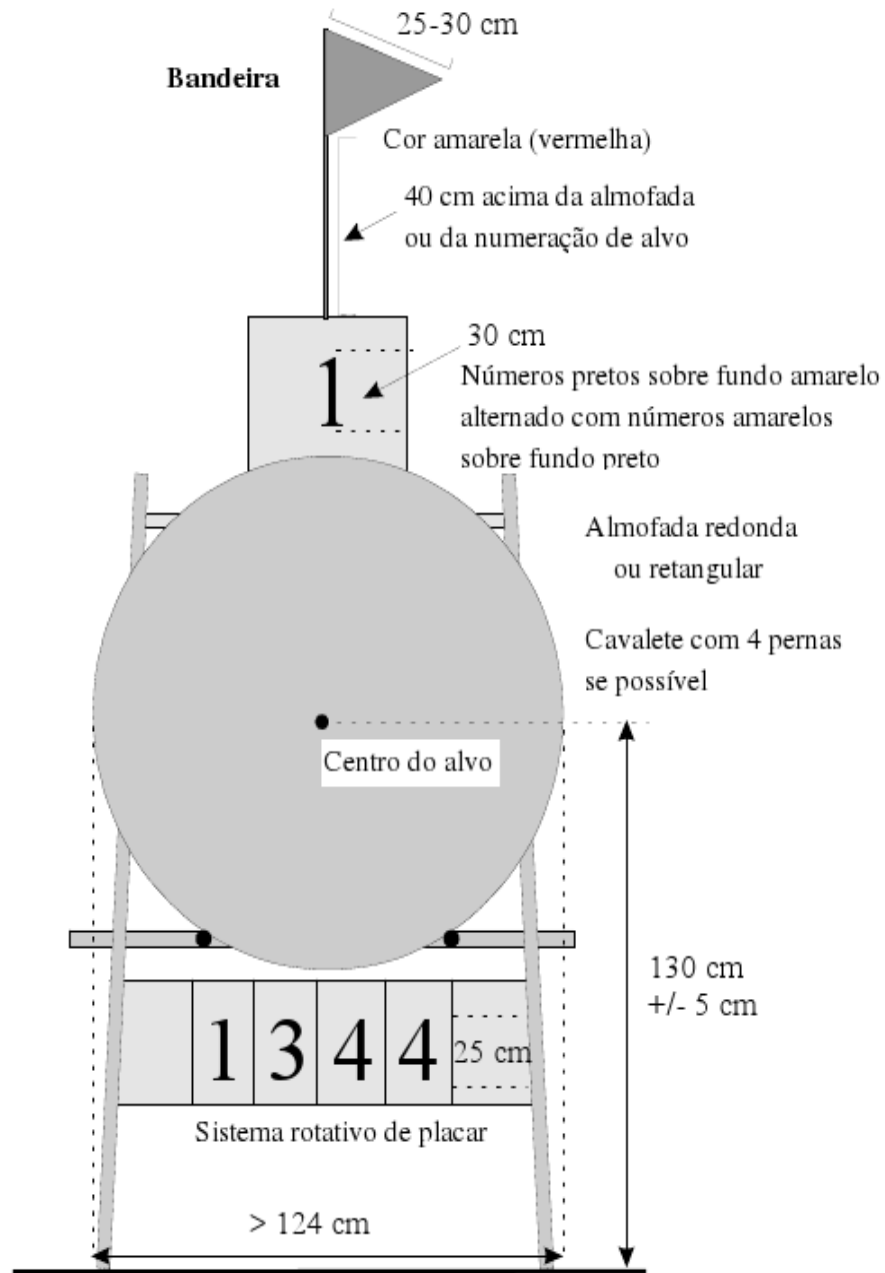


## EQUIPAMENTOS DE CAMPO – 3

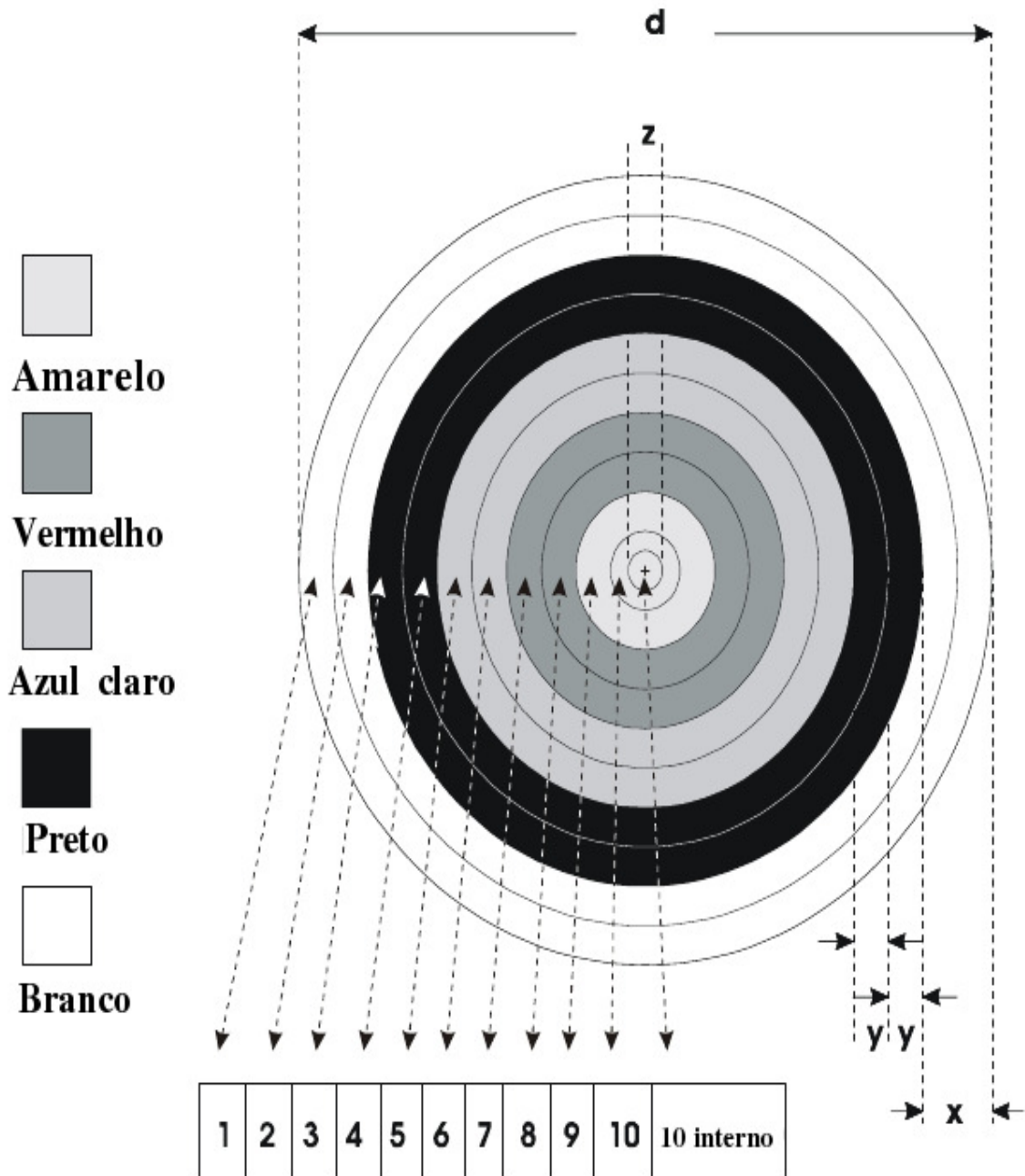
## Alvos

### 1. MONTAGEM DA ALMOFADA – OUTDOOR

Artigos 7.1.1.3/4 e artigo 7.2.3



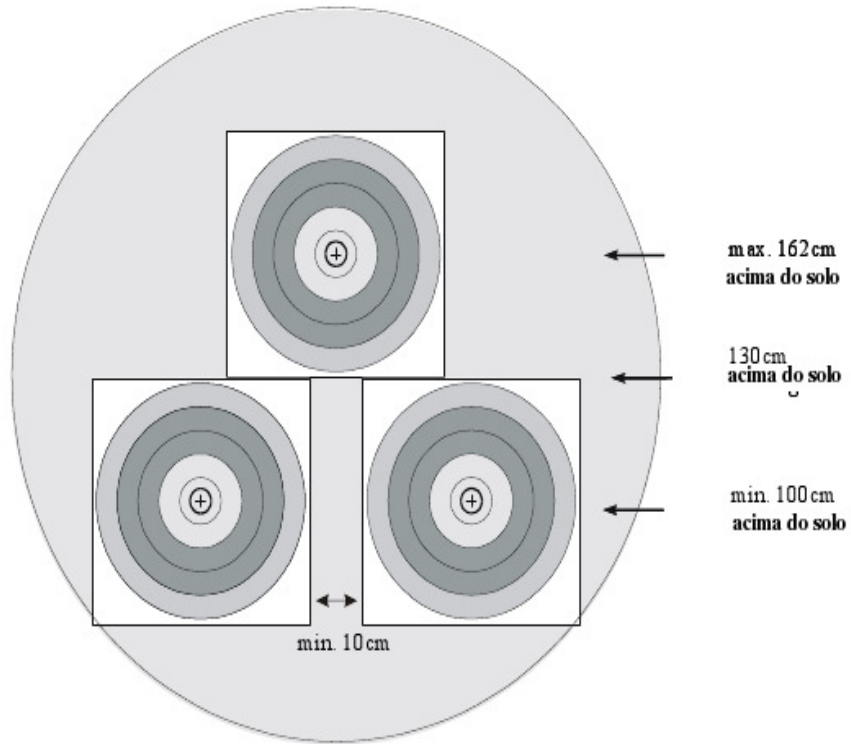
## 2. ALVOS DE OUTDOOR



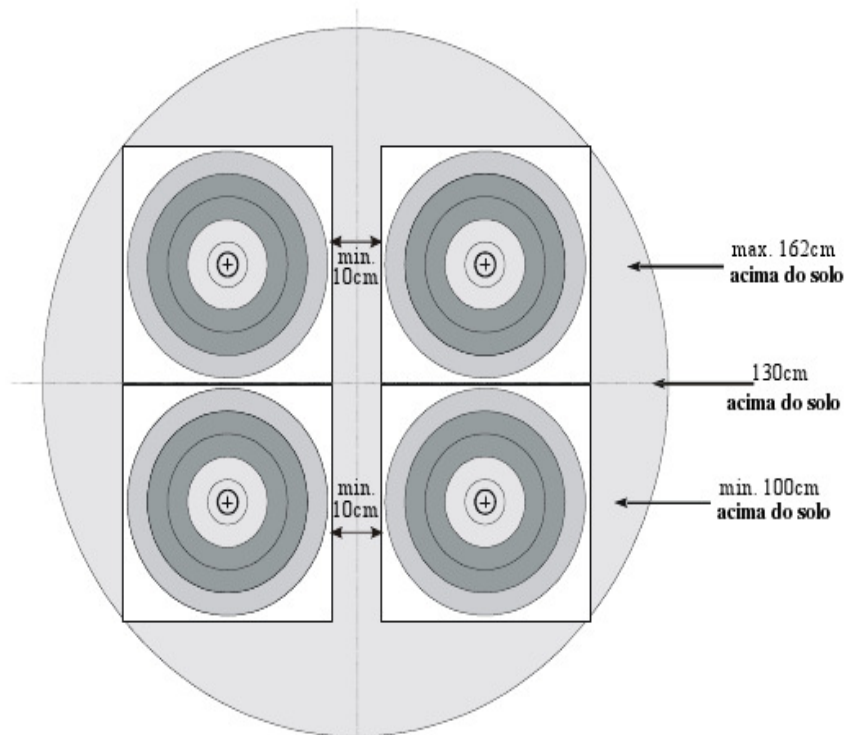
d	x	y	z
Diâmetro do Alvo	Zona Colorida	Zona de Pontuação	Diâmetro do 10 Interno
122 cm	12,2 cm	6,1 cm	6,1 cm
80 cm	8 cm	4 cm	4 cm

### 3. OUTDOOR – ARRANJO DE MÚLTIPLA FACES DE 80 CM

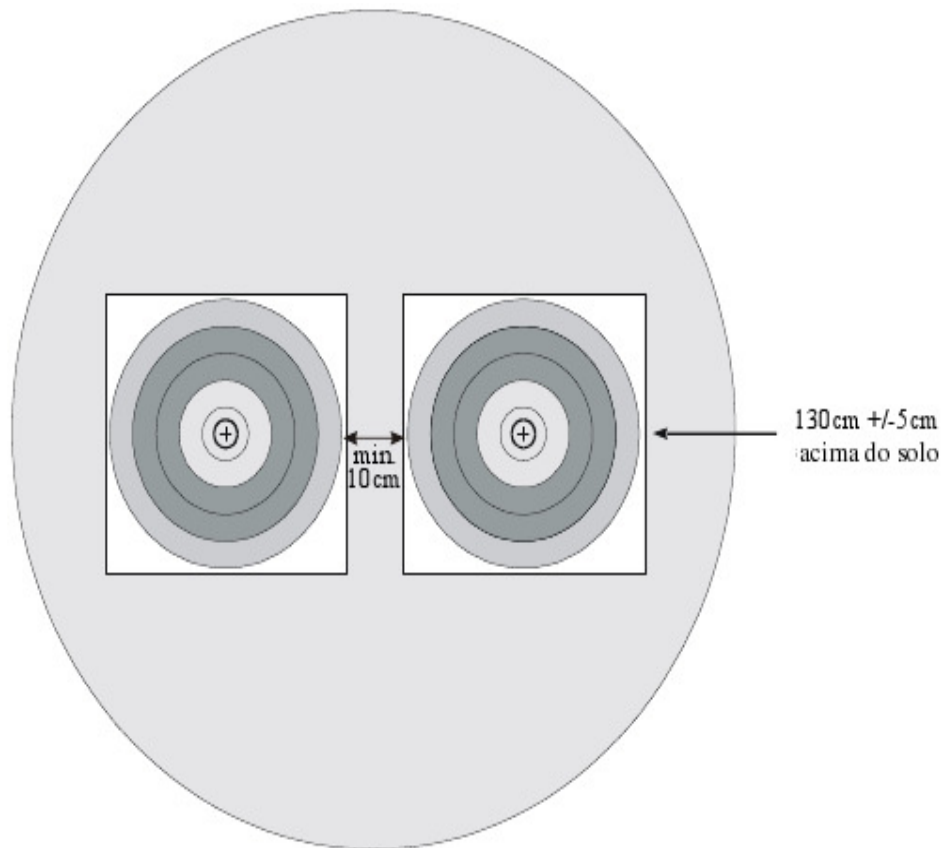
Artigos 7.2.2.2.; 7.2.2.1 e 7.2.2.2



Arranjo Triangular Simétrico de alvo de 80 cm de múltiplas faces



Arranjo de alvo de 80 cm com quatro faces



Alvo de 80 cm  
Arranjo de duas faces



3. ARCO RECURVO  
ARTIGO 7.3.1

