

1. Equipamentos

Este artigo estabelece o tipo de equipamento que os atletas podem usar ao atirar nesta competição. É responsabilidade do atleta usar equipamentos que estejam em conformidade com estas Regras. Qualquer atleta que esteja usando equipamento que viola estas Regras pode ter sua pontuação desqualificada. A seguir, são descritos os regulamentos específicos que se aplicam a cada divisão, seguidos pelo regulamento que se aplica a todas as divisões.

1.1. Divisão Recurvo

Para a Divisão Recurva, os seguintes itens são permitidos:

- 1.1.1. Um arco de qualquer tipo, desde que esteja em conformidade com o significado comum da palavra "arco", usado no tiro ao arco, ou seja, um instrumento que consiste em uma empunhadura, duas lâminas flexíveis e que terminam em uma ponta com um encaixe de corda. O arco é preparado para uso somente por uma única corda presa diretamente entre os dois encaixes de corda, e em operação é segurado em uma mão pelo punho enquanto os dedos da outra mão puxam e solte a corda.
 - 1.1.1.1. Empunhaduras multicoloridas e com marcas registradas localizadas na parte interna do membro superior e inferior são permitidas.
- 1.1.2. Uma corda de arco com qualquer número de fios.
 - 1.1.2.1. Que pode ser de fios multicoloridos e com "serving" do material escolhido para esse fim. Pode ter um "serving" para acomodar os dedos da puxada, um ou dois pontos de encaixe da flecha aos quais podem ser adicionadas "nock point" conforme necessário e para localizar os pontos de nocking. Em cada extremidade da corda existe um loop que é colocado nos encaixes de cordas do arco quando armado. Além disso, um acessório é permitido na corda para servir como beijador ou marca do nariz. O "serving" na corda não deve terminar dentro da visão do atleta em puxada completa. A corda do arco não deve de qualquer maneira, auxiliar na mira através do uso de um peep, marcação ou qualquer outro meio.
- 1.1.3. É permitido um apoio de flecha, que pode ser ajustável e ter mais de um suporte vertical.
 - 1.1.3.1. Qualquer botão de pressão móvel, ponto de pressão ou placa de flecha pode ser usado no arco, desde que não seja elétrico ou eletrônico e não oferecem nenhuma ajuda adicional na mira. O ponto de pressão não pode ser colocado mais de 4 cm atrás (interior) a partir do ponto de articulação do punho.
- 1.1.4. Um indicador de verificação do puxada, audível, tátil e / ou visual pode ser usado, desde que não seja elétrico ou eletrônico.
- 1.1.5. É permitida uma mira para mirar.
 - 1.1.5.1. Não deve incorporar um prisma, lente/lentes ou qualquer outro dispositivo de ampliação, nivelamento, dispositivos elétricos ou eletrônicos nem deve prever mais de um ponto de mira. Os pinos longos de fibra óptica devem dobrar após 2 cm com a extremidade oposta com o pino de fibra óptica fora da linha de visão do atleta.
 - 1.1.5.2. O comprimento total do círculo ou ponto de mira (túnel ou tubo, pino de mira ou outro objeto estendido correspondente) não excederá 2 cm na linha de visão do atleta.
 - 1.1.5.3. Uma mira acoplada ao arco pode ter ajuste de vento e elevação e está sujeita às seguintes provisões:
 - Uma extensão da mira é permitida;
 - Uma régua do fabricante e ou fita com um conjunto de marcas de mira normais dos atletas podem ser montadas na mira como guia de marcação à distância, mas não deve oferecer de forma alguma ajuda adicional.

- 1.1.5.4. Nenhuma parte da mira pode ser modificada com o objetivo de fornecer um meio para mensurar a distância do alvo.
- 1.1.5.5. Os atletas podem levar suas marcas de mira no percurso, significando um único ponto de referência para cada distância específica. Não são permitidas várias marcas para uso como um possível guia de variação.
- 1.1.6. Estabilizadores e amortecedores de vibração são permitidos no arco.
 - 1.1.6.1. Eles não podem:
 - Servir como um guia de cordas;
 - Tocar qualquer outra coisa que não seja o arco;
 - Represente qualquer perigo ou obstrução a outros atletas.
 - 1.1.7. Flechas de qualquer tipo podem ser usadas, desde que cumpram o significado comum da palavra "flecha", conforme usado no tiro com arco e não causem danos indevidos aos alvos.
 - 1.1.7.1. Uma flecha consiste de uma haste com uma ponta, nock, penas e, se desejado, pintura ou wrap. O diâmetro máximo da haste das flechas não devem exceder 9,3 mm (os wraps das flechas não devem ser considerados como parte desta limitação, mas não podem se estender mais do que 22 cm em direção à ponta da flecha, quando medido a partir do sulco do nock, onde a corda do arco se encaixa até o final do wrap). As pontas da flecha não podem exceder 9,4 mm de diâmetro. Todas as flechas de cada atleta devem ser marcadas com o nome ou as iniciais do atleta na haste. Todas as flechas usadas em qualquer extremidade devem ter aparência idêntica e carregue o mesmo padrão e cores de penas, nocks e cresting, se houver. Nock elétrica / eletronicamente iluminados não são permitidos.
 - 1.1.8. Proteção para os dedos em forma de fita para os dedos, luva de tiro, dedeira ou uma combinação é permitida para proteção dos dedos ao puxar e soltar a corda do arco, desde que não incorporem nenhum dispositivo que auxilia o atleta a puxar e soltar a corda do arco.
 - 1.1.9. Binóculos, lunetas, monóculos e outros recursos visuais podem ser usados:
 - 1.1.9.1. Desde que não possuam escalas ou marcas visíveis que possam ser usadas para estimar distâncias.
 - 1.1.9.2. Podem ser usados óculos de grau, óculos de tiro e óculos de sol. Nenhuma delas pode ser equipada com lente com micro orifício ou dispositivos semelhantes, nem podem ser marcados de forma alguma para ajudar na mira.
 - 1.1.9.3. Caso o atleta precise cobrir o olho que não mira, e ou a lente do óculos, um plástico, um filme ou fita podem ser usados para tal cobertura ou um tapa-olho podem ser usados.
 - 1.1.10. Acessórios são permitidos:
 - 1.1.10.1. Incluindo protetor de braço, protetor de peito, "bow sling", cinto, aljava de quadril ou de chão. Indicadores de vento (não elétricos ou não eletrônicos) podem ser conectados ao equipamento e usados na posição de tiro (por exemplo, fitas leves).

1.2. Divisão Composto

Para a Divisão Composto, os seguintes equipamentos são permitidos. Todos os tipos de dispositivos adicionais são permitidos, a menos que sejam elétricos, eletrônicos, comprometem a segurança ou criem um distúrbio injusto para outros atletas.

- 1.2.1. Um Arco Composto, é aquele em que a puxada é mecanicamente variada por um sistema de polias ou "Cams". O arco é preparado para uso por cabos ou cordas de arco conectados diretamente às "cams". Nenhum equipamento pode ser elétrico ou eletrônico.
 - 1.2.1.1. O peso máximo de tração não deve exceder 60 libras.
 - 1.2.1.2. Protetores de cabo são permitidos.

- 1.2.1.3. Uma corda de arco de qualquer tipo que possa incluir vários “servings” para acomodar nock point e incluir outros acessórios como beijador ou marca para nariz, peep, D-loop, silenciadores, pesos de cordas etc. são permitidos.
- 1.2.2. Podem ser utilizados indicadores de verificação de puxada, táteis, audíveis e / ou visuais, desde que não sejam elétricos ou eletrônicos.
- 1.2.3. Uma mira anexada ao arco.
 - 1.2.3.1. Que pode permitir ajuste elevação, e também pode incorporar um dispositivo de nivelamento e / ou lentes de aumento e / ou prismas. Além disso, uma escala de fabricante e / ou fita adesiva com um conjunto de marcas de mira normais dos atletas pode ser montada na mira como um guia para marcações de distância.
 - 1.2.3.2. Os pontos de mira podem ser de fibra ótica e, se desejado, iluminados por um glowstick químico. O glowstick deve ser fechado para não incomodar outros atletas.
 - 1.2.3.3. Nenhuma parte da mira pode ser modificada com o objetivo de fornecer meios para estimar distancias.
 - 1.2.3.4. Os atletas podem levar suas marcas de mira no percurso, significando um único ponto de referência para cada distância específica. Não são permitidas várias marcas para uso como um possível guia de variação.
- 1.2.4. Um gatilho pode ser usado desde que não esteja preso de forma alguma ao arco. Qualquer tipo de proteção para os dedos pode ser usada.
- 1.2.5. Aplicam-se as seguintes restrições:
 - Artigo 1.1.8.1. ;
 - Artigo 1.1.9 conforme limitado pelo artigo 1.1.9.2.;
 - Artigo 1.1.10.1. .

1.3. Divisão Barebow

Para a Divisão Barebow, os seguintes itens são permitidos:

- 1.3.1. Um arco de qualquer tipo, desde que esteja em conformidade com o significado comum da palavra "arco", usado no tiro ao arco, ou seja, um instrumento que consiste em uma empunhadura, duas lâminas flexíveis e que terminam em uma ponta com um encaixe de corda. O arco é preparado para uso somente por uma única corda presa diretamente entre os dois encaixes de corda, e em operação é segurado em uma mão pelo punho enquanto os dedos da outra mão puxam e solte a corda.

O arco descrito acima deve estar sem acessórios, exceto pelo apoio das flechas e livre de saliências, miras ou marcas de mira, marcas ou manchas ou peças laminadas (dentro da área da janela do arco) que podem ser úteis na mira. O arco completo com acessórios permitidos deve ser capaz de passar por um orifício ou anel com 12,2 cm de diâmetro +/- 0.5mm, quando desarmado.
- 1.3.1.1. Empunhaduras multicoloridas e com marcas registradas localizadas na parte interna do membro superior e inferior são permitidas. No entanto, se a área dentro da janela de visão for colorida de tal forma que possa ser usada para mirar, deve ser coberta com fita.
- 1.3.2. Uma corda de arco com qualquer número de fios.
 - 1.3.2.1. Que podem ser de fios multicoloridos e com “serving” de material escolhido para o efeito. Pode ter um “serving” central servindo para acomodar os dedos de puxada, um ou dois pontos de encaixe aos quais podem ser adicionadas nock point para caber o nock da flecha conforme necessário e para localizar os pontos de nocking. Nenhum beijador ou marca de nariz é permitida. A corda do arco não deve de qualquer maneira, auxiliar na mira através do uso de um peep, marcação ou qualquer outro meio.
- 1.3.3. É permitido um apoio de flecha, que pode ser ajustável e ter mais de um suporte vertical.

- 1.3.3.1. Um botão de pressão, ponto de pressão ou placa de flecha ajustável podem ser usados no arco, desde que não ofereça ajuda adicional na mira. O ponto de pressão pode ser colocado a uma distância não superior a 2 cm (interior) do ponto de articulação da empunhadura.
- 1.3.4. Nenhum dispositivo de verificação de puxada pode ser usado.
- 1.3.5. É permitido o "face walk" e o "sting Walk".
- 1.3.6. Nenhum estabilizador é permitido.
 - 1.3.6.1. Amortecedores de vibração instalados como parte do arco são permitidos desde que eles não tenham estabilizadores.
 - 1.3.6.2. Peso (s) podem ser adicionados à parte inferior do riser. Todos os pesos, independentemente da forma, devem ser montados diretamente no riser sem hastes, extensões, conexões angulares de montagem ou dispositivos de absorção de choque.
- 1.3.7. Flechas de qualquer tipo podem ser usadas, desde que sigam o princípio e o significado aceitos da palavra flecha como usado no tiro ao arco, e que essas flechas não causam danos indevidos aos alvos.
 - 1.3.7.1. Uma flecha consiste em uma haste uma ponta, nock, penas e, se desejado, pintura ou wrap. O diâmetro máximo da haste das flechas não devem exceder 9,3 mm (os wraps das flechas não devem ser considerados como parte desta limitação, mas não podem se estender mais do que 22 cm em direção à ponta da flecha, quando medido a partir do sulco do nock, onde a corda do arco se encaixa até o final do wrap). As pontas das flechas não podem exceder 9,4 mm de diâmetro. Todas as flechas de cada atleta devem ser marcadas com o nome ou as iniciais do atleta na haste. Todas as flechas usadas em qualquer extremidade devem ter aparência idêntica e carregue o mesmo padrão e cores de penas, nocks e cresting, se houver. Nock elétrica / eletronicamente iluminados não são permitidos.
- 1.3.8. Proteção para os dedos em forma de fita para os dedos, luva de tiro, dedeira ou uma combinação é permitida para proteção dos dedos ao puxar e soltar a corda do arco, desde que não incorporem nenhum dispositivo que auxilia o atleta a puxar e soltar a corda do arco.
 - 1.3.8.1. Um separador entre os dedos para evitar prender a flecha pode ser usado. A costura deve ter tamanho uniforme e cor. Marcas ou linhas podem ser adicionadas diretamente à guia ou em uma fita colocada na face da guia. Essas marcas devem ser uniformes em tamanho, forma e cor. Marcações adicionais não são permitidas. Na mão do arco uma luva comum, luva ou item similar pode ser usado, mas não deve ser preso à empunhadura do arco.
- 1.3.9. Binóculos, lunetas, monóculos e outros recursos visuais podem ser usados:
 - 1.3.9.1. Desde que não possuam escalas ou marcas visíveis que possam ser usadas para estimar distâncias.
 - 1.3.9.2. Óculos de grau, óculos de tiro e óculos de sol podem ser usados. Nenhum deles pode ser equipada com micro orifício na lentes ou dispositivos semelhantes, nem podem ser marcados de forma alguma para ajudar na mira.
 - 1.3.9.3. Caso o atleta precise cobrir o olho que não mira, e ou a lente do óculos, um plástico, um filme ou fita podem ser usados para tal cobertura ou um tapa-olho podem ser usados.
- 1.3.10. Acessórios são permitidos:
 - 1.3.10.1. Incluindo protetor de braço, protetor de peito, "bow sling" aljava de cinto, de costas, de quadril ou de chão.
- 1.4. Divisão Arco Instintivo
Para a Divisão de Arco Instintivo, os seguintes itens são permitidos:
 - 1.4.1. Um arco de qualquer tipo, desde que esteja em conformidade com o significado comum da palavra "arco", usado no tiro ao arco, ou seja, um instrumento que consiste em uma empunhadura, duas lâminas flexíveis e que terminam em uma ponta com um encaixe de corda.

A empunhadura é produzida a partir de um material à base de resina ou natural (por exemplo, madeira, bambu, chifre, pano, fibra de vidro e uma porção da empunhadura pode incluir carbono / grafite ou metal). A empunhadura deve ser de construção laminada ou um pedaço de madeira. O arco pode ser do tipo “take-down” e pode incorporar acessórios metálicos instalados de fábrica na empunhadura, para fixação da lâmina, mira, button e estabilizadores. O arco pode incluir um único ajuste de tiller, mas pode não ter ajuste do peso do arco. A empunhadura pode incluir laminados sintéticos finos de até 6 mm de largura para proteção estrutural, mas não mais que um quarto da construção da empunhadura pode ser produzida de metal ou material sintético. A empunhadura deve conter um pouco de madeira ou bambu. Para arcos de uma peça, laminas de qualquer material que terminem na empunhadura são permitidos. O arco é preparado para uso somente por uma única corda presa diretamente entre os dois encaixes de corda, e em operação é segurada em uma mão pelo punho enquanto os dedos da outra mão puxam e soltam a corda.

O arco descrito acima deve estar sem acessórios, exceto por um descanso de flecha, conforme descrito no Artigo 1.4.3. e livre de saliências ou marcas de mira, marcas ou manchas ou peças laminadas (dentro da área da janela do arco) que poderiam ser usados como auxílio de mira. Os pesos dentro da empunhadura são permitidos se instalados durante o processo de fabricação do arco e não pós-construção. Quaisquer pesos devem estar completamente invisíveis no exterior da empunhadura e estar coberto por laminados aplicados durante a construção inicial sem furos visíveis, furos obstruídos, tampas ou tampas com exceção do embutimento do fabricante original.

- 1.4.1.1. Empunhaduras de arco multicoloridas e marcas registradas localizadas na parte interna do membro superior e inferior são permitidas. No entanto, se a área dentro da janela de visão é colorida de tal maneira que pode ser usada para mirar, deve ser coberta com fita.
- 1.4.2. Uma corda de arco com qualquer número de fios.
 - 1.4.2.1. Que pode ser de fios multicoloridos e com “serving” do material escolhido para esse fim. Pode ter um “serving” para acomodar os dedos da puxada, um ou dois pontos de encaixe da flecha aos quais podem ser adicionadas “nock point” conforme necessário e para localizar os pontos de nocking. Em cada extremidade da corda existe um loop que é colocado nos encaixes de cordas do arco quando armado. Além disso, um acessório é permitido na corda para servir como beijador ou marca do nariz. O “serving” na corda não deve terminar dentro da visão do atleta em puxada completa. A corda do arco não deve de qualquer maneira, auxiliar na mira através do uso de um peep, marcação ou qualquer outro meio.
 - 1.4.2.2. Também são permitidos silenciadores de cordas, desde que não estejam localizados a menos de 30 cm do ponto de encaixe da corda.
- 1.4.3. Um apoio de flecha, que não pode ser ajustável.
 - 1.4.3.1. O apoio de flecha pode ser um apoio de flecha autoadesivo de plástico simples, um descanso de penas conforme fornecido pelo fabricante ou o atleta pode usar o descanso do arco. Se o atleta optar por usar o descanso, ele poderá ser coberto com qualquer tipo de material (apenas no descanso). A parte vertical da janela pode ser protegida por material que não deve subir mais do que 1 cm acima da flecha ou maior que 3 mm, medido a partir da empunhadura diretamente adjacente ao material. Nenhum outro tipo de apoio de flecha será permitido.
- 1.4.4. Nenhum dispositivo de verificação de puxada pode ser usado.
- 1.4.5. Não é permitido “string walk” ou “face walk”.
- 1.4.6. Flechas de qualquer tipo podem ser usadas, desde que cumpram o significado comum da palavra flecha, conforme usado no tiro com arco e não causam danos indevidos às faces do alvo.

- 1.4.6.1. Uma flecha consiste em uma haste uma ponta, nock, penas e, se desejado, pintura ou wrap. O diâmetro máximo da haste das flechas não devem exceder 9,3 mm (os wraps das flechas não devem ser considerados como parte desta limitação, mas não podem se estender mais do que 22 cm em direção à ponta da flecha, quando medido a partir do sulco do nock, onde a corda do arco se encaixa até o final do wrap). As pontas das flechas não podem exceder 9,4 mm de diâmetro. Todas as flechas de cada atleta devem ser marcadas com o nome ou as iniciais do atleta na haste. Todas as flechas usadas em qualquer extremidade devem ter aparência idêntica e carregue o mesmo padrão e cores de penas, nocks e cresting, se houver. Nock elétrica / eletronicamente iluminados não são permitidos.
- 1.4.7. Proteção para os dedos em forma de fita para os dedos, luva de tiro, dedeira ou uma combinação é permitida para proteção dos dedos ao puxar e soltar a corda do arco, desde que não incorporem nenhum dispositivo que auxilia o atleta a puxar e soltar a corda do arco. As marcações adicionadas pelo atleta, sejam uniformes em tamanho, forma e cor, não são permitidas na Divisão Arco Instintivo.
 - 1.4.7.1. Abas anexado à dedeira, para fins de ancoragem não é permitida. O arco deve ser disparado usando a pegada "Mediterrânea" (um dedo acima da flecha) ou pegada "Apache" dedos diretamente abaixo do nock da flecha (dedo indicador não mais de 2 mm abaixo do nock), com um ponto de ancoragem fixo. O atleta deve escolher entre Mediterrâneo ou Apache, mas não pode usar os dois. A proteção dos dedos ao atirar com pegada Apache deve ter uma superfície contínua ou superfície conectada, sem capacidade de disparar com dedos divididos. Ao usar a Mediterrânea, um separador entre os dedos para evitar prender a flecha pode ser usado.
- 1.4.8. Binóculos, lunetas, monóculos e outros recursos visuais podem ser usados:
 - 1.4.8.1. Desde que não possuam escalas ou marcas visíveis que possam ser usadas para estimar distâncias.
 - 1.4.8.2. Podem ser usados óculos de grau, óculos de tiro e óculos de sol. Nenhuma delas pode ser equipada com lente com micro orifício ou dispositivos semelhantes, nem podem ser marcados de forma alguma para ajudar na mira.
 - 1.4.8.3. Caso o atleta precise cobrir o olho que não mira, e ou a lente do óculos, um plástico, um filme ou fita podem ser usados para tal cobertura ou um tapa-olho podem ser usados.
- 1.4.9. Acessórios são permitidos.
 - 1.4.9.1. Protetor de braço, protetor de peito, bow-sling, aljava de cinto, de costas, de quadril ou aljava de chão. São permitidos também dumpers de lâminas. Aljavas de arco não são permitidas.
- 1.5. Divisão Longbow
Para a Divisão Longbow, os seguintes itens são permitidos:
 - 1.5.1. O arco deve corresponder à forma tradicional (forma) de um longbow (ou "flat bow" americano) em conformidade com as lâminas, que quando armado, a corda do arco não deve tocar em nenhuma outra parte do arco, a não ser no encaixe da corda. O arco pode ser take-down, com duas seções de comprimento semelhante e pode ser feito de qualquer material ou combinação de materiais. É permitido o uso de arco center shot. O arco deve estar livre de saliências, mira ou marcas de mira, manchas ou peças laminadas (dentro da área da janela do arco) que pode ser útil na mira.
 - 1.5.1.1. Para juniores e mulheres, o arco não deve ter menos de 150 cm de comprimento; para os homens, o arco não deve ter menos de 160 cm de comprimento. Esse comprimento é medido em um arco armado entre as cordas, ao longo de toda a parte externa (traseira) dos membros.
 - 1.5.2. Uma corda de arco com qualquer número de fios.

- 1.5.2.1. Que pode ser de fios multicoloridos e com “serving” do material escolhido para esse fim. Pode ter um “serving” para acomodar os dedos da puxada, um ou dois pontos de encaixe da flecha aos quais podem ser adicionadas “nock point” conforme necessário e para localizar os pontos de nocking. Em cada extremidade da corda existe um loop que é colocado nos encaixes de cordas do arco quando armado. Além disso, um acessório é permitido na corda para servir como beijador ou marca do nariz. O “serving” na corda não deve terminar dentro da visão do atleta em puxada completa. A corda do arco não deve de qualquer maneira, auxiliar na mira através do uso de um peep, marcação ou qualquer outro meio.
- 1.5.2.2. Também são permitidos silenciadores de cordas, desde que não estejam localizados a menos de 30 cm do ponto de encaixe.
- 1.5.3. Descanso da flecha. Se o arco tiver um descanso flechas, esse descanso pode ser usada como um apoio para a flecha e pode ser coberta com qualquer tipo de material (apenas no descanso). A parte vertical da janela pode ser protegida por material que não deve ter mais de 1 cm acima da flecha e mais grosso que 3 mm, medido a partir da empunhadura diretamente adjacente ao material.
- 1.5.4. “String walk” e “face walk” não é permitido.
- 1.5.5. Não são permitidos pesos, estabilizadores ou amortecedores de vibração. Os pesos dentro da empunhadura são permitidos se instalados durante o processo de fabricação do arco e não pós-construção. Esse peso deve ser completamente invisível no exterior da empunhadura e ser coberto por laminados aplicados durante a construção inicial sem furos visíveis ou tampas, com exceção do logotipo embutido ou insert do fabricante original.
- 1.5.6. Somente flechas de madeira são permitidas com as seguintes especificações:
 - 1.5.6.1. Uma flecha consiste em uma haste de madeira com uma ponta, um nock (que deve ser fixado diretamente na haste de madeira, ou corte, diretamente na haste, penas e, se desejado, pintura ou wrap. O diâmetro máximo das hastes das flechas não deve exceder 9,3 mm (as decoração não devem ser consideradas como parte desta limitação, mas não podem se estender além de 22 cm em direção à ponta da flecha, quando medido a partir do sulco do nock, onde a corda do arco fica encaixada). As pontas das flechas não podem exceder 9,4 mm de diâmetro. Todas as flechas de cada atleta devem ser marcadas com o nome ou iniciais do atleta na haste. Todas as flechas usadas devem ter aparência idêntica e conter mesmo padrão e cor (es) de penas, nocks e cresting, se houver.
 - 1.5.6.2. As pontas devem ser do tipo field ou bullet, próprias para flechas de madeira.
 - 1.5.6.3. Somente penas naturais devem ser usadas.
- 1.5.7. Proteção para os dedos em forma de fita para os dedos, luva de tiro, dedeira ou uma combinação é permitida para proteção dos dedos ao puxar e soltar a corda do arco, desde que não incorporem nenhum dispositivo que auxilia o atleta a puxar e soltar a corda do arco.
 - 1.5.7.1. O arco deve ser disparado usando a puxada “Mediterrâneo” (um dedo acima da flecha), com um ponto de ancoragem fixo.
- 1.5.8. Binóculos, lunetas, monóculos e outros recursos visuais podem ser usados:
 - 1.5.8.1. Desde que não possuam escalas ou marcas visíveis que possam ser usadas para estimar distâncias.
 - 1.5.8.2. Podem ser usados óculos de grau, óculos de tiro e óculos de sol. Nenhuma delas pode ser equipada com lente com micro orifício ou dispositivos semelhantes, nem podem ser marcados de forma alguma para ajudar na mira.
 - 1.5.8.3. Caso o atleta precise cobrir o olho que não mira, e ou a lente do óculos, um plástico, um filme ou fita podem ser usados para tal cobertura ou um tapa-olho podem ser usados.
- 1.5.9. Acessórios são permitidos:

1.5.9.1. Protetor de braço, protetor de peito, “bow-sling”, aljava de cinto, de costas, de quadril ou aljava de chão. Aljava de arco não é permitido.

1.6. Acessórios para todas as divisões

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

- 1.6.1. Qualquer dispositivo eletrônico ou elétrico que possa ser conectado ao equipamento do atleta.
- 1.6.2. Qualquer dispositivo de comunicação eletrônica (incluindo telefones celulares), fones de ouvido ou dispositivos de redução de ruído a qualquer momento do percurso.
- 1.6.3. Qualquer tipo de telêmetro (“range finder”) ou qualquer outro meio para estimar distâncias ou ângulos não cobertos por estas regras, ou qualquer anotação escrita ou em dispositivo de armazenamento eletrônico. O atleta pode levar consigo uma cópia destas regras.
- 1.6.4. Qualquer parte do equipamento de um atleta que tenha sido adicionada ou modificada para servir ao propósito de estimar distâncias ou ângulos, nem qualquer equipamento regular pode ser usado explicitamente para esse fim.

2. Tiros

- 2.1. O atleta deve atirar, em pé ou ajoelhado na estaca de tiro, sem comprometer a segurança.
 - 2.1.1. Os organizadores devem atribuir o alvo no qual cada grupo deve começar a atirar.
 - 2.1.2. O atleta pode ficar em pé ou ajoelhar-se até 1m em qualquer direção ao lado da estaca, por trás da estaca, levando em consideração as condições do terreno. Em circunstâncias excepcionais, um juiz pode dar permissão para atirar de fora da área definida.
 - 2.1.3. Todas as posições de tiro devem ter uma estaca ou marca de tiro para acomodar pelo menos dois atletas. Se dois atletas atiram simultaneamente, os atletas disparam em pares, a menos que isso não seja possível. O atleta A e C disparam da esquerda, atleta B e D da direita, a menos que os atletas concordem em mudar.
- 2.2. Os atletas do grupo de tiro que aguardam sua vez de atirar devem esperar atrás dos atletas na posição de tiro.
 - 2.2.1. Os atletas devem esperar atrás dos atletas em posição de tiro, a menos que estejam auxiliando na observação das flechas ou fazendo sombra para os companheiros. Não é permitido fazer sombra nas finais, a menos que determinado pelo juiz.
- 2.3. Número de flechas a serem disparadas
 - 2.3.1. Competição individual:
 - 2.3.2. Duas flechas por alvo serão disparadas nas rodadas de qualificação, uma flecha por alvo será disparada nas rodadas finais.
 - 2.3.3. Equipes:
 - 2.3.4. Somente dispararão nas rodadas finais. A equipe com a classificação mais alta decide quem deve começar a atirar. Depois disso, a equipe com a menor pontuação cumulativa disparará primeiro no alvo seguinte, se as equipes estiverem empatadas, a equipe que iniciou a partida disparará primeiro.
- 2.4. Nenhum atleta pode se aproximar do alvo até que todos os atletas do grupo tenham terminado de atirar, a menos que haja a permissão de um juiz.
- 2.5. Sob nenhuma circunstância uma flecha pode ser disparada novamente.
 - 2.5.1. Uma flecha não deve ser considerada disparada se:
 - Ela caiu do arco e o atleta pode tocá-la ou pode tocar o primeiro ponto de contato com o solo (em caso de declive), sem mover os pés na frente do pino;
 - O alvo 3D caia. Os juízes devem tomar as medidas que considerem necessárias e dar tempo para disparar o número relevante de flechas. Se o alvo apenas deslizar para baixo, será deixado aos juízes decidirem qual ação a ser tomada, se houver.
- 2.6. Não haverá conversas entre atletas, técnicos de equipes ou qualquer outra pessoa sobre distâncias, ângulos ou outras informações que ajudem a estimar distancia até que a competição diária esteja completa.
 - 2.6.1. Não haverá discussão de distâncias entre os atletas de um grupo até que a pontuação do alvo tenha sido registrada.
 - 2.6.2. Nos tiros em equipe, apenas uma discussão entre os três atletas e / ou seu técnico é permitida. Nenhuma distância pode ser comunicada por qualquer outro oficial da equipe. Os membros da equipe podem se juntar ao atleta que está atirando e ficar bem atrás dele na estaca de tiro e a equipe pode comunicar-se, dentro deste grupo. Um treinador que acompanha a equipe também pode avançar para a estaca de tiro com a equipe, mas deve ficar para trás quando a equipe for ao alvo para atirar. Se houver uma “Caixa / Área de Coach” alocada, o técnico permanecerá nessa área enquanto o tiro estiver ocorrendo. Caso seja necessário ter mais de uma pessoa por equipe para transportar arcos de reposição para a equipe, essa (s) pessoa (s) deve permanecer fora da área de tiro designada.

Campeonato Brasileiro Interclubes – CBC – Field 3D



O técnico não pode voltar a área de tiro para acompanhar outra equipe da mesma Associação.
Não haverá comunicação entre os treinadores das equipes de mulheres e de homens da mesma Associação durante as finais.

3. Ordem Geral de Disparo e Controle de Tempo

- 3.1. Os grupos devem ser designados para iniciar simultaneamente durante as rodadas de qualificação e devem completar a rodada no alvo antes daquele em que começaram. Nas rodadas finais, todos os grupos começam em sucessão do mesmo alvo.
- 3.2. Os atletas devem atirar em grupos de não mais que seis, mas nunca menos que três.
 - Cada grupo deve atirar em pares, girando da seguinte maneira:
 - O primeiro par deve começar a atirar no primeiro alvo atribuído ao grupo;
 - O outro par deve começar a atirar no próximo alvo. Os pares devem rodar atirando em todos os alvos subsequentes ao longo da competição;
 - Se houver três atletas em um grupo, os dois primeiros atletas na lista formarão o primeiro par, o terceiro atleta será considerado o segundo par em relação à rotação. Esse atleta deve sempre atirar do lado esquerdo da estaca de tiro;
 - Se todos os atletas do grupo concordarem, poderão alterar a disposição acima;
 - Caso exista espaço suficiente em uma estaca de tiro, todos os atletas do grupo poderão atirar ao mesmo tempo.
- 3.3. Se o número de atletas excederem a capacidade normal do percurso, grupos adicionais serão formados e colocados no campo, conforme conveniente. Grupos adicionais atribuídos a um alvo devem esperar até que o grupo principal desse alvo atire e marque suas pontuações antes de proceder.
- 3.4. O número do atleta deve ser exibido de forma proeminente na aljava ou na coxa do atleta e deve ser visível por trás da estaca de tiro em durante o disparo. Os atletas receberão posições iniciais que serão verificadas pelo Delegado Técnico para garantir, na medida do possível, que não haja dois atletas da mesma Associação atirando em par no mesmo alvo.
 - Quando dois alvos iguais estiverem disponível, os atletas que estão à esquerda disparam no alvo esquerdo, e os atletas que estão à direita disparam no alvo direito;
- 3.5. Em caso de falha do equipamento, a ordem dos disparos pode ser alterada temporariamente. Em qualquer caso, não será permitido mais do que 30 minutos para reparar qualquer falha no equipamento. Os outros atletas desse grupo devem disparar e marcar suas flechas antes de permitir que os seguintes grupos disparem. Se o reparo for concluído dentro do prazo, o atleta em questão poderá disparar as flechas restantes para aquele alvo. Se o reparo for concluído fora do prazo, o atleta poderá voltar ao seu grupo, mas perderá as flechas que seu grupo disparou enquanto isso.
 - 3.5.1. Se um atleta não puder continuar a atirar por motivo médico ou falha no equipamento, a fim de se qualificar para a rodada final, o atleta deve permanecer no percurso com seu grupo até que o grupo tenha atirado e anotado a pontuação de todos os alvos do dia. Todas as flechas não disparadas serão registradas como M (miss).
 - 3.5.2. Se um atleta for incapaz de permanecer com seu grupo e precisar sair do percurso durante a Rodada de Qualificação, ele não será qualificado para a rodada final.
- 3.6. Nas Rodadas Finais, nenhum tempo extra será permitido por falha do equipamento ou pelo tratamento de problemas médicos inesperados. No evento da equipe, outros membros da equipe podem disparar enquanto isso.
- 3.7. Os atletas de um grupo podem permitir que outros grupos se movam à frente durante as rodadas de qualificação, mas não na rodada final, exceto quando os organizadores ou os juízes autorizem a mudança.

- 3.8. Somente quando um atleta, ou um grupo de atletas, estiver causando atraso indevido para esse grupo ou para outros grupos durante a Rodada de Qualificação, o juiz observará e cronometrará os atletas. Se os atletas excederem o prazo, devem avisar o atleta ou grupo com um primeiro aviso por escrito no scorecard.
- Os seguintes prazos são aplicáveis:
 - Dois minutos durante a rodada de qualificação;
 - Um minuto durante a rodada final;
 - Um juiz, tendo observado um atleta exceder o limite de tempo ou causar atraso indevido, apesar do procedimento acima, deve advertir o atleta com um segundo aviso por escrito indicando a hora e a data do aviso;
 - No terceiro e em todos os avisos subsequentes durante essa fase da competição, o atleta perderá a flecha com maior pontuação no alvo;
 - O prazo pode ser prorrogado em circunstâncias excepcionais.
 - A decisão do juiz sobre se há atraso indevido nesta seção é final.
- 3.9. Os avisos de tempo não devem ser transferidos de uma etapa da competição para a seguinte.
- 3.10. Na Rodada Final, sempre que um juiz acompanhar um grupo, ele deve iniciar e interromper o tiro verbalmente ("TIRO" para o início e "FLECHA" quando o tempo tiver passado).
- O juiz mostrará um cartão amarelo como indicação quando restarem 30 segundos do prazo apropriado;
 - O tempo limite para individual é de um minuto e para as equipes, dois minutos;
 - Nenhum tiro será permitido após o término do prazo;
 - Se um atleta disparar uma flecha após o juiz indicar o final do tempo, o atleta ou equipe perderá a flecha com maior pontuação no alvo;
 - Nas partidas individuais, os dois atletas vão atirar simultaneamente;
 - Nas rodadas de equipe, as equipes dispararão uma de cada vez, com a equipe com a melhor classificação, escolhendo quem dispara primeiro, no alvo subsequente, a equipe com menor pontuação dispara primeiro e quando houver empate, a equipe que atirou primeiro no alvo um, atira primeiro.
- 3.11. A decisão da Medalha:
- As disputas de medalhas podem ser controladas por um juiz;
 - O tempo começará para os indivíduos quando eles estiverem em sua estaca apropriada.
- 3.12. Se, por algum motivo, o tiro da equipe for interrompido, o juiz interromperá o relógio da equipe e reiniciará com o tempo restante assim que o disparo puder ser retomado.
- 3.13. Equipes
- 3.13.1. Nas partidas controladas pelo juiz:
- Ambas as equipes devem começar cada final de sua partida com os atletas atrás da estaca;
 - O primeiro atleta pode se aproximar da estaca quando o juiz der o sinal para iniciar a partida;
 - Os atletas alternam a cada flecha;
 - Apenas um atleta de cada equipe pode estar na estaca;
 - Ambas as equipes vão atirar ao mesmo tempo.

4. Pontuação

- 4.1. A anotação da pontuação será realizada após todos os atletas do grupo terem disparado suas flechas.

- 4.1.1. Salvo acordo em contrário no grupo, o atleta A será responsável pela conduta do grupo. Os atletas, B e C devem ser os apontadores. Isso pode ser alterado se todos os atletas concordarem.
- 4.1.2. Os apontadores devem anotar na planilha ao lado do número correto do alvo e em ordem decrescente, o valor de cada flecha, conforme informado pelo atleta a quem as flechas pertencem. Outros atletas do grupo devem conferir o valor de cada flecha informado. Um erro na planilha, descoberto antes das flechas serem retiradas do alvo, pode ser corrigido.
 - 4.1.2.1. Na Rodada Final, um Juiz deve acompanhar cada grupo para controlar a pontuação ou deve esperar por cada grupo em cada alvo.
- 4.2. Uma flecha deve ser pontuada de acordo com a posição da haste no alvo. Se a haste de uma flecha tocar duas zonas ou uma linha divisória entre as zonas de pontuação, essa flecha deve marcar o valor mais alto das zonas tocadas.
 - 4.2.1. Nenhuma das flechas no alvo 3D deve ser tocada até que todas as flechas no alvo tenham sido registradas, pontuadas e a pontuação verificada.
 - 4.2.2. No caso do rebote da flecha (que caia entre a posição de tiro e o alvo), da flecha atravessar o alvo ou a flecha ficar embutida no alvo e não o local de acerto, a pontuação deve ocorrer conforme segue:
 - Se todos os atletas desse grupo de tiro concordarem que houve um rebote ou que a flecha atravessou e puderem ver que há uma flecha embutida, eles podem concordar com o valor dessa flecha;
 - Se eles não concordarem com o valor da flecha, a flecha será pontuada com cinco (5).
 - Um ricochete de flecha (bateu no alvo e foi para os lados ou para trás), será pontuada com Miss (M).
 - 4.2.3. Uma flecha acertando:
 - 4.2.3.1. Outra flecha no nock e ficando embutida nela deve pontuar de acordo com o valor da flecha acertada.
 - 4.2.3.2. Outra flecha e, em seguida, atingindo o alvo após a flecha, deve pontuar como está no alvo.
 - 4.2.3.3. Outra flecha, e depois o rebote (entre a posição de tiro e o alvo), devem pontuar o valor da flecha acertada, desde que a flecha danificada possa ser identificada.
 - 4.2.3.4. O alvo que não seja o do próprio atleta deve ser considerada deve pontuar como Miss (M)..
 - 4.2.3.5. Fora da zona de pontuação do alvo (chifre ou base), o resultado será considerado Miss (M).
 - 4.2.3.6. Um Miss deve ser registrado como "M" no scorecard.
 - 4.2.4. Se houver mais de uma flecha (rodada final) ou duas flechas (rodada de qualificação), pertencente ao mesmo atleta, no alvo ou no chão da pista de tiro, apenas as a flecha mais baixa (ou duas flechas mais baixas nas qualificações) serão consideradas. O atleta (ou equipe) que repetir isso, poderá ser desqualificado.
- 4.3. Exceto pelos vínculos estabelecidos no artigo 4.3.2., as pontuações empatadas em todas as rodadas são classificadas usando:
 - 4.3.1. Para empates ocorridos em todas as Rodadas, exceto para os empates definidos abaixo:
 - Indivíduos e equipes:
 - Maior número de 11;
 - Maior número de 10;
 - Depois disso, os atletas ainda empatados serão declarados iguais; mas para fins de classificação, ou seja, para uma posição na partida das Rodadas Finais, um sorteio deve declarar a posição daqueles declarados iguais.
 - 4.3.2. Em caso de empates na decisão da medalha após a Rodada Final, haverá tiros de desempate:
 - 4.3.2.1. Individual:
 - Um único tiro de flecha para pontuação;

- Se a pontuação for a mesma, a flecha mais próxima do centro resolverá o empate e se a distância for a mesma, sucessivos disparos de flecha única, até que o empate seja resolvido;
 - O prazo para o desempate deve ser um minuto.
- 4.3.2.2. Equipes:
- Um final de três flechas (uma por cada atleta) para a pontuação;
 - Se o placar ainda estiver empatado, a equipe com a flecha mais próxima do centro vencerá;
 - Se ainda estiver empatado, o segundo (ou terceiro) mais próximo da flecha central determinará o vencedor;
 - O prazo para uma disputa por equipe deve ser de dois minutos.
- 4.3.2.2.1. Times Mistos
- Um final de duas flechas (uma por cada atleta);
 - Se o placar ainda estiver empatado, a equipe com a flecha mais próxima do centro vencerá;
 - Se ainda estiver empatado, o segundo mais próximo da flecha central determinará o vencedor.
 - O limite de tempo para um desempate por equipe mista 45 segundos.
- 4.3.2.3. Os tiros de desempate ocorrerão em um alvo localizado na área central.
- Os desempates serão realizada à distância determinada pelo juiz;
- 4.3.2.4. Os desempates serão executados o mais rápido possível, depois de todos os cartões de pontuação da divisão, dentro dos quais o empate ocorreu, foram registrados. Qualquer atleta que não esteja presente no desempate dentro de 30 minutos após ele ou seu coordenador de equipe ter sido notificado, perderá o desempate. Se o atleta e seu coordenador de equipe deixarem o campo, antes dos resultados serem verificados e, portanto, não podem ser notificados do desempate, o atleta perde o desempate. Em caso de empate nas meias-finais, será realizado um desempate em um quinto alvo extra. Em caso de empate nas Finais da Medalha, o desempate ocorrerá em um quinto alvo separado.
- 4.3.3. Time Misto:
- Na equipe mista, os atletas disparam uma flecha cada. No primeiro alvo, a equipe mais bem classificada decide quem deve começar a atirar. Depois disso, a equipe com a pontuação acumulada mais baixa disparará primeiro no alvo a seguir e, se as equipes estiverem empatadas, a equipe que iniciou a partida disparará primeiro.
- 4.4. As planilhas serão assinados pelo apontador e pelo atleta, denotando que o atleta concorda com o valor de cada flecha. A soma total (idêntica nas duas planilhas), o número de 10 e 11. A planilha do apontador deve ser assinado por outro atleta do mesmo grupo, mas de uma Associação diferente.
- 4.4.1. Cada alvo terá duas planilhas de pontuação. Se houver uma discrepância nos valores da flecha entre uma planilha e outra, valerá a menor pontuação. A menos que o juiz decida diferente. Os organizadores não são obrigados a aceitar ou registrar planilhas que não foram assinadas, não contêm a soma total, e / ou o número de 10 e 11, e / ou que contenham erros matemáticos. Os organizadores ou oficiais não são obrigados a verificar a precisão de qualquer planilha enviada, no entanto, se os organizadores ou oficiais notarem um erro ou falta de assinatura no momento da entrega, eles pedirão aos atletas para corrigir esse erro e o resultado corrigido permanecerá. Os atletas são responsáveis por sua parte das planilhas e, se uma planilha não for enviada ou for enviado sem a assinatura do atleta e não corrigido no momento do envio, o atleta será desqualificado (individual / equipe e equipe mista, quando aplicável) pelo presidente da comissão de juizes do torneio. Quaisquer correções devem ocorrer antes da próxima etapa da competição. Caso seja encontrada uma discrepância na soma, onde:

Campeonato Brasileiro Interclubes – CBC – Field 3D



- Valores diferentes foram anotados em cada uma das planilhas, a flecha de menor valor será usada para o resultado final;

4.5. No final do torneio, o Comitê Organizador publicará listas completas de resultados.

5. Controle de tiro e segurança

- 5.1. O presidente da Comissão de Juízes do Torneio deve estar no controle do torneio.
- 5.2. O presidente da Comissão de Juízes do Torneio deve certificar-se de que as precauções de segurança foram observadas no layout do percurso e providenciar com os organizadores todas as precauções adicionais de segurança que ele achar conveniente antes do torneio começar.
 - 5.2.1. Ele deve abordar os atletas e oficiais sobre as precauções de segurança e quaisquer outros assuntos relacionados ao tiro que ele possa julgar necessário.
 - 5.2.2. Caso seja necessário abandonar uma competição por causa do mau tempo, perda de luz do dia ou por razões que de outra forma comprometam as condições de segurança do percurso, tal decisão será tomada por decisão coletiva do chefe da Comitê Organizador, o presidente da Comissão de Juízes e o Delegado Técnico.
 - 5.2.3. Um sinal acústico a ser ouvido em todo o percurso deve ser dado no início de cada dia de competição e também deve ser dado quando a competição tiver que ser interrompida.
 - 5.2.4. Se a competição tiver que ser abandonada antes da conclusão da Rodada de Qualificação, a pontuação total dos alvos disparados por todos os atletas de uma divisão devem ser usados para determinar a classificação e, caso nenhuma outra competição seja possível, os campeões nessa divisão.
 - 5.2.5. Se a competição tiver que ser abandonada posteriormente, o formato e o cronograma do torneio serão modificados para progredir de acordo com o tempo restante e as condições dos locais, para determinar os vencedores.
- 5.3. Nenhum atleta pode tocar o equipamento de outro sem o consentimento deste.
- 5.4. Não é permitido fumar, incluindo o uso de cigarros eletrônicos, dentro ou na frente da área dos atletas.
- 5.5. Ao puxar a corda do arco, o atleta não deve usar nenhuma técnica que, na opinião dos juízes, permita que a flecha, se solte acidentalmente, voe além de uma zona de segurança ou dispositivos de segurança (área de ultrapassagem, rede, parede etc.)

Se um atleta persistir no uso de tal técnica, ele será, no interesse da segurança, solicitado pelo Presidente da Comissão de Juízes do Torneio para parar de atirar imediatamente e sair do campo. O atleta deve mirar e atirar somente nos alvos.
- 5.6. Não serão permitidos acompanhantes no percurso.

6. Consequências da violação de regras

A seguir, é apresentado um resumo das penalidades ou sanções aplicadas a atletas ou oficiais quando as regras são violadas.

- 6.1. Um atleta considerado culpado de violar qualquer regra de elegibilidade pode ser desqualificado da competição e perderá qualquer posição ele pode ter ganho.
- 6.2. Um atleta encontrado competindo em uma classe estabelecida no Capítulo 1-Equipamentos do qual ele não cumpre as requisitos, será desqualificado da competição e perderá qualquer posição conquistada.
- 6.3. Um atleta que tenha cometido uma violação das Regras Antidopagem estará sujeito às sanções estabelecidas.
- 6.4. Qualquer atleta que esteja usando equipamentos que violem as Regras Mundiais de Arco e Flecha poderá ter sua pontuação desclassificada.
- 6.5. Um atleta que comprovadamente violou quaisquer regras e regulamentos que possam ser declarados inelegíveis para participar do torneio será desqualificado e perderá qualquer posição que possa ter conquistado.
 - 6.5.1. Condutas não esportivas não devem ser toleradas. Tal conduta de um atleta ou de alguém considerado auxiliar de um atleta causará a desqualificação do atleta ou da pessoa em questão e pode resultar em suspensão em eventos futuros.
 - 6.5.2. Qualquer pessoa que alterar sem autorização, ou falsificar uma pontuação, ou conscientemente tiver uma pontuação alterada ou falsificada, será desqualificada.
 - 6.5.3. Se um atleta retirar repetidamente a flecha do alvo antes de ser marcado, ele poderá ser desqualificado.
- 6.6. Um atleta que persistir no uso de um método perigoso de puxar a corda na opinião dos juízes será solicitado pelo presidente da Comissão de Juízes do Torneio ou o Diretor de Tiro para parar de atirar imediatamente e será desqualificado.
- 6.7. Perdendo a pontuação da flecha.
 - 6.7.1. No caso de uma falha no equipamento, um atleta que não puder consertar seu equipamento dentro de 30 minutos perderá o número de flechas ainda a serem disparadas sobre o alvo e as flechas disparadas por seu grupo depois desse tempo até que ele se junte a seu grupo.
 - 6.7.2. No caso de um juiz cronometrar o atleta e observá-lo exceder o limite de tempo, no terceiro e em todos os avisos subsequentes durante essa etapa da competição, o atleta perderá a flecha com maior pontuação no alvo.
 - 6.7.3. Na Rodada Final, se um atleta disparar uma flecha após o Juiz ter parado o tiro, a maior pontuação do atleta ou da equipe nesse alvo será perdida.
 - 6.7.4. Se houver mais de uma flecha ou duas flechas (dependendo da rodada), pertencente ao mesmo atleta encontrada no alvo ou no chão na pista de tiro, apenas as flechas mais baixas para devem ser pontuadas.
 - 6.7.5. Uma flecha que não atinja a zona de pontuação ou atinja uma face-alvo diferente da face-alvo do próprio atleta deve ser considerada como M (miss).
- 6.8. Avisos

Atletas que foram avisados mais de uma vez e que continuam violando as seguintes regras do World Archery ou que praticam seguir as decisões e diretrizes (que podem ser apeladas) dos juízes designados, serão tratadas de acordo com o Artigo 6.5..

 - 6.8.1. O grupo é responsável pela proteção de suas planilhas. Eles devem fazer todos os esforços para mantê-lo seco, sem danos e para impedir sua perda. Planilhas adicionais não serão emitidas.

Campeonato Brasileiro Interclubes – CBC – Field 3D



- 6.8.2. Não é permitido fumar no percurso e nas áreas de prática e aquecimento.
- 6.8.3. Nenhum atleta pode tocar o equipamento de outro sem o consentimento deste.
- 6.8.4. Os atletas pertencentes a um grupo seguinte que aguardam sua vez de atirar devem permanecer na área de espera até que os atletas que estão disparando deixem o alvo e este esteja limpo e seguro para atirar. Não deve haver comunicação sobre distâncias entre os diferentes grupos de tiro.
- 6.8.5. Nenhum atleta pode se aproximar do alvo até que todos os atletas do grupo tenham terminado de atirar, a menos que a autoridade seja dada por um juiz.
- 6.8.6. Ao puxar a corda do seu arco, o atleta não deve usar nenhuma técnica que, na opinião dos juizes, possa permitir a flecha, se solte acidentalmente, voa além de uma zona de segurança ou dispositivos de segurança (área de ultrapassagem, rede, parede etc.).

7. Perguntas e disputas

- 7.1. Qualquer atleta pode questionar a pontuação da flecha no alvo, antes que ela seja removida.
- Durante as rodadas de qualificação, o parecer da maioria do grupo decidirá sobre a pontuação - se houver decisão dividida (50/50), a flecha receberá o valor mais alto. Essa decisão dos atletas é final;
 - Durante as Rodadas de Finais, se os atletas não concordarem com o valor de uma flecha, um Juiz será chamado para decidir o valor da flecha.
- 7.1.1. A decisão desse juiz será definitiva.
- 7.1.2. Um erro em uma planilha pode ser corrigido antes que as flechas sejam retiradas do alvo, desde que todos os atletas no alvo concordem com a correção. A correção deve ser testemunhada e rubricada por todos os atletas no alvo. Quaisquer outros litígios relacionados a registros em uma planilha devem ser encaminhados a um juiz.
- 7.1.3. Caso seja identificado que:
- A posição de uma estaca de tiro foi movida depois que os atletas competidores já atiraram no alvo;
 - O alvo é ou se tornou inapto para certos atletas por causa de galhos pendurados etc;
- Esse alvo deve ser eliminado para fins de pontuação para todos os atletas da divisão envolvida, caso um recurso seja acolhido. Se um ou mais alvos forem desqualificados, o número restante de alvos será considerado uma rodada completa.
- 7.1.4. Se o componente do percurso estiver com defeito ou um alvo ficar excessivamente desgastado ou danificado, um atleta, ou sua equipe, ou seu coordenador de time pode apelar aos juízes para que o item defeituoso seja substituído ou reparado.
- 7.2. Questões relacionadas à conduta de tiro ou à conduta de um atleta devem ser apresentadas aos juízes antes da próxima etapa da competição.
- 7.2.1. Questões sobre os resultados publicados serão apresentadas aos juízes sem demora injustificada e, em qualquer caso, serão apresentado a tempo de permitir correções antes da entrega do prêmio.



8. Apelação

- 8.1. No caso de um atleta não estar satisfeito com uma decisão proferida pelos juízes, ele poderá, exceto conforme previsto no Artigo 71.1 , apelar ao Júri de Apelação. Troféus ou prêmios que possam ser afetados por uma disputa não serão concedidos até que a decisão do júri de apelação seja proferida.

9. Regulamentos de vestuário

8.2. Atletas

Os atletas podem usar camisas de seu clube.

Sapatos esportivos ou botas de caminhada devem ser usados por todos os atletas e oficiais; estes podem ser de estilos diferentes, mas devem cobrir o pé inteiro.

Os atletas podem usar calças de sua escolha.

Vestuário e equipamento podem ter padrão camuflado.

Não será permitido o camuflado total.

8.3. Oficiais da equipe

Devem usar camiseta com a mesma cor, para que sejam facilmente reconhecíveis como parte da organização.

10. Configuração do Campo de Tiro

10.1. Layout de Percurso

10.1.1. O percurso deve ser organizado de forma que as posições de tiro e os alvos possam ser alcançados sem dificuldade, perigo ou perda de tempo indevidos.

10.1.1.1. Os alvos devem ser estabelecidos de maneira a levar em consideração que existem apenas distâncias desconhecidas, para permitir variedade máxima e melhor uso do terreno, com um equilíbrio justo entre distância e tamanho da zona de pontuação.

10.1.1.2. Para alvos pequenos, os organizadores podem colocar dois alvos próximos um do outro.

10.1.1.3. Os alvos devem ser colocados de forma que seja visível a todos os atletas.

10.1.1.4. Distâncias de tiro - apenas distâncias desconhecidas:

10.1.1.4.1. Estacas pretas:

- Homens e mulheres Recurvo;
- Homens e mulheres Arco composto;

Distância máxima: 45m.

Distância mínima: 5m

10.1.1.4.2. 9.1.1.7.2 Pegs azuis:

- Homens e mulheres Barebow;
- Homens e mulheres Longbow;
- Homens e Mulheres Arco Instintivo;

Distância máxima: 30m.

Distância mínima: 5m

10.1.1.5. Todos os alvos devem ser numerados em sucessão de 1 a 20. Os números devem ser claramente visíveis aos arqueiros e identificar claramente o número do alvo. Eles devem ser colocados de 5 a 10 m antes de atingir a estaca de tiro para esse alvo.

10.1.1.5.1. Os números dos alvos também funcionarão como área de espera para os grupos que aguardam sua vez de atirar. Os membros do grupo que disparam contra o alvo podem estar à frente do quadro de números para ajudar no sombreamento e na identificação, conforme necessário. Na área de espera, deve ser possível ver se alguém está parado na estaca.

10.1.1.6. Quando o ponto de tiro estiver livre, o grupo poderá avançar para o posto com a imagem do alvo - como a área de espera secundária até que o alvo esteja livre.

10.1.1.7. Sinais de direção claramente visíveis, indicando a rota de um alvo para outro, devem ser colocados em intervalos adequados para garantir um movimento fácil e seguro ao longo do percurso.

10.1.1.8. Barreiras adequadas devem ser colocadas ao redor do percurso, sempre que necessário, para manter os espectadores a uma distância segura e ainda assim proporcionar a melhor visão possível da competição. Somente as pessoas com a devida autorização serão permitidas no percurso dentro das barreiras.

10.1.1.9. A área de montagem deve conter:

- Nos dias do torneio, alvos de aquecimento serão montados perto do ponto de montagem para os atletas;
- O campo de prática pode ser usado como um campo de aquecimento;
- Instalações para refrescos;
- Banheiros.

10.2. ZONAS DE PONTUAÇÃO

10.2.1. Os alvos 3D.

10.2.1.1. O torneio será realizado somente com distancias não conhecidas. Serão usados alvos 3D, tridimensionais usando uma grande variedade de formas de tamanhos variados. O número de alvos utilizados, seu tamanho respectivo e o tamanho das zonas de pontuação não são padronizados. As linhas divisórias das zonas de pontuação estão dentro da área de pontuação mais alta.

10.2.1.2. A cor dos alvos varia de acordo com o alvo escolhido.

10.2.2. Zonas de pontuação.

10.2.2.1. O alvo é dividido em quatro zonas de pontuação (11, 10, 8 e 5). Uma flecha tocando a linha divisória entre duas zonas de pontuação ou a linha de borda da área de pontuação deve valer o valor mais alto.

- 11 Pontos - o pequeno círculo no centro do mortal;
- 10 Pontos - o círculo maior dentro da área vital;
- 8 Pontos - área vital fora do círculo de 10 pontos;
- 5 Pontos - restantes da zona corporal;
- Um tiro no chifre ou na base, área definida sem pontuação, que não toca na zona do corpo, um tiro que bate mas a flecha não fica presa no alvo conta como M (miss). Um tiro na cauda ou nas asas de um alvo de pássaro é uma flecha de pontuação. Uma flecha que atravessa o chifre ou base, e sua ponta atinge uma zona de pontuação, marcará o valor em que toca na zona de pontuação. Uma flecha que atravessa o chifre ou base, mas não toca em uma zona de pontuação, conta como M (miss).

10.2.3. Imagens alvo.

A cerca de 5 a 10 m da estaca de tiro, será colocada uma imagem do alvo, incluindo as linhas e a posição das respectivas zonas de pontuação.