FPTA

FEDERAÇÃO PORTUGUESA DE TIRO COM ARCO

Regulamento FIELD

Baseado no Book 4 das Regras de Field da World Archery

Esta edição oficial FPTA, em português, contém todas as regras e estatutos vigentes aprovados e em vigor na data que se indica no final de página. Pode haver interpretações ou modificações na World Archery que alterem a presente edição. Consulte o sítio web da WA (em https://worldarchery.org/rulebook/) para ter acesso a todas as interpretações ou modificações em vigor.

A versão original deste regulamento está escrita em inglês e, em caso de discrepância na tradução ou na interpretação, a versão que prevalecerá será a original.

Esta versão substitui todas as anteriores.

FPTA, Outubro 2022

Conteúdo

CAPÍTULO 22 - EQUIPAMENTO DO ARQUEIRO 4
22.1. DIVISÃO ARCO RECURVO 4
22.2. DIVISÃO ARCO COMPOUND 6
22.3. DIVISÃO ARCO BAREBOW 8
22.4. DIVISÃO ARCO INSTINTIVO 11
22.5. DIVISÃO ARCO LONGBOW 13
22.6. ACESSÓRIOS PARA TODAS AS DIVISÕES 16
CAPÍTULO 23 - TIRO 17
23.1. POSIÇÃO DE TIRO 17
23.2. POSIÇÃO DE ESPERA 17
23.3. NÚMERO DE FLECHAS POR ALVO FIELD - 3D 17
23.4. IDA AO ALVO 17
23.5. REPETIÇÃO DE TIRO 18
23.6. COMUNICAÇÃO DE DISTÂNCIAS 18
CAPÍTULO 24 - ORDEM DE TIRO E CONTROLO DE TEMPO 19
24.1. ATRIBUIÇÃO DE ALVO INICIAL 19
24.2. GRUPOS 19
24.3. GRUPOS ADICIONAIS 19
24.4. NÚMERO DE INSCRIÇÃO DOS ARQUEIROS 19
24.5. FALHAS DE EQUIPAMENTO 20
24.6. FALHAS DE EQUIPAMENTO EM FINAIS 20
24.7. ULTRAPASSAGEM DE GRUPO 20
24.8. CONTROLO DE TEMPO 20
24.9. LIMITE TEMPORAL DA ADVERTÊNCIA 21
24.10. TIPO DE ADVERTÊNCIAS 21
24.11. DISPUTA DE MEDALHAS 21
24.12. INTERRUPÇÃO DE TIRO 22
CAPÍTULO 25 - PONTUAÇÃO 23
25.1. QUANDO PONTUAR 23
25.2. COMO PONTUAR 23
25.3. EMPATES 24
25.4. REGISTO DE PONTOS 25
25.5. PUBLICAÇÃO DE RESULTADOS 26

CAPÍTULO 26 - CONTROLO E SEGURANÇA 27
26.1. GESTÃO DA PROVA 27
26.2. SEGURANÇA 27
26.3. EQUIPAMENTO ALHEIO 27
26.4. PROIBIÇÃO DE FUMAR 27
26.5. REGRAS DE ARMAR 28
26.6. POSICIONAMENTO DE OUTROS AGENTES 28
CAPÍTULO 27 - CONSEQUÊNCIAS DA TRANSGRESSÃO DE REGRAS 29
27.1. POSSIBILIDADE DE DESCLASSIFICAÇÃO 29
27.2. CONDIÇÕES DE ELEGIBILIDADE 29
27.3. DESCLASSIFICAÇÃO POR VIOLAÇÃO DA DIVISÃO 29
27.4. DESCLASSIFICAÇÃO POR DOPAGEM 29
27.5. DESCLASSIFICAÇÃO POR VIOLAÇÃO DE EQUIPAMENTO 29
27.6. DESCLASSIFICAÇÃO POR VIOLAÇÃO DE REGRAS 29
27.7. DESCLASSIFICAÇÃO POR CONDUTA PERIGOSA 30
27.8. PERDA DE TIRO 30
27.9. SITUAÇÕES SUJEITAS A ADVERTÊNCIA 30
CAPÍTULO 28 - PRÁTICA 32
28.1. PRÁTICA NO PERCURSO 32
CAPÍTULO 29 - QUESTÕES E DISPUTAS 32
29.1. DISCORDÂNCIA SOBRE PONTOS 32
29.2. RECLAMAÇÕES 33
CAPÍTULO 30 - RECURSOS 33
30.1. JURÍ DE RECURSO 33
CAPÍTULO 31 - REGRAS DE VESTUÁRIO 33
31.1. VESTUÁRIO DE ARQUEIROS 33
31.2. VESTUÁRIO DE OFICIAIS DA EQUIPA 33
APÊNDICE 1 34
ALVOS E EQUIPAMENTO 34

CAPÍTULO 22 - EQUIPAMENTO DO ARQUEIRO

Esta parte estabelece o tipo de equipamento que os atletas podem usar ao atirar nas competições da *World Archery*. É responsabilidade do atleta usar equipamentos que estejam em conformidade com as regras. Qualquer atleta que esteja a usar equipamentos que violem as regras da *World Archery* pode ter as pontuações desclassificadas. Abaixo estão descritos os regulamentos específicos que se aplicam a cada divisão, seguidos pelo regulamento que se aplica a todas as divisões. Os regulamentos de vestuário no Livro 3, Artigo 20.1, serão aplicados.

22.1. DIVISÃO ARCO RECURVO

22.1 Para a Divisão Recurvo, é permitido:

22.1.1. Um arco de qualquer tipo, desde que cumpra com o sentido comum do termo "arco" tal como é utilizado em Tiro com Arco, ou seja, um instrumento que consiste num corpo, um punho (que não seja do tipo janela central) e duas palhetas flexíveis, cada uma terminando numa ponta com um encaixe para a corda. O arco é montado ligando uma única corda diretamente entre os encaixes das duas pontas das palhetas, e é utilizado com uma mão no punho enquanto os dedos da outra mão puxam e soltam a corda.

22.1.1.1. São permitidos punhos de cores diversas e a imagem da marca no interior das palhetas superior e inferior ou no corpo do arco.

22.1.1.2. São permitidos punhos com peças ou acessórios interiores desde que estes não toquem constantemente no pulso ou na mão do atleta.

22.1.2. Uma corda de arco com qualquer número de fios.

22.1.2.1. A corda pode ser de diversas cores e do material escolhido para o efeito. Pode ter um forramento central para acomodar os dedos da mão que puxa, um ponto de *nock* ao qual pode ser adicionado mais forro para acomodar o *nock* da flecha conforme necessário e para identificar o ponto de *nock*. Em cada ponta da corda existe um laço (mãozinha) que é colocado nos encaixes de corda das palhetas quando o arco está montado. É ainda permitido um acessório na corda para servir de marca para o lábio ou nariz (chucha). O forramento da corda não deve terminar dentro do campo de visão do atleta quando este tem o arco completamente puxado. A corda não deve, de forma alguma, ajudar a mirar, através da utilização de acessórios como *peep*'s, marcas ou qualquer outro meio.

22.1.3. Uma rampa de flecha, que pode ser ajustável e ter mais que um suporte vertical.

22.1.3.1. Podem ser utilizados quaisquer botões de pressão amovíveis, pontos de pressão ou chapas, desde que não sejam eletrónicos ou elétricos e não ajudem de forma alguma a mirar. O ponto de pressão não pode ser colocado a mais de 4cm para trás (no interior) do ponto *pivot* do punho do arco.

22.1.4. Pode ser utilizado um indicador de puxada (vulgo clicker), audível e/ou visual desde que não seja elétrico ou eletrónico.

22.1.5. É permitida uma mira, mas não pode ser utilizada mais que uma em cada momento.

22.1.5.1. A mira não deve incluir prismas, lente ou qualquer outro tipo de acessório de aumento, bolha de nível, aparelhos elétricos ou eletrónicos nem deve ter mais que um ponto de mira. Miras com pinos de fibras ópticas de maior comprimento devem dobrar 2cm depois do ponto de mira, ficando a ponta contrária da fibra fora da linha de visão do atleta.

22.1.5.2. O comprimento total do interior da mira (túnel, tubo, pino ou qualquer outro tipo de componente) não deve exceder 2 cm na linha de visão do atleta.

22.1.5.3. Pode ser fixada uma mira a um arco com o propósito de apontar, com ajuste lateral e vertical. Está sujeita às seguintes condições:

* É permitida uma extensão de mira;

* Pode ser colocada uma escala ou fita com as marcas das distâncias como auxiliar para marcações, mas que não pode, de forma alguma, ajudar a mirar.

* O ponto de mira pode ser uma fibra ótica. O comprimento total da fibra ótica pode exceder os 2cm, desde que uma das pontas esteja fora do campo de visão do atleta com o arco completamente armado, e que a ponta que está dentro do campo de visão do atleta não exceda os 2cm em linha reta antes de dobrar. Só pode fornecer um ponto de mira iluminado com o arco completamente armado. O *pin* de fibra ótica é medido independentemente do túnel.

22.1.5.4. Em séries de aquecimento ou sem pontuação, nenhuma parte da mira pode ser modificada com a finalidade de fornecer um meio para a determinação da distância.

22.1.5.5. Os arqueiros podem trocar as suas miras durante a prova, ou seja, um único ponto de referência para cada distância específica. Múltiplos pontos de mira para uso como uma possível determinação de distâncias não são permitidos.

22.1.6. São permitidos estabilizadores e *dampers* no arco.

22.1.6.1. Eles não podem:

* Servir de ponto de referência na corda;

* Tocar em nada exceto o arco;

* Representar qualquer tipo de perigo ou obstáculo para os outros atletas.

22.1.7. Podem ser utilizadas flechas de qualquer tipo desde que cumpram com o sentido comum do termo "*flecha*" tal como é utilizado em Tiro com Arco, e que não cause danos indevidos nos alvos ou bastidores.

22.1.7.1. Uma flecha consiste num tubo com uma ponta, *nock*, penas e, se desejado, marcações em pintura (*cresting*). O diâmetro máximo dos tubos não pode exceder 9.3mm (as etiquetas de flecha não devem ser consideradas como parte desta limitação desde que não se estendam por mais de 22cm desde o ponto de *nock* em direção à ponta da flecha; as pontas das flechas podem ter um diâmetro máximo de 9.4mm. Todas as flechas devem estar identificadas com o nome ou iniciais do atleta no tubo. Todas as flechas utilizadas em qualquer

série devem ser idênticas e ter o mesmo aspeto, cores de penas e *nock's*. Não são permitidos *nock's* luminosos (com iluminação elétrica ou eletrónica).

22.1.8. É permitida uma proteção de dedos sob a forma de fitas nos dedos, luva (correia de punho permitida), dedeira, ou uma combinação de proteção de dedos, para puxar e largar a corda, desde que não incorpore qualquer acessório ou peça que possa ajudar o atleta a puxar e largar a corda.

22.1.8.1. Pode ser utilizado um separador entre os dedos para prevenir o aperto da flecha. É permitido um acessório de ancoragem acoplado à proteção de dedos (dedeira) com o propósito de ajudar na ancoragem. A proteção de dedos pode incorporar uma placa para ancoragem, placa para polegar ou placa para dedos não utilizados na puxada da corda, fitas envolvendo os dedos para assegurar a proteção de dedo, separador de dedos para prevenir o aperto da flecha, placas para segurar os materiais da dedeira e extensões de placa para posicionamento da mão de forma consistente. A proteção de dedos pode ser feita de qualquer número de níveis e material. Nenhuma parte da proteção de dedos pode envolver o polegar e os dedos, estar para lá do pulso ou restringir o seu movimento. Pode ser usada uma luva, com ou sem dedos, ou similar, na mão do arco, mas não deve estar fixa ao punho do arco.

22.1.9. Podem ser utilizados binóculos, telescópios e outras ajudas visuais para ver as flechas.

22.1.9.1. Não pode haver réguas, escalas ou marcas visíveis nos aparelhos visuais de modo a conseguir-se medir distâncias. Marcas existentes terão de ser tapadas de modo a não serem vistas ou sentidas pelo atleta, isto inclui possíveis marcas já de fábrica.

22.1.9.2. Podem ser utilizados óculos de prescrição, óculos de tiro e óculos de sol. Nenhuns destes podem ter micro-lentes, ou acessórios similares, nem podem estar marcados de forma alguma que possa ajudar a mirar.

22.1.9.3. Se o atleta necessitar de cobrir o olho ou a lente do óculo do olho que não mira, então esta deve ser totalmente tapada. Um filme ou fita poderão ser usados para obscurecer a visão, ou pode ser utilizada uma pala.

22.1.10. Os seguintes acessórios são permitidos:

22.1.10.1. Braçadeira, peitoral, *martingala*, aljava de cinto ou de chão. As marcações para os pés não podem ter mais de 1cm de altura do chão. São permitidos acessórios para elevar um pé ou parte deste, acoplados ou independentes ao calçado, desde que não representem obstáculo para os outros atletas na linha de tiro nem excedam os 2cm no exterior da sola. Também são permitidos *limb savers*. Podem ser colocados indicadores de vento (não elétricos nem eletrónicos) no equipamento utilizado na linha de tiro (ex. fitas). Os indicadores de vento eletrónicos podem ser utilizados atrás da linha de espera.

22.2. DIVISÃO ARCO COMPOUND

Para a Divisão Compound, são permitidos quaisquer acessórios adicionais, desde que não sejam elétricos ou eletrónicos, comprometam a segurança ou criem perturbações desvantajosas aos outros atletas.

22.2.1. Um arco Compound, que pode ter um punho do tipo janela central, é um arco em que a puxada é mecanicamente controlada por roldanas (*cam*'s). O arco é montado por uma ou

mais cordas ligadas diretamente às roldanas ou encaixes nas pontas das palhetas do arco, cabos ou qualquer outro meio aplicável ao design do arco. Nenhum equipamento poderá ser elétrico ou eletrónico.

22.2.1.1. A puxada máxima não deve exceder as 60 lbs de força.

22.2.1.2. São permitidos separadores de cabos.

22.2.1.3. São permitidos acessórios interiores no arco ou separadores de cabo, desde que estes não toquem no pulso, braço ou mão do atleta.

22.2.1.4. Uma corda de qualquer tipo que pode incluir múltiplos forramentos para acomodar os pontos de *nock* e incluir outros acessórios permitidos como uma chucha de lábios ou nariz, um *peep-sight*, um *loop*, silenciadores de corda, pesos, etc..

22.2.1.5. O ponto de pressão na rampa de flecha, que pode ser ajustável, deve ser colocado no máximo a 6cm para trás (no interior) do punho (ponto pivot) do arco.

22.2.1.6. Qualquer número de estabilizadores pode ser usado, mas não podem estar em contacto direto com o atleta.

22.2.2. Podem ser utilizados indicadores de puxada, audíveis, tácteis e/ou visuais, desde que não sejam elétricos ou eletrónicos.

22.2.3. Uma mira, acoplada ao arco.

22.2.3.1. Que pode ter ajuste lateral e vertical e que pode ter um acessório de indicação de nível e/ou lentes e/ou prismas. Além disso, uma escala de fábrica e/ou fita com um conjunto de miras pessoais do arqueiro podem ser montadas na visão como um guia para marcações de distância.

22.2.3.2. O ponto de mira pode ser de fibra ótica e/ou um tubo luminoso por reação química. O tubo luminoso deve estar acomodado em recipiente de forma a não perturbar os outros atletas.

22.2.3.3. Múltiplos pinos de ponto de mira e dispositivos de eliminação de pêlos são permitidos apenas em percursos marcados.

22.2.3.4. Nas distâncias desconhecidas, nenhuma parte da mira pode ser modificada com a finalidade de fornecer meios para a deteção de distância.

22.2.3.5. Os arqueiros podem carregar as suas marcas de visão no percurso, ou seja, um único ponto de referência para cada distância específica. Múltiplas marcas para uso como uma possível guia das distâncias não são permitidas.

22.2.4. Pode ser utilizado um disparador desde que não esteja em contacto de forma alguma ao arco. Pode ser utilizada qualquer tipo de proteção de dedos.

22.2.5. Aplicam-se as seguintes restrições:

- Artigos 22.1.7. e 22.1.7.1.

- Artigo 22.1.8.1.
- Artigo 22.1.9. limitado pelo artigo 22.1.9.2.
- Artigo 22.1.10.1.
- Miras com "*Eliminadores de Peep*" podem ser usadas na divisão Compound, exceto em percursos onde se façam distâncias desconhecidas e assumindo que a mira não dispõe de um componente eletrónico ou elétrico.

22.3. DIVISÃO ARCO BAREBOW

Para a Divisão Barebow, é permitido:

22.3.1. Um arco de qualquer tipo, desde que cumpra com o sentido comum do termo "*arco*" tal como é utilizado em Tiro com Arco, ou seja, um instrumento que consiste num punho (que não seja do tipo janela central) e duas palhetas flexíveis, cada uma terminando numa ponta com um encaixe para a corda. O arco é montado ligando uma única corda diretamente entre os encaixes das duas pontas das palhetas, e é utilizado com uma mão na empunhadura enquanto os dedos da outra mão puxam e largam a corda.

O arco, tal como descrito, com exceção da rampa de flecha, será "nú" e livre de saliências, mira ou marcas de mira, marcas ou manchas ou peças laminadas (dentro da área da janela de visão do punho) que possam ser úteis para mirar. O arco completo com os acessórios permitidos deve ser capaz de passar através de um orifício ou anel com um diâmetro interno de 12,2cm +/- 0,5mm.

22.3.1.1. São permitidos punhos de várias ou múltiplas cores e com a marca do construtor no interior das palhetas superior e inferior ou no punho. No entanto, se a área dentro da janela de visão estiver colorida de tal forma que possa ser usada para referência, então ela deve ser tapada com película ou fita adesiva opaca.

22.3.1.2. São permitidos punhos com peças ou acessórios interiores desde que estes não toquem constantemente no pulso ou na mão do atleta.

22.3.2. Uma corda de arco com qualquer número de fios.

22.3.2.1. Que pode ser de diversas cores e do material escolhido para o efeito. Pode ter um forramento central para acomodar os dedos da mão que puxa, um ponto de *nock* ao qual pode ser adicionado mais forro para acomodar o *nock* da flecha conforme necessário, e, para identificar o ponto, um ou dois pontos de *nock*. Não é permitido nenhum acessório na corda para servir de marca para o lábio ou nariz. A corda não deve, de forma alguma, ajudar a mirar, através da utilização de acessórios como *peep*'s, marcas ou qualquer outro meio.

22.3.3. Uma rampa de flecha, que pode ser ajustável e ter mais que um suporte vertical.

> *Interpretação do arrow rest: Foi levantada uma questão pela Islândia, sobre se o arrow rest abaixo é legal na Divisão Barebow.*

O Comité de Constituição e Regras considera que a questão apresentada está dentro dos termos de referência do Comité Técnico. O Comité de Constituição e Regras determinou que a seguinte interpretação do Comité Técnico não é contrária às regras existentes ou decisões do Congresso.
Resposta do Comité Técnico:
É a decisão unânime do Comité Técnico de que o arrow rest apresentado pelo Comité de Tiro com Arco da Islândia é legal nas divisões recurvo e barebow.
Regra 11.1.3 (22.3.3 para Barebow); Um arrow rest que pode ser ajustável.
Sob esta regra, qualquer rampa de flecha é legal nas divisões Recurvo e Arco Barebow, desde que esteja dentro de 4cm (2cm para o Arco barebow) dentro do ponto de articulação do punho, não ofereça uma ajuda adicional na mira e não seja elétrico ou eletrónico.

22.3.3.1. Um botão de pressão ajustável, um ponto de pressão ou uma rampa de flecha podem ser usados no arco, desde que não ofereçam nenhum auxílio adicional na mira. O ponto de pressão pode ser colocado a menos de 2 cm (dentro) do ponto de articulação do punho.

22.3.4. Não pode ser utilizado nenhum indicador de puxada.

22.3.5. É permitido mover a posição da mão no rosto e na corda.

22.3.6. Não é permitido nenhum estabilizador.

22.3.6.1. São permitidos amortecedores de vibração instalados como parte do arco desde que eles não tenham estabilizadores.

22.3.6.2. Pode(m) ser adicionado(s) peso(s) à parte inferior do punho. Todos os pesos, independentemente da forma, devem ser montados diretamente no punho sem hastes, extensões, conexões de montagem angular ou dispositivos de absorção de vibração.

Pesos na interpretação barebow
A FITARCO (Federação Italiana de Tiro com Arco) solicitou uma interpretação sobre se os pesos mostrados abaixo são permitidos no Livro 4, Capítulo 22, Artigo 22.3.6.2.
O Comité de Constituição e Regras, após consulta ao Comité de Tiro com Arco e Field 3D, considerou que a questão apresentada está dentro dos termos de referência do Comité Técnico.

A Comité de Constituição e Regras determinou que a interpretação a seguir não é contrária às regras existentes ou às decisões do Congresso.
Resposta do Comité Técnico:
É decisão maioritária do Comité Técnico que os pesos abaixo são legais para uso na divisão Barebow da World Archery. Os pesos estão em conformidade com as regras estabelecidas relativas ao que é permitido na divisão de Barebow para anexar peso ao punho, Artigo 22.3.6.2.
Comité Técnico Mundial de Tiro com Arco, 8 de maio de 2018
Aprovado pelo Comité Mundial de Arco e Flecha C & R, 20 de maio de 2018.

22.3.7. Podem ser usadas flechas de qualquer tipo desde que adotem o princípio aceite e o significado da palavra flecha usada no tiro com arco, e que essas flechas não causem danos indevidos aos alvos.

22.3.7.1. Uma flecha consiste num tubo com uma ponta, *nock*, penas e, se desejado, marcações (*cresting*). O diâmetro máximo dos tubos não pode exceder 9.3mm (as etiquetas de flecha não devem ser consideradas como parte desta limitação desde que não se estendam por mais de 22cm desde o ponto de *nock* em direção à ponta da flecha; as pontas das flechas podem ter um diâmetro máximo de 9.4mm. Todas as flechas de todos os atletas devem estar identificadas com o nome ou iniciais do atleta no tubo. Todas as flechas utilizadas em qualquer série devem ser idênticas e ter o mesmo aspeto, cor de penas, *nock's* e marcações, se existirem. Não são permitidos *nock's* traçadores (com iluminação elétrica ou eletrónica).

22.3.8. É permitida uma proteção de dedos sob a forma de fitas nos dedos, luva (correia de punho permitida), ou dedeira, ou uma combinação de proteção de dedos, para puxar e largar a corda, desde que não incorpore qualquer acessório que possa ajudar o atleta a puxar e largar a corda.

22.3.8.1. Pode ser utilizado um separador entre os dedos para prevenir o aperto da flecha. É permitido um acessório de ancoragem acoplado à proteção de dedos (dedeira) com o propósito de ajudar na ancoragem. A proteção de dedos pode incorporar uma placa de ancoragem para o efeito, repousa polegar ou dedos para os não utilizados na puxada da corda, fitas envolvendo os dedos para assegurar a proteção de dedos, placa para segurar os materiais em conjunto e extensões de placa para posicionamento da mão de forma consistente. A proteção de dedos pode ser feita de qualquer número de níveis e material. Nenhuma parte da proteção de dedos pode exceder o tamanho da mão entre o polegar e os dedos ou para lá do pulso ou restringir o seu movimento. Pode ser usada uma luva, com ou sem dedos, ou similar, na mão do arco, mas não deve estar fixa ao punho do arco.

22.3.9. Podem ser utilizados binóculos, telescópios e outras ajudas visuais para ver as flechas:

22.3.9.1. Desde que sejam utilizados para medir distâncias ou não representem obstáculo para os outros atletas. Marcas existentes nestes aparelhos devem ser tapadas para impedir a utilização das mesmas como meio de medir distancia.

22.3.9.2. Podem ser utilizados óculos de prescrição, óculos de tiro e óculos de sol. Nenhuns destes podem ter micro-lentes, ou acessórios similares, nem podem estar marcados de forma alguma que possa ajudar a mirar.

22.3.9.3. Se o atleta necessitar de cobrir o olho ou a lente do olho que não mira, então este deve ser totalmente tapada, um filme ou fita poderão ser usados para obscurecer a visão, ou pode ser utilizada uma pala

22.3.10. São permitidos acessórios:

22.3.10.1. Incluindo braçadeira, peitoral, martingala e aljava de cinto ou de chão. São permitidos acessórios para elevar um pé ou parte deste, acoplados ou independentes ao calçado, desde que não representem obstáculo para os outros atletas na linha de tiro nem excedam os 2cm no exterior da sola. Também são permitidos *limb savers* (amortecedores de palhetas).

22.4. DIVISÃO ARCO INSTINTIVO

Para a Divisão de Arco Instintivo, é permitido:

22.4.1. Um arco de qualquer tipo, desde que cumpra com o sentido comum do termo "*arco*" tal como é utilizado em Tiro com Arco, ou seja, um instrumento que consiste numa empunhadura (*grip*), um punho (que não seja do tipo janela central) e duas palhetas flexíveis, cada uma terminando numa ponta com um encaixe para a corda. O arco é montado ligando uma única corda diretamente entre os encaixes das duas pontas das palhetas, e é utilizado com uma mão na empunhadura enquanto os dedos da outra mão puxam e largam a corda.

O punho é produzido a partir de um material à base de resina ou natural (por exemplo, madeira, bambu, chifre, tecido, fibra de vidro e uma porção do punho pode incluir carbono/grafite ou metal). O punho deve ser de construção laminada ou de uma só peça de madeira.

O arco pode ser do tipo desmontável e pode incorporar conexões de metal instaladas no punho na fábrica somente para fixação de palhetas, insertos de montagem de visor, insertos de *berger* e para estabilizador.

O arco pode incluir um ajuste simples para o "tiller" das palhetas, mas não pode incluir encaixes ajustáveis das palhetas para modificar a potência.

O punho pode incluir laminados sintéticos finos de até 6 mm de largura para uso na proteção de palhetas/partes para uso estrutural dentro do punho, mas não mais que um quarto da construção do punho pode ser produzido em metal ou material sintético.

O punho deve conter alguma madeira ou bambu. Para arcos que não sejam desmontáveis, as palhetas laminadas podem incluir qualquer material que se integre no punho.

O arco é montado ligando uma única corda diretamente entre os encaixes das duas pontas das palhetas, e é utilizado com uma mão na empunhadura enquanto os dedos da outra mão puxam e soltam a corda.

A arco, conforme descrito acima, deve estar nú, exceto por uma rampa de flecha (como descrito em 22.4.3.) e livre de saliências, miras ou marcas de visão, marcas ou manchas ou peças laminadas (dentro da área da janela de arco) que poderiam ser úteis no direcionamento. São permitidos pesos dentro do punho do arco se instalados durante o processo de fabricação do arco e não após a sua construção. Esses pesos devem ser completamente invisíveis no exterior do punho e ser cobertos por laminados aplicados durante a construção inicial, sem furos visíveis, orifícios obstruídos, selos ou tampas com a exceção do logotipo original do fabricante embutido ou insertado.

22.4.1.1. São permitidos punhos de várias ou múltiplas cores e com a insígnia da marca registada no interior das palhetas superior e inferior ou no punho. No entanto, se a área dentro da janela de visão estiver colorida de tal forma que possa ser usada para referência, então ela deve ser tapada com pelicula ou fita adesiva opaca.

22.4.2. Uma corda de arco com qualquer número de fios.

22.4.2.1. Que podem ser de fios multicolores e servir e do material escolhido para o efeito. Pode ter um centro que serve para acomodar os dedos de desenho, um ou dois pontos de *nocking* aos quais pode ser adicionada a (s) porção (s) para encaixar o pino da flecha conforme necessário, e para localizar os pontos de *nocking*. Em cada extremidade da corda do arco há um laço que é colocado na corda do arco quando ele é apoiado. Nenhuma marca de lábio ou nariz é permitida. A porção na corda não terminará dentro da visão do arqueiro no empate completo. A corda do arco não ajudará de forma alguma a mirar através do uso de um olho mágico, marcação ou qualquer outro meio.

22.4.2.2. Também são permitidos silenciadores de sequência de caracteres, desde que estejam localizados a menos de 30 cm do ponto de *nocking*.

22.4.3. Um descanso de flecha, que não pode ser ajustável.

22.4.3.1. O descanso de flechas pode ser um simples descanso de flecha auto-adesivo de plástico, um descanso de penas fornecido pelo fabricante ou o arqueiro pode usar a prateleira de arco, caso em que pode ser coberto com qualquer tipo de material (somente na prateleira). A parte vertical da janela de observação pode ser protegida por material que não deve subir mais de 1 cm acima da flecha de descanso ou ser mais espesso do que 3 mm, medido a partir do punho diretamente adjacente ao material. Nenhum outro tipo ou rampa de flecha será permitido.

22.4.4. Nenhum dispositivo de medição de puxada pode ser usado.

22.4.5. Não é permitido mover a posição da mão no rosto e na corda (*string walking*).

22.4.6. Flechas de qualquer tipo podem ser usadas desde que cumpram com o significado comum da palavra “flecha”, como usado no tiro com arco alvo, e não causem danos indevidos a rostos ou extremidades alvo.

22.4.6.1. Uma flecha consiste num eixo com uma ponta (ponto), *nocks*, *fletching* e, se desejado, *cresting*. O diâmetro máximo dos eixos de flecha não deve exceder 9,3 mm (os envoltórios de flechas não devem ser considerados como parte desta limitação, mas não podem ultrapassar 22 cm em direção ao ponto de flecha quando medidos a partir do entalhe onde a corda do arco se encontra até o final do envoltório). As pontas/pontas das flechas não podem exceder 9,4 mm de diâmetro. Todas as flechas de cada arqueiro devem ser marcadas com o nome ou iniciais do arqueiro no eixo. Todas as flechas usadas em qualquer extremidade terão aparência idêntica e terão o mesmo padrão e cor (es) de *fletching*, *nocks* e cresting, se houver. *Nocks* rastreadores (*nocks* eletricamente/eletronicamente iluminados) não são permitidos.

22.4.7. É permitida a proteção de dedos na forma de luvas de proteção apenas dos dedos, luvas ou dedeira de tiro ou fita adesiva para puxar e soltar a corda, desde que não incorporem nenhum dispositivo que possa ajudar o arqueiro a puxar e soltar a corda. Marcações adicionadas pelo arqueiro, sejam ou não uniformes em tamanho, forma e cor, não são permitidas na divisão instintiva.

22.4.7.1. Uma placa de ancoragem ou dispositivo similar preso à proteção do dedo (dedeira) para fins de ancoragem não é permitido. O arco deve ser baleado usando o “Mediterrâneo” solto (um dedo acima do *nock* da flecha) ou os dedos diretamente abaixo do *nock* da flecha (dedo indicador não mais do que 2 mm abaixo do entalhe), com um ponto de ancoragem fixo.

O arqueiro deve escolher entre o pegar mediterrâneo ou os dedos sob o *nock*, mas não pode usar os dois. A proteção dos dedos ao atirar com os dedos sob o *nock* deve ter uma superfície contínua ou superfície conectada, sem capacidade de disparar o dedo dividido. Ao usar o pegar mediterrâneo pode ser usado um separador entre os dedos para evitar beliscar a flecha.

22.4.8. Binóculos, telescópios e outros recursos visuais podem ser usados para identificar flechas:

22.4.8.1. Desde que não sejam usados para variar ou representar qualquer obstrução a outros arqueiros.

22.4.8.2. Prescrição de óculos, óculos e óculos de sol podem ser usados. Nenhum destes pode ser equipado com lentes micro buracos, ou dispositivos semelhantes, nem podem ser marcados de alguma forma para auxiliar na pontaria.

22.4.8.3. Se o arqueiro precisar cobrir a lente para olhos e/ou óculos sem visão, pode-se usar plástico, filme ou fita para obscurecer a visão, ou usar um tapa-olho.

22.4.9. Acessórios são permitidos.

22.4.9.1. Incluindo protetor de braço, protetor de peito, estilingue de arco, estilingue do dedo, cinto, costas, quadril ou tremor de terra. Dispositivos para levantar um pé ou parte dele, presos ou independentes do sapato, são permitidos desde que os dispositivos não apresentem uma obstrução a outros arqueiros no prego ou se projetem mais de 2cm além da pegada do sapato. Também são permitidos amortecedores de membros. A aljava não deve ser presa ao arco.

22.5. DIVISÃO ARCO LONGBOW

Para a Divisão Longbow, é permitido:

22.5.1. O arco deve corresponder à forma tradicional de um arco longbow (ou *American Flat Bow*, arco plano - não recurvado) em conformidade com um desenho da palheta tal que, quando se coloque a corda do arco, esta não pode tocar qualquer outra parte do arco exceto as ranhuras de encaixe da mesma.

O arco pode ser de duas peças, tendo duas seções de comprimento similar (divisão estará na zona da empunhadura e área de apoio da flecha), e pode ser feita de qualquer material ou combinação de materiais.

A forma da empunhadura (só a zona de agarre) não está restringida e está permitido ou tiro central.

O arco deve estar livre de protuberâncias, miras ou marcas de visão, marcas, defeitos ou manchas ou partes laminadas (dentro da área da janela de arco) que possam ser úteis na mira.

22.5.1.1. Para mulheres jovens e mulheres, o arco não deve ter menos de 150cm de comprimento, para homens o arco não deve ter menos de 160cm de comprimento - este comprimento é medido num laço entre os nós de corda ao longo do lado de fora dos membros.

22.5.2. Uma corda de arco de qualquer número de cordões.

22.5.2.1. Que podem ser de fios multicolores e servir e do material escolhido para o efeito. Pode ter um centro servindo para acomodar os dedos de desenho, um ou dois pontos de *nocking* aos quais pode ser adicionada a(s) porção(ões) para encaixar o pino da flecha conforme necessário, e para localizar o ponto de *nocking*. Em cada extremidade da corda do arco há um laço que é colocado na corda do arco quando ele é apoiado. A porção na corda não terminará dentro da visão do arqueiro no empate completo. A corda do arco não ajudará de forma alguma a mirar através do uso de um olho mágico, marcação ou qualquer outro meio.

22.5.2.2. Também são permitidos silenciadores de sequência de caracteres, desde que estejam localizados a menos de 30 cm do ponto de *nocking*.

22.5.3. Quanto a rampa, se o arco tiver uma prateleira de flechas, essa plataforma poderá ser usada como rampa e poderá ser coberta com qualquer tipo de material (somente na prateleira). A parte vertical da janela do punho pode ser protegida por material que não deve subir mais de 1 cm acima da rampa ou ser mais espesso do que 3 mm, medido a partir do punho diretamente adjacente ao material.

22.5.4. Não é permitido mover a posição da mão no rosto e na corda (*string walking*).

22.5.5. Não são permitidos pesos, estabilizadores ou amortecedores de vibração. Pesos dentro do arco são permitidos se instalados durante o processo de fabricação do arco e não após a construção. Qualquer peso desse tipo deve ser completamente invisível no exterior do punho e ser coberto por laminados aplicados durante a construção inicial, sem orifícios visíveis, orifícios entupidos, tampas ou tampas, com exceção do logotipo do embutimento ou do inserto do fabricante original.

22.5.6. Apenas flechas de madeira são permitidas com as seguintes especificações:

Pin Nock para interpretação Longbow
O ARCHERY GB solicitou uma interpretação sobre se o sistema outsock pin nock, como mostrado nas fotografias, é permitido na Longbow Discipline for 3D Archery?

O Comité de Constituição e Regras ("C & R") considera que a questão apresentada está dentro dos termos de referência do Comité Técnico após consulta ao Comité de Tiro com Arco e Field 3D.
A C & R determinou que a interpretação a seguir não é contrária às regras existentes ou às decisões do Congresso.
Resposta do Comité Técnico:
É a decisão majoritária do Comité Técnico que o sistema outsock pin para flechas de madeira é legal para uso na divisão Longbow of World Archery. Como esclarecimento para o uso, o

sistema de nock outsert deve anexar diretamente ao eixo de madeira e não pode de forma alguma entrar em contato com o fletching do eixo.

22.5.6.1. Uma flecha consiste num eixo com uma ponta, *nocks*, *fletching* e, se desejado, *cresting*. O diâmetro máximo dos eixos de flecha não deve exceder 9,3 mm (os envoltórios de flechas não devem ser considerados como parte desta limitação, mas não podem ultrapassar 22 cm em direção ao ponto de flecha quando medidos a partir do entalhe onde a corda do arco se encontra até o final do envoltório). As pontas/pontas das flechas não podem exceder 9,4 mm de diâmetro. Todas as flechas de cada arqueiro devem ser marcadas com o nome ou iniciais do arqueiro no eixo. Todas as flechas usadas em qualquer extremidade terão aparência idêntica e terão o mesmo padrão e cor(es) de *fletching*, *nocks* e *cresting*, se houver.

22.5.6.2. Os pontas devem ser do tipo campo ou cónica para flechas de madeira.

22.5.6.3. Apenas penas naturais devem ser usadas como flechas.

22.5.7. É permitida a proteção de dedos na forma de luvas de proteção apenas dos dedos, luvas ou dedeira de tiro ou fita adesiva para puxar e soltar a corda, desde que não incorporem nenhum dispositivo que ajude o arqueiro a segurar, puxar e soltar a corda.

22.5.7.1. Uma placa de ancoragem ou dispositivo similar preso à proteção do dedo (dedeira) para fins de ancoragem não é permitido. O arco deve ser disparado usando a largada "Mediterrânea" (um dedo acima do *nock* da flecha) ou os dedos diretamente abaixo do *nock* da flecha (dedo indicador não mais do que 2 mm abaixo do entalhe), com um ponto de ancoragem fixo. O arqueiro deve escolher entre o Mediterrâneo ou os dedos sob o *nock*, mas não pode usar os dois. A proteção dos dedos ao disparar com os dedos sob o *nock* deve ter uma superfície contínua ou superfície conectada, sem capacidade de disparar o dedo dividido. Ao usar o método Mediterrâneo, um separador de dedos pode ser usado para não tocar na flecha.

22.5.8. Binóculos, telescópicos e outros recursos visuais podem ser usados para identificar flechas:

22.5.8.1. Desde que não sejam usados para determinar distâncias ou representar qualquer obstrução a outros arqueiros.

22.5.8.2. Óculos de prescrição, óculos de tiro e óculos de sol podem ser usados. Nenhum destes pode ser equipado com micro-lentes, ou dispositivos semelhantes, nem podem ser marcados de alguma forma para auxiliar a mirar

22.5.8.3. Se o arqueiro precisar de cobrir a lente para olhos e/ou óculos sem visão, pode-se usar plástico, filme ou fita para obscurecer a visão, ou usar uma venda.

22.5.9. São permitidos acessórios:

22.5.9.1. Incluindo protetor de braço, protetor de peito, aljavas de cinto, costas, perna ou de chão. Dispositivos para levantar um pé ou parte dele, presos ou independentes do sapato, são permitidos desde que os dispositivos não apresentem uma obstrução a outros arqueiros no prego ou se projetem mais de 2cm além da pegada do sapato. As aljavas não podem estar presas ao arco.

22.6. ACESSÓRIOS PARA TODAS AS DIVISÕES

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

22.6.1. Qualquer dispositivo eletrónico ou elétrico que possa ser conectado ao equipamento do arqueiro.

22.6.2. Qualquer dispositivo de comunicação eletrónica (incluindo telemóveis), auriculares de ouvido ou dispositivos de redução de ruído em qualquer momento no percurso.

22.6.3. Qualquer tipo de *range finders* ou qualquer outro meio de estimar distâncias ou ângulos não cobertos pelas regras atuais relativas a equipamentos de arqueiros, ou qualquer memorando escrito ou dispositivo de armazenamento eletrónico para armazenamento de memorandos. Um arqueiro pode levar consigo uma cópia das Regras WA ou qualquer parte delas.

22.6.4. Qualquer parte do equipamento de um arqueiro que tenha sido adicionada ou modificada para servir a finalidade de estimar distâncias ou ângulos, nem qualquer equipamento regular que possa ser usado explicitamente para esse fim.

CAPÍTULO 23 - TIRO

23.1. POSIÇÃO DE TIRO

Cada arqueiro deve atirar de pé ou ajoelhado, sem comprometer a segurança.

23.1.1. Os organizadores devem designar o alvo no qual cada grupo deve começar a atirar.

23.1.2. Em provas Field e 3D, o arqueiro pode-se levantar ou ajoelhar até aproximadamente 1m em qualquer direção ao lado ou quando o arqueiro estiver atirando sozinho numa estaca e nenhuma preocupação de segurança for causada, atrás da estaca de tiro, levando em consideração as condições do terreno. Em circunstâncias excecionais, um Árbitro pode dar permissão para atirar fora da área definida.

23.1.3. Em provas Field e 3D, cada posição de tiro deve ter uma estaca ou marca de tiro para acomodar pelo menos dois arqueiros. Se dois arqueiros estiverem a atirar simultaneamente, os arqueiros atirarão dois de cada vez, a menos que isso não seja possível. Os Arqueiros “A” e “C” irão atirar na esquerda e os Arqueiros “B” e “D” na direita, a menos que os arqueiros concordem em mudar.

23.2. POSIÇÃO DE ESPERA

Os arqueiros da patrulha que aguardam a sua vez de atirar devem esperar atrás dos arqueiros que estão na posição de tiro.

23.2.1. Os arqueiros devem esperar atrás dos arqueiros na posição de tiro, a menos que estejam a ajudar os arqueiros no tiro ao alvo, detetando a queda de flechas ou sombreando os seus companheiros. Sombreamento não é permitido nas Finais, a menos que seja autorizado pelo Árbitro.

23.3. NÚMERO DE FLECHAS POR ALVO FIELD - 3D

23.3.1. Competição individual:

- Em Field, serão atiradas três flechas por alvo em todas as séries;
- Em 3D, serão disparadas duas flechas por alvo nas séries de qualificação, e será atirada uma flecha por alvo nas séries de eliminação e final.

23.3.2. Equipas:

- Serão atiradas três flechas por equipa em cada alvo em todas as séries, uma flecha por cada membro da equipa. No primeiro alvo, a equipa melhor posicionada decide quem deve começar a atirar. A partir daí, a equipa com menor pontuação acumulada atirará primeiro no alvo seguinte e, se as equipas estiverem empatadas, a equipa que iniciou a partida atirará primeiro.

23.4. IDA AO ALVO

Nenhum arqueiro se pode aproximar do alvo até que todos os arqueiros do grupo tenham terminado de atirar, a menos que tenha permissão de um Árbitro.

23.5. REPETIÇÃO DE TIRO

Sob nenhuma circunstância uma flecha pode ser disparada novamente.

23.5.1. Uma flecha não será considerada como tendo sido atirada se:

- Ela caiu do arco e o arqueiro pode tocá-la, ou teria sido capaz de tocar no primeiro ponto de aterrissagem, se não fosse o declive, com o seu arco sem mover os pés na frente da estaca, e desde que a flecha não tenha tocado o alvo;
- O alvo ou alvo 3D cair. Os Árbitros deverão tomar as medidas que julgarem necessárias e permitir tempo para disparar o número relevante de flechas. Se o alvo ou a figura 3D deslizarem apenas para baixo, será deixado para os Árbitros decidirem qual ação tomar, se houver.

23.6. COMUNICAÇÃO DE DISTÂNCIAS

Não haverá discussão entre arqueiros, oficiais da equipa, treinadores ou qualquer outra pessoa sobre distâncias, ângulos ou outras informações de assistência até que a competição diária seja concluída.

23.6.1. Não deve haver discussão de distâncias entre os arqueiros de um grupo até que o alvo seja pontuado.

23.6.2. No evento de equipa, apenas é permitida uma discussão entre os três arqueiros e/ou o seu técnico no campo. Nenhuma distância pode ser comunicada por qualquer outro oficial de equipa.

Os membros da equipa podem se juntar ao arqueiro que está a atirar e ficar bem atrás dele no local de tiro e a equipa pode se comunicar dentro deste grupo. Um técnico que acompanha a equipa também pode avançar para a marcação com a equipa e o técnico, mas deve ficar para trás quando a equipa for para o alvo marcar os pontos. Onde houver uma “Caixa/Área de Treinador” alocada, o técnico permanecerá nesta área durante a filmagem.

Se for necessário ter mais de uma pessoa por equipa para arcar com os arcos de reposição para a equipa, essa(s) pessoa(s) deve(m) ficar fora da área de tiro designada e não poderá treinar durante o tiro. Um treinador de uma equipa feminina/masculina/júnior não pode voltar a treinar outra equipa do mesmo clube.

Não haverá comunicação entre os treinadores das equipas feminina e masculina do mesmo clube filiada durante as Finais.

CAPÍTULO 24 - ORDEM DE TIRO E CONTROLO DE TEMPO

24.1. ATRIBUIÇÃO DE ALVO INICIAL

Os Grupos devem ser designados para iniciar simultaneamente nos vários alvos durante as séries de qualificação e eliminação e devem completar a ronda no alvo antes daquele em que começaram. Nas disputas de medalhas todos os grupos começam em sucessão do mesmo alvo.

24.2. GRUPOS

Os arqueiros devem atirar em grupos de no máximo quatro, 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 arqueiros num grupo, os dois primeiros arqueiros na lista formarão o primeiro par; o terceiro arqueiro será considerado o segundo par em relação à rotação. Este arqueiro atirará sempre do lado esquerdo da estaca de tiro;
  - Se todos os arqueiros do grupo concordarem, podem mudar o arranjo acima, o emparelhamento ou a posição de tiro;
  - Se houver espaço suficiente na zona das estacas, todos os arqueiros do grupo podem atirar ao mesmo tempo.

24.3. GRUPOS ADICIONAIS

Caso o número de arqueiros exceda a capacidade normal do percurso, serão formados grupos adicionais e serão colocados no campo como for mais conveniente. Os grupos adicionais atribuídos a um alvo devem esperar até que o grupo primário naquele alvo tenha atirado e tenha marcado as suas flechas, antes de prosseguirem.

24.4. NÚMERO DE INSCRIÇÃO DOS ARQUEIROS

O número do arqueiro deve ser exibido de forma proeminente na aljava ou na coxa do arqueiro e deve ficar visível atrás do posto de tiro o tempo todo enquanto a serie decorre. Os arqueiros receberão posições iniciais que serão verificadas pelo Delegado Técnico da prova para garantir, na medida do possível, que não haja dois arqueiros do mesmo clube no mesmo alvo.

- Em Provas Field, ao atirar nos alvos de 40cm: Os quatro alvos devem ser colocados na forma de um quadrado. Do par de arqueiros cuja vez é atirar primeiro, o arqueiro da esquerda atirará no alvo superior esquerda, enquanto o arqueiro da direita atirará no alvo superior direita. Do par de arqueiros cuja vez é atirar em segundo, o arqueiro da esquerda atirará no alvo inferior esquerdo, enquanto o arqueiro da direita atirará no alvo inferior direita;
- Em Provas 3D, quando dois alvos são colocados, os arqueiros à esquerda atirarão no alvo esquerdo, os arqueiros à direita atirarão no alvo á direita;
- Em Provas Field, ao atirar nos alvos de 20cm triplos e em 3D, quando são colocados quatro alvos: do par de arqueiros cuja vez é atirar primeiro, o arqueiro da esquerda deve atirar no

alvo mais à esquerda (A), enquanto o arqueiro à direita deve atirar no segundo alvo ímpar a contar da esquerda (B). Do par de arqueiros cuja vez é atirar em segundo, o arqueiro da esquerda atirará no primeiro alvo par a contar da esquerda (C), enquanto o arqueiro da direita atirará no segundo alvo par a contar da esquerda (D). Cada arqueiro atirará suas flechas em qualquer ordem, uma em cada alvo.

24.5. FALHAS DE EQUIPAMENTO

Em caso de falha do equipamento, a ordem de disparo pode ser temporariamente alterada. Em qualquer caso, não será permitido mais de 30 minutos para reparar qualquer falha do equipamento. Os outros arqueiros desse grupo devem atirar e marcar suas flechas antes de permitir que quaisquer grupos seguintes atirem. Se o reparo for concluído dentro do limite de tempo, o arqueiro em questão pode compensar quaisquer flechas restantes para serem atiradas naquele alvo. Se o reparo for concluído mais tarde, o arqueiro pode se juntar ao seu grupo, mas perderá as flechas não atiradas do alvo onde decorreu a avaria. No caso de um arqueiro não poder continuar a atirar devido a uma razão médica que ocorreu após o início da sessão, as mesmas disposições se aplicam.

24.5.1. Se um arqueiro não puder continuar a atirar por qualquer motivo médico ou falha de equipamento, a fim de poder continuar na segunda ronda de qualificação ou na ronda de eliminação, o arqueiro deve permanecer no percurso com o grupo até que o grupo dispare e aponte todos os alvos para o dia. Todas as flechas não disparadas serão pontuadas como M (*miss*)

24.5.2. Se um arqueiro não puder permanecer com o grupo e tiver que sair do percurso durante a Primeira Prova de Qualificação, ele não poderá participar da Segunda Prova de Qualificação.

24.5.3. Se um arqueiro não puder permanecer no grupo e tiver que deixar o percurso durante a Segunda Prova de Qualificação, ele não poderá participar da Prova Eliminatória.

24.6. FALHAS DE EQUIPAMENTO EM FINAIS

Nas Provas Finais, não será permitido tempo extra para falha do equipamento ou tratamento de problemas médicos inesperados. No Evento da Equipa, outros membros da equipa podem atirar entretanto.

24.7. ULTRAPASSAGEM DE GRUPO

Os arqueiros num grupo podem permitir que outros grupos se movam à frente de outro grupo durante as provas de qualificação e eliminação, mas não nas semifinais e finais, desde que os organizadores ou os Árbitros sejam notificados sobre a mudança.

24.8. CONTROLO DE TEMPO

Somente quando um arqueiro, ou um grupo de arqueiros, está a causar um atraso indevido para aquele grupo ou para outros grupos durante as Provas de Qualificação e Eliminação, o Árbitro observará e cronometrará os arqueiros. Se os arqueiros excederem o limite de tempo, eles devem avisar o arqueiro ou grupo com uma primeira advertência por escrito no cartão de pontuação.

- Os seguintes limites de tempo se aplicam:

    - Field Rounds: um tempo de três minutos é permitido para qualificações;
    - Field Rounds: dois minutos é o limite de tempo durante as provas de eliminação;
    - 3D Rounds: dois minutos serão permitidos para as qualificações;
    - 3D Rounds: um minuto é permitido para as eliminações;
    - Field & 3D *Team Elimination*: dois minutos é o limite de tempo.
    - Um Árbitro, tendo observado um arqueiro exceder o limite de tempo, ou causar atraso indevido apesar do procedimento acima, deve advertir o arqueiro e dar uma segunda advertência por escrito indicando a hora e a data da advertência;
    - No terceiro e em todas as advertências subsequentes durante esse estágio da competição, o arqueiro perderá a flecha de maior pontuação no alvo;
    - O prazo pode ser prorrogado em circunstâncias excecionais.

A decisão do Árbitro sobre se há atraso indevido nesta seção é final.

24.9. LIMITE TEMPORAL DA ADVERTÊNCIA

As advertências de tempo não devem transitar de uma fase da competição para a seguinte.

24.10. TIPO DE ADVERTÊNCIAS

Na serie das Meias-Finais, sempre que um Árbitro acompanha um grupo, ele deve iniciar e parar o tiro verbalmente ("*podem*" para o início e "*acabou*" quando o tempo tiver passado).

- Nas Provas Field e 3D, o Árbitro mostrará um cartão amarelo como uma indicação quando restarem 30 segundos do limite de tempo apropriado;
- Se o tempo for controlado por um Diretor de Tiro, o sistema de temporização exibirá o tempo restante e não há necessidade de o Árbitro exibir o cartão amarelo;
- Nas Field Rounds, o limite de tempo para indivíduos e equipas é de dois minutos;
- Em Rounds 3D, o limite de tempo para os indivíduos é de um minuto e para as equipas de dois minutos;
- Nenhum tiro será permitido após o prazo expirar;
- Se um arqueiro disparar uma flecha após o Árbitro ter parado o tiro, o arqueiro ou equipa perderá a flecha de maior pontuação no alvo;
- Nas eliminatórias individuais, os dois arqueiros irão atirar simultaneamente;
- Nas provas de equipas, as equipas irão atirar uma de cada vez, com a equipa melhor classificada escolhendo quem atira primeiro, nos alvos seguintes a equipa com a menor pontuação atirará primeiro e quando houver empate na pontuação, a equipa que atirou no primeiro alvo, atirará primeiro.

24.11. DISPUTA DE MEDALHAS

As disputas de medalha:

- As disputas de medalhas podem ser controladas por um Diretor de Tiro ou por um Árbitro;
- Em Provas Field, o limite de tempo para individuais e equipas é de dois minutos;
- Em Provas 3D, o limite de tempo para os individuais é de um minuto e para as equipas de dois minutos;

- O tempo começará para as eliminatórias individuais quando eles estiverem na posição adequada e para a equipa quando estiverem no marcador vermelho, atirando um de cada vez com os arqueiros no marcador vermelho a atirar primeiro.

24.12. INTERRUPÇÃO DE TIRO

Se, por algum motivo, o tiro em equipa for interrompido, o Árbitro deverá parar o tempo para a equipa e reiniciá-lo com o tempo restante, assim que as series puderem ser retomadas.

CAPÍTULO 25 - PONTUAÇÃO

25.1. QUANDO PONTUAR

A pontuação deve ocorrer logo após todos os arqueiros do grupo terem disparado as suas flechas.

25.1.1. Salvo acordo em contrário, o arqueiro “A” será responsável pela conduta do grupo. Os dois arqueiros seguintes, “B” e “C”, serão os apontadores e o quarto arqueiro marcará os impactos (orifícios) das flechas, se aplicável. Isso pode ser alterado se todos os arqueiros concordarem.

Num grupo de três arqueiros, o líder do grupo também deve marcar os orifícios de flecha, se aplicável.

Nas provas Field, o grupo de arqueiros não deve deixar o alvo antes de todos os impactos na zona de pontuação terem sido marcados.

25.1.2. Os apontadores, que podem ser arqueiros, devem anotar na pauta ao lado do número correto do alvo e, em ordem decrescente, se aplicável, a pontuação de cada flecha, conforme declarado pelo arqueiro a quem as flechas pertencem. Os outros arqueiros do grupo devem verificar o valor de cada flecha declarada. Um erro descoberto na pauta pode ser corrigido antes das flechas serem retiradas do alvo.

25.1.2.1. Nas finais, um Árbitro deve acompanhar cada grupo para controlar a pontuação ou deve esperar por cada grupo em cada alvo. Deve ser disponibilizada uma pessoa pelo Clube Organizador para levar um marcador de pontos portátil grande para cada grupo mostrando claramente as pontuações atualizadas dos arqueiros daquele grupo Nas séries de disputa de medalhas, haverá dois pautas: um para a disputa da Medalha de Ouro e outro para a disputa da Medalha de Bronze.

25.1.2.2. Para provas 3D, as zonas de pontuação serão identificadas na imagem das figuras animal.

25.2. COMO PONTUAR

Uma flecha será pontuada de acordo com a posição do tubo no alvo. Se o tubo de uma flecha tocar duas zonas ou uma linha divisória entre as zonas de pontuação, essa flecha deverá marcar o valor mais alto das zonas afetadas.

25.2.1. Nenhuma das flechas, alvo, bastidor ou alvo 3D devem ser tocados até que todas as flechas que acertaram tenham sido pontuadas e os impactos marcados.

25.2.2. No caso de um ricochete ou passagem total do alvo ou flecha embutido no bastidor e não aparecendo no alvo, a pontuação deve ser feita da seguinte forma:

- Se todos os arqueiros daquele grupo de tiro concordarem que um ricochete ou passagem total ocorreu e puderem ver que há uma flecha incorporada, eles podem concordar com o valor dessa flecha;

- Nas provas Field, se os arqueiros não concordarem com o valor da flecha, o arqueiro receberá o valor do buraco de flecha não marcado de valor mais baixo na zona de pontuação;
- Em provas 3D, se os arqueiros não concordarem com o valor da flecha, a flecha será pontuada a cinco (5).
- Em provas 3D, um ricochete de flecha vai marcar um Miss (M).

25.2.3. Uma flecha que acerte:

25.2.3.1. em outra flecha no nock e nela permaneça embebida, deverá pontuar de acordo com o valor da flecha atingida.

25.2.3.2. em outra flecha e depois acertar o alvo após a deflexão, deve pontuar como está no alvo.

25.2.3.3. em outra flecha, e depois retroceder, marcará o valor da flecha atingida desde que a flecha danificada possa ser identificada.

25.2.3.4. num alvo que não seja o alvo do arqueiro deve ser considerada como parte dessa serie e deve ser pontuada como uma falha.

25.2.3.5. Fora da zona de pontuação do alvo ou da área de pontuação do alvo 3D, a pontuação será perdida.

25.2.3.6. Um tiro que não acerte na zona pontuável será sempre registado como "M" no cartão de pontuação.

25.2.4. Se mais de três flechas para provas Field e mais de uma flecha ou duas flechas (dependendo da prova) para provas 3D pertencentes ao mesmo arqueiro forem encontradas no alvo ou no chão da linha de tiro, apenas as três flechas mais baixas (para provas Field e para equipas) e a flecha mais baixa (ou duas flechas mais baixas nas qualificações) para provas 3D devem ser pontuadas. Se um arqueiro (ou equipa) for encontrado a repetir isso, ele (eles) pode(m) ser desclassificado(s).

25.2.5. Se duas ou mais flechas são atiradas no mesmo alvo de 20 cm, elas devem ser consideradas como parte dessa serie, mas somente a flecha com o menor valor pontuará. A outra flecha, ou flechas, no mesmo alvo serão marcadas como falha (miss (M)).

25.3. EMPATES

Exceto para os empates definidos em 25.3.2., em todas as provas as pontuações empatadas são classificadas usando:

25.3.1. Para os empates que ocorrem em todas as séries, com exceção dos empates definidos abaixo:

- Individuais e Equipas:
  - Maior número de "6" para provas Field e "11" para provas 3D;
  - Maior número de "5" para provas Field e "10" para provas 3D;

- Depois disso, os arqueiros que ainda empatarem serão declarados iguais; mas para fins de classificação, isto é, para definir uma posição nos gráficos das Provas Finais, um lançamento de moeda ao ar deve declarar a posição dos declarados iguais.

25.3.2. Para os empates em relação à entrada nas Eliminatórias, a entrada para os dois primeiros lugares irá efetuar-se com um *shoot-off* para fazer o desempate:

25.3.2.1. Individuais:

- Um tiro de flecha única para pontuação de desempate (*shoot-off*);
- Se a pontuação for a mesma, a flecha mais próxima do centro do alvo deve resolver o empate e se a distância for a mesma, repetir-se-á os tiros de flecha única sucessivos até que o empate seja resolvido;
- O tempo limite para um tiro será de 40 segundos para Field e um minuto para 3D.

25.3.2.2. Equipas:

- Uma final de três flechas (uma de cada arqueiro) para pontuação de desempate;
- Se a pontuação ainda estiver empatada, a equipa com a flecha mais próxima do centro do alvo ganha;
- Se ainda estiver empatado, a segunda (ou terceira) flecha mais próxima do centro do alvo determinará o vencedor;
- O tempo limite para o desempate por equipas será de dois minutos para provas Field e provas 3D.

25.3.2.3. O tiro de *Shoot-off* após a Qualificação e para a entrada na próxima prova de eliminação acontecerá num alvo localizado na área central.

- Para as provas Field, os desempates serão realizadas num alvo na distância máxima para a divisão;
- Para as provas 3D, as disputas serão realizadas à distância definida pelo Árbitro;

25.3.2.4. Os tiros de desempate serão efetuados assim que for praticável, após terem sido registados todos os pautas da divisão na qual o empate tenha ocorrido. Qualquer arqueiro que não esteja presente para o desempate dentro de 30 minutos depois que ele ou o seu oficial de Equipa tiver sido notificado, perderá o tiro e será declarado perdedor. Se o arqueiro e o seu oficial de Equipa tiverem saído do campo, apesar de os resultados não terem sido oficialmente verificados e, portanto, não puderem ser notificados do tiro de desempate, o arqueiro perderá o tiro e será declarado perdedor.

25.3.2.5. Em caso de empate nas Semifinais, nas provas Field acontecerá um tiro de desempate no último alvo atirado (individual e equipa). Para provas 3D acontecerá um tiro de desempate num quinto alvo extra, sendo esta do mesmo grupo de figuras animal do último tiro das semifinais. No caso de empate nas finais de medalhas, o tiro de desempate será realizado para as provas de Field num alvo indicado como a distância mais longa na divisão em causa; para provas 3D num quinto alvo separado do "grupo 1" de figuras animal.

25.4. REGISTO DE PONTOS

As pautas devem ser assinadas pelo apontador e pelo arqueiro, indicando que o arqueiro concorda com o valor de cada flecha, a soma total (idêntica em ambos as pautas), o número de

“5” e “6” no caso de provas Field (“10” e “11” para provas 3D). O cartão de pontuação do apontador deve ser assinado por outro arqueiro do mesmo grupo, mas membro de um clube diferente.

25.4.1. Cada alvo terá duas pautas, uma das quais pode ser eletrónico.

- Se houver uma discrepância nos valores de flecha entre um cartão de pontuação eletrónico e de papel, a pontuação no cartão de papel terá precedência.
- Os organizadores não são obrigados a aceitar ou registar pautas que não foram assinados pelos arqueiros, não contêm a soma total, o número de “5” ou “6” no caso de provas de Field (“10” e “11” para provas 3D) ou que contenham erros matemáticos.
- Os organizadores ou oficiais não são obrigados a verificar a exatidão de qualquer pautas submetidas, no entanto se os organizadores ou os oficiais detetarem um erro, eles deverão corrigir tal erro e o resultado corrigido deverá ser validado. Quaisquer correções devem ocorrer antes da próxima etapa da competição.
- Se uma discrepância for encontrada na soma total, a soma total mais baixa das pontuações das flechas será usada para o resultado final.

25.5. PUBLICAÇÃO DE RESULTADOS

No final da competição o Comité Organizador publicará listas completas de resultados.

CAPÍTULO 26 - CONTROLO E SEGURANÇA

26.1. GESTÃO DA PROVA

O presidente da Comissão de Árbitros do Competição estará no controlo da competição.

26.2. SEGURANÇA

O presidente da Comissão de Árbitros do Torneio deve certificar-se de que as precauções de segurança foram observadas no *layout* dos percursos e combinar com os organizadores quaisquer precauções adicionais de segurança que ele julgar aconselháveis antes do início da competição.

26.2.1. Ele deve dirigir-se aos arqueiros e oficiais de equipa sobre as precauções de segurança e quaisquer outras questões relativas ao tiro que ele julgue serem necessárias.

26.2.2. Caso seja necessário abandonar uma competição por causa de mau tempo, perda de luz do dia ou por motivos que possam comprometer as condições de segurança dos percursos, tal decisão será tomada coletivamente pelo clube responsável pela organização da prova, pelo presidente da Comissão de Árbitros e pelo Delegado Técnico.

26.2.3. Deve ser dado no início de cada dia de competição um sinal acústico a ser ouvido durante todos os percursos. Também deve ser dado um sinal acústico quando a competição tiver que ser interrompida.

26.2.4. Se a competição precisar ser abandonada antes da conclusão da(s) Prova(s) de Qualificação, a pontuação total das séries atiradas por todos os arqueiros numa divisão será usada para determinar a classificação e, caso nenhuma outra competição seja possível, determinar os campeões nessa divisão.

26.2.5. Caso a competição tenha que ser abandonada num estágio posterior, o formato e o cronograma do torneio devem ser modificados para progredir de acordo com o tempo restante e as condições dos locais, para determinar os vencedores.

26.2.6. Em caso de luz do sol ofuscante, uma sombra protetora de tamanho máximo A4 (ou carta tamanho legal, cerca de 30x20cm) pode ser fornecida pelos outros membros do grupo ou fornecida pelo organizador.

26.3. EQUIPAMENTO ALHEIO

Nenhum arqueiro pode tocar no equipamento de outro arqueiro sem o consentimento deste.

26.4. PROIBIÇÃO DE FUMAR

Não é permitido fumar dentro ou na frente da área dos arqueiros, incluindo o uso de cigarros eletrónicos.

26.5. REGRAS DE ARMAR

Ao puxar a corda do arco, o arqueiro não deve usar nenhuma técnica que, na opinião dos Árbitros, possa permitir que a flecha, se liberta acidentalmente, voe além de uma zona de segurança ou aparelhos de segurança (área superior a bastidor, rede, parede, etc.). Se um arqueiro persistir em usar tal técnica, por interesse de segurança, ele será solicitado pelo Presidente da Comissão de Árbitros do Torneio a parar de atirar imediatamente e deixar o percurso. O arqueiro deve apontar e armar o arco apenas no alvo.

26.6. POSICIONAMENTO DE OUTROS AGENTES

Nos Campeonatos Field e 3D, os oficiais da equipa devem ficar confinados às áreas reservadas ao espectador, a menos que estejam a competir ou que seja solicitado por um Árbitro para entrar na área de competição.

CAPÍTULO 27 - CONSEQUÊNCIAS DA TRANSGRESSÃO DE REGRAS

Segue abaixo um resumo das penalidades ou sanções aplicáveis aos arqueiros ou oficiais de equipa quando as regras são quebradas.

27.1. POSSIBILIDADE DE DESCLASSIFICAÇÃO

Um arqueiro considerado culpado de quebrar qualquer regra de elegibilidade pode ser desclassificado da competição e perderá qualquer posição que possa ter obtido.

27.2. CONDIÇÕES DE ELEGIBILIDADE

Um arqueiro não é elegível para competir nos Campeonatos WA se o seu clube não cumprir os requisitos estabelecidos no artigo 3.7.2. do Livro 2.

27.3. DESCLASSIFICAÇÃO POR VIOLAÇÃO DA DIVISÃO

Um arqueiro que se encontre a competir numa classe definida no "Capítulo 22 - Equipamento do Arqueiro" e que não cumpra totalmente os requisitos, será desclassificado da competição e perderá qualquer posição obtida.

27.4. DESCLASSIFICAÇÃO POR DOPAGEM

Um arqueiro que tenha cometido uma violação das Regras Antidopagem estará sujeito a sanções, conforme estabelecido no Livro 6 - Regras Antidopagem.

27.5. DESCLASSIFICAÇÃO POR VIOLAÇÃO DE EQUIPAMENTO

Qualquer arqueiro que esteja a usar equipamentos que violem as Regras WA pode ter a sua pontuação desclassificada.

27.6. DESCLASSIFICAÇÃO POR VIOLAÇÃO DE REGRAS

Um arqueiro que tenha violado, conscientemente, quaisquer regras e regulamentos, pode ser declarado inelegível para participar na competição. O arqueiro será desqualificado e perderá qualquer posição que possa ter ganho.

27.6.1. A conduta não-desportiva não será tolerada. Tal conduta por um arqueiro ou qualquer pessoa considerada como auxiliar do arqueiro deve resultar na desqualificação do arqueiro ou da pessoa em questão e pode ainda resultar na suspensão de eventos futuros (ver também o Apêndice 1 - Procedimentos do Congresso, Apêndice 2 - Código de Ética e Conduta (Livro 1)).

27.6.2. Qualquer pessoa que altere, sem autorização, ou falsifique uma pontuação ou que conscientemente tenha uma pontuação alterada ou falsificada, será desqualificada.

27.6.3. Se um arqueiro retirar, repetidamente, a flecha do alvo antes de ser marcada, ele pode ser desqualificado.

27.7. DESCLASSIFICAÇÃO POR CONDUTA PERIGOSA

Um arqueiro que persistir em, na opinião dos Árbitros, usar um método perigoso de puxar a corda e abrir o arco, será solicitado pelo presidente da Comissão de Árbitros do Torneio ou pelo Diretor de Tiro presente para que pare de atirar imediatamente e será desqualificado.

27.8. PERDA DE TIRO

Perda do tempo de atirar ou da pontuação da flecha:

27.8.1. No caso de falha de equipamento, um arqueiro que não consiga consertar o seu equipamento dentro dos 30 minutos permitidos, perderá o número de flechas que ainda estejam por disparar naquele alvo e todas flechas disparadas pelo seu grupo após esse tempo, até que ele volte a integrar o grupo.

27.8.2. No caso de o Árbitro observar e cronometrar que um arqueiro excedeu o limite de tempo limite, à terceira advertência e todas as subsequentes durante aquela fase da competição, o arqueiro perderá a flecha de maior pontuação no alvo.

27.8.3. Na Final, se um arqueiro disparar uma flecha após o Árbitro ter parado o tiro, a flecha de maior pontuação do arqueiro ou da equipa naquele alvo será anulada.

27.8.4. Se mais de três flechas para provas de Field, ou mais de uma flecha ou duas flechas (dependendo da série) para provas 3D, pertencentes ao mesmo arqueiro forem encontradas no alvo ou no chão na linha de tiro, devem ser encontradas no alvo ou no chão na linha de tiro, apenas as três flechas com pontuações mais baixas serão contabilizadas. Nas provas de Field. Para as provas 3D devem ser pontuadas ou a flecha mais baixa (ou duas flechas mais baixas) na Qualificação.

27.8.5. Se duas ou mais flechas forem atiradas num mesmo alvo de 20 cm, todas as flechas disparadas contarão como parte daquele objetivo, mas somente pontuará a flecha de pontuação inferior.

27.8.6. Uma flecha que não acerte numa zona de pontuação ou que acerte um alvo que não seja o alvo do arqueiro, será considerada como parte desse objetivo e será pontuada como uma falha (*miss* (M)).

27.9. SITUAÇÕES SUJEITAS A ADVERTÊNCIA

Os Arqueiros que foram avisados mais de uma vez e que continuam infringindo as seguintes regras da WA ou que não seguem as decisões e diretivas (que podem ser apeladas) dos Árbitros designados, serão tratados de acordo com o parágrafo 27.6.

27.9.1. O grupo de arqueiros é responsável pela proteção das suas pautas. Eles devem fazer todo o possível para mantê-las secas, sem danos e evitar a sua perda. Normalmente não serão emitidos pautas duplicadas para situações de perda, dano ou roubo.

27.9.2. Não é permitido fumar no percurso e nas áreas de treino e aquecimento, incluindo cigarros eletrónicos.

27.9.3. Nenhum arqueiro pode tocar o equipamento de outro arqueiro sem o consentimento deste último.

27.9.4. Os arqueiros pertencentes ao grupo seguinte e que aguardam a sua vez de atirar, devem permanecer na área de espera até que os arqueiros que terminaram o tiro já se tenham retirado e a posição de tiro esteja livre. Não haverá comunicação sobre distâncias entre os diferentes grupos de tiro.

27.9.5. Nenhum arqueiro pode se aproximar do alvo até que todos os arqueiros do grupo tenham terminado de atirar, a menos que uma autorização seja dada por um Árbitro.

27.9.6. Ao puxar a corda do arco, um arqueiro não deve usar nenhuma técnica que, na opinião dos Árbitros, possa permitir que a flecha se liberte acidentalmente, voe além de uma zona de segurança ou além dos materiais e elementos de segurança (área mais alta que bastidores, rede, paredes, etc..

CAPÍTULO 28 - PRÁTICA

28.1. PRÁTICA NO PERCURSO

Nos Campeonatos de Field e nos Campeonatos 3D não será permitida nenhum treino nos percursos previstos para a competição.

28.1.1. Deve ser disponibilizado um campo de treino nas proximidades, ou em outro lugar, pelo menos três dias antes do primeiro dia de competição.

28.1.2. Nos dias do torneio, os alvos de aquecimento (um para cada 10 arqueiros) serão colocados perto do(s) ponto(s) de concentração para os arqueiros. O campo de treino e os alvos de aquecimento podem ser um mesmo.

28.1.3. No campo de treino haverá disponível um número de alvos iguais a 1/8 das inscrições, dispostos em todas as diferentes distâncias de competição, para permitir o treino, antes, durante e depois do período competitivo em cada dia da competição, com horários anunciados pelos organizadores.

CAPÍTULO 29 - QUESTÕES E DISPUTAS

29.1. DISCORDÂNCIA SOBRE PONTOS

Um arqueiro deve dirigir ao Árbitro quaisquer questões que tenha acerca do valor de uma flecha no alvo antes de qualquer flecha ser recolhida do bastidor:

- Durante a Qualificação, para os arqueiros do grupo: A opinião maioritária do grupo decidirá sobre o valor da flecha e, se houver decisão dividida (50/50), a flecha receberá o valor mais alto. A decisão dos arqueiros é final;
- Durante as Eliminatórias e as Provas Finais, se os arqueiros não puderem concordar com o valor de uma flecha, será chamado um Árbitro para decidir o valor da flecha.

29.1.1. A decisão desse Árbitro será final.

29.1.2. Um erro na pauta pode ser corrigido antes das flechas serem recolhidas, desde que todos os atletas no bastidor concordem com a correção. Esta correção deve ser testemunhada e rubricada por todos os atletas no bastidor. Quaisquer outras disputas referentes aos dados da pauta devem ser referidas a um Árbitro.

29.1.3. Caso seja descoberto:

- Que o tamanho de um alvo foi alterado durante a competição em provas de Field;
- A posição de uma estaca de tiro foi movida depois de já terem atirado no alvo alguns dos arqueiros em competição;
- O alvo é ou tornou-se inseguro ou inatingível para certos arqueiros, por causa de ramos pendurados, etc.

Esse alvo deve ser eliminado para fins de pontuação para todos os arqueiros da divisão envolvida, caso seja feita uma reclamação. Se um ou mais alvos forem desqualificados, será considerado o número restante de alvos para uma prova completa.

29.1.4. Se o equipamento do campo estiver com defeito ou um alvo ficar demasiado desgastado ou danificado, um atleta ou o Capitão de Equipa pode chamar os Árbitros para pedir a substituição ou reparação do item danificado.

29.2. RECLAMAÇÕES

As questões referentes à conduta do tiro ou conduta de um atleta devem ser apresentadas aos Árbitros antes do início da próxima fase da competição.

29.2.1. As questões referentes a resultados publicados devem ser apresentadas aos Árbitros sem demoras, e em qualquer que seja o caso devem ser apresentadas a tempo de permitir correções antes da entrega de prémios.

CAPÍTULO 30 - RECURSOS

30.1. JURÍ DE RECURSO

No caso de um arqueiro não ficar satisfeito com uma decisão tomada pelos Árbitros, pode, exceto conforme previsto em 29.1.1, apelar para o Júri de Recurso. Os troféus e prémios que possam estar afetados pela questão levantada não devem ser entregues até que o Júri tome a sua decisão.

CAPÍTULO 31 - REGRAS DE VESTUÁRIO

31.1. VESTUÁRIO DE ARQUEIROS

Os arqueiros devem usar camisolas com o nome e o país em todos os momentos.

Deve ser usado por todos os arqueiros e oficiais calçado desportivo ou de caminhada. O calçado pode ser de estilos diferentes mas devem cobrir o pé todo.

Os arqueiros deverão usar uniforme completo da equipa, que não pode incluir ganga, para as séries de equipa e as séries de decisão de medalhas. As roupas e equipamentos não devem ser camuflados. Não são permitidas calças de tamanho que descaia ou que seja considerado grande ou do tipo largas.

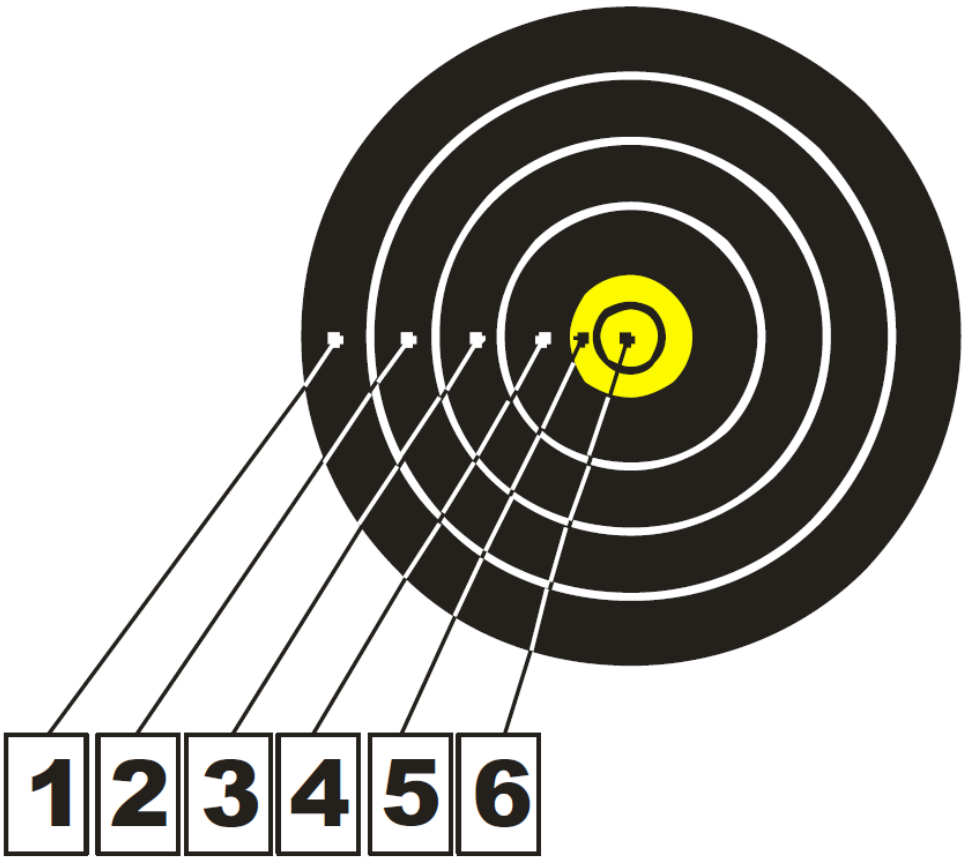
31.2. VESTUÁRIO DE OFICIAIS DA EQUIPA

Deve ter o nome do país na camisola ou casaco e devem ser todos idênticos para que sejam facilmente reconhecíveis como membros da equipa.

APÊNDICE 1

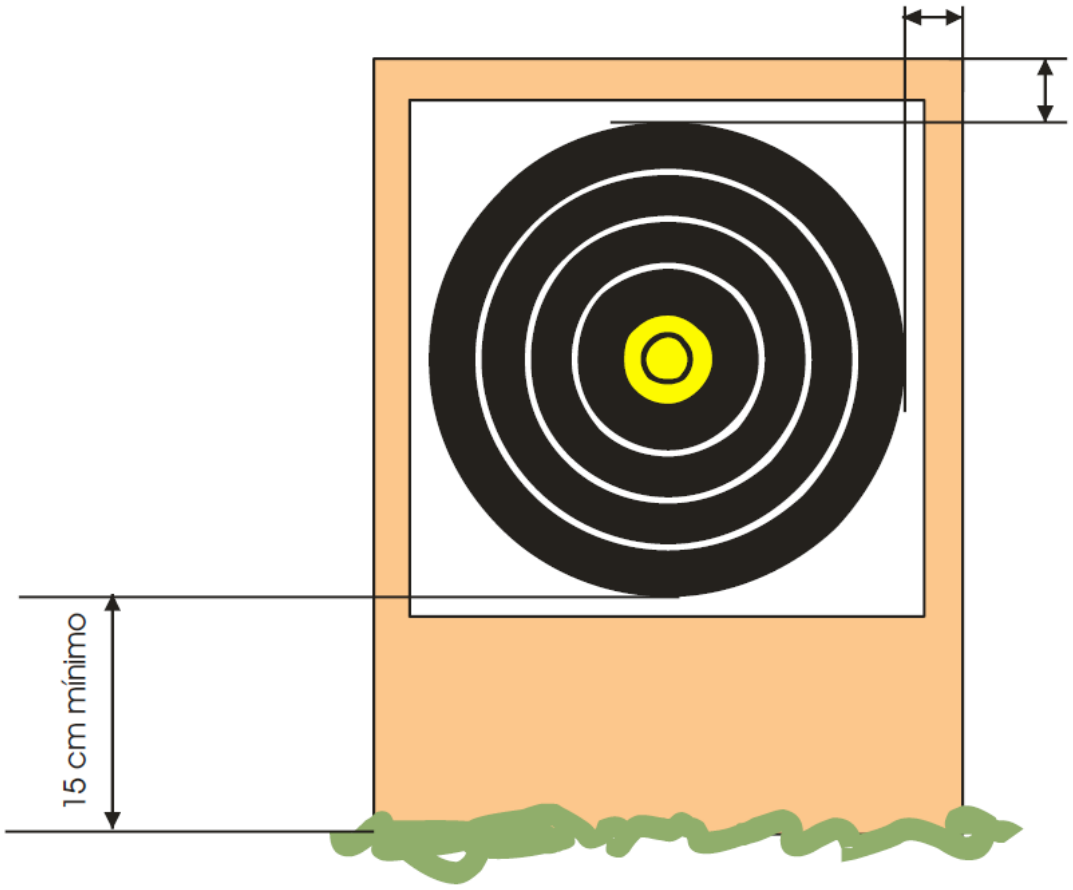
ALVOS E EQUIPAMENTO

Alvos com 6 zonas de pontuação



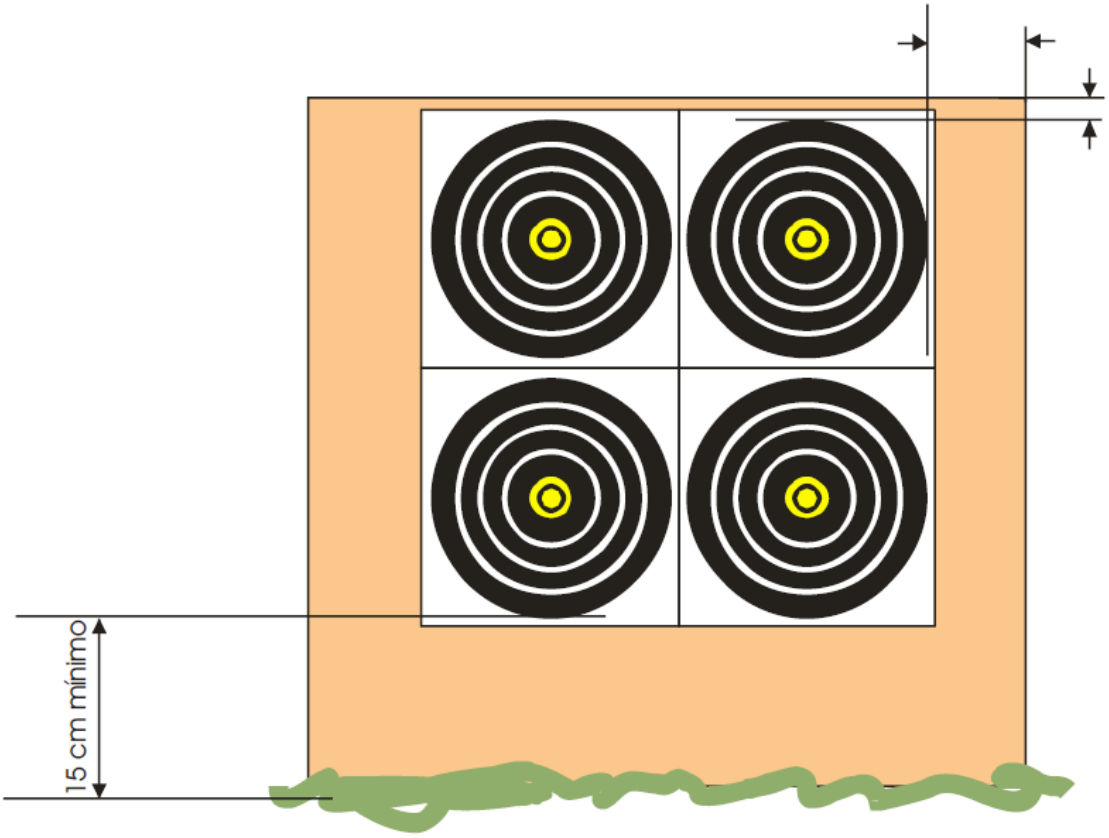
Alvos de 80 e 60cm para Field

Margem suficiente
para suster as
flechas falhadas
(mínimo 5cm)



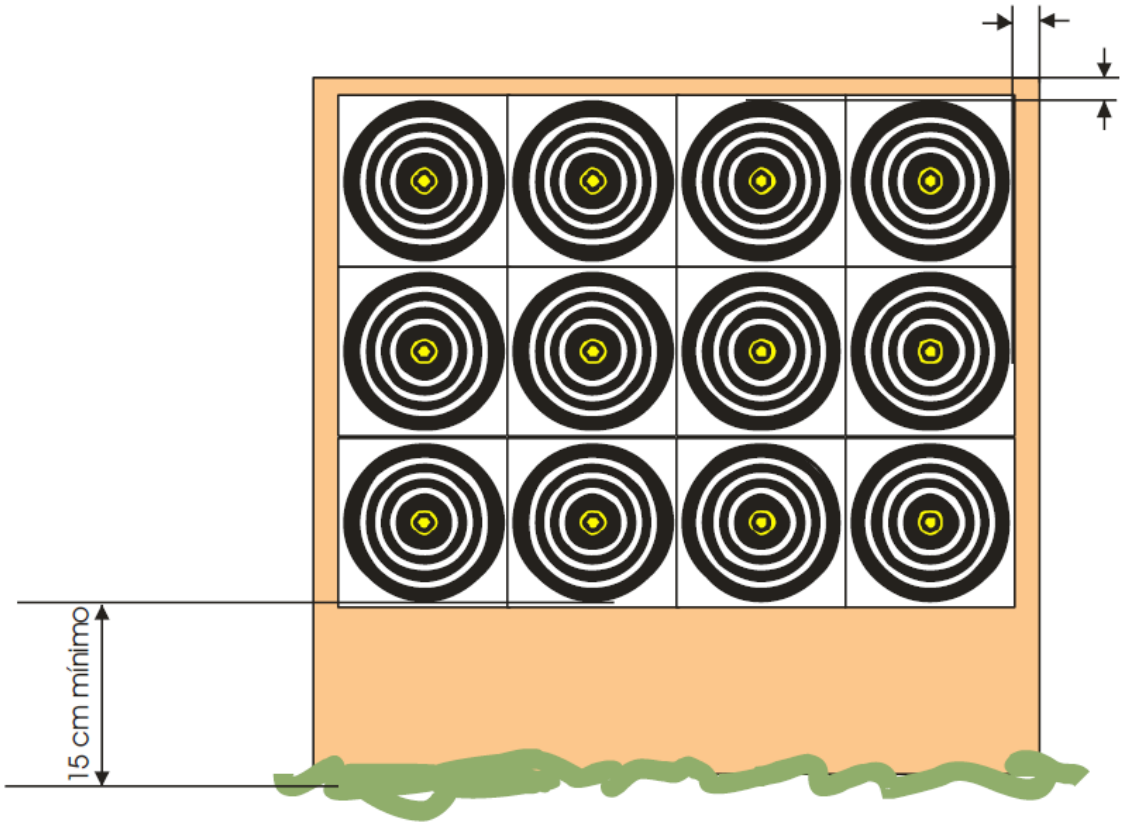
Alvos de 4 x 40cm para Field

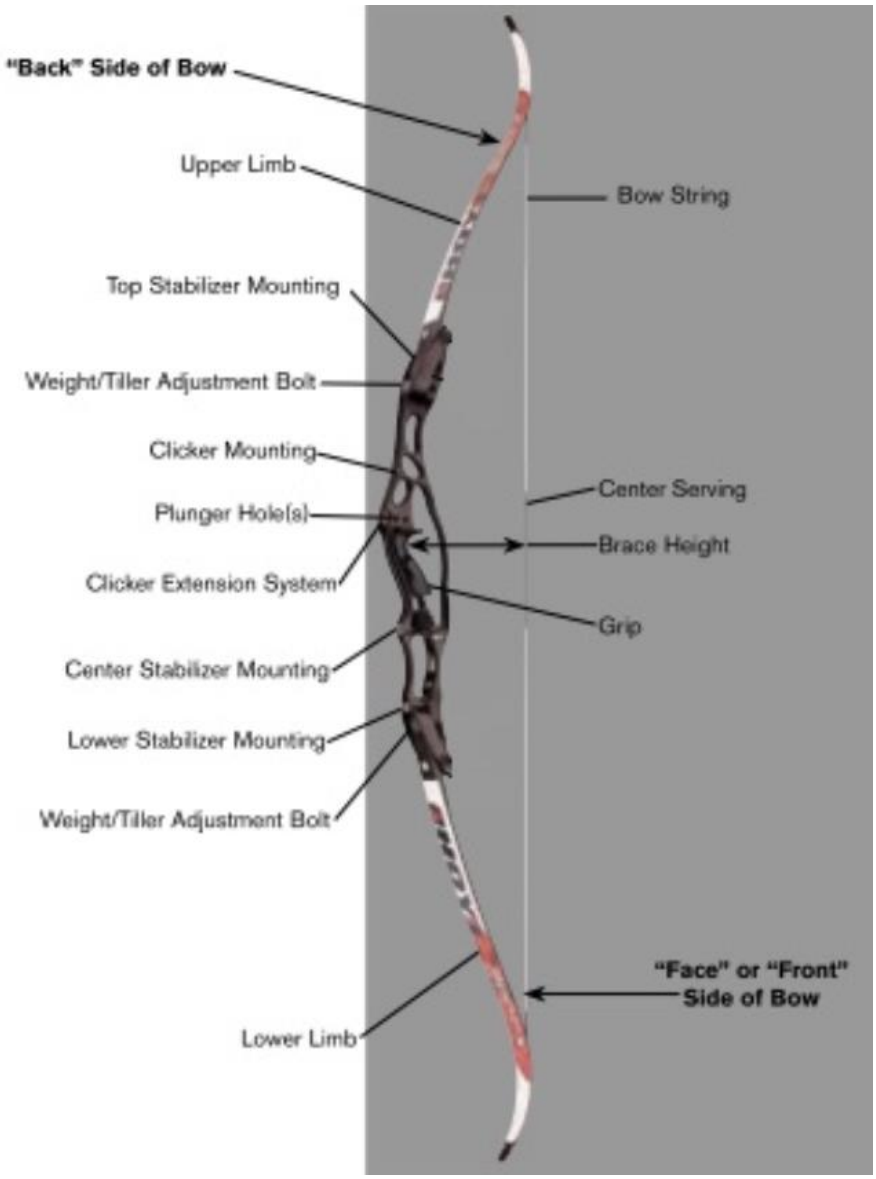
Margem suficiente
para suster as
flechas falhadas
(mínimo 5cm)

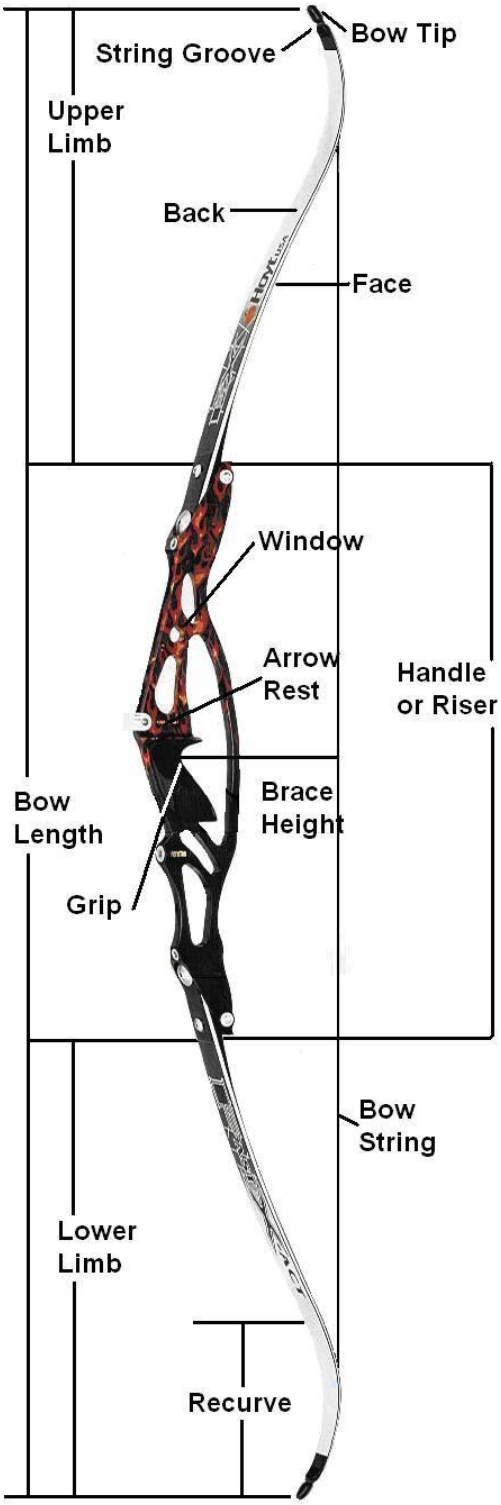


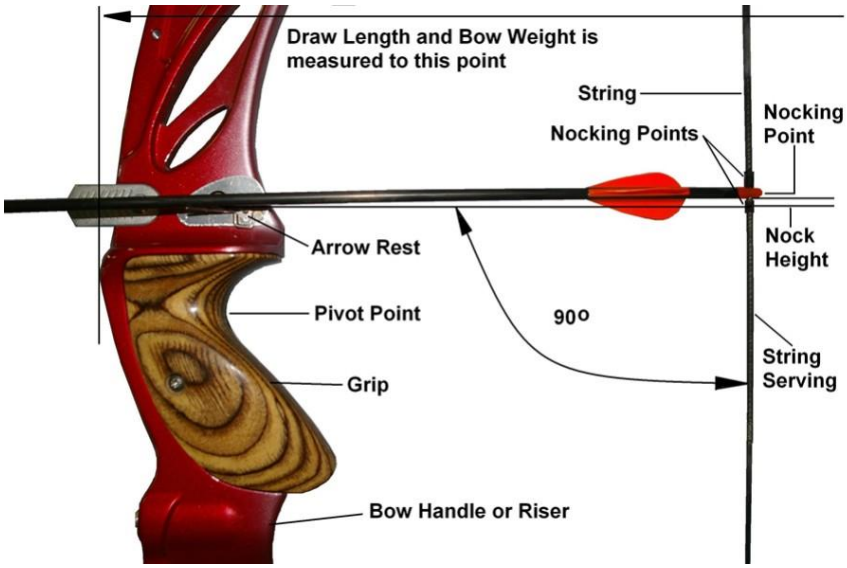
Alvo triplo vertical de 20cm (4 x 3) para Field

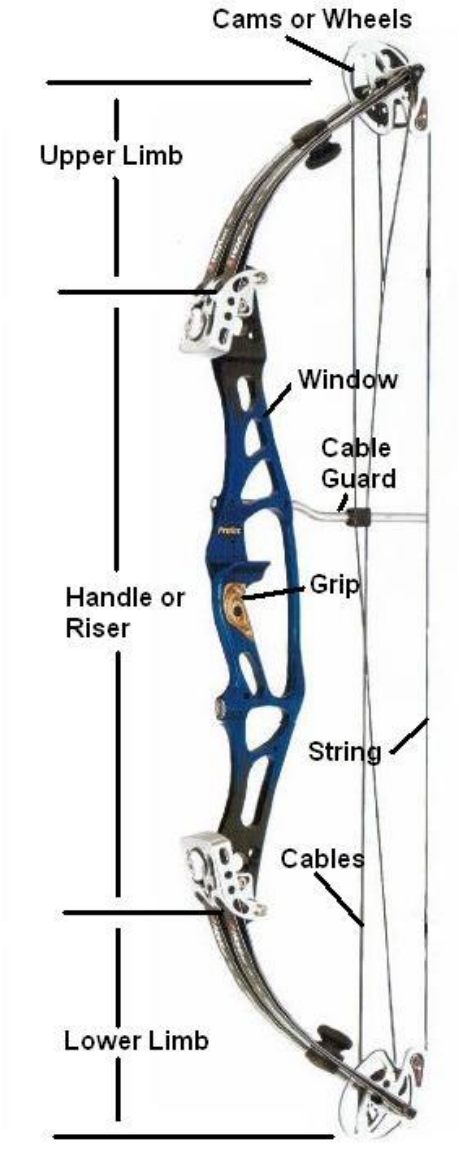
Margem suficiente
para suster as
flechas falhadas
(mínimo 5cm)

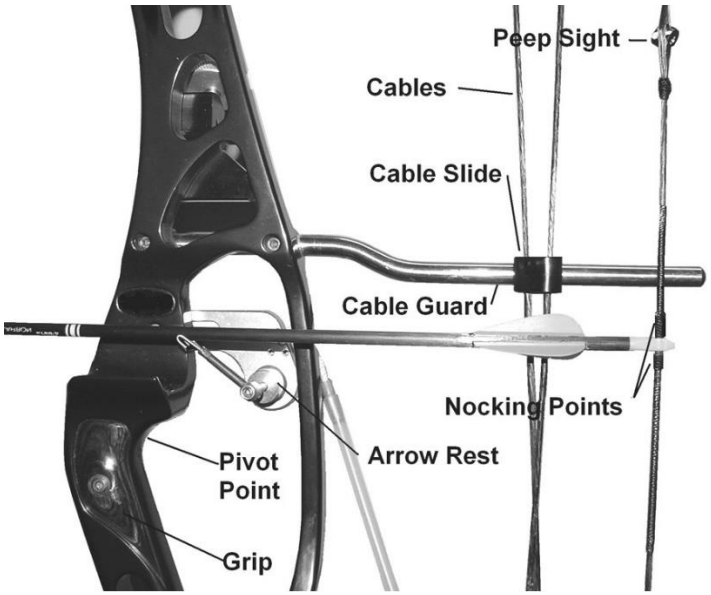



"Back" Side of Bow
Upper Limb
Bow String
Top Stabilizer Mounting
Weight/Tiller Adjustment Bolt
Clicker Mounting
Center Serving
Plunger Hole(s)
Brace Height
Clicker Extension System
Grip
Center Stabilizer Mounting
Lower Stabilizer Mounting
Weight/Tiller Adjustment Bolt
"Face" or "Front" Side of Bow
Lower Limb


String Groove
Bow Tip
Upper Limb
Back
Face
Window
Arrow Rest
Handle or Riser
Brace Height
Bow Length
Grip
Bow String
Lower Limb
Recurve


Draw Length and Bow Weight is measured to this point
String
Nocking Point
Nocking Points
Arrow Rest
Nock Height
Pivot Point
90o
String Serving
Grip
Bow Handle or Riser


Cams or Wheels
Upper Limb
Window
Cable Guard
Handle or Riser
Grip
String
Cables
Lower Limb



Class	FITA Field Marked/Unmarked (12-24 Targets)			Archery Australia Field Rounds			
	Red	Blue	Yellow	National	Intermediate	Short Intermediate	Hunters
Men	#	+	x	# + x			# + x
Women	#	+	x	# + x			# + x
Master & Veteran Men	#	+	x	# + x			# + x
Master & Veteran Women	#	+	x	# + x			# + x
20&Under Men	#	+	x	# + x			# + x
20&Under Women	#	+	x	# + x			# + x
Cadet Men		#	+ x		# + x		# + x
Cadet Women		#	+ x		# + x		# + x
Intermediate Boys		#	+ x		# + x		# + x
Intermediate Girls		#	+ x		# + x		# + x
Cub Boys			# + x			# + x	# + x
Cub Girls			# + x			# + x	# + x

Recurve # Compound # Barebow Recurve **+** Longbow **x**

DISTÂNCIAS DESCONHECIDAS / DISTÂNCIAS CONHECIDAS

UNMARKED Distances in metres

Target Face	Yellow Peg	Blue Peg	Red Peg
Ø 20	5 to 10	5 to 10	10 to 15
Ø 40	10 to 15	10 to 20	15 to 25
Ø 60	15 to 25	15 to 30	20 to 35
Ø 80	20 to 35	30 to 45	35 to 55

MARKED Distances in metres

Target Face	Yellow Peg	Blue Peg	Red Peg
Ø 20	5, 10, 15	5, 10, 15	10, 15, 20
Ø 40	10, 15, 20	15, 20, 25	20, 25, 30
Ø 60	20, 25, 30	30, 35, 40	35, 40, 45
Ø 80	30, 35, 40	40, 45, 50	50, 55, 60