

# ASSOCIAÇÃO FIELD BRASIL

## REGULAMENTO DE TORNEIOS & PROVAS

### Primeira Edição: Janeiro/2007

**ESCOPO:** O presente regulamento estabelece os critérios que organizam e norteiam a execução de torneios e provas realizadas pela Associação Field Brasil. Essas provas objetivam através de atividade esportiva e de lazer, promover a disputa do pódio de classificação na modalidade, estabelecida através da concorrência das capacidades individuais e proficiência de cada participante no desempenho do esporte do tiro com arco.

### Capítulo 1º: Torneio Field Brasil 2D – Silhueta Animal.

#### 1.1 Termos:

1.1.1. Devido à grande variedade de sinônimos e estrangeirismos encontrados na literatura técnica nos assuntos relativos ao tiro com arco, adotamos abaixo as seguintes designações e seus significados:

1. **Alvo:** Ponto específico em que se pretende atingir com a flecha.
2. **Fardo:** Anteparo utilizado como suporte para o Alvo, destinado a amortecer e absorver o impacto da flecha.
3. **Estacas:** Marcos de Indicação de Tiro ou de fixação de Fardos.
4. **Grampos:** Objeto de fixação dos Alvos no Fardo.
5. **Categorias:** Conjunto de atiradores que possuem a mesma característica comum de experiência na prática do esporte.
6. **Modalidades:** Conjunto de atiradores que possuem a mesma característica comum de equipamento na prática do esporte.
7. **Circuito:** Percurso com Alvos que compõem a Prova.
8. **Posição de Tiro:** Local pontual, delimitado por estacas coloridas, de onde são executados os disparos segundo a técnica do arco e flecha em direção ao Alvo.
9. **Grupos:** Equipes de arqueiros formadas por no mínimo 3 (três) e no máximo 5 (cinco) indivíduos.

## **1.2. Categorias:**

1.2.1 As Categorias reconhecidas e válidas na competição das Provas Field 2D – Silhueta Animal são:

A- **ADULTO**: Todo e qualquer arqueiro acima de 18 anos que possua vivência em provas de tiro com arco e domínio das técnicas do esporte.

B- **INICIANTE**: Todo e qualquer Arqueiro acima de 18 anos que não tenha vivência em provas de tiro com arco e estejam desenvolvendo suas habilidades ou estejam estreando na modalidade de tiro Field. Estarão também enquadrados nessa modalidade os arqueiros experientes entre 14 e 18 anos, independente da modalidade de tiro.

1.2.2 Só serão consideradas categorias sujeitas à premiação aquelas que mantiverem um mínimo de 5 (Cinco) arqueiros competidores ao longo de 2/3 (Dois Terços) das provas transcorridas.

## **1.3. Modalidades:**

1.3.1. As Modalidades reconhecidas e válidas na competição das Provas Field 2D – Silhueta Animal são as realizadas conforme os seguintes arcos:

- a. Composto Masculino com Mira ou, simplesmente **CMM**
- b. Composto Masculino Instintivo ou, simplesmente **CMI**
- c. Composto Feminino com Mira ou, simplesmente **CFM**
- d. Composto Feminino Instintivo ou, simplesmente **CFI**
- e. Recurvo Masculino com Mira ou, simplesmente **RMM**
- f. Recurvo Masculino Instintivo ou, simplesmente **RMI**
- g. Recurvo Feminino com Mira ou, simplesmente **RFM**
- h. Recurvo Feminino Instintivo ou, simplesmente **RFI**

a aventura começa aqui

1.3.2. Os equipamentos admitidos ou não para cada Modalidade serão os seguintes:

	<b>CI</b>	<b>RI</b>	<b>CM</b>	<b>RM</b>
Estabilizador Longo	S	S	S	S
Estabilizador Curto	S	S	S	S
Estabilizador Lateral	N	N	S	S
Mira Ótica (Scope)	N	N	S	N
Mira de Pino	N	N	S	S
Rest Mecânico e Magnético	S	S	S	S
Clicker	N	S	S	S
Peep Sight	N	N	S	N
Beijador	N	N	S	S
Nock Point	S	S	S	S
Button	S	S	S	S
Luvas	S	S	S	S
Dedeira	S	S	S	S
Gatilho	N	N	S	N
Flechas Idênticas Numeradas	S	S	S	S

S = Admitidos

N = Não Admitidos

1.3.2. Só serão consideradas modalidades sujeitas à premiação aquelas que mantiverem um mínimo de 4 (Quatro) arqueiros competidores por etapa ao longo de 2/3 (Dois Terços) das provas transcorridas.

#### **1.4. Inscrições:**

1.4.1. Todas as inscrições para as provas serão individuais e deverão ser efetuadas diretamente com a Comissão de Montagem de Prova e de preferência com a antecedência de três dias da data do evento, com o objetivo de facilitar o planejamento logístico.

1.4.2. No ato da inscrição será cobrada uma taxa, com valores pré determinados pela Associação Field Brasil no início de seu ano fiscal, com vistas cobrir as despesas de logística, montagem, reposição de equipamentos e premiação.

1.4.3. Antes do início da prova o arqueiro deverá assinar o Termo de Responsabilidade, no qual assume estar gozando de boa saúde e na capacidade plena de suas funções físicas e mentais, respondendo pelo uso adequado de seu equipamento e isentando o organizador de danos e prejuízos a que vier a causar.

1.4.4. O não comparecimento do arqueiro à prova não implicará no cancelamento da inscrição e não haverá re-embolso do valor da taxa.

1.4.5. Em hipótese alguma será aceita a inscrição em mais de uma modalidade.

## **1.5. O Torneio:**

1.5.1. O Torneio Field Brasil 2D – Silhueta Animal será composto por provas cuja soma dos resultados classificatórios nomeará os ranqueados e premiará os três primeiros classificados em cada categoria e modalidade participante, outorgando-lhes o título de Campeão, Vice Campeão e 3º Lugar.

1.5.2. Para validação do seu resultado o arqueiro competidor deverá ter o número total de provas realizadas durante o torneio, menos duas provas de descarte na forma (N-2).

1.5.3. O torneio e a quantidade de provas pretendidas serão comunicados através de Edital pela Field Brasil e será encaminhado aos associados, simpatizantes e mídia em geral.

1.5.4 Não serão validados os resultados obtidos em provas não homologadas pelo torneio, dentro ou fora do território nacional.

## **1.6. A Prova:**

1.6.1 A prova será realizada em duas rodadas distintas através do circuito formado por 14 alvos e será intermediada por um intervalo mínimo de 30 (Trinta Minutos) para descanso e instruções complementares, contados a partir da chegada do primeiro Grupo.

1.6.2. Na primeira rodada, os competidores estarão percorrendo o circuito e executando seus tiros com o total desconhecimento das distâncias existentes entre as Posições de Tiro e os Alvos.

1.6.3. Na segunda rodada, o Diretor de Prova anunciará as distâncias máximas existentes entre as Posições de Tiro e seus respectivos Alvos, que poderão ser anotadas.

1.6.4 O Diretor de Prova pode se reservar o direito de não anunciar as distâncias, bem como, a seu critério, alterar as distâncias entre as Posições de Tiro e os Alvos. Devendo comunicar à Comissão de Montagem de Prova os motivos.

1.6.5. O início da prova será anunciado pelo Diretor de Prova logo após serem distribuídos os Grupos, planilhas e Alvos de início.

1.6.6. Todas as informações complementares, como detalhes sobre o terreno, posicionamento de alvos, instruções de segurança, limite de tempos e outras, serão comunicadas pelo Diretor de Prova no início da mesma.

1.6.7. Não se limita o número de inscrições. No caso de excederem o número possível para o circuito e número de alvos, ficará ao critério da Comissão de Montagem de Prova realizar a divisão da prova ou aumentar o número de atletas por Grupo.

## **1.7. Regras Gerais de Tiro:**

1.7.1 Para que o disparo seja executado e considerado tiro válido, o arqueiro deverá estar posicionado atrás da Posição de Tiro, delimitado pela estaca na cor de sua modalidade, encostado na parte posterior, adotando qualquer posição que permita, segundo a técnica do esporte, segurança e conforto no uso do equipamento, seja em pé, agachado ou de joelhos.

1.7.2. As Posições de Tiro estarão classificadas por Categorias em cores diferentes, sendo demarcados pela coloração Azul para os arqueiros da modalidade Adulto e, Vermelha para os arqueiros da modalidade Iniciante.

1.7.3. Os tiros válidos e conseqüente pontuação, serão anotados em Planilha devidamente homologada pela Comissão de Montagem de Prova. A mesma será instrumento de registro dos resultados individuais de cada arqueiro, contendo a seqüência dos alvos e disparos, cômputo dos resultados das Rodadas do Circuito na execução da Prova, ou seja, pontuação total, impactos, ocorrências e classificação. Deve ser firmada pelo arqueiro e pelo apontador do Grupo. No caso de ocorrências, pelo Chefe do Grupo e Diretor de Prova.

1.7.4. Será considerado tiro válido e pontuado conforme seu valor, aquele que atingir uma das zonas abaixo descritas na sucessão determinada:

<b>TIRO</b>	<b>ZONA MORTAL</b>	<b>ZONA de FERIMENTO</b>
<b>1°</b>	<b>20</b>	<b>18</b>
<b>2°</b>	<b>16</b>	<b>14</b>
<b>3°</b>	<b>12</b>	<b>10</b>

1.7.5. Após a realização dos tiros por todos os membros do Grupo, esses deverão se dirigir ao Alvo para que o Apontador faça o registro dos resultados na planilha. Cada um anunciará seu ponto, na seqüência realizada, em voz alta, de forma compreensível e os demais arqueiros o comprovarão conforme as normas estabelecidas nesse regulamento, e dessa forma se procederá o registro.

1.7.6. Para a efetivação da pontuação, o tubo deverá romper totalmente a linha relativa à Zona atingida, acima ou abaixo.

a aventura começa aqui

1.7.7. Em uma prova de Field 2D, Silhueta Animal, serão dispostos 14 alvos, distribuídos em distâncias conforme sua modalidade de tiro, respeitando-se a seguinte distribuição:

<b>GRUPOS</b>	<b>POSTOS DE TIRO</b>	<b>DISTÂNCIA</b>	<b>RATEIO</b>
<b>1</b>	<b>3</b>	<b>37 a 55 m</b>	<b>18 m</b>
<b>2</b>	<b>3</b>	<b>27 a 41 m</b>	<b>14 m</b>
<b>3</b>	<b>4</b>	<b>18 a 32 m</b>	<b>14 m</b>
<b>4</b>	<b>4</b>	<b>09 a 18 m</b>	<b>09 m</b>

1.7.8. Cada Alvo do Grupo 1 terá os 3 (Três) Posições de Tiro, distanciados sucessivamente a cada 5 (Cinco) metros devendo o arqueiro, uma vez efetuado o tiro e perdido o alvo, caminhar ao próximo Posto e, ocorrendo a perda, caminhar para o terceiro e último posto de tiro para o disparo.

1.7.9. Cada Alvo do Grupo 2 terá os 3 (Três) Posições de Tiro, distanciados sucessivamente a cada 3 (Três) metros devendo o arqueiro, uma vez efetuado o tiro e perdido o alvo, caminhar ao próximo Posto e, ocorrendo a perda, caminhar para o terceiro e último posto de tiro para o disparo.

1.7.10. O distanciamento máximo entre os tiros dos Alvos de Grupo 1 e 2 não poderá exceder o rateio máximo de 18 (Dezoito) e 14 (Quatorze) metros, respectivamente.

1.7.11. Os três disparos relativos aos alvos do Grupo 3 e 4 serão efetuados de uma única Posição de Tiro.

1.7.12. A categoria Iniciante terá o benefício na redução de até 30% nas distâncias dos Alvos dos Grupos 1 e 2 sendo que nos Grupos 3 e 4 permanecerão as mesmas da categoria Adulto.

1.7.13. Uma vez realizado o registro da pontuação, as flechas deverão ser retiradas do alvo, para tanto se indica a técnica de apanhá-la o mais próximo do alvo com a outra mão apoiando o alvo para que não se mova, executando a remoção numa única puxada e retomando o processo caso não esteja totalmente removida. Os demais membros do Grupo poderão apoiar o alvo e também se revezarem no procedimento de remoção, desde que, por segurança, nunca se disponham atrás daquele que as remove.

1.7.14. A busca das flechas perdidas poderá ser efetuada logo que realizado o registro da pontuação e está com o tempo limitado até a chegada do grupo seguinte. Caso ainda restem flechas, o arqueiro deverá anotar o alvo e retornar durante o intervalo ou final da prova para efetuar novas buscas.

1.7.15. Caso todos os arqueiros de uma patrulha estejam empenhados na busca de flechas perdidas, o alvo em questão deverá ser sinalizado com um arco apoiado enfrente a ele, por motivos de segurança.

1.7.16. Nenhum arqueiro poderá se aproximar do Alvo antes que todos os membros do Grupo tenham executado os seus tiros. Caso seja premente por motivo de validação do tiro ou por algum motivo extraordinário, somente um arqueiro que já disparou seus tiros e autorizado pelo Chefe do Grupo poderá se aproximar até 5 (Cinco) metros do Alvo, excetuando esses casos, e se o comportamento for voluntário e repetitivo, mesmo que, advertido pelo Chefe do Grupo, a falta deverá ser anotada na Planilha e o arqueiro punido.

1.7.17. Em hipótese nenhuma, tanto o fardo como o alvo poderão ser tocados até que todos os registros sejam efetivados.

1.7.18. Será considerada não disparada, a flecha que porventura cair ao solo e o arqueiro conseguir recuperá-la sem abandonar o apoio na Posição de Tiro, com o uso de seu corpo ou arco e dentro de um determinado limite de tempo, fixado pelo Chefe do Grupo.

1.7.19. Em nenhuma circunstância será autorizado o disparo de flechas além do número máximo de 3 (Três). Caso se verifique esse fato, fica o arqueiro sujeito a perda de sua pontuação nesse alvo específico, devendo o Apontador marcar com um traço na Planilha o alvo correspondente e anotar a ocorrência.

1.7.20. O tiro efetuado e validado como pontuação deverá ser anotados pelo Apontador em Planilha, na linha relativa ao Alvo executado e na coluna de sequência, em numerais legíveis, à caneta de qualquer cor. Quando os três tiros sucessivos em um alvo não validarem pontuação, a linha será preenchida com a letra "X".

1.7.21 Somente os tiros efetuados e sem pontuação deverão ser anotados como X (Xis), nos demais casos, um traço horizontal deverá ser usado pra preencher.

1.7.22. Em qualquer momento, no decorrer da prova, um arqueiro poderá se declinar a executar os tiros relativos a um alvo desde que:

- a.** -Esteja se sentindo mal de saúde e precise se restabelecer ou sofra acidente de pequeno porte. Para tanto, o Chefe de Grupo, solicitará à Comissão de Montagem de Prova apoio para o encaminhamento do caso, dando prosseguimento ao andamento da prova. Fará a anotação do ocorrido na planilha e, com um traço na linha de pontuação, indicará os alvos perdidos. Uma vez restabelecido, o arqueiro poderá retomar seu Grupo.
- b.** -Tenha razões pessoais, dentro de sua habilidade na aplicação das técnicas de tiro, ou por temer perda de equipamento, dessa forma, não havendo pontuação, o Apontador invalidará a linha correspondente com um traço.

- c. -Tenha razões pessoais relativas a interpretação das disposições técnicas, obstrução ou segurança. Far-se-á a indicação do respectivo Alvo com um traço em sua planilha e a anotação do ocorrido e suas justificativas.
- d. -Tenha ocorrido alguma falha em seu equipamento que impeça a execução. Nesse caso, mudando-se a ordem de tiro, não se permitirá tempo maior que 15 minutos para reparo ou a substituição do equipamento, limitado a chegada da Patrulha seguinte. Uma vez ultrapassado esses limites, se fará a anotação do ocorrido na Planilha e, com um traço na linha de pontuação, indicará os alvos perdidos. O arqueiro poderá retomar seu Grupo ao sanar o problema.

1.7.24. As identificações dos Alvos e Postos de Tiro deverão ser bem claras, de preferência de cor amarela com fundo preto, ou vice-versa, com no mínimo 20 Cm de altura.

1.7.25. As Posições de Tiro deverão ser preparados para atender todos os arqueiros, independente de sua altura, deficiência ou constituição física, uma vez que habilitados para a Prova e atender também a todo tipo de arco sancionado para a Prova, sendo destros ou canhotos.

1.7.26. A Posição de Tiro deve promover um tiro limpo e desimpedido de obstruções e condições de risco.

1.7.27. É fundamental que o posicionamento dos Alvos permita a observação da Zona Vital.

1.7.28. Placas indicadoras sinalizarão a rotatividade de todo o circuito, de um Alvo para o outro, no sentido crescente.

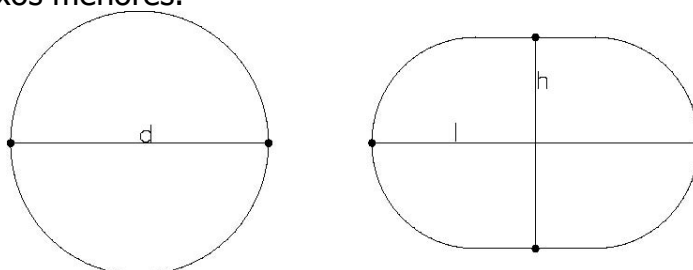
1.7.29. Somente serão empregados os Alvos homologados pela Comissão de Montagem de Prova, para torneios específicos devem-se empregar os Alvos homologados pelas instituições participantes.

1.7.30. Qualquer anomalia que ocorra nos equipamentos de prova (alvos, posições de tiro ou nas indicações de percurso) deve ser comunicada de imediato a um membro da Comissão de Montagem para que haja imediata reparação.

## **Capítulo 2: Equipamentos para o Field 2D – Silhueta Animal**

2.1. Somente serão empregados os Alvos homologados pela Comissão de Montagem de Prova e estando sujeitos a disponibilidade de mercado, para outros torneios específicos devem-se empregar os Alvos homologados pelas instituições participantes.

2.2. Os Alvos para a prática do Field 2D, Silhueta Animal, serão classificadas por grupos de acordo com o tamanho de sua Zona de Pontuação, tomando-se como padrão o tamanho de sua Zona Vital, determinada por um círculo ou uma oval interior, considerando-se as dimensões de seus eixos menores.



2.3. As Zonas de Pontuação serão duas, compreendendo a **Zona Vital**, delimitada pelo círculo ou oval interior, onde se agrupam os órgãos vitais do animal e a **Zona de Ferimento**, delimitada ao contorno do animal.

2.4. A classificação dos Grupos de Alvos seguirá o seguinte princípio:

<b>GRUPOS</b>	<b>CÍRCULO Cm:</b>	<b>OVAL Cm:</b>
<b>1</b>	<b>30</b>	<b>L.: 36 H.: 22,5</b>
<b>2</b>	<b>22,5</b>	<b>L.: 27,5 H.: 18</b>
<b>3</b>	<b>15</b>	<b>L.: 18 H.: 11,5</b>
<b>4</b>	<b>7,5</b>	<b>L.: 9,5 H.: 6,0</b>

2.5. Todos os alvos estarão colados sobre uma placa de papelão para dar suporte e serão fixados nos fardos por meio de grampos com o objetivo de evitar qualquer forma de variação de posicionamento.

2.6. O valor relativo à distância de um alvo será o resultado da medida, em linha reta, partindo do Posto de Tiro em relação ao centro do Alvo respectivo.

2.7. Os alvos poderão ser posicionados de forma inclinada no limite que não implique no prejuízo de destruição de flechas com o cruzamento das mesmas.

2.8. Os fardos que se destinam à fixação de alvos deverão ser produzidos de material que permita o amortecimento do impacto da flecha sem prejuízo ou danos, impedindo que essa o transpasse, mesmo quando atirada por arcos de grande potência.

2.9. A Comissão de Montagem de Prova deve se responsabilizar pela qualidade e seguridade dos fardos, avaliando suas características técnicas e descartando os que não forem adequados.

2.10. Caso no decorrer de uma prova, alguma flecha atravesse um fardo, o fato deve ser comunicado de imediato à Comissão de Montagem de Prova, para imediata substituição ou reforço.

2.11. Os fardos deverão estar firmemente fixados, apoiado por estacas na parte frontal e traseira, impedindo qualquer movimentação ou oscilação na extração das flechas.

2.12. As estacas de fixação de fardos não poderão, de forma alguma, obstruir as áreas demarcadas pelos alvos, devendo os fardos possuir espaço suficiente pra cobrir a área de fixação.

### **Capítulo 3: Comissão de Montagem de Prova:**

3.1. A Comissão de Montagem de Prova é responsável pelo desenho e disposição da prova, seu circuito, administração e execução.

3.2. Será formada pelo Diretor Técnico da Field Brasil, associados comissionados e voluntários que se disponham a colaborar na execução das diversas tarefas.

3.3. Possui poder para deliberar nos assuntos relacionados ao bom andamento da prova e pode gerir os recursos físicos de acordo com as necessidades e circunstâncias e sua maior autoridade será o diretor técnico.

3.4 Não se exime de participação das provas os arqueiros envolvidos na Comissão, desde que, aqueles que distribuem os Alvos nos Fardos sejam da Modalidade Instintiva.

3.5. A Comissão deverá avaliar, planejar e realizar a montagem de prova com antecedência mínima de 01 (Um) dia, providenciando seu imediato desmonte ao final da mesma e recolha dos materiais e equipamentos.

3.6. A Comissão deverá formular instrumentos para o progressivo aperfeiçoamento no desempenho e qualidade de suas atividades.

### **Capítulo 4: Premiação:**

4.1. A premiação, com a proclamação dos classificados vencedores e entrega de troféus e medalhas, será realizada após o término da última prova do ano, encerrando o Campeonato.

## **Capítulo 5: Disposições:**

5.1. Não será admitido em hipótese alguma o consumo de bebida alcoólica antes ou no decorrer da prova, em qualquer espaço que ela ocupe, tanto pelos atletas quanto o pessoal de apoio e visitantes. Nos torneios de nível nacional e internacional adotar-se-á o controle de dopagem em caso de dúvida.

5.2. Não será permitido o uso de aparelhos óticos e mecânicos que permitam a leitura de distância, aparelhos eletro-eletrônicos, por qualquer arqueiro, acompanhantes e espectadores no decorrer da prova.

5.3. Será permitido o uso de acessórios específicos para a prática do tiro com arco, como peiteiras, braçadeiras, slings de braço e dedo, luvas, aljavas diversas, como também cintos para cantis, facas, alicates, óculos de sol e corretivos, binóculos simples, filmadoras e máquinas fotográficas.

5.4. É recomendando que se evite o uso de trajes camuflado ou mimetizado, substituindo, pelo menos na parte superior, por cores vivas e visíveis.

*Field/Brasil*

a aventura começa aqui