

REGULAMENTO BHPAR 2022



ORGANIZAÇÃO



RITER SPORTS

Arco e Flecha Tradicional

1 – FORMATO DO EVENTO

O Campeonato BHPAR 2022 consistirá de 3 provas realizadas em 3 dias consecutivos em um mesmo campo de tiro com 28 estações de alvos 3D e distâncias não informadas, sendo.

- 1 prova 3D Animal Round – até 3 Flechas
- 1 prova 3D Standard Round – 2 Flechas
- 1 prova 3D Hunting Round – 1 Flecha

2 – DURAÇÃO DO BHPAR 2022

O BHPAR terá a duração de 4 dias consecutivos, com a seguinte programação:

12/11/2022 – Boas vindas / Credenciamento e Inspeção de equipamentos

08h às 17h - Credenciamento e Inspeção de equipamentos

08h às 17h - Campo de treino aberto

17h às 17h30 - Cerimônia de abertura

Local :CT Cordilheira Rua João Makuch, Araucária - PR, Brasil

13/11/2022 – Prova 3D Animal Round

07h30 às 08h45 - Aquecimento Credenciamento e Inspeção de equipamentos

08h45 às 09h - Transferência para o campo de tiro

09h - Início da competição 3D Animal Round

14/11/2022 – Prova 3D Standard Round

07h30 às 08h45 - Aquecimento

08h45 às 09h - Transferência para o campo de tiro

09h - Início da competição 3D Standard Round

15/11/2022 – Prova 3D Hunting Round / Premiação

07h30 às 08h15 - Aquecimento

08h15 às 08h30 - Transferência para o campo de tiro

08h30 - Início da competição 3D Hunting Round

12h às 14h - Almoço confraternização

14h - Premiação

3 – LOCAL

O BHPAR 2022 será realizado no [CT Cordilheira Rua João Makuch, Araucária - PR, Brasil](#).

4 – REGRAS

As regras gerais, Controle Técnico, Alvos, Equipamento, Categorias, Posições de Tiro e Pontuação seguirão as definições estabelecidas pela IFAA de acordo com o livro de regras.

<https://www.ifaa-archery.org/index.php/documents/rules/ifaa-book-of-rules>

No dia estipulado para tal, será feita a inspeção de todos os equipamentos (arcos / flechas / binóculos / etc.) onde será preenchida a Planilha de Inspeção que o arqueiro deverá portar durante todos os dias de prova.

A inspeção seguirá rigorosamente as regras estabelecidas pela IFAA que podem ser acessadas nos seguintes links:

<https://www.ifaa-archery.org/index.php/documents/ifaa-documents/inspection-forms#>

5 – ALVOS

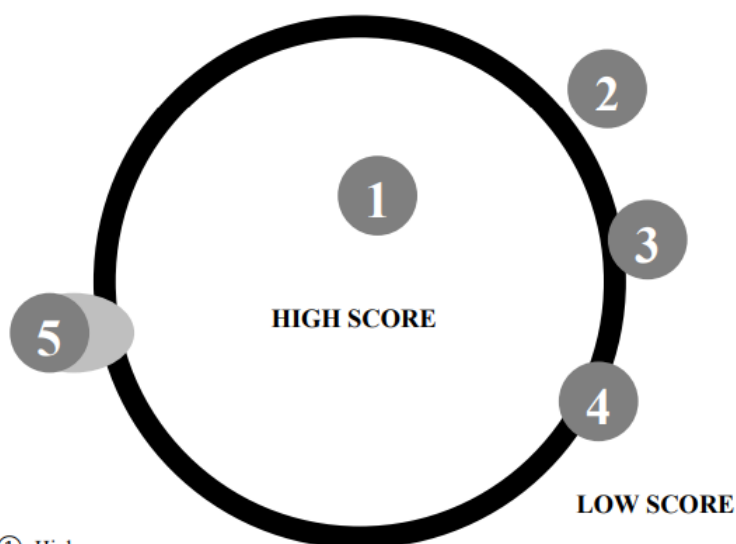
Neste campeonato serão utilizados alvos 3D

Na prova 3D Animal Round são consideradas duas zonas de pontuação, Mortal e Ferimento

Nas provas 3D Standard Round 3D Hunting Round são consideradas 3 zonas de pontuação, Mortal, Vital e Ferimento,

Será considerado ferimento quando a flecha acertar e ficar presa a qualquer parte do animal (inclusive casco onde se aplica), exceto seu chifre ou sua base. Não será considerado ferimento quando:

- a. A flecha não estiver presa ao animal;
- b. A flecha ficar presa ao chifre ou a base do animal.



- ①: High score
- ②: Low score
- ③: Arrow does not cut the line. Low score.
- ④: Arrow cuts the line. High score
- ⑤: Arrow tears through the paper into the high scoring area, but the shaft lies outside the high scoring area. The arrow will have the low score.

Considerar as pontuações conforme ilustração

7 – POSIÇÃO DE TIRO

O campo de tiro será montado de forma que seja sempre possível o tiro simultâneo e será obrigatório que dois arqueiros efetuem seus disparos de forma simultânea.

Nenhum membro da Patrulha, ou qualquer outro competidor, deverá ultrapassar as estacas até que o último membro do grupo tenha efetuado todos os disparos.

Caso o arqueiro necessite efetuar novos disparos, deve fazê-lo antes da próxima dupla de arqueiros, uma vez que o arqueiro tenha deixado a posição de tiro não poderá retornar para novos disparos. Não dúvida, faça todos os disparos necessários.

A sequência de tiros será estabelecida conforme a distribuição da patrulha:

Arqueiro A – Capitão
Arqueiro B – Apontador 1
Arqueiro C – Apontador 2
Arqueiro D
Arqueiro E
Arqueiro F

Desta forma, inicia-se com A e B (esquerda e direita), seguindo-se por C e D (esquerda e direita) e então E e F (esquerda e direita). Na próxima estação, dará início aos disparos a dupla C e D, alternando assim até o final do percurso.

Segue abaixo um exemplo de como deve ser feito o revezamento de arqueiros:

Primeiro Alvo	Segundo Alvo	Terceiro Alvo	Quarto Alvo
A e B (esquerda e direita)	C e D (esquerda e direita)	E e F (esquerda e direita)	Retorna a ordem do Primeiro Alvo
C e D (esquerda e direita)	E e F (esquerda e direita)	A e B (esquerda e direita)	
E e F (esquerda e direita)	A e B (esquerda e direita)	C e D (esquerda e direita)	

Os arqueiros deverão trocar as posições de tiro nas estações 1 e 15. Explicando: arqueiro que está na posição direita muda para posição esquerda e arqueiro que está na posição esquerda muda para posição direita. Assim, cada competidor atirará 50% na esquerda e 50% na direita.

As categorias Jovem Adulto / Adulto / Veterano deverão utilizar as estacas amarelas.

A categoria Juvenil deverá utilizar as estacas azuis.

A categoria Infantil deverá utilizar as estacas pretas.

Distâncias

Na modalidade Bowhunter as distâncias entre a marcação de tiro e o alvo não são informadas, desta forma, o BHPAR 2022 será uma prova com distâncias “NÃO MARCADAS”.

Em cada estação de tiro haverá um Totem de identificação com o número do alvo e uma identificação do alvo com suas zonas de pontuação e o grupo ao qual o alvo pertence (Grupo 1, 2, 3 ou 4).

Durante a realização do campeonato não deverá acontecer conversa relacionada a distâncias dos alvos entre os competidores, a não observância deste item será passível de desclassificação dos arqueiros envolvidos e perda dos pontos pelo Polo.

BOW HUNTER PARANAENSE 2022

Mesmo que as distâncias não sejam informadas, o campeonato será regido pelas definições da IFAA conforme segue:

3D Animal Round

<i>Grupo</i>	<i>Veterano / Adulto / Jovem Adulto</i>	<i>Juvenil</i>	<i>Infantil</i>
Grupo 1	Três estacas com "walk" de 5 jardas com a primeira estaca entre 60 e 40 jardas	Última estaca do Adulto	Três estacas com "walk" de 5 jardas com a primeira estaca a no máximo 30 jardas
Grupo 2	Três estacas com "walk" de 3 jardas com a primeira estaca entre 45 e 30 jardas	Estaca do Adulto	Uma estaca a no máximo 25 jardas
Grupo 3	Uma estaca posicionada entre 35 e 20 jardas	Estaca do Adulto	Uma estaca a no máximo 30 jardas
Grupo 4	Uma estaca posicionada entre 20 e 10 jardas	Estaca do Adulto	Uma estaca a no máximo 10 jardas

3D Standard Round e 3D Hunting Round

O 3D Standard Round consiste em duas estacas com a primeira estaca colocada a uma distância não maior do que as estipuladas abaixo.

O 3D Hunting Round consiste em uma estaca colocada a uma distância não maior do que as estipuladas abaixo.

<i>Grupo</i>	<i>Quantidade de Alvos</i>	<i>Distância Máxima</i>		
		<i>Veterano / Adulto / Jovem Adulto</i>	<i>Juvenil</i>	<i>Infantil</i>
1	6	60 jardas	50 jardas	30 jardas
2	6	45 jardas	45 jardas	25 jardas
3	8	35 jardas	35 jardas	20 jardas
4	8	20 jardas	20 jardas	10 jardas

8 – CAMPO DE TIRO

O campo de tiro será composto de 28 estações de tiro contendo:

- Tótem com marcação de alvo;
- Placa com identificação do Grupo do Alvo e imagem do alvo com suas zonas de pontuação;
- Estacas com posição de tiro nas cores Amarelo / Azul / Preto;
- Alvo 3D.

9 – PONTUAÇÃO

A pontuação para cada uma das provas varia conforme abaixo: **3D**

Animal Round

Flecha	Pontuação
1ª Flecha Mortal	20
1ª Flecha Ferimento	18
2ª Flecha Mortal	16
2ª Flecha Ferimento	14
3ª Flecha Mortal	12
3ª Flecha Ferimento	10

3D Standard Round

Flecha	Pontuação
Mortal	10
Vital	8
Ferimento	5

3D Hunting Round

Flecha	Pontuação
Mortal	20
Vital	16
Ferimento	10

A anotação dos pontos na planilha, realizada pelos apontadores, deverá ser feita com um círculo sobre o valor correspondente a flecha, seguida da soma dos pontos na coluna Soma Parcial. Em caso de erro na anotação, será feito um "X" sobre a pontuação errada e um círculo sobre a correta. Neste caso, o capitão deverá visar a planilha na linha onde houve a correção. Na falta deste visto será considerado a menor pontuação. Pedimos aos apontadores e capitães muita atenção neste item e na soma das planilhas, que são o maior gerador de problemas.

Após entrega das planilhas pelo Capitão com as assinaturas do arqueiro e dos apontadores, não serão aceitas reclamações relacionadas a problemas com soma de pontos.

8	20	18	16	14	12	10	20/32	21
9	20	18	16	14	12	10	16/48	22
10	20	18	16	14	12	10	20/68	23
11	20	18	16	14	12	10	18/86	24
12	20	18	16	14	12	10	16/102	25
13	20	18	16	14	12	10		26
14	20	18	16	14	12	10		27

Faça um círculo na pontuação correta

OBS.: É responsabilidade do Capitão da Patrulha a entrega de todas as planilhas assinadas (duas por arqueiro) na mesa coletora na saída do campo de tiro. Nenhuma patrulha deverá deixar o campo de tiro sem a entrega das planilhas.

10 – RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS

Qualquer problema relacionado a pontuação ou dúvida durante a prova deverá ser reportado ao Capitão da patrulha que foi designado devido ao seu conhecimento e tempo de prática no tiro com arco. A decisão será da patrulha. Caso o arqueiro não concorde com a decisão do Capitão, ao final da prova o arqueiro poderá levar o caso, se possível, com fotos ao Capitão de Campo que junto com todos os envolvidos na situação e a Organização da Prova para alterar ou não a decisão final sobre o fato.

Durante a prova existirão dois integrantes da Organização no percurso que poderão ser acionados a qualquer momento para solucionar problemas que não sejam relevantes a pontuação ou dúvidas técnicas dos arqueiros.

11 – PREMIAÇÃO

Será considerado Campeão ou Campeã do BHPAR 2022 o arqueiro ou arqueira de cada categoria que somar o maior número de pontos nos três dias de competição e com a participação mínima em duas provas completas.

Serão entregues medalhas aos três maiores pontuadores de cada categoria.

12 – ACOMPANHANTES

Acompanhante de patrulha será permitido nas trilhas do BHPAR como um contemplador da competição, desde que respeitem as seguintes regras:

- 1 - Será aceito na patrulha, se e somente se, todos os membros da mesma o permitirem;
- 2 - Somente poderão tirar fotos dos alvos, após todos os arqueiros atirarem. Não deve tirar fotos enquadrando o arqueiro e o alvo durante o disparo;
- 3 - Deve permanecer próximo a posição de tiro mesmo durante a retirada das flechas e registro da pontuação;
- 4 - Não participar das ações da competição, tais como: a. carregar material do arqueiro, b. portar planilhas, c. registrar pontos nas planilhas, d. auxiliar os arqueiros no que diz respeito à execução dos disparos, e. discutir sobre pontuação, valores anotados ou regras da competição.

O acompanhante que não observar estas regras e/ou esteja atrapalhando a dinâmica da prova, da patrulha ou qualquer um dos competidores, será advertido pelo capitão da patrulha e, caso continue com atitude imprópria, será convidado a deixar o grupo e um oficial de campo poderá ser chamado para retirá-lo do campo de tiro.

13 – SEGURANÇA E CONDUTA

Para o bom andamento da prova, é imperativo que os arqueiros e acompanhantes estejam atentos a algumas regras:

1. Jamais apontar o arco armado na direção de outras pessoas ou animais do local, sob risco de imediata desclassificação;
2. Caso haja a necessidade de procurar flechas, que tenham se perdido próximo ao alvo, um dos integrantes da patrulha deverá permanecer à frente do alvo de forma a sinalizar à próxima patrulha para existem pessoas próximo ao alvo. Tão logo uma nova patrulha chegue na estação de tiro, a busca deverá se encerrar;
3. Caso alguém tenha deixado algum objeto no alvo anterior e haja uma nova patrulha realizando disparos, aguarde que finalize todos os disparos para então comunicar-se de forma clara sobre o que precisa, retornando à sua posição o mais breve possível;
4. Respeite o momento de concentração dos arqueiros, de sua patrulha e das demais, não conversando em voz alta ou distraíndo-os durante os disparos;

5. Caberá ao capitão orientar os arqueiros de sua patrulha quanto ao cumprimento das regras de segurança e conduta durante a prova.

14 – ORIENTAÇÕES GERAIS

No campo de tiro existirão 2 estações com água e frutas a disposição dos competidores. O arqueiro deverá levar um cantil ou garrafa individual para se abastecer nestas estações.

Junto às estações de água haverão locais apropriados para descarte de lixo e resíduos. Pedimos a todos que os utilizem para descarte de seus resíduos colaborando com a limpeza do local.

Aos que puderem, solicitamos que evitem fumar durante a prova. Pedimos aos fumantes que se atentem com fagulhas ou pontas de cigarro uma vez que estaremos em estação seca e com muita palha/mato seco durante todo o percurso.

Não será permitido o uso de telefone celular no campo de tiro e a comunicação entre patrulhas para troca de informações com o objetivo de favorecer algum arqueiro será passível da desclassificação de todos os arqueiros envolvidos e perda dos pontos pelos Polos envolvidos. Celulares devem estar em MUDO quando em campo de tiro a fim de não causar incômodo aos competidores. O celular poderá ser utilizado somente para fotografar. Fotografias do alvo são permitidas somente após contagem da pontuação.

No momento do credenciamento e inspeção de equipamentos, cada competidor receberá um kit. Neste kit haverá um envelope com adesivos de identificação e seis planilhas (duas para cada dia de campeonato). A planilha, no padrão IFAA, conterá uma indicação da data e tipo da prova. Caberá ao arqueiro identificar todas as suas planilhas e entregá-las (planilhas do dia) ao capitão da patrulha em cada um dos dias de competição. A falta da planilha não permitirá a marcação dos pontos visto que não haverá planilha extra no campo de tiro.

As patrulhas serão determinadas, pela organização do evento, conforme a categoria escolhida pelo participante no momento da inscrição. Devido à dinâmica do campeonato, não serão aceitas trocas nas patrulhas previamente definidas.

