



CONCURS DE TIR CU ARCUL IFAA – INDOOR





REGULAMENT



- Tinta are diametrul de 40 cm.
- Aceasta tinta este folosita pentru urmatoarele divizii:
- Longbow - LB
- Historical Bow - HB
- Bowhunter Recurve - BHR
- Barebow Recurve – BBR
- Bowhunter Compound – BHC
- Barebow Compound - BBC
- Punctajul este conform desenului alaturat.
- La scoruri egale departajarea se face prin numararea X-urilor.





REGULAMENT



- Tinta are cinci spoturi la care se trage în Z.
- Aceasta tinta este folosită pentru următoarele divizii:
- Freestyle Unlimited – FU
- Freestyle Limited Compound - FSC
- Recurve Freestyle - RF
- Bowhunter Compound – BHR
- Bowhunter Limited – BL
- Bowhunter Unlimited - BU
- Punctajul este conform desenului alăturat.
- La scoruri egale departajarea se face prin numărarea X-urilor.





REGULAMENT



- Distanța de tragere este de 20 yarzi – 18,25 metri.
 - Concursul are două runde.
 - O rundă constă în tragerea unui număr de 5 săgeți pe tinta X 6 serii.
 - Timpul alocat unei serii de 5 săgeți este de 4 minute.
 - Săgeți: 5 săgeți cu diametrul shaftului de maxim 9.3 mm
 - Clasamentul se face în funcție de rezultatele obținute la sfârșitul celor două runde.
 - La scoruri egale departajarea se face prin numărarea X-urilor.
 - Tipuri tinte:
 - 5 spoturi – compound & recurve
 - Ø 40 cm – arc istoric, longbow, bowhunter recurve, barebow recurve
 - Zonele de scor vor avea următoarele culori:
 - alb – diametrul 8.0 cm. valoare scor – 5 puncte;
 - albastru – diametrul 16.0 cm. valoare scor – 4 puncte.
- Disponerea tintelor: 4 tinte pe panou.





REGULAMENT



- Arcasii vor fi inregistrati doar la o singura divizie (tip de arc);
- Toti arcasii inregistrati vor fi amatori. Nu sunt acceptati arcasii profesioniști.
- Telefoanele, mp3 – urile, castile sau alte accesorii folosite pentru a asculta muzica sunt interzise in timpul tragerii.
- Săgetile trebuie sa aibă diametrul maxim de 9.3 mm iar vârful acestora nu va depăși 9.4 mm.
- Scorecard-urile (fisele de punctaj) vor fi verificate si semnate inainte de a fi depuse la punctul de centralizare a rezultatelor. Scorurile vor fi reverificate si vor fi schimbate daca sunt gasite greseli de calcul (scor mai mare pe fisa).
- Fiecare spatiu de competitie va avea o zona de incalzire. Daca acesta nu poate fi amenajat, vor fi permise 4 serii de incalzire pe panourile de concurs la inceputul zilei. De asemenea, vor fi permise 2 serii de incalzire la inceputul celei de a doua runde, daca pauza a fost mai mare de o ora.
- Nu vor fi atinse sagetile infipte in panou inainte de notarea scorului.
- Notarea scorului se face de catre unul sau doi scoreri numiti de seful de grup(panou). Verificarea scorului poate fi facuta in timpul competitiei.





REGULAMENT



- Sageata care a trecut prin panou va fi impinsa prin tinta de catre un observator sau arbitru dupa care va fi notata corespunzator scorului.
- In cazul in care o sageata trece prin panou si nu poate fi identificat scorul atunci arcasul poate trage o alta sageată la finalul rundei.
- Pentru a preveni situatiile in care nu se poate nota scorul unei sageti care a trecut prin panou sau nu ramane infipta in acesta vor fi marcate toate impactele de pe tinta.
- Punctajul unei sageti va fi superior daca sageata intra in zona de scor superioara, linia trebuie sa fie asadar taiata in totalitate de shaftul sagetii.
- Sageata care loveste o alta deja infipta in tinta si ramane agatata de aceasta va avea acelasi scor cu sageata lovita.
- Arcasul se poate întoarce pe linia de tragere pentru a trage o sageata dupa ce a plecat de pe linie doar în cazul în care timpul de tragere nu a expirat.
- In cazul unei defectiuni la echipamentul de tragere, arcasul va informa Directorul de Tragere despre aceasta si va avea un interval de 15 minute pentru a remedia problema. Dupa rezolvarea incidentului arcasul va putea continua competitia iar sagetile ramase netrase le va trage la finalul Rundei dar nu mai mult de 3 serii (15 sageti).





REGULAMENT



- Unui arcaș îi este permisă doar o singură situație de defecțiune a echipamentului/rundă.
- Scorul va fi notat pe fișa de punctaj de la valoarea mare în sens descrescător.
- Săgeata care a ricoșat dintr-o altă săgeată din tinta va avea scorul zonei unde este înfiptă.
- Dacă un arcaș trage mai mult de 5 săgeți într-o serie vor fi luate în considerare doar cele 5 săgeți cu valoarea mai mică.
- După fiecare Rundă arcașii își vor schimba poziția pe panou astfel:
cel care a tras pe tinta de SUS va trage în Runda următoare pe tinta de JOS;
cel care a tras pe tinta din DREAPTA va trage în Runda următoare pe tinta din STÂNGA.
Mutarea tintelor pe noua poziție este responsabilitatea arcașilor.
- Tintele nu mai pot fi mutate după începerea tragerii în Runda următoare.
- În cazul în care un arcaș scapă o săgeată din mână sau din arc iar aceasta este la o distanță de maxim 10 feet (3 metri) de linia de tragere, poate fi trasă o alta.
- Tragerea pe tinta cu 5 spoturi se va face astfel: prima săgeată în spotul din Stânga/Sus; a doua săgeată în spotul din Dreapta/Sus; a treia săgeată în spotul din Mijloc; a patra săgeată în spotul din Stânga/Jos; a cincea săgeată în spotul din Dreapta/Jos.
- Lovirea unei alte tinte sau în altă ordine este considerată săgeată ratată (Miss).





INDOOR IFAA



Name: _____ Reg. No.: _____

Style: _____ Round No.: _____

		Arrows / Score					
END	1	2	3	4	5	Total	
Standard Unit 1	1						
	2						
	3						
	4						
	5						
	6						
Total SU 1							

Standard Unit 2	1					
	2					
	3					
	4					
	5					
	6					
Total SU 2						
Total of Round (SU 1+2)						

Scorurile au fost verificate si semnate:

Scorer: _____ Archer: _____
Signature Signature

Depuneti aceasta fisa de punctaj la comitetul de organizare la sfarsitul rundei.



Fisa scor Indoor IFAA





COMPETITIA EXTINSA



- Grila se face conform clasamentului obtinut după 2 Runde.
- Scorul va fi pe seturi: 2 pct. – învingătorul; 0 pct. – învinsul.
- În cazul unui scor egal la un set se va trage o săgeată de departajare Shoot-Off.
- Săgeata de departajare va fi trasă în spotul din mijloc. Va fi declarată câștigătoare săgeata aflată cel mai aproape de X(centrul tinte).
- Tinta pentru Shoot-Off va fi schimbată doar dacă cercul de centru nu este complet.
- Rundele eliminatorii vor avea următorul format:
 - Grila de 1/16 runda eliminatorie constă în tragerea a 3 serii de 5 săgeți(15 săgeți) trase în două tinte(una sus, una jos). O serie sus, una jos.
 - Grila de 1/8 runda eliminatorie constă în tragerea a 3 serii de 5 săgeți(15 săgeți) trase în două tinte(una sus, una jos). O serie sus, una jos.
 - Cei 8 finaliști vor trage o Rundă Shoot-Up care constă în dueluri progresive cum ar fi: locul 8 cu locul 7, câștigătorul se duelează cu locul 6, câștigătorul se duelează cu locul 5, ș.a.m.d.





COMPETITIA EXTINSA



- În meciurile pentru locurile 1 – 4 arcașii vor trage alternativ câte o săgeată iar timpul de tragere pentru fiecare săgeată va fi de 30 sec.
- Meciurile finale vor fi comentate de un speaker printr-o stație de amplificare.
- Orice săgeată trasă după semnalul de final de tragere va fi considerată Miss.
- Nu se acordă timp de remediere a unei defecțiuni apărute în meciurile finale.
- Punctajul tinteii cu 5 spoturi va fi următorul: cercul din centru are valoarea de 5 pct; al doilea cerc alb din centrul tinei are valoarea de 4 pct; primul cerc albastru, din interior, are valoarea de 3 pct; iar ultimul cerc albastru, din exterior, are valoarea de 2 pct. Vezi tinta de compound sau recurve de mai jos.
- Punctajul tinteii Ø 40 cm rămâne neschimbat.





TINTE COMPETITIVĂ EXTINSĂ



PARTENERI

