

# II E III ETAPAS DO CAMPEONATO PAULISTA DE ARQUEARIA MONTADA – 10 E 11 DE JUNHO DE 2023

## PROGRAMA

Local: HARAS CONCORDE – PRATÂNIA, SÃO PAULO

**Datas: 10 de junho de 2023 – II ETAPA**

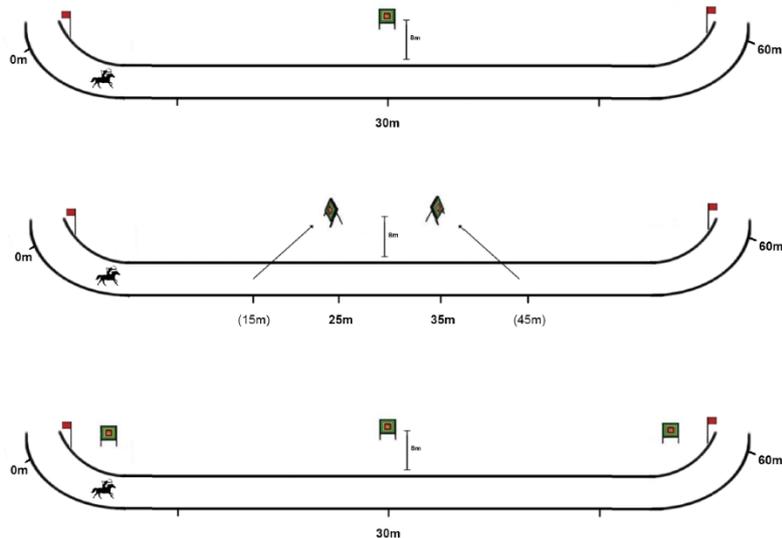
**11 de junho de 2023 – III ETAPA**

Esse evento segue as regulamentações da “Arquearia Montada Brasil” – Associação informal constituída por praticantes da arquearia montada.

1. ORGANIZADOR: HARAS CONCORDE
2. ESPECIFICAÇÕES TÉCNICAS
  - 2.1. DATA E HORÁRIO: **10 de junho de 2023 às 14h (ANEXO I); 11 de junho de 2023 às 9h (ANEXO II).**
  - 2.2. LOCAL: Pista de areia, 30m x 60m, com trajeto definido em corredores.
  - 2.3. PISTA DE COMPETIÇÃO: **10 de junho – Coreana; 11 de junho – Ataque Comanche.**
  - 2.4. PISTA DE AQUECIMENTO: Pista de areia, 25m x 42m, 1 alvo para treino.
  - 2.5. JUÍZ E AUXILIARES: participantes do torneio e voluntários.
3. INSCRIÇÕES
  - 3.1. Taxa de inscrição:
    - 3.1.1. Iniciantes: 1 dia – R\$150,00; 2 dias R\$225,00
    - 3.1.2. Intermediária e avançado: 1 dia – R\$200,00; 2 dias R\$300,00;
    - 3.1.3. Participantes pagantes do workshop (8 e 9 de junho): 1 dia – R\$100,00; 2 dias R\$ 150,00
  - 3.2. Aluguel de cavalo para a prova (diária): R\$50,00
    - 3.2.1. Vagas disponíveis: 9 pessoas; reservados pela ordem de pagamento.
  - 3.3. Estabulagem para cavalos de fora: cortesia (sem alimentação).
  - 3.4. Formulário de inscrição: link:  
[https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfTV0x8TYXCgs4s4pp6NJ\\_BrtXgrF4Z0J0Y7dKsYh7pOU7yA/viewform?usp=sf\\_link](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfTV0x8TYXCgs4s4pp6NJ_BrtXgrF4Z0J0Y7dKsYh7pOU7yA/viewform?usp=sf_link)
4. HOSPEDAGEM – sugestões de locais na cidade
  - 4.1. Haras Concorde – [harasconcorde@gmail.com](mailto:harasconcorde@gmail.com)  
<https://fazendaconcorde.com.br/hospedagem/>
  - 4.2. Pousada São Jorge – (014) 99153 2044  
<https://goo.gl/maps/wsxgzcxgYZXzk3STA>
  - 4.3. Pousada Rodrigues – (011) 99134 0840  
<https://goo.gl/maps/1sxQJQL8n9LEN8ak9>
  - 4.4. Pousada Prata Express – (014) 99763 6996  
<https://goo.gl/maps/ko1sdmziU2tkJRAF6>
5. CAVALOS DE FORA

- 5.1. Obrigatória Guia de Trânsito Animal (GTA) para entrada na propriedade, assim como atestado de sanidade e vacinação, e exames de AIE e Mormo dentro da validade até o final do evento e saída dos animais.
- 5.2. É de responsabilidade dos responsáveis dos cavalos vindos de fora organizar com o local de evento um desembarcador adequado para entrada e saída dos animais do caminhão. Caso o responsável pelo local do evento julgue inseguro, fica a seu critério vetar o desembarque ou embarque de cavalos no local.
6. REGRAS DO CAMPEONATO PAULISTA 2023
  - 6.1. As provas valem como pontuação para o Campeonato Paulista, sendo o torneio do dia 10/06/2023 válido como II Etapa e do dia 11/06/2023 válido como III Etapa.
  - 6.2. As regras para o Campeonato Paulista de Arquearia Montada seguem no **ANEXO III**.
  - 6.3. **É de responsabilidade de cada atleta conferir e assinar sua ficha de pontuação após o término de sua apresentação.** O atleta deve procurar o Júri durante o intervalo entre as baterias para conferência da pontuação.
  - 6.4. **As regras de conduta encontram-se no ANEXO IV.**
7. PREMIAÇÃO
  - 7.1. Troféus para 1º, 2º e 3º lugares. Medalhas para 4º e 5º lugares.
8. DESEMPATE
  - 8.1. No caso de empate de pontuação, o resultado para premiação será definido pela somatória de tempo de todas as passadas do conjunto, ganhando quem somar o menor tempo.
9. INSPEÇÃO VETERINÁRIA E ATENDIMENTOS
  - 9.1. VETERINÁRIA DE PLANTÃO - Marina Fernandes Ferreira Cervato

## ANEXO I- PISTA COREANA – 10 DE JUNHO DE 2023 – INÍCIO 14H



### 1. Pista

- A pista deve ter 60m de comprimento entre as linhas de partida e chegada
- Como padrão a pista é reta. No entanto, ligeiras curvas na pista são permitidas quando necessário. Os alvos devem estar no interior de qualquer curva e deve se tomar cuidado para que a colocação do alvo não apresente perigo nem invalide o ângulo do tiro.
- Deve haver barreiras em ambos os lados da pista em toda a sua extensão.
- Deve haver espaço de entrada/saída adequado em cada extremidade da pista.

### 2. Largada e Chegada

- As linhas de largada e chegada devem estar claramente marcadas. Onde a cronometragem eletrônica estiver sendo usada, os portões de cronometragem estarão localizados aqui.

### 3. Alvos

- Os alvos devem ser colocados nas posições indicadas nos diagramas.
- A distância dos alvos para a borda da pista é de 8m.
- O centro dos alvos deve estar a 90 cm  $\pm$  10 cm acima do chão. As medições são relativas ao nível do solo dentro da pista, ou seja, a altura do alvo deve ser ajustada apropriadamente se o terreno for inclinado entre a pista e o local do alvo.
- Os alvos devem ter um ângulo inclinado de modo que a face fique perpendicular para um arqueiro montado em um cavalo de tamanho médio.
- As faces do alvo devem ser:
  - Como padrão, **uma face de alvo quadrada 80x80cm**, dividida em 5 zonas concêntricas espaçadas uniformemente, fica a 8m a partir da borda da pista.

- ii. Alternativamente, uma face alvo redonda com um diâmetro de 80cm, dividida em 5 zonas de círculos concêntricos (ou seja, um alvo FITA padrão), pode ser posicionada a 7m da borda da pista.

#### 4. Procedimento

- a. **A pista será dividida em 6 séries: 2 séries de tiro único, 2 series duplas e 2 series triplas.**
- b. As disciplinas devem ser executadas na ordem, tiro único, tiro duplo, e tiro triplo.
- c. A critério dos juízes/organizadores, até duas corridas de aquecimento podem ser permitidas antes destas.

#### 5. Flechas

- a. As flechas devem ser retiradas individualmente de uma aljava, cinto ou faixa.
- b. Se duas flechas forem puxadas juntas, uma deve ser descartada ou devolvida à aljava, e a outra pode ser usada. O competidor não ganha nada com seu erro e, portanto, não é penalizado.
- c. Os competidores podem começar com uma flecha encaixada. As flechas restantes devem estar na aljava, cinto ou faixa. As flechas devem ser lançadas apenas entre a linha de partida e a linha de chegada.
- d. Apenas uma flecha pode ser disparada em cada alvo.
- e. Se mais de 1 flecha foi disparada em um alvo, então a flecha de pontuação mais baixa (incluindo flechas que erraram o alvo) será pontuada.

#### 6. Marcação de tempo

- a. A série começa quando a frente do peito do cavalo cruza a linha de partida. A chegada é quando o corpo do arqueiro cruza a linha de chegada.
- b. Um juiz deve ser posicionado na linha de partida para determinar quaisquer infrações a estas regras
- c. O benefício da dúvida será dado ao competidor. Se o juiz não tiver certeza, nenhuma penalidade será aplicada.

#### 7. Pontuação

- a. Pontos por alvo
  - i. **Todos os alvos pontuam da seguinte forma (da zona mais central para fora): 5, 4, 3, 2 e 1 pontos.**
  - ii. Flechas acertando o tigre/javali (onde houver) no centro do alvo quadrado valem 5 pontos, ou seja, igual à zona em que se encontra.
  - iii. O arqueiro recebe a pontuação alvo de todas as flechas válidas
- b. Bônus por tempo (Avançado)
  - i. **Um tempo estimado para a pista de 60m é de 11 segundos**
  - ii. O tempo de pista é medido entre quando o peito do cavalo cruza a linha de partida e a linha de chegada. Deve ser registrado em 0,01s se estiver usando um cronômetro eletrônico ou em 0,1s se estiver usando um cronômetro manual
  - iii. Os pontos de velocidade são concedidos por completar uma série mais rápida do que o tempo estimado, atingindo ao menos 1 alvo
  - iv. **Os pontos de velocidade serão concedidos iguais a 1 ponto por segundo (ou parte deles) que a corrida for mais rápida que o tempo estimado**
- c. Penalidade de tempo (Avançado)

- i. Uma penalidade de tempo é incorrida por exceder o tempo normal para a pista, independentemente do número de alvos atingidos.
      - ii. **A penalidade de tempo incorrida é igual a 1 ponto por segundo (ou parte dele) em que o tempo da corrida excede o tempo nominal**
    - d. Bônus de acertos múltiplos (Intermediário e Avançado)
      - i. **Bônus são concedidos caso o arqueiro acerte todos os alvos na série. 2 pontos para a série com dois alvos e 3 pontos para a série com 3 alvos.**
    - e. Pontuação Total
      - i. Os pontos por alvo, o bônus/penalidade por tempo e os pontos bônus de acertos múltiplos para cada série devem ser somados para a pontuação total dessa série.
      - ii. O arqueiro nunca pode receber menos de 0 pontos por uma corrida, mesmo que a penalidade de tempo seja maior que os pontos-alvo.
      - iii. As pontuações de todas as corridas devem ser somadas para uma pontuação total.
- 8. Gerenciamento de pista
  - a. Antes da liberação da pista, o juiz deve conferir se os auxiliares já saíram da área de tiro, se não existem flechas caídas nos corredores de passagem dos cavalos, e se os auxiliares de marcação de tempo estão prontos e atentos.
  - b. Um apito longo significa que o atleta está liberado para iniciar o percurso.** Dois apitos sinalizam para que o atleta se posicione corretamente na área de espera. **Vários apitos seguidos significam que o atleta deve parar de atirar imediatamente e parar seu cavalo.**
  - c. No caso de marcação de tempo manual, devem ser posicionados dois auxiliares, um na linha de partida e outro na linha de chegada, para sinalizar com uma bandeira o momento de passagem do competidor para início ou encerramento da marcação de tempo.

## ANEXO II- PISTA ATAQUE COMANCHE – 11 DE JUNHO DE 2023 – INÍCIO 9H



1. Pista
  - a. O trajeto dentro da pista deve ter por volta de 90m de comprimento entre as linhas de partida e chegada.
  - b. As barreiras delimitando o trajeto dentro da pista são opcionais.
  - c. Deve haver espaço de entrada/saída adequado em cada extremidade da pista.
2. Largada e Chegada
  - a. As linhas de largada e chegada devem estar claramente marcadas. Onde a cronometragem eletrônica estiver sendo usada, os portões de cronometragem estarão localizados aqui.
3. Alvos
  - a. Os alvos devem ser colocados nas posições indicadas nos diagramas.
  - b. Três alvos devem estar no interior de uma área circular delimitada, onde não pode ser ultrapassada. Caso o conjunto cruze a área delimitada, pontuará com 0 nesta passada.**
  - c. O centro dos alvos deve estar a 90 cm  $\pm$  10 cm acima do chão. As medições são relativas ao nível do solo dentro da pista, ou seja, a altura do alvo deve ser ajustada apropriadamente se o terreno for inclinado entre a pista e o local do alvo.
  - d. Os alvos devem ter um ângulo inclinado de modo que a face fique perpendicular para um arqueiro montado em um cavalo de tamanho médio.
  - e. As faces do alvo devem ser:
    - i. Como padrão, uma face de alvo redonda de diâmetro de 80cm.**
    - ii. Alternativamente, uma face alvo quadrada com 80cm x 80cm.
4. Procedimento
  - a. A pista “Ataque Comanche” é dividida em 5 séries.**
  - b. A critério dos juízes/organizadores, até duas corridas de aquecimento podem ser permitidas antes destas.

## 5. Flechas

- a. As flechas devem ser retiradas individualmente de uma aljava, cinto ou faixa, ou seguradas na mão do arco com as pontas apontando sempre para cima.
- b. **Os competidores podem começar com uma flecha encaixada.** As flechas devem ser lançadas apenas entre a linha de partida e a linha de chegada.
- c. **Será delimitada com balizas uma zona atrás dos alvos onde o cavaleiro não poderá realizar tiros, sujeito a desqualificação.**
- d. **Para as categorias intermediária e avançada, só valem os pontos das flechas lançadas durante o galope.**
- e. Podem ser disparadas mais de uma flecha em cada alvo.

## 6. Marcação de tempo

- a. A série começa quando a frente do peito do cavalo cruza a linha de partida. A chegada é quando o corpo do arqueiro cruza a linha de chegada.
- b. Um juiz deve ser posicionado na linha de partida para determinar quaisquer infrações a estas regras.
- c. O benefício da dúvida será dado ao competidor. Se o juiz não tiver certeza, nenhuma penalidade será aplicada.

## 7. Pontuação

- a. Pontos por alvo
  - i. **Todos os alvos pontuam com 5 pontos.**
  - ii. **Flechas acertando qualquer área colorida do alvo (80cm x 80cm) pontuam com 5 pontos.**
  - iii. O arqueiro recebe a pontuação alvo de todas as flechas válidas.

## 8. Bônus por tempo

- a. Categoria Iniciantes
  - i. Sem bônus por tempo
- b. Categoria Intermediária
  - i. Sem bônus por tempo
- c. Categoria Avançada
  - i. O tempo estimado para uma pista de 90m de comprimento total é de 20 segundos. Para uma pista de diferente distância, o tempo concedido será calculado proporcionalmente.
  - ii. O tempo de pista é medido entre quando o peito do cavalo cruza a linha de partida e a linha de chegada. Deve ser registrado em 0,01s se estiver usando um cronômetro eletrônico ou em 0,1s se estiver usando um cronômetro manual
  - iii. Os pontos de velocidade são concedidos por completar uma série mais rápida do que o tempo estimado, atingindo ao menos 1 alvo.
  - iv. **Os pontos de velocidade serão concedidos iguais a 1 ponto por segundo (ou parte deles) que a corrida for mais rápida que o tempo estimado**
  - v. **O bônus total por tempo nunca pode ser maior que a pontuação dos alvos**

## 9. Penalidade de tempo

- a. Iniciantes



## ANEXO III- Campeonato Paulista de Arquearia Montada 2023

### REGRAS DO CAMPEONATO

O campeonato consistirá de 5 ou mais provas, conforme calendário divulgado pela AMB. Para concorrer a premiação o atleta somará suas 3 melhores pontuações e precisa participar de no mínimo 2 provas.

Categorias:

1. Iniciante - O conjunto pode ir em qualquer velocidade (galope, trote ou passo), desde que não pare durante o percurso. Não há nenhum tipo de bonificação ou penalidade nesta categoria.
2. Intermediário - O conjunto deve manter o galope, mas não receberá nenhuma bonificação ou penalidade por velocidade; Haverá bonificação no caso de acerto de múltiplos alvos. Se o cavalo sair do galope e o cavaleiro não conseguir voltar imediatamente, a pontuação da série será zerada.
3. Avançado - O conjunto deve manter o galope e realizar o percurso no tempo pré determinado. Poderá ser bonificado ou penalizado de acordo com a velocidade acima ou abaixo da determinada. Essa pontuação será definida conforme o tamanho de cada pista e avisada previamente.

Caso um atleta queira concorrer em mais de uma categoria, será necessário realizar duas inscrições que devem ser informadas com antecedência, antes do início da prova e serão confirmadas mediante disponibilidade.

Pontuação: A pontuação de cada prova será calculada em proporção, considerando que a maior pontuação do atleta em primeira colocação, equivalerá a 100%.

Por exemplo: Atleta com maior pontuação realiza na prova 42,56 pontos, equivalente a 100%. Dessa forma, os colocados seguintes pontuariam:

2o lugar - 37,22 pontos - 87,45%

3o lugar - 26,30 pontos - 61,79%

4o lugar - 14,92 pontos - 35,05%

Ao final da prova, esse percentual será convertido diretamente em pontos para o campeonato.

Por exemplo: Um Atleta que fez 87,45% na prova Húngara e 52,10% na prova Coreana 1 e 46,80% na prova Coreana 2, terá um total de 186,35 pontos no campeonato.

A pontuação só é válida para a mesma categoria. Se um atleta fizer uma prova como iniciante e outra como intermediário, as pontuações não podem ser somadas.

## ANEXO IV- Campeonato Paulista de Arquearia Montada 2023

### REGRAS DE CONDUTA

As regras tem o objetivo de estabelecer um guia de conduta para o bom desenvolvimento do campeonato de forma segura, harmônica e respeitosa.

É responsabilidade do atleta prezar pela segurança de todas as pessoas e cavalos. Isso envolve:

- Respeitar a sinalização do júri e equipe de apoio.
- Memorizar a ordem de entrada e se posicionar de forma que se facilite o andamento da competição.
- Somente entrar na pista e disparar flechas quanto estiver liberada pelo júri.
- Organizar seu equipamento de forma segura e manusear arco e flechas com cuidado para que não exista risco de ferir o animal e outra pessoas.
- Conferir se os equipamentos estão confortáveis para o cavalo: se o cabresto ou cabeçada estão bem ajustados, se não existem pontas de corda ou rédeas batendo nos olhos ou rosto do cavalo, se as aljavas e flechas não estão batendo no corpo do cavalo, podendo assustá-lo ou fazê-lo correr mais do que o desejado.
- Respeitar a distância entre outros cavalos na área de espera para evitar conflitos e acidentes (mordidas, coices, etc).
- Respeitar o atleta que estiver carregando sua aljava, arrumando seus equipamentos, subindo ou descendo de seu cavalo, evitando se aproximar nesse momento ou passar próximo com outro cavalo.
- Nunca chegue galopando próximo aos cavalos que estão aguardando na área de espera.
- Sempre aguardar sua vez na área de espera designada para não distrair os cavalos dos outros competidores.
- Estar atento a entrada e saída da pista e a distância de passagem na volta dos corredores para não atrapalhar os outros atletas.
- É responsabilidade do atleta prezar pela saúde de seu cavalo, respeitando seus limites físicos e mentais, e retirando o animal da competição em caso de condições que afetem negativamente seus níveis de bem-estar (dor, claudicação, fadiga, etc).