

III ETAPA DO CAMPEONATO PAULISTA DE ARQUEARIA MONTADA – 26 DE OUTUBRO DE 2024

PROGRAMA

Local: HARAS CONCORDE – PRATÂNIA, SÃO PAULO

Data: 26 de OUTUBRO de 2024

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: 26 de outubro de 2024 às 8h.
 - 2.2. LOCAL: Pista de 110m, com trajeto definido em corredor.
 - 2.3. PISTA DE COMPETIÇÃO: RAID 233 – INTERMEDIÁRIOS E AVANÇADOS; ARENA 30 – INICIANTES – Regulamento – ANEXO I**
 - 2.4. PISTA DE AQUECIMENTO: Cavalos: pista de areia, 30m x 60m. Tiro com arco: 2 alvos para treino de solo.
 - 2.5. JUÍZ E AUXILIARES: participantes do torneio e voluntários.
3. INSCRIÇÕES
 - 3.1. Taxa de inscrição (sem aluguel de cavalos):**
 - 3.1.1. Iniciantes: R\$100,00;
 - 3.1.2. Intermediária e avançado: R\$200,00
 - 3.2. Aluguel de cavalo para a prova:**
 - 3.2.1. Valor: R\$50,00
 - 3.2.2. Vagas disponíveis: **vagas limitadas de acordo com a quantidade de cavalos disponíveis.** 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/1FAIpQLScyVHISoellm6lrMSMEh7Lne0E5KCCGUlteJFum75Pj4DL6mA/viewform?usp=sf_link
 - 3.5. HOSPEDAGEM – sugestões de locais na cidade
 - 3.6. Haras Concorde – harasconcorde@gmail.com
Liberado acampamento ao lado do pavilhão ou sede – disponíveis banheiro com chuveiro e cozinha.
 - 3.7. Pousada São Jorge – (014) 99153 2044
<https://goo.gl/maps/wsxgzcxgYZXzk3STA>
 - 3.8. Pousada Rodrigues – (011) 99134 0840
<https://goo.gl/maps/1sxQJL8n9LEN8ak9>
 - 3.9. Pousada Prata Express – (014) 99763 6996
<https://goo.gl/maps/ko1sdmziU2tkJRAF6>
4. CAVALOS DE FORA

- 4.1. 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.
- 4.2. 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.
5. REGRAS DO CAMPEONATO PAULISTA 2024
 - 5.1. As provas valem como pontuação para o Campeonato Paulista, válido como III Etapa.
 - 5.2. As regras para o Campeonato Paulista de Arquearia Montada seguem no **ANEXO II**.
 - 5.3. **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.
 - 5.4. **As regras de conduta encontram-se no ANEXO III.**
6. PREMIAÇÃO
 - 6.1. Medalhas do 1º ao 6º lugar.
7. DESEMPATE
 - 7.1. 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 (todas as categorias).
8. INSPEÇÃO VETERINÁRIA E ATENDIMENTOS
 - 8.1. VETERINÁRIA DE PLANTÃO - Marina Fernandes Ferreira Cervato

ANEXO I – Regras Raid 2 3 3 e Arena 30

HBAE Raid tracks

Rules #1-3 pertain to both the HBAE Raid tracks. #4 details the R2-3-5. #5 details the R2-3-4, #6 details the R2-3-3, #7 details the FFE youth R233.

1. Set-up

1.1 The track shall be 150m (R235) or 90m (R234 & R233) long between the start and finish lines

1.1.1 As standard the track is straight. However, one/multiple curves in the track are permitted, where the radius of any curve (measured to the inside track boundary) is greater than or equal to 15m. Targets must be on the inside of any curve and care must be taken that target placement does not present a hazard nor invalidate the angle of the shot.

1.1.2 There must be barriers on both sides of the track for its full length.

1.1.3 There must be adequate run-in / run-out space at either end of the track, as per *General & Competition rules #8.5*.

1.2 The start and finish lines must be clearly marked. Where electronic timing is being used the timing gates will be located here.

1.3 The targets shall be set at the positions indicated in the diagrams and the specific rules for R235, R234 and R233

1.3.1 They shall be set back 8m from the edge of the track for a square target (#1.4a) or 7m from the edge of the track for a round target (#1.4b)

1.3.2 Targets shall be set so that the centre is at 90cm +/- 10cm above the ground. Measurements are relative to the ground level of the track at the optimal shooting location, ie. the target height should be adjusted appropriately if the ground slopes between the track and the location of the target.

1.3.3 Targets shall be angled on the horizontal plane so that the target faces the position indicated on the track diagram, and inclined on the vertical plane so that the face is perpendicular to an archer mounted on an average size horse.

1.4 The target faces shall be either:

a. As standard, an 80 x 80cm square target face, divided into 5 evenly spaced concentric zones, set 8m from the edge of the track.

b. Alternatively, a round target face with a diameter of 80cm, divided into 5 concentric circular zones (ie. a standard WA80(FITA80) target), set 7m from the edge of the track.

1.4.1 The zones are concentric circles / squares with a diameter/width of 16cm, 32cm, 48cm, 64cm and 80cm.

2. Procedure

2.1 The IHAA Raid Style consists of 6 runs: 2 runs of double, 2 runs of angled triple and 2 runs of serial shot (standard / short-track serial shot (4-shot or 3-shot))

2.1.1 The disciplines must be run in this prescribed order, i.e. double shot, angled triple then serial shot.

2.1.2 The archer is allowed 2 test runs in canter before a scored competition or grading, shooting is allowed on both runs. At the judge's/organiser's discretion warm up runs on the track at walk or trot, with no shooting, may be permitted prior to these.

2.2 Horses must be in canter or gallop throughout the track

2.2.1 A transient change in gait that occurs whilst taking a shot shall not be penalised and that arrow shall be scored. Further shots taken without regaining a canter shall not be scored.

2.2.2 No further penalty or disqualification is incurred for gait infractions that are short in duration or after the last target. Persistent or tactical use of breaks in gait shall be penalised with a 0 scored run.

2.3 Arrows must be individually drawn from a quiver, belt or sash. (*Rules on permitted quivers are on General & competition rules #3.5*).

2.3.1 If two arrows are drawn together, one must be discarded or returned to the quiver, and the other may be used. The competitor gains nothing from their error and so is not penalised.

2.4 Where the first target is at 30m (or more) from the start, competitors must not touch their arrows until they have passed the start line.

2.4.1 If the competitor touches the arrow before they have passed the start line, they shall score no points for the first arrow loosed at a target on that run. They may score with subsequent arrows loosed on subsequent targets on that run.

2.4.2 Adjusting arrows in the quiver or holding an arrow that is discarded before the start line doesn't count for #2.4.1, as long as the rider clearly has their hand empty and is not touching an arrow as they pass through the start line.

2.4.3 It is the responsibility of the competitor to clearly display an empty hand so that it can be seen by the judge when passing the start line. Where hand position (relative to the competitor's body, quiver or arrows) and horse speed is such that

the judge cannot clearly see the empty hand, the competitor risks a penalty - they lose the benefit of the doubt regarding touching early (#2.8.2).

2.5 Where the first target is within 30m from the start, competitors may start with an arrow nocked. The remaining arrows must be in the quiver, belt or sash (as per #2.3).

2.6 Arrows must be shot only between the start line and finish line.

2.7 Only one arrow may be loosed at each target.

2.7.1 A competitor whose first arrow will score zero because they touched their arrows before the start line (#2.4) may still only loose as many arrows as there are targets in that run. Any arrows loosed beyond the allowed number for the run shall not count

2.7.2 If more than 1 arrows were shot at a target then the lowest scoring arrow (including arrows registering a 0 score for a miss) will be counted.

2.8 In respect of #2.4 & #2.6, the competitor shall be deemed to have crossed the start line when the front of the horse's chest crosses the line. In respect of #2.6, for the purposes of shooting, the finish is when the archer's body crosses the finish line.

2.8.1 A judge shall be positioned at the start line to determine any infractions to these rules;

2.8.2 The benefit of the doubt shall be given to the competitor. If the judge is not sure then no penalty shall be imposed.

2.9 Any arrow shot in contravention of #2.2 (gait infraction), #2.4 (touching early), #2.6 (outside the track) will score 0 points regardless of where it hits.

3. Scoring

TARGET POINTS

3.1 All targets score as follows (inner ring outwards): 5, 4, 3, 2, 1 points.

3.1.1 Arrows hitting the tiger/boar (where there is one) in the centre of the square target score 5pts, ie. the same as the zone it is within.

3.1.2 The archer is awarded the target score of all eligible arrows shot (see #2.9).

TIME BONUS

3.2 A par time is set for each track length (14s on a 90m track, 18s on a 120m track and 23s on a 150m track.)

3.2.1 The track time is measured between when the horse's chest crosses the start line and the finish line. It should be recorded to 0.01s if using an electronic timer, or to 0.1s if using a stopwatch; according to General & competition rules #10.

3.3 Speed points are awarded for completing a run faster than the par time subject to hitting sufficient targets.

3.3.1 Speed points shall be awarded equal to 1 point per second (or part thereof)

that the run is faster than the par time

3.3.2 The number of hits required to collect speed points is detailed on the specific rules for R2-3-5, R2-3-4 and R2-3-3). If the archer does not manage the required number of hits then speed points are not awarded for that run (target points are not affected).

3.3.3 "Hits" means hits within the scoring zones of the target face. Arrows that hit the target boss but do not score points are not "hits" for the purpose of these rules.

TIME PENALTY

3.4 A time penalty is incurred for exceeding the par time for the track, regardless of the number of targets hit.

3.4.1 The time penalty incurred is equal to 1 point per second (or part thereof) that the run's time exceeds the par time

MULTI-HIT BONUS

3.5 Multi-hit bonuses can be awarded (see the specific rules for R2-3-5, R2-3-4 and R2-3-3) with sufficient hits (hits counting as per #3.3.3)

TOTAL SCORING

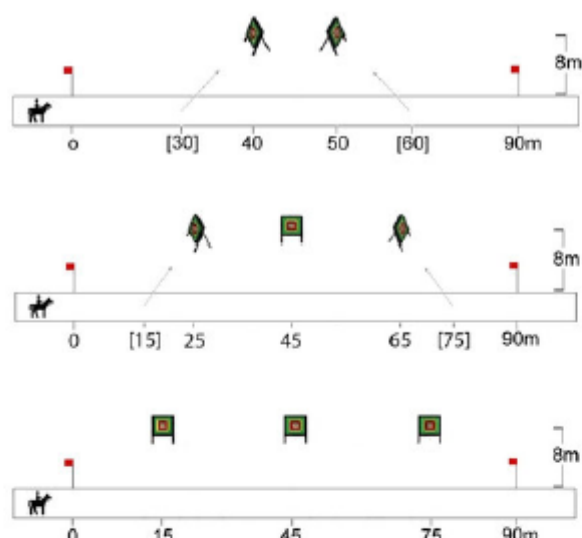
3.6 The target points, the time bonus/penalty and multi-hit bonus points for each run should be added together for that run's score

3.6.1 If the competitor fails to score any hits on the targets (as per #3.3.3), they score 0 for that run, regardless of time taken.

3.6.2 The archer can never receive fewer than 0 points for a run, even if the time penalty is larger than the target points.

3.6.3 The scores of all runs should be added together for a total score.

6. Raid 2-3-3



6.1 Double Shot set up

6.1.1 The course shall be 90m long.

6.1.2 Two targets shall be positioned as follows, for a front shot then back shot:

1 target at 40m along the track, angled to face the 30m point on the track;

1 target at 50m along the track, angled to face the 60m point on the track.

6.2 Double shot procedure

6.2.1 Competitors must not touch their arrows before passing through the start

6.2.2 The par time is 14s

6.3 Double shot scoring

6.3.1 Only 1 target hit is required to collect speed points

6.3.2 Multi-hit bonus: 2pts for hitting both targets

6.4 Angled Triple Shot set up

6.4.1 The course shall be 90m long.

6.4.2 Three targets shall be positioned as follows, for front, side, then back shots:

1 target at 25m along the track, angled to face the 15m point on the track;

1 target at 45m along the track, angled for a sideways shot;

1 target at 65m along the track, angled to face the 75m point on the track.

6.5 Angled Triple Shot procedure

6.5.1 Competitors may start with an arrow nocked. The remaining arrows must be drawn from a quiver, belt or sash as usual.

- 6.5.2 The par time is 14s
- 6.6 Angled Triple Shot scoring. In a given run:
 - 6.6.1 Speed points shall be awarded if two or more targets are hit
 - 6.6.2 Multi-hit bonus: 3pts for hitting all three targets
- 6.7 Short-track Serial Shot set up
 - 6.7.1 The course shall be 90m long.
 - 6.7.2 Three targets shall be positioned for sideways shots at distances of 15m, 45m and 75m along the track.
- 6.8 Short-track Serial Shot procedure
 - 6.8.1 Competitors may start with an arrow nocked. The remaining arrows must be drawn from a quiver, belt or sash as usual.
 - 6.8.2 The par time is 14s
- 6.9 Short-track Serial Shot scoring. In a given run:
 - 6.9.1 Speed points shall be awarded if two or more targets are hit
 - 6.9.2 Multi-hit bonus: 3pts for hitting all three targets

7. Specific details for the youth track variant - FFE youth R233

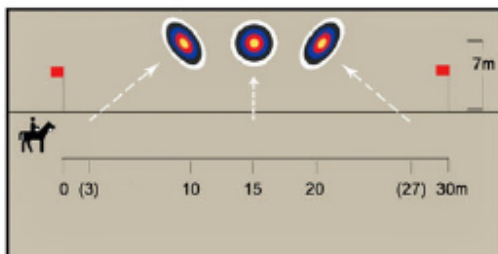
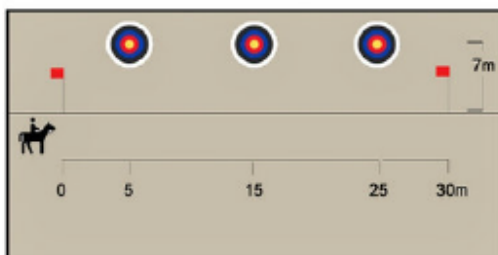
- 7.1 The track setup and competition procedure are the same as the standard R233
- 7.2 The scoring of arrow points and multi-shot bonuses is the same as the standard R233
- 7.3 The calculation of the time bonus and penalty differs from the standard R233
 - 7.3.1 The requirements (ie. number of hits) and method of calculating the speed points are initially the same (same par time and 1pt/s awarded), however it is capped at a maximum gain of 3pts
 - 7.3.2 The method of calculating the time penalty is initially the same (same par time and 1pt/s lost), however it is capped at a maximum loss of 3pts

SECTION 5d.

Quick reference guides (walk tracks):

- For all the walk/trot tracks you must at least maintain the set pace; there is no penalty for going faster (as it is a disadvantage) but you may not go slower.
- If you drop down a pace or stop (other than just before the finish) you score zero on that run.
- Being led is discouraged unless required through age / disability.

Arena 30



- FITA80 targets, set @ 7m.
- You may carry the arrows in your hand or in a quiver.
- You may start pre-nocked.

Runs 1-3 at the straight triple:

- You may shoot one arrow at each target.

Runs 4-6 at the angled triple:

- Unlimited shots allowed, the 2 best hits on each target are scored
- Arrow hits are scored 5-4-3-2-1 pt.
- 3pt bonus for hitting all 3 targets.

ANEXO II – Campeonato Paulista de Arquearia Montada 2024

REGRAS DO CAMPEONATO

O campeonato consistirá de 3 provas, conforme calendário divulgado pela AMB. Para concorrer a premiação o atleta somará suas 2 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. 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. A categoria com pontuação válida para o campeonato será a primeira realizada no dia pelo concorrente.

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 III- Campeonato Paulista de Arquearia Montada 2024

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 outras 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.
- Instrutores, auxiliares, espectadores e outras pessoas presentes ao redor da pista devem dar prioridade aos atletas com seus cavalos, não se posicionando em locais que atrapalhem o trânsito dos conjuntos e sempre ficando atentos a movimentação dos cavalos para evitar acidentes.
- 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).