

Βιβλίο Κανονισμών 2

❖ Κεφάλαιο 4

- *Γύροι Field*
- *Γύροι 3D*

❖ Κεφάλαιο 8

- *Διαμόρφωση Γηπέδου Field*
 - *Στήσιμο Γηπέδου Field*
 - *Εξοπλισμός Γηπέδου και Βαθμολογούμενες Ζώνες*

❖ Κεφάλαιο 9

- *Διαμόρφωση Γηπέδου 3D*
 - *Στήσιμο Γηπέδου 3D*
 - *Εξοπλισμός Γηπέδου και Βαθμολογούμενες Ζώνες*

Μετάφραση:

Κατερίνα Πλακούδα – Διεθνής Κριτής

Κεφάλαιο 4

4.5 Γύροι

4.5.3. Οι Γύροι Field

4.5.3.1. Ο Γύρος Field αποτελείται από 24 στόχους. Τρία (3) βέλη ρίχνονται ανά στόχο. Αυτοί οι στόχοι θα είναι τοποθετημένοι σε μια διαδρομή όπου λαμβάνονται υπόψη οι προκλήσεις στην στόχευση και τη βολή όπως απαιτεί η παράδοση του αθλήματος. Οι αποστάσεις για τους στόχους είναι τοποθετημένοι σύμφωνα με τα άρθρα 8.1.1.9. Ενότητα για αμαρκάριστη διαδρομή (unmarked course) και 8.1.1.10. Ενότητα για μαρκαρισμένη διαδρομή (marked course). Η πορεία μπορεί να έχει όλο γνωστές ή άγνωστες ή συνδυασμό γνωστών και άγνωστων αποστάσεων. Ενδέχεται να υπάρχει οποιοσδήποτε αριθμός στόχων walk-ups ή fan.

4.5.3.1.1. Ένας γύρος μπορεί να χρησιμοποιήσει την ίδια διαδρομή (course) δυο φορές, εκτός από τα παγκόσμια πρωταθλήματα.

4.5.3.2. Ο Γύρος Arrowhead αποτελείται από 24 ή 48 στόχους, το οποίο είναι 2 πλήρεις γύροι field. Οι αποστάσεις για τους στόχους είναι τοποθετημένοι σύμφωνα με τα άρθρα 8.1.1.9. Ενότητα για αμαρκάριστη διαδρομή (unmarked course) και 8.1.1.10. Ενότητα για μαρκαρισμένη διαδρομή (marked course). Η πορεία μπορεί να έχει όλο γνωστές ή άγνωστες ή συνδυασμό γνωστών και άγνωστων αποστάσεων.

4.5.3.3. Το Παγκόσμιο Πρωτάθλημα Field όπου δεν υπάρχουν καθόλου στόχοι walk-up ή fan, αποτελείται από:

4.5.3.3.1. Τον Γύρο Κατάταξης, 2 γύροι Field καθένας από 24 στόχους, μια διαδρομή άγνωστων αποστάσεων να ριχθεί την πρώτη μέρα του αγώνα και μια γνωστών αποστάσεων για τη δεύτερη μέρα.

4.5.3.3.2. Οι γύροι αποκλεισμού αποτελούνται από τη διαδικασία shoot-up στην ομάδα. Οι αθλητές που στην κατάταξη έχουν την 1^η και 2^η θέση αυτόματα θα περάσουν στους ημιτελικούς. Οι αθλητές 3-22 θα σχηματίσουν 4 ομάδες των 5 αθλητών και θα ρίξουν για τις 2 εναπομένουσες θέσεις του ημιτελικού.

4.5.3.3.3. Η πρώτη αναμέτρηση σε κάθε ομάδα θα είναι αναμεταξύ των αθλητών με την χαμηλότερη θέση κατάταξης. Ο αθλητής με το μεγαλύτερο σκορ στο τέλος 6 στόχων, θα περνά στον επόμενο γύρο. Θα ρίξουν εναντίον του επόμενου αθλητή στην ομάδα

4.5.3.3.4. Ο νικητής της Ομάδας Α θα ρίξει εναντίον του νικητή της Ομάδας Β και ο νικητής της Ομάδας Γ (C) εναντίον του νικητή της Ομάδας Δ (D) για την είσοδο στους ημιτελικούς.

Pool A	Pool B	Pool C	Pool D
3	5	4	6
10	8	9	7
11	13	12	14
18	16	17	15
19	21	20	22

4.5.3.3.5. Οι Γύροι Αποκλεισμού θα αποτελούνται από 6 στόχους. Όλα τα πρόσωπα θα είναι διαθέσιμα. Οι αποστάσεις θα είναι γνωστές. Οι αθλητές θα ρίχνουν ταυτόχρονα.

4.5.3.3.6. Εάν υπάρχουν λιγότεροι από 22 αθλητές, όλοι θα προχωρήσουν στους γύρους αποκλεισμού και οι ομάδες θα «γεμίσουν» από όλους τους αθλητές που πληρούν τις προϋποθέσεις.

4.5.3.3.7. Οι τελικοί Γύροι στους οποίους οι κορυφαίοι 4 αθλητές θα ρίξουν δυο αναμετρήσεις (ημιτελικούς και τελικούς) αποτελούνται από 4 γνωστής απόστασης στόχους, 3 βέλη ανά στόχο (δες Άρθρο 8.1.1.2.)

4.5.3.3.7.1. Στους ημιτελικούς, ο νικητής της ομάδας ΑΒ (αθλητής ΑΒ) ρίχνει εναντίον του αθλητή νούμερο 2 στην κατάταξη, και ο νικητής της ομάδας ΓΔ (αθλητής ΓΔ) θα ρίξει εναντίον του αθλητή νούμερο 1 στην κατάταξη. Οι νικητές θα αναμετρηθούν για το χρυσό μετάλλιο και οι άλλοι για το χάλκινο.

Στους ημιτελικούς, αν οι αθλητές ρίχνουν σε γκρουπ των τεσσάρων, το ζευγάρι αποτελούμενο από τους αθλητές ΑΒ και 2 θα ρίξουν πρώτα και το άλλο ζευγάρι θα ρίξει ως δεύτερο ζευγάρι σε όλους τους στόχους. Στους τελικούς των μεταλλίων, οι αθλητές συναγωνιζόμενο για το χάλκινο μετάλλιο θα ρίξουν πρώτα σε όλους τους στόχους και θα ακολουθηθούν από το χρυσό μετάλλιο.

4.5.3.3.7.2. Στους τελικούς ο αθλητής με την υψηλότερη κατάταξη θα ρίξει στην αριστερή μεριά

4.5.3.3.8. Οι κορυφαίες οχτώ ομάδες θα ρίξουν στους προημιτελικούς σε τέσσερις στόχους

4.5.3.3.9. Οι στόχοι θα είναι έτσι τοποθετημένοι ώστε να προκαλούν τις ομάδες, παίρνοντας υπόψη το διαθέσιμο ανάγλυφο του τοπιού. Στον πρώτο στόχο η ομάδα με την υψηλότερη θέση στην κατάταξη θα αποφασίσει ποια ομάδα θα ξεκινήσει βολή. Από τότε και στο εξής, η ομάδα με το χαμηλότερο σκορ θα ρίξει πρώτη στον επόμενο στόχο και οι ομάδες ισόπαλες, τότε η ομάδα που ξεκίνησε αναμέτρηση θα ρίξει πρώτη.

4.5.3.3.9.1 Κατατάσσονται όλοι στην κατάταξη σύμφωνα με τα συνολικά σκορ (τα καλύτερα τρία σκορ) στον Γύρο Κατάταξης. Η σύνθεση της ομάδας ορίζεται από τον αρχηγό της ομάδας. Κάθε αθλητής ρίχνει ένα βέλος σε κάθε στόχο από το σημείο βολής (peg) για κατηγορία του. Οι νικητές κάθε αναμέτρησης προχωρούν στον Γύρο των Τελικών.

4.5.3.3.10. Ο Γύρος των Τελικών αποτελείται από 4 ομάδες που προκρίθηκαν (ημιτελικοί) σε κάθε ηλικιακή κατηγορία (class), αποτελούμενες από ένα αθλητή από κάθε κατηγορία τόξου (division).

- Στον πρώτο στόχο η ομάδα με την υψηλότερη θέση στην κατάταξη θα αποφασίσει ποια ομάδα θα ξεκινήσει βολή. Από τότε και στο εξής, η ομάδα με το χαμηλότερο σκορ θα ρίξει πρώτη στον επόμενο στόχο και οι ομάδες ισόπαλες, τότε η ομάδα που ξεκίνησε την αναμέτρηση θα ρίξει πρώτη

4.5.3.3.10.1. Κάθε αθλητής ρίχνει 1 βέλος ανά στόχο από το σημείο βολής (peg) της κατηγορίας του (division). Οι ομάδες που κερδίζουν προχωρούν στην αναμέτρηση για το χρυσό μετάλλιο και οι υπόλοιπες για το χάλκινο (Τελικοί Μεταλλίων). Και οι δυο αναμετρήσεις μεταλλίων ρίχνονται σε επιπλέον 4 γνωστής απόστασης στόχους.

4.5.3.4. Τελικοί Γύροι

4.5.3.4.1. Στους τελικούς γύρους κάθε ηλικιακή κατηγορία (class) και κατηγορία τόξου (division) θα σχηματίσουν μια ομάδα που θα ξεκινήσουν με την παρακάτω σειρά:

- Barebow Γυναικών
- Barebow Ανδρών
- Recurve Γυναικών
- Recurve Ανδρών
- Compound Γυναικών
- Compound Ανδρών

4.5.3.4.2. Οι διοργανωτές θα αποφασίσουν αν οι τελικοί γύροι θα ριχθούν ως ένας συνεχόμενος γύρος ή αν θα υπάρξει ένα διάλειμμα μεταξύ ημιτελικών και τελικών. Η ανασυγκρότηση των γκρουπ θα λάβει χώρα μετά τον τέταρτο στόχο. Σε περίπτωση ισοπαλίας στους ημιτελικούς, η έκβαση τη ισοπαλίας θα αντιμετωπιστεί στον τέταρτο στόχο, πριν την ανασυγκρότηση των γκρουπ. Οι διοργανωτές μπορεί να επιτρέψουν στις διαφορετικές κατηγορίες (categories) να ρίξουν σε διαφορετικά γήπεδα - διαδρομές (courses) για την επιτάχυνση του αγώνα.

4.5.6. Οι Γύροι 3D

4.5.6.1. Οι Γύροι 3D απαρτίζονται από 24 στόχους αγνώστων αποστάσεων. Δύο βέλη ρίχνονται ανά σημείο βολής (peg). Αυτοί οι στόχοι θα είναι τοποθετημένοι σε μια διαδρομή όπου λαμβάνονται υπόψη οι προκλήσεις στην στόχευση και τη βολή όπως απαιτεί η παράδοση του αθλήματος. Οι αποστάσεις για τους στόχους είναι τοποθετημένες σύμφωνα με το [Άρθρο 9.1.1.7](#).

4.5.6.2. Το Παγκόσμιο Πρωτάθλημα 3D απαρτίζεται από το Γύρο Κατάταξης ακολουθούμενο από το Γύρο Αποκλεισμού και τους Τελικούς Γύρους για το ατομικό και το ομαδικό.

4.5.6.2.1. Ο Γύρος Κατάταξης αποτελείται από δυο 3D γύρους από 24 στόχους αγνώστων αποστάσεων.

4.5.6.2.2. Ο Γύρος Αποκλεισμού αποτελείται από από τη διαδικασία shoot-up στην ομάδα. Οι αθλητές που στην κατάταξη έχουν την 1^η και 2^η θέση αυτόματα θα περάσουν στους ημιτελικούς. Οι αθλητές 3-22 θα σχηματίσουν 4 ομάδες των 5 αθλητών και θα ρίξουν για τις 2 εναπομένουσες θέσεις του ημιτελικού.

4.5.6.2.3. Η πρώτη αναμέτρηση σε κάθε ομάδα θα είναι αναμεταξύ των αθλητών με την χαμηλότερη θέση κατάταξης. Ο αθλητής με το μεγαλύτερο σκορ στο τέλος 6 στόχων, θα περνά στον επόμενο γύρο. (Οι νικητές) Θα ρίξουν εναντίον του επόμενου αθλητή στην ομάδα

4.5.6.2.4. Ο νικητής της Ομάδας Α θα ρίξει εναντίον του νικητή της Ομάδας Β και ο νικητής της Ομάδας Γ (C) εναντίον του νικητή της Ομάδας Δ (D) για την είσοδο στους ημιτελικούς.

Pool A	Pool B	Pool C	Pool D
3	5	4	6
10	8	9	7
11	13	12	14
18	16	17	15
19	21	20	22

4.5.6.2.5. Οι Γύροι Αποκλεισμού θα αποτελούνται από 6 στόχους. Όλες οι αποστάσεις θα είναι άγνωστες. Οι αθλητές θα ρίχνουν ταυτόχρονα.

4.5.3.3.6. Εάν υπάρχουν λιγότεροι από 22 αθλητές, όλοι θα προχωρήσουν στους γύρους αποκλεισμού και οι ομάδες θα «γεμίσουν» από όλους τους αθλητές που πληρούν τις προϋποθέσεις.

4.5.6.2.7. Οι τελικοί Γύροι στους οποίους οι κορυφαίοι 4 αθλητές ανά κατηγορία θα ρίξουν δυο αναμετρήσεις (ημιτελικούς και τελικούς), αποτελούνται από τέσσερις στόχους ο καθένας,

4.5.6.2.7.1. Στους ημιτελικούς, ο νικητής της ομάδας AB (αθλητής AB) ρίχνει εναντίον του αθλητή νούμερο 2 στην κατάταξη, και ο νικητής της ομάδας ΓΔ (αθλητής ΓΔ) θα ρίξει εναντίον του αθλητή νούμερο 1 στην κατάταξη. Οι νικητές θα αναμετρηθούν για το χρυσό μετάλλιο και οι άλλοι για το χάλκινο. Στους ημιτελικούς, αν οι αθλητές ρίχνουν σε γκρουπ των τεσσάρων, το ζευγάρι αποτελούμενο από τους αθλητές AB και 2 θα ρίξουν πρώτα και το άλλο ζευγάρι θα ρίξει ως δεύτερο ζευγάρι σε όλους τους στόχους. Στους τελικούς των μεταλλίων, οι αθλητές συναγωνιζόμενο για το χάλκινο μετάλλιο θα ρίξουν πρώτα σε όλους τους στόχους και θα ακολουθηθούν από το χρυσό μετάλλιο.

4.5.6.2.7.2 Στους τελικούς ο αθλητής με την υψηλότερη κατάταξη θα ρίξει στην αριστερή μεριά

4.5.6.2.8. Ο Ομαδικός Γύρος Αποκλεισμού (ημιτελικοί) αποτελείται από τις κορυφαίες 8 ομάδες σε κάθε κατηγορία (class) που προκρίθηκαν από 2 Γύρους Κατάταξης ρίχνοντας 4 στόχους η καθεμία. Η ομάδα θα απαρτίζεται από έναν αθλητή Compound, έναν με Longbow και ένα είτε με Instinctive είτε με Barebow. Η κατάταξη της ομάδας προκύπτει από το καλύτερο αποτέλεσμα κάθε αθλητή ανά κατηγορία μετά τον δεύτερο Γύρο Κατάταξης (Αν και οι δυο από την κατηγορία Instinctive και Barebow συναγωνίζονται, το υψηλότερο σκορ θα υπολογιστεί για τη θέση κατάταξης).

4.5.6.2.8.1. Οι ομάδες κατατάσσονται σύμφωνα με τη βάση της ατομικής κατάταξης μετά τον δεύτερο Γύρο Κατάταξης.

4.5.6.2.8.2 Στον πρώτο στόχο η ομάδα με την υψηλότερη θέση στην κατάταξη θα αποφασίσει ποια ομάδα θα ξεκινήσει βολή. Από τότε και στο εξής, η ομάδα με το χαμηλότερο σκορ θα ρίξει πρώτη στον επόμενο στόχο και οι ομάδες ισόπαλες, τότε η ομάδα που ξεκίνησε αναμέτρηση θα ρίξει πρώτη.

4.5.6.2.8.3 Κάθε αθλητής ρίχνει ένα βέλος ανά στόχο από το σημείο βολής (peg) της κατηγορίας του (division). Οι νικητές κάθε αναμέτρησης προχωρούν στους Ομαδικούς Τελικούς Γύρους.

4.5.6.2.9. Οι Τελικοί Ομαδικό Γύροι αποτελούνται από τις νικήτριες τέσσερις ομάδες από τον Ομαδικό Γύρο Αποκλεισμού. Ρίχνουν δυο αναμετρήσεις των τεσσάρων στόχων η καθεμία (ημιτελικοί και τελικοί)

4.5.6.2.9.1. Πρώτη αναμέτρηση: ημιτελικοί. Η ομάδα με την υψηλότερη θέση στην κατάταξη θα αποφασίσει ποια ομάδα θα ξεκινήσει βολή. Από τότε και στο εξής, η ομάδα με το χαμηλότερο σκορ θα ρίξει πρώτη στον επόμενο στόχο και αν οι ομάδες ισόπαλες, τότε η ομάδα που ξεκίνησε την αναμέτρηση θα ρίξει πρώτη. Κάθε αθλητής της ομάδας ρίχνει ένα βέλος ανά στόχο από το σημείο βολής (peg) της κατηγορίας του (division). Δεύτερη αναμέτρηση: Αναμετρήσεις Μεταλλίων. Οι νικητές προχωρούν για την αναμέτρηση του χρυσού μεταλλίου και οι άλλοι για του χάλκινου (Τελικοί Μεταλλίων). Και οι δυο αναμετρήσεις ρίχνονται σε επιπλέον τέσσερις στόχους.

4.5.6.3 Τελικοί Γύροι

4.5.6.3.1. Οι αθλητές των διαφόρων κατηγοριών θα ξεκινήσουν τους Τελικούς Γύρους με την ακόλουθη σειρά: Longbow Γυναικών - Longbow Ανδρών, Instinctive Γυναικών - Instinctive Ανδρών, Barebow Γυναικών - Barebow Ανδρών, Compound Γυναικών - Compound Ανδρών ή όλες οι Γυναίκες θα ρίξουν πρώτα ακολουθούμενες από τους Άντρες.

Κεφάλαιο 8

Διαμόρφωση Γηπέδου - Field Archery

8.1. Στήσιμο Γηπέδου

8.1.1. Το γήπεδο field θα είναι έτσι σχεδιασμένο ώστε οι θέσεις βολής και οι στόχοι να μπορούν να προσεγγισθούν χωρίς υπερβολική δυσκολία, κίνδυνο ή σπατάλη χρόνου. Οι διαδρομές στο field πρέπει να είναι όσο είναι πιο δυνατό πιο σύντομες γίνεται.

8.1.1.1. Η απόσταση περπατήματος από την κεντρική περιοχή συγκέντρωσης στο πιο μακρινό στόχο δεν θα πρέπει

να είναι πιο μακριά από 1χλμ ή 15 λεπτά κανονικού ρυθμού περπάτημα

8.1.1.2. Οι δημιουργοί των διαδρομών (courses), οφείλουν να δημιουργήσουν ασφαλή μονοπάτια για κριτές, ιατρικό προσωπικό και που θα επιτρέπουν την μεταφορά εξοπλισμού γύρω από τις διαδρομές όσο οι βολές είναι σε εξέλιξη.

8.1.1.3. Οι διαδρομές/γήπεδα δεν πρέπει να είναι τοποθετημένα πάνω από 1800m από την επιφάνεια της θάλασσας και η μέγιστη διαφορά μεταξύ του ψηλότερου και του χαμηλότερου σημείου στο "γήπεδο" δεν πρέπει να είναι μεγαλύτερη από 100m

8.1.1.4. Οι στόχοι θα είναι έτσι τοποθετημένοι ώστε να επιτρέπουν την μεγαλύτερη ποικιλία και αξιοποίηση του ανάγλυφου του χώρου. Στους Τελικούς Γύρους δυο πλάτες θα είναι τοποθετημένες δίπλα-δίπλα σε κάθε στόχο στις οποίες ένα πρόσωπο των 60cm ή 80cm θα είναι τοποθετημένα.

8.1.1.5. Σε όλους τους στόχους, ένα σημείο βολής (peg) για κάθε απόσταση θα είναι τοποθετημένο με τέτοιο τρόπο ώστε να επιτρέπει σε τουλάχιστον δυο αθλητές να ρίξουν την ίδια στιγμή από οποιαδήποτε πλευρά του σημείου βολής (peg)

8.1.1.6. Όλα τα σημεία βολής πρέπει να είναι σημειωμένα με την απόσταση όταν η διαδρομή γνωστών αποστάσεων είναι να ριχτεί. Τα σημεία βολής (pegs) πρέπει να έχουν διαφορετικά χρώματα που να ανταποκρίνονται σε κάθε γκρουπ της κάθε κατηγορίας ως ακολούθως:

- Μπλε για Barebow, Εφήβων Recurve and Εφήβων Compound
- Κόκκινο για Recurve και Compound
- Κίτρινο για Εφήβων Barebow

8.1.1.7. Τα (όρια) ανοχής είναι:

- Για αποστάσεις 15m ή λιγότερο $\pm 25cm$
- Για αποστάσεις μεταξύ 16-60m $\pm 1m$

Ωστόσο, οι αποστάσεις που δίδονται στο Άρθρο 8.1.1.10. για γνωστών αποστάσεων διαδρομή (Marked Course) μπορούν να προσαρμοστούν στα $\pm 2m$. Η σωστή απόσταση θα είναι σημειωμένη στο σημείο βολής (peg)

Η απόσταση θα πρέπει να μετρηθεί στον αέρα και κατά προσέγγιση 1.5-2m πάνω από το έδαφος. Όλα τα είδη μέτρησης μπορούν να χρησιμοποιηθούν με την προϋπόθεση να ικανοποιούν την ανεκτικότητα (των ορίων)

8.1.1.8. Οι πλάτες των στόχων πρέπει να παρέχουν ένα περιθώριο ώστε όλα τα βαθμολογούμενα βέλη να είναι πάνω στην πλάτη. Σε κανένα σημείο δεν μπορεί ένα πρόσωπο στόχου να είναι λιγότερο από 15cm από το έδαφος. Σε όλες τις περιπτώσεις, ανεξαρτήτως από το ανάγλυφο του εδάφους, οι πλάτες των στόχων πρέπει να είναι τοποθετημένες κάθετα-κατακόρυφα στη γραμμή σκόπευσης του αθλητή ούτως ώστε να παρουσιάζει την πλήρη εικόνα του στόχου.

8.1.1.9 Αγνωστών αποστάσεων διαδρομή (Unmarked Course)

Number of targets 12 targets in a unit Min-Max #	Diameter of Field Faces in cm	Yellow peg Barebow Cadet Longbow	Blue Peg Recurve Cadet Compound Cadet Barebow Instinctive Bow (in meters)	Red Peg Recurve and Compound (in meters)
2-4	20	5 to 10	5 to 10	10 to 15
2-4	40	10 to 15	10 to 20	15 to 25
2-4	60	15 to 25	15 to 30	20 to 35
2-4	80	20 to 35	30 to 45	35 to 55

8.1.1.9.1. Οι αποστάσεις των προσώπων των ίδιων μεγεθών θα πρέπει να διαφέρουν ανάμεσα με μακρινές, μεσαίες και κοντινές αποστάσεις και συνίσταται να χρησιμοποιούνται διαφορετικά μεγέθη πλατών στόχων.

8.1.1.10. Γνωστών Αποστάσεων Διαδρομή (Marked Course)

Number of targets 12 targets in a unit Min-Max #	Diameter of Field Faces in cm	Yellow peg Barebow Cadet Longbow	Blue Peg Recurve Cadet Compound Cadet Barebow Instinctive Bow (in meters)	Red Peg Recurve and Compound (in meters)
3	20	5, 10, 15	5, 10, 15	10, 15, 20
3	40	10, 15, 20	15, 20, 25	20, 25, 30
3	60	20, 25, 30	30, 35, 40	35, 40, 45
3	80	30, 35, 40	40, 45, 50	50, 55, 60

8.1.1.10.1. Η σειρά των αποστάσεων μπορεί να προσαρμοστεί με $\pm 2m$ αν χρειαστεί, ωστόσο η νέα μετρημένη απόσταση πρέπει να αναγράφεται στο σημείο βολής (peg). Στους σημειωμένους γύρους ένα διπλό 60cm στημένο πρόσωπο προτείνεται.

8.1.1.11. Γύροι Αποκλεισμού (Elimination Rounds)

Ο Γύρος Αποκλεισμού αποτελείται από 6 γνωστής απόστασης στόχους ανά αναμέτρηση. Κάθε σετ των 6 στόχων θα έχει ένα συνδυασμό όλων των προσώπων (20/40/60/80) και όλων των αποστάσεων (κοντινών, μεσαίων και μακρινών). Οι διοργανωτές θα φτιάξουν μια διαδρομή παίρνοντας υπόψη το χώρο, το έδαφος και το ανάγλυφο της γης

8.1.1.12. Τελικοί Γύροι (και Ομαδικοί Προημιτελικοί) - Finals Rounds (and Team quarter-finals)

Οι ημιτελικοί και οι τελικοί αποτελούνται από 4 γνωστής απόστασης στόχους σε κάθε αναμέτρηση. Κατά τη διάρκεια των τελικών, οι στόχοι θα τοποθετηθούν σύμφωνα με τις επιθυμίες των διοργανωτών παίρνοντας υπόψη το χώρο, το έδαφος και το ανάγλυφο της γης. Όλα τα πρόσωπα (20/40/60/80) πρέπει να χρησιμοποιηθούν και θα υπάρξει ένας συνδυασμός κοντινών, μεσαίων και μακρινών αποστάσεων.

8.1.1.13. Όλοι οι στόχοι πρέπει να αριθμηθούν σε αλληλουχία από το 1 έως το 24. Οι αριθμοί οφείλουν να είναι καθαρά ορατοί στους αθλητές και καθαρά αναγνωρίσιμος ο αριθμός του στόχου. Θα είναι τοποθετημένοι 5-10m πριν τα σημεία βολής για τον εκάστοτε στόχο.

8.1.1.14. Οι αριθμοί στόχου θα λειτουργούν επίσης ως περιοχή αναμονής για τα γκρουπ των αθλητών που περιμένουν τη σειρά τους για να ρίξουν. Τα μέλη του γκρουπ των αθλητών που ρίχνουν σε εκείνον το στόχο, μπορούν να προχωρήσουν μπροστά από την πινακίδα με τον αριθμό για να βοηθήσουν στη σκιά και τον εντοπισμό (βελών πάνω στο πρόσωπο) εάν είναι αναγκαίο. Από το χώρο αναμονής θα πρέπει να είναι εφικτό να δεις αν κάποιος στέκεται στο σημείο βολής (peg).

8.1.1.15. Καθαρά ορατά σημάδια κατεύθυνσης που υποδεικνύουν τη διαδρομή από στόχο σε στόχο, θα τοποθετηθούν σε επαρκή μεσοδιαστήματα για να εξασφαλίσουν ασφαλή και εύκολη μετακίνηση κατά μήκος της διαδρομής.

8.1.1.16. Κατάλληλα φράγματα θα τοποθετηθούν γύρω από τη διαδρομή, όπου είναι απαραίτητο, για να κρατά τους θεατές σε απόσταση ασφαλείας ενώ παράλληλα θα τους δίνεται η καλύτερη δυνατή θέα του αγώνα. Μόνο εκείνα τα άτομα με την κατάλληλη διαπίστευση θα τους επιτραπεί να είναι μέσα από τα φράγματα στον αγωνιστικό χώρο.

8.1.1.17. Ο χώρος συγκέντρωσης πρέπει να περιλαμβάνει:

- Ένα σύστημα επικοινωνίας που θα επιτρέπει την επαφή με τον Πρόεδρο των Κριτών και τους Διοργανωτές
- Ικανοποιητικό αριθμό τεντών για τους υπεύθυνους των ομάδων
- Ξεχωριστή τέντα για την Αγωνόδικο Επιτροπή και τον Πρόεδρο των Κριτών
- Φυλασσόμενο χώρο για τον εξοπλισμό των αθλητών και τα επιπλέον εργαλεία τους
- Στόχους εξάσκησης τις ημέρες του αγώνα κοντά στους χώρους συγκέντρωσης των αθλητών
- Εγκαταστάσεις αναζωογόνησης
- Τουαλέτες

8.1.1.18. Οι αγωνιστικοί χώροι πρέπει να είναι πλήρεις και έτοιμοι για έλεγχο όχι αργότερα από 16 ώρες πριν την έναρξη του αγώνα. Στα Παγκόσμια Πρωταθλήματα, πρέπει να είναι έτοιμοι μαζί με τις λεπτομέρειες για οποιαδήποτε τροποποίηση για εκείνα τα γήπεδα που θα χρησιμοποιηθούν για τους Γύρους Αποκλεισμού ή τους Τελικούς, όχι αργότερα από το πρωί 2 ημερών πριν την έναρξη του αγώνα.

8.2. Εξοπλισμός Γηπέδου και Βαθμολογούμενες Ζώνες

8.2.1. Τα πρόσωπα Field.

Υπάρχουν τέσσερα πρόσωπα field:

- Το πρόσωπο των 80cm
- Το πρόσωπο των 60cm
- Το πρόσωπο των 40cm
- Το πρόσωπο των 20cm

Μόνο εκείνα τα πρόσωπα που κατασκευάζονται από αδειοδοτημένο κατασκευαστή θα χρησιμοποιούνται στους αγώνες της Παγκόσμιας Ομοσπονδίας.

8.2.1.1. Περιγραφή

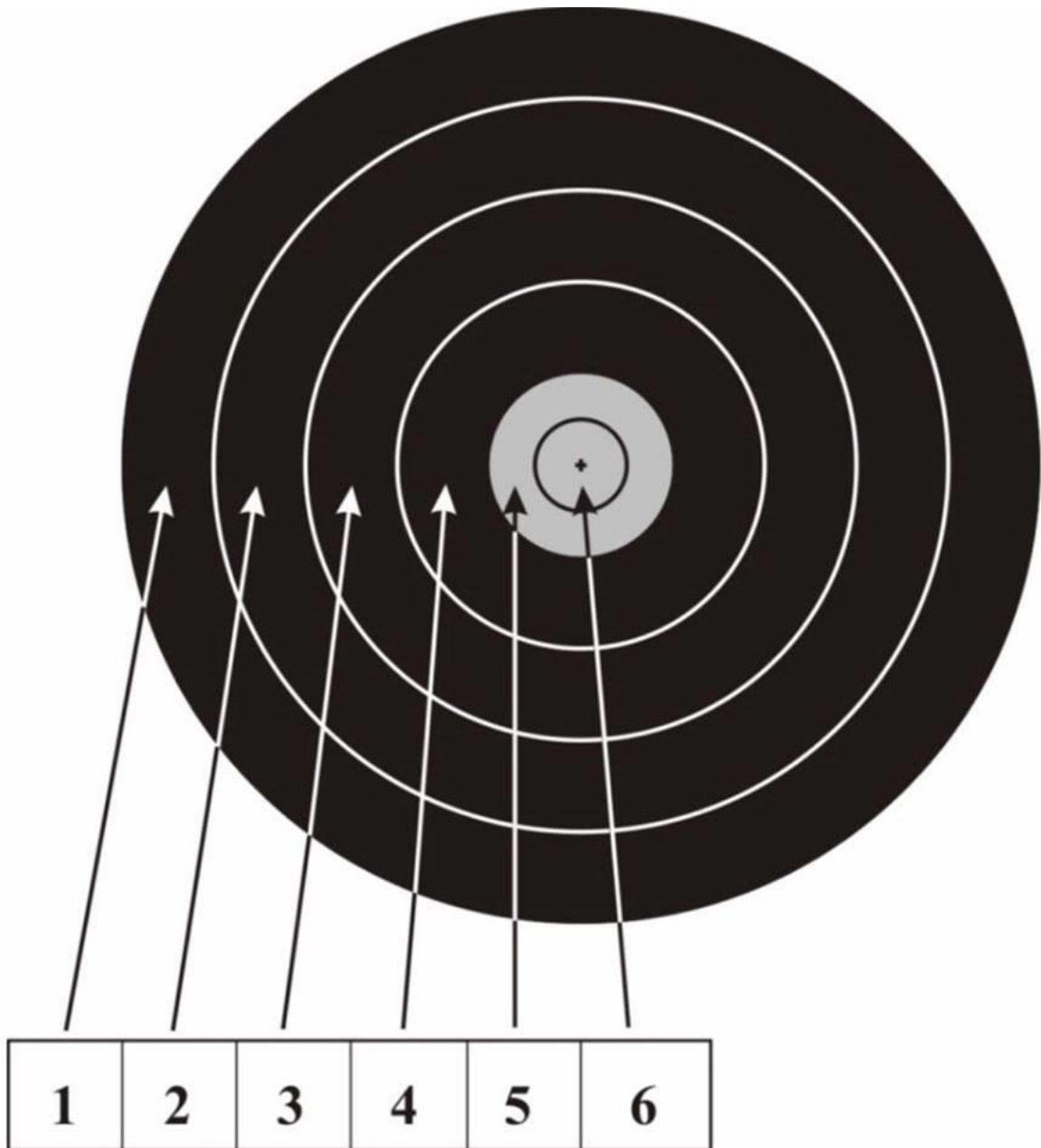
Το πρόσωπο αποτελείται από ένα κίτρινο κέντρο και τέσσερις ίδιες βαθμολογούμενες ζώνες.

Το κίτρινο χωρίζεται σε δυο βαθμολογούμενες ζώνες

Ο εσωτερικός κύκλος βαθμολογείται με 6 και η έξω κίτρινη ζώνη με 5.

Οι δύο ζώνες θα είναι διαιρεμένες με μια μαύρη γραμμή μέγιστου 1mm σε φάρδος. Το υπόλοιπο πρόσωπο θα είναι μαύρο. Οι τέσσερις βαθμολογούμενες ζώνες θα είναι διαιρεμένες με λευκές γραμμές μέγιστου 1mm σε πλάτος. Δεν υπάρχουν διαχωριστικές γραμμές μεταξύ κίτρινου και μαύρου.

Οποιοσδήποτε διαχωριστικές γραμμές θα είναι μέσα στις υψηλότερες βαθμολογικά ζώνες. Το κέντρο του στόχου θα σηματοδοτείται από ένα μικρό "+" (σταυρό). Οι γραμμές του σταυρού δεν θα ξεπερνούν το 1mm σε πλάτος και τα 4mm σε μήκος.



Εικόνα 8: Βαθμολογούμενες ζώνες 1-6 στο πρόσωπο στόχου για Field

8.2.1.2. Βαθμολογικές Αξίες, Προδιαγραφές Χρώματος και Ανεκτικότητα/Ανοχές

Colour	Score	Diameter of faces and of scoring zones in cm				Tolerance \pm (mm)
		20	40	60	80	
Yellow	6	2	4	6	8	1
Yellow	5	4	8	12	16	1
Black	4	8	16	24	32	1
Black	3	12	24	36	48	2
Black	2	16	32	48	64	2
Black	1	20	40	60	80	2

8.2.1.3. Διάταξη προσώπων στον στόχο

- Τα πρόσωπα των 20cm και 40cm faces μπορούν να τοποθετηθούν σε οποιαδήποτε γωνία με την προϋπόθεση ότι είναι ακόμη προφανές σε ποιο πρόσωπο ή στήλη είναι να ρίξει ο αθλητής.
- Τα πρόσωπα των 20cm θα είναι 12 ανά στόχο σε τέσσερις στήλες των τριών.
- Τα πρόσωπα των 40cm θα τοποθετούνται τέσσερα ανά στόχο

- Τα πρόσωπα των 60cm: Στους γύρους γνωστών αποστάσεων ένα διπλό 60cm πρόσωπο συστήνεται να στηθεί και τα κέντρα τους πρέπει να είναι σε τέτοια θέση ούτως ώστε και οι δύο τοξότες να έχουν ίδια βολή.

Κεφάλαιο 9

Διαμόρφωση Γηπέδου- 3D Τοξοβολία

9.1. Στήσιμο γηπέδου

9.1.1. Οι διαδρομές θα είναι με τέτοιον τρόπο σχεδιασμένες ώστε οι θέσεις βολής και οι στόχοι να μπορούν να προσεγγισθούν χωρίς υπερβολική δυσκολία, κίνδυνο ή σπατάλη χρόνου. Οι 3D διαδρομές πρέπει να είναι όσο είναι πιο δυνατό πιο σύντομες γίνεται.

9.1.1.1. Η απόσταση περπατήματος από την κεντρική περιοχή συγκέντρωσης στο πιο μακρινό στόχο δεν θα πρέπει να είναι πιο μακριά από 1χλμ ή 15 λεπτά κανονικού ρυθμού περπάτημα

9.1.1.2. Οι δημιουργοί των διαδρομών (courses), οφείλουν να δημιουργήσουν ασφαλή μονοπάτια για κριτές, ιατρικό προσωπικό και που θα επιτρέπουν την μεταφορά εξοπλισμού γύρω από τις διαδρομές όσο οι βολές είναι σε εξέλιξη.

9.1.1.3. Οι διαδρομές/γήπεδα δεν πρέπει να είναι τοποθετημένα πάνω από 1800m από την επιφάνεια της θάλασσας και η μέγιστη διαφορά μεταξύ του ψηλότερου και του χαμηλότερου σημείου στο "γήπεδο" δεν πρέπει να είναι μεγαλύτερη από 100m.

9.1.1.4 Οι στόχοι πρέπει να είναι τοποθετημένοι με τέτοια σειρά ώστε να λαμβάνεται υπόψη ότι είναι άγνωστες αποστάσεις μόνο και να επιτρέπουν τη μέγιστη ποικιλία και καλύτερη χρησιμοποίηση του φυσικού τοπιού, με μια δίκαιη ισορροπία μεταξύ απόστασης και μεγέθους βαθμολογούμενης ζώνης.

9.1.1.5. Για τους μικρούς στόχους, οι διοργανωτές θα τοποθετήσουν 2 ή τέσσερις στόχους ο ένας δίπλα στον άλλον

9.1.1.6. Οι στόχοι θα είναι τοποθετημένοι με τέτοιον τρόπο ώστε να παρουσιάζεται ο πλήρης στόχος σε όλους τους αθλητές.

9.1.1.7 Αποστάσεις βολής – άγνωστες αποστάσεις μόνο:

9.1.1.7.1. Κόκκινα σημεία βολής (pegs):

◆ Άνδρες και Γυναίκες Compound

Μέγιστη απόσταση: 45m

Ελάχιστη απόσταση: 5m

9.1.1.7.2. Μπλε σημεία βολής (pegs):

◆ Άνδρες και Γυναίκες Barebow

Άνδρες και Γυναίκες Longbow

Άνδρες και Γυναίκες Instinctive Bow

Μέγιστη απόσταση: 30m

Ελάχιστη απόσταση: 5m

9.1.1.7.3 Οι στόχοι 3D έχουν ένα εύρος μεγεθών. Η διαδρομή πρέπει να συμπεριλαμβάνει ένα εύρος μεγεθών στόχων τοποθετημένες σε αποστάσεις αναλόγως του μεγέθους τους.

9.1.1.8. Όλοι οι στόχοι πρέπει να αριθμηθούν σε αλληλουχία από το 1 έως το 24. Οι αριθμοί οφείλουν να είναι καθαρά ορατοί στους αθλητές και καθαρά αναγνωρίσιμος ο αριθμός του στόχου. Θα είναι τοποθετημένοι 5-10m πριν τα σημεία βολής για τον εκάστοτε στόχο.

9.1.1.8.1. Οι αριθμοί στόχου θα λειτουργούν επίσης ως περιοχή αναμονής για τα γκρουπ των αθλητών που περιμένουν τη σειρά τους για να ρίξουν. Τα μέλη του γκρουπ των αθλητών που ρίχνουν σε εκείνον το στόχο, μπορούν να προχωρήσουν μπροστά από την πινακίδα με τον αριθμό για να βοηθήσουν στη σκιά και τον εντοπισμό (βελών πάνω στο πρόσωπο) εάν είναι αναγκαίο. Από το χώρο αναμονής θα πρέπει να είναι εφικτό να δεις αν κάποιος στέκεται στο σημείο βολής (peg).

9.1.1.9. Όταν το σημείο βολής είναι ελεύθερο, το γκρουπ των αθλητών μπορεί να πάει μπροστά στο σημείο με τη φωτογραφία του στόχου -όσο η δεύτερη περιοχή αναμονής είναι ελεύθερη

9.1.1.10. Καθαρά ορατά σημάδια κατεύθυνσης που υποδεικνύουν τη διαδρομή από στόχο σε στόχο, θα τοποθετηθούν σε επαρκή μεσοδιαστήματα για να εξασφαλίσουν ασφαλή και εύκολη μετακίνηση κατά μήκος της διαδρομής.

9.1.1.11. Κατάλληλα φράγματα θα τοποθετηθούν γύρω από τη διαδρομή, όπου είναι απαραίτητο, για να κρατά τους θεατές σε

απόσταση ασφαλείας ενώ παράλληλα θα τους δίνεται η καλύτερη δυνατή θέα του αγώνα. Μόνο εκείνα τα άτομα με την κατάλληλη διαπίστευση θα τους επιτραπεί να είναι μέσα από τα φράγματα στον αγωνιστικό χώρο.

9.1.1.12. Ο χώρος συγκέντρωσης πρέπει να περιλαμβάνει:

- Ένα σύστημα επικοινωνίας που θα επιτρέπει την επαφή με τον Πρόεδρο των Κριτών και τους Διοργανωτές
- Ικανοποιητικό αριθμό τεντών για τους υπεύθυνους των ομάδων
- Ξεχωριστή τέντα για την Αγωνόδικο Επιτροπή και τον Πρόεδρο των Κριτών
- Φυλασσόμενο χώρο για τον εξοπλισμό των αθλητών και τα επιπλέον εργαλεία τους
- Στόχους εξάσκησης τις ημέρες του αγώνα κοντά στους χώρους συγκέντρωσης των αθλητών
- Εγκαταστάσεις αναζωογόνησης
- Τουαλέτες

9.1.1.13. Οι αγωνιστικοί χώροι για το 3D πρέπει να είναι πλήρεις και έτοιμοι για έλεγχο όχι αργότερα από 16 ώρες πριν την έναρξη του αγώνα. Στα Πρωταθλήματα, πρέπει να είναι Τελικούς, όχι αργότερα από το πρωί 2 ημερών πριν την έναρξη του αγώνα, εκτός από τις τροποποιημένες διαδρομές.

9.2. Εξοπλισμός Γηπέδου και Βαθμολογούμενες Ζώνες

9.2.1. Οι στόχοι 3D.

Οι διαδρομές είναι αγνώστων αποστάσεων μόνο. Οι στόχοι είναι τρισδιάστατοι χρησιμοποιώντας μια ευρεία ποικιλία σχημάτων και μεγεθών. Ο αριθμός των στόχων που χρησιμοποιούνται, το αντίστοιχο μέγεθος και το μέγεθος των βαθμολογούμενων ζωνών δεν είναι τυποποιημένα. Οι διαχωριστικές γραμμές των βαθμολογούμενων ζωνών είναι μέσα στην μεγαλύτερη βαθμολογικά ζώνη.

Το χρώμα των στόχων ποικίλει ανάλογα με το στόχο που έχει επιλεγεί

9.2.2. Βαθμολογούμενες ζώνες.

Ο στόχος είναι διαιρεμένος σε τέσσερις βαθμολογούμενες ζώνες (11, 10, 8 και 5). Ένα βέλος που ακουμπά τη διαχωριστική γραμμή μεταξύ δυο βαθμολογούμενων ζωνών ή την οριακή γραμμή της βαθμολογούμενης ζώνης θα πάρει την υψηλότερη (από τις δυο) βαθμολογία.

- 11 πόντους ο μικρός κύκλος στο κέντρο του (10-ring) 10αριού (περίπου 25% της ζώνης του 10αριού)
- 10 πόντους ο μεγαλύτερος κύκλος μέσα στη ζωτική περιοχή
- 8 πόντοι στη ζωτική περιοχή εκτός τους κύκλου του 10αριού
- 5 πόντοι στην εναπομένουσα χρωματιστή ζώνη σώματος
- Χτύπημα στα κέρατα ή στις οπλές ή σε άλλες ξεκάθαρα μη βαθμολογούμενες περιοχές, μη επαφή με χρωματιστές ζώνες σώματος, εξοστρακισμοί ή οποιαδήποτε άλλη αστοχία, μετρά ως Miss (M). Χτύπημα στην ουρά ή στα φτερά ενός πουλιού είναι ένα βαθμολογούμενο βέλος. Ένα βέλος που περνά (pass-through) από τα κέρατα ή τις οπλές ή άλλες ξεκάθαρα μη βαθμολογούμενες περιοχές, αλλά ακουμπά βαθμολογούμενη ζώνη, θα πάρει την (βαθμολογική) αξία του σημείου που ακουμπά. Ένα βέλος που περνά (pass-through) από τα κέρατα ή τις οπλές ή άλλες ξεκάθαρα μη βαθμολογούμενες περιοχές, αλλά δεν ακουμπά βαθμολογούμενη ζώνη, θα καταγραφεί ως Miss (M).

9.2.3. Εικόνες στόχων.

Περίπου 5-10m από το σημείο βολής (peg), τοποθετείται μια δημοσίευση που δείχνει η φωτογραφία του συγκεκριμένου στόχου συμπεριλαμβανομένων των γραμμών και των θέσεων των αντίστοιχων βαθμολογούμενων ζωνών.