

FEDERATIA ROMANA DE TIR CU ARCUL



CONSECINTELE INCALCARIII REGULAMENTELOR

1. ELIGIBILITATE, DESCALIFICARE

1.1. Un sportiv care se descopera ca a incalcat vre-o regula de eligibilitate poate fi descalificat, situatie in care pierde toate punctele castigate.

1.2. Un sportiv nu poate participa in competitii din Calendarul Federatiei Romane de Tir cu Arcul, daca structura sportiva din care face parte nu a achitat taxele necesare fata de Federatie.

1.3. Un sportiv care concureaza intr-o categorie pentru care nu intruneste cerintele de varsta/sex/tip de arc, va fi descalificat si va pierde toate punctele acumulate.

1.4. Un sportiv care a incalcat Regulamentul Anti-Doping va fi supus cerintelor legislatiei romane in domeniu.

1.5. Unui sportiv care a fost gasit ca foloseste elemente de echipament contrare prevederilor regulamentare, i se poate anula scorul partial sau in totalitate.

1.6. Sportivii sau echipele care in mod repetat trag mai multe sageti pe serie decat numarul regulamentar, pot fi decalificati.

1.7. Un sportiv care cu buna stiinta a incalcat prevederi ale Regulamentului poate fi declarat ca neeligibil pentru a participa la competitie. Sportivul va fi descalificat si i se vor desconsidera punctele/locul ocupat.

1.7.1. Comportamentul nesportiv nu este tolerat. Un astfel de comportament din partea sportivilor sau a celor care ii asista poate duce la descalificarea sportivului si chiar la suspendarea de la competitiiile urmatoare.

1.7.2. Oricine modifica fara autorizare, sau falsifica un scor, sau cu buna stiinta inregistreaza gresit sau falsifica un scor, va fi descalificat.

1.7.3. Daca un sportiv scoate in mod repetat sagetile din tinta inainte ca acestea sa fie notate, poate fi descalificat.

1.8. Un sportiv care, dupa ce a fost avertizat de arbitri, continua sa foloseasca o metoda nesigura de armare a arcului, i se va cere de catre Seful arbitrilor sau de catre Directorul de Tragere sa se opreasca imediat si va fi descalificat.

2. ANULAREA SCORULUI SAGETILOR

- 2.1. Un sportiv care ajunge la terenul de competitie dupa inceperea acesteia, va pierde sagetile care au fost deja trase. In cazul in care Seful arbitrilor considera ca intarzierea a fost justificata si cauzata de elemente independente de controlul sportivului, poate aproba recuperarea sagetilor netrase, dupa incheierea distantei aflate in derulare. In nici o situatie nu se poate aproba recuperarea a mai mult de 12 sageti.
- 2.2. In cazul unei defectiuni de echipament sau in cazul unei probleme medicale, sportivului i se permite recuperarea sagetilor care pot fi trase in timp de 15 minute, in cadrul ordinii normale de tragere. Toate celelalte sageti se pierd.
- 2.3. O sageata trasa inaintea semnalului de start sau dupa semnalul stop, sau in afara secventei de tragere in cazul meciurilor alternative, va fi considerata ca facand parte din seria respectiva si va duce la anularea sagetii cu scorul cel mai mare din tinta si inregistrarea acesteia ca ratare (zero).
- 2.4. O sageata trasa dupa incheierea sesiunii de antrenament pe terenul de competitie (dupa recuperarea sagetilor din ultima serie de antrenament) sau in timpul pauzelor dintre distante sau intre rundele de meciuri eliminatorii, va duce la anularea sagetii cu punctajul cel mai mare din prima serie de concurs care urmeaza.
- 2.5. In meciurile pe echipe, orice sageata trasa inainte de semnalul de start sau dupa semnalul stop, va fi considerata ca facand parte din seria respectiva si va duce la anularea sagetii cu punctajul cel mai mare si inregistrarea acesteia ca ratare (zero).
- 2.6. Daca in tinta, sau in fata panoului, sau dupa panou se gasesc mai multe sageti decat numarul regulamentar, se vor nota doare 6 sageti cu scotul cel mai mic. Arcasii sau echipele care repeta aceasta incalcare de regulament pot fi descalificati.
- 2.7. Daca un membru al echipei nu reuseste sa traga una sau ambele din cele doua sageti ale sale, sagetile netrase fac parte din seria respectiva si sunt notate ca ratare (zero). Daca numarul total de sageti trase impreuna cu cele netrase depaseste totalul de 6, sageata/sagetile cu scorul cel mai mare se anuleaza si este/sunt inregistrate ca ratare (zero).
- 2.8. Daca un membru al echipei, in cazul meciurilor alternative, trage mai mult de doua sageti inainte de a se retrage in spatele liniei de 1m, echipa va pierde sageata cu scorul cel mai mare din seria respectiva.
- 2.9. O sageata care nu atinge zonele de scor din tinta sau este in alta tinta decat cea a sportivului, este considerata ca parte a seriei respective si se inregistreaza ca ratare (zero).
- 2.10. In cazul tintelor triple, cand mai mult decat o sageata se afla in aceeasi tinta, sagetile sunt considerate ca parte a seriei respective, dar se noteaza doar sageata cu scotul cel mai mic, iar celelalte sunt ratate (zero).

3. PENALITATI DE TIMP IN MECIURILE PE ECHIPE

3.1. Daca un membru al echipei trece linia de 1m prea inainte de semnalul sonor sau inainte de iesirea coechipierului sau, Arbitrul va arata caronasul galben. In aceasta situatie sportivul trebuie sa revina in spatele liniei de 1m pentru a relua secventa de tragere sau sa fie inlocuit de alt sportiv care inca mai are sageți de tras in acea serie.

3.2. Daca echipa ignora cartonul galben si sageata este trasa, echipa va pierde sageata cu scorul cel mai mare din seria respectiva.

3.3. Aceeasi procedura se aplica si in cazul in care un sportiv scoate sageata din tolba inainte de a ajunge pe linia de tragere.

4. AVERTISMENTE

Sportivii care au fost avertizati mai mult decat o data si care continua sa incalce prevederile urmatoare sau care nu respecta deciziile si directivele arbitrilor (impotriva carora se poate face apel), vor fi tratati conform articolului 1.7.

4.1. Nici un sportiv nu poate atinge echipamentul altui sportiv fara acordul acestuia. Nici un antrenor, sau oficial nu poate atinge echipamentul unui sportiv de la alt club fara acordul acestuia si al antrenorului acestuia. In cazul inspectiei echipamentelor, sportivii au obligatia de a prezenta echipamentul arbitrilor la solicitarea acestora.

4.2. Nici un sportiv nu poate intinde arcul cu sau fara sageata decat atunci cand se afla pe linia de tragere.

4.3. In timpul tragerii, doar sportivii care trag in seria respectiva se pot afla pe linia de tragere, exceptie facand sportivii cu dizabilitati care nu pot iesi de pe linie.

4.4. Sportivii nu au voie sa ridice arcurile pana la auzirea semnalului de start.

4.5. Sagetile din tinta sau din panou nu pot fi atinse inainte de a fi notate scorurile.

4.6. In timpul armarii, sportivii nu au voie sa foloseasca o tehnica ce, in opinia arbitrilor, poate permite sagetii, in cazul in care coarda este eliberata din greseala, sa treaca peste zona de siguranta sau sistemele de protectie din spatele tintelor.