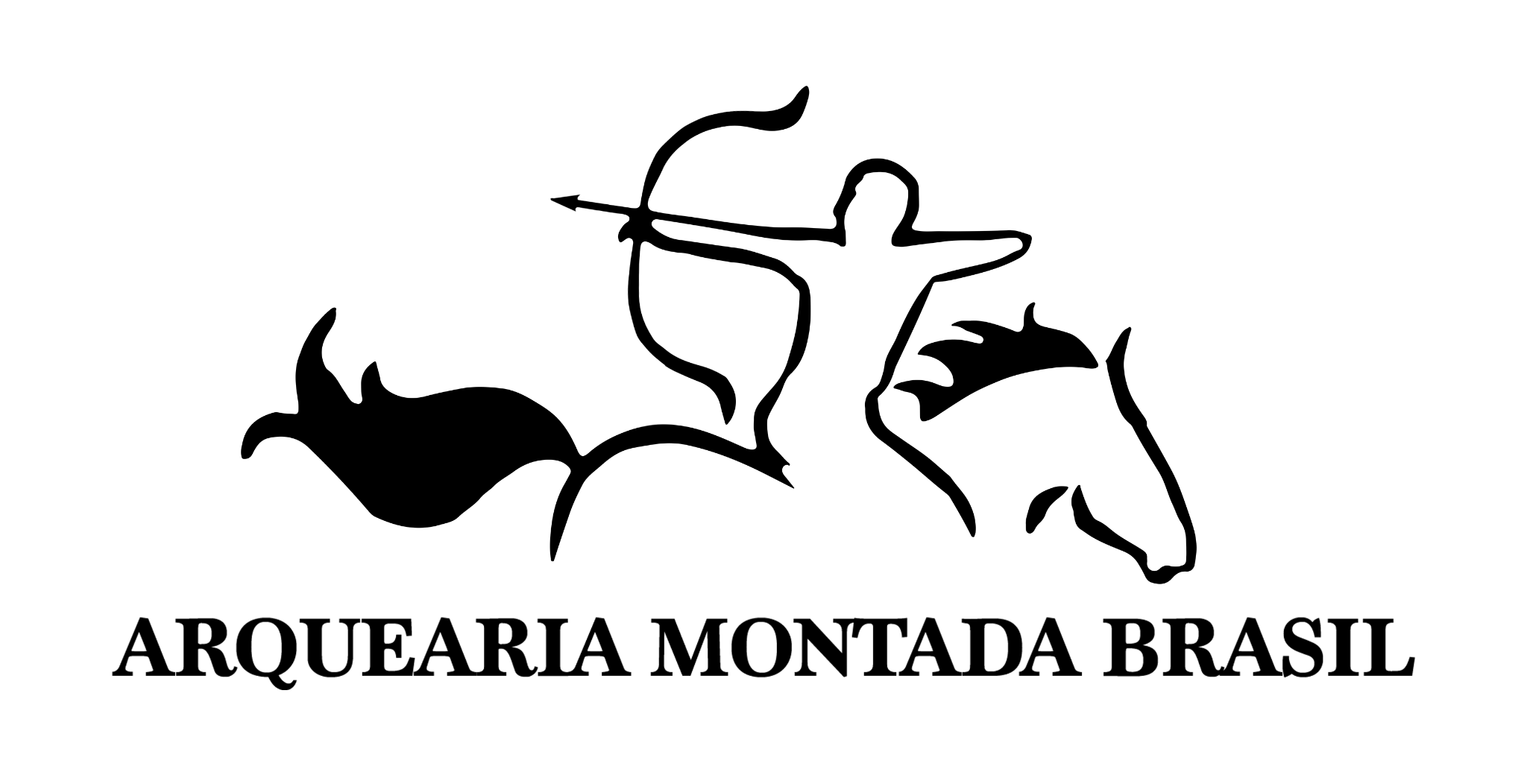
****

**AMB - Pista Coreana - 60m**

1. **Pista** (Imagem ilustrativa no final do documento)
   1. A pista deve ter 60m de comprimento entre as linhas de partida e chegada
   2. 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.
   3. Deve haver barreiras em ambos os lados da pista em toda a sua extensão.
   4. Deve haver espaço de entrada/saída adequado em cada extremidade da pista.
2. **Largada e Chegada**
   1. 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**
   1. Os alvos devem ser colocados nas posições indicadas nos diagramas.
   2. A distância dos alvos para a borda da pista é de 8m.
   3. O centro dos alvos deve estar a 90 cm +\- 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.
   4. Os alvos devem ter um ângulo inclinado de modo que a face fique perpendicular para um arqueiro montado em um cavalo de tamanho médio.
   5. 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.
      * 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**
   1. A pista Coreana AMB 60m é dividida em 6 séries: 3 series duplas e 3 series triplas.
   2. As disciplinas devem ser executadas na ordem, tiro duplo, e tiro triplo.
   3. A critério dos juízes/organizadores, até duas corridas de aquecimento podem ser permitidas antes destas.
5. **Flechas**
   1. As flechas devem ser retiradas individualmente de uma aljava, cinto ou faixa.
   2. 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.
   3. 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.
   4. Apenas uma flecha pode ser disparada em cada alvo.
   5. 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**
   1. 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.
   2. Um juiz deve ser posicionado na linha de partida para determinar quaisquer infrações a estas regras
   3. O benefício da dúvida será dado ao competidor. Se o juiz não tiver certeza, nenhuma penalidade será aplicada.
7. **Pontuação**
   1. Pontos por alvo
      * Todos os alvos pontuam da seguinte forma (da zona mais central para fora): 5, 4, 3, 2 e 1 pontos.
      * Flechas acertando o tigre/javali (onde houver) no centro do alvo quadrado valem 5 pontos, ou seja, igual à zona em que se encontra.
      * O arqueiro recebe a pontuação alvo de todas as flechas válidas
   2. Bônus por tempo (Avançado)
      * Um tempo estimado para a pista de 60m é de 11 segundos
      * 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
      * Os pontos de velocidade são concedidos por completar uma série mais rápida do que o tempo estimado, atingindo ao menos 1 alvo
      * 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
   3. Penalidade de tempo (Avançado)
      * Uma penalidade de tempo é incorrida por exceder o tempo normal para a pista, independentemente do número de alvos atingidos.
      * 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
   4. Bônus de acertos múltiplos (Intermediário e Avançado)
      * 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.
   5. Pontuação Total
      * 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.
      * O arqueiro nunca pode receber menos de o pontos por uma corrida, mesmo que a penalidade de tempo seja maior que os pontos-alvo.
      * As pontuações de todas as corridas devem ser somadas para uma pontuação total.

