



FEDERASI SENI PANAHAN TRADISIONAL INDONESIA (FESPATI NASIONAL)

Atlanta Margonda Commercial Office 601D
Jl. Margonda no. 28 Pondok Cina, Beji,
Kota Depok 16424, Jawa Barat, Indonesia
Telp. +62 878-7849-3349, +62 813-9894-9272
Email: info@fespati.com



SURAT KEPUTUSAN

Nomor : 013/FESPATI-PENGNAS/KETUM/SK-NAS/07/2026

Tentang

PENGESAHAN BUKU PANDUAN PERLOMBAAN FESPATI 2026

PENGURUS NASIONAL FEDERASI SENI PANAHAN TRADISIONAL INDONESIA,

- Menimbang : a. Bahwa Federasi Seni Panahan Tradisional Indonesia (FESPATI) telah mengeluarkan Surat Keputusan Nomor 057/FESPATI-PENGNAS/S.JEN-2/SK-NAS/02/2024 Tentang Pengesahan Buku Panduan Pertandingan Fespati;
- b. Bahwa telah dilakukan evaluasi atas Buku Panduan Pertandingan Fespati yang sudah ada, sehingga untuk menunjang perkembangan pelaksanaan perlombaan dibutuhkan adanya perbaikan, penyesuaian dan penyelarasan;
- c. Bahwa berdasarkan huruf "a" dan "b" di atas, dibutuhkan penetapan atas penyesuaian Panduan Pertandingan Fespati berdasarkan Surat Keputusan.
- Mengingat : 1. Anggaran Dasar FESPATI Pasal 42; dan
2. Anggaran Rumah Tangga FESPATI Pasal 6.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :
- Kesatu : Mengesahkan Buku Panduan Perlombaan FESPATI 2026 sebagaimana terlampir dalam Surat Keputusan ini yang merupakan satu kesatuan dan bagian tidak terpisahkan dari Surat Keputusan ini.
- Kedua : Mencabut dan menyatakan tidak berlaku Surat Keputusan Nomor 057/FESPATI-PENGNAS/S.JEN-2/SK-NAS/02/2024 Tentang Pengesahan Buku Panduan Pertandingan Fespati beserta lampirannya berupa Buku Panduan Pertandingan FESPATI.



FEDERASI SENI PANAHAN TRADISIONAL INDONESIA (FESPATI NASIONAL)

Atlanta Margonda Commercial Office 601D
Jl. Margonda no. 28 Pondok Cina, Beji,
Kota Depok 16424, Jawa Barat, Indonesia
Telp. +62 878-7849-3349, +62 813-9894-9272
Email: info@fespati.com



- Ketiga : Menugaskan bidang-bidang terkait yang terlibat dalam perencanaan dan pelaksanaan perlombaan untuk melakukan sosialisasi atas Buku Panduan Perlombaan FESPATI 2026 kepada pihak-pihak terkait.
- Keempat : Dalam hal ketiadaan peraturan pada Buku Panduan Perlombaan FESPATI 2026 pada saat pelaksanaan perlombaan, maka hal tersebut dapat diputuskan secara musyawarah oleh Pelaksana dan/atau Penyelenggara Perlombaan sesuai dengan kebutuhan.
- Kelima : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditandatangani dengan ketentuan apabila dikemudian hari diperlukan perbaikan dan/atau perubahan pada Surat Keputusan ini, maka akan dilakukan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Depok

Pada tanggal : 09 Juli 2026

Pengurus Nasional FESPATI



Ketua Umum,

Imran Taufik
Imran Taufik

Tembusan:
1.Arsip

Controlled Copy

BUKU PANDUAN PERLOMBAAN
FEDERASI SENI PANAHAN INDONESIA (FESPATI)
TAHUN 2026



KOMITE PERWASITAN NASIONAL

Atlanta Margonda Commercial Office 601D
Jl. Margonda no. 28 Pondok Cina Beji Kota Depok 16424 Jawa Barat, Indonesia
Phone. +62 821 2355 4240 Email: info@fespati.com

MUKADIMAH

Bismillahirrahmaannirrahiim

Buku Panduan ini disusun oleh Komite Perwasitan Nasional Federasi Seni Panahan Tradisional Indonesia (Fespati) dengan tujuan pengaturan keseragaman panduan pertandingan yang diselenggarakan dibawah organisasi FESPATI di seluruh Indonesia. Dilarang mengubah atau memodifikasi buku ini tanpa persetujuan dari Federasi Seni Panahan Tradisional Indonesia.

Buku Panduan perlombaan yang disusun dan dilaksanakan oleh FESPATI berdasarkan pertimbangan, riset serta masukan dari semua pihak mulai dari Dewan Pakar, Pengurus Organisasi, dan Para pegiat panahan tradisional diseluruh Indonesia.

Buku Panduan Perlombaan ini digunakan sebagai acuan dasar Induk Organisasi Panahan tradisional dibawah FESPATI yang terdaftar sebagai anggota KORMI, serta digunakan sebagai acuan oleh seluruh anggota FESPATI dalam penyelenggaraan sebuah Perlombaan.

DAFTAR ISI

MUKADIMAH	2
DAFTAR ISI	3
A. KODE ETIK FESPATI	5
B. KEJUARAAN	5
1. Kejuaraan dan Tingkatannya	5
2. Tata Laksana Event Kejuaraan	6
3. Tim Teknis Lapangan	6
4. Divisi Perlombaan	9
5. Kelas Perlombaan	10
6. Kategori Perlombaan	10
7. Ronde Perlombaan	11
8. Target Face	12
9. Setting Lapangan Target Archery	15
C. TARGET ARCHERY	18
10. Perlengkapan Pemanah	18
11. Target dan Jarak yang Dipertandingkan	20
12. Ronde Perlombaan Target Archery	21
13. Proses Penembakan	23
14. Proses Skoring / Pencatatan Nilai	24
15. Konsekuensi Ketidapatuhan	25
16. Tata Letak Lapangan Perlombaan Ground Archery	26
17. Tata Letak Pemasangan Target Face	26
D. BUSUR TRADISI	27
18. Perlengkapan Pemanah Busur Tradisi Jemparingan	38
19. Perlengkapan Pemanah Busur Tradisi khas Daerah	38
20. Jarak yang Dipertandingkan	39
21. Posisi dan Teknik	39
22. Ronde Perlombaan	40
23. Proses Penembakan dan Skoring / Pencatatan Nilai	40
24. Konsekuensi Ketidapatuhan	41
25. Tata Letak Lapangan Perlombaan	41
F. TANTANGAN BERKUDA	42
32. Ketentuan Peserta, Peralatan, dan Perlengkapan	

- 33. Kategori Perlombaan
- 34. Proses Perlombaan
- 35. Tata Letak / Track Perlombaan
- 36. Target Face Tantangan Berkuda Archery

A. KODE ETIK FESPATI

Kode etik FESPATI adalah hal mendasar yang harus disepakati dan dijalankan oleh semua anggota Organisasi disemua tingkatan, pelanggaran terhadap hal ini akan diberikan hukuman sesuai dengan kebijakan yang ada tergantung pada tingkatan dalam organisasi dan pimpinan tertinggi pada saat diadakan perlombaan atau area lain yang serupa, dan seluruh anggota FESPATI berjanji untuk menjaga serta menghormati aturan berikut:

1. Keselamatan personal adalah persyaratan paling mendasar dalam kegiatan memanah.
2. Dilarang segala bentuk pelecehan terhadap peserta baik fisik, suku, agama, ras, jenis kelamin, perbedaan pandangan politik, status pernikahan, dan antar golongan.
3. Semua peserta yang telah terakreditasi mengikuti jalan nya pertandingan harus bisa menahan diri agar tidak merokok dan tidak berada dibawah pengaruh zat memabukkan saat berada dilapangan pertandingan dan wilayah lainnya yang ditentukan
4. Dilarang keras segala bentuk perjudian dalam kegiatan perlombaan disemua tingkatan mulai dari event internasional sampai perlombaan antar klub atau pertandingan internal klub.
5. Seluruh anggota FESPATI berjanji untuk menjaga dan melindungi lingkungan dimanapun berada.

B. KEJUARAAN

1. Kejuaraan dan Tingkatannya

- a. Kejuaraan yang diselenggarakan atau dinaungi oleh FESPATI
 - Kejuaraan FESPATI Tingkat Nasional
 - Kejuaraan FESPATI Tingkat Provinsi / Daerah
 - Kejuaraan FESPATI Tingkat Kabupaten / Kota / Cabang
 - Kejuaraan Terbuka Tingkat Nasional
 - Kejuaraan Terbuka Tingkat Provinsi / Daerah
 - Kejuaraan Terbuka Tingkat Kabupaten / Kota / Cabang
- b. Pengertian Kejuaraan
 - Kejuaraan FESPATI merupakan kejuaraan resmi yang dikelola oleh FESPATI. Peserta kejuaraan merupakan utusan kontingen dari anggota FESPATI di level setingkat lebih rendah dari tingkatan kejuaraan yang diselenggarakan
 - Kejuaraan Terbuka merupakan kejuaraan resmi yang diselenggarakan oleh penyelenggara umum (baik EO ataupun Klub) di bawah naungan FESPATI. Peserta kejuaraan merupakan peserta umum di bawah naungan klub atau kepengurusan sesuai yang disyaratkan oleh pihak penyelenggara, dengan mengikuti panduan umum dari FESPATI.

2. Tata Laksana Event Kejuaraan

a. Permintaan Tim Teknis Event

- Menyampaikan surat permohonan penunjukan dan penugasan tim teknis kepada kepengurusan FESPATI sesuai level kejuaraan yang akan dilaksanakan.
- Surat ditujukan kepada bidang Perwasitan
- Bidang Perwasitan akan menunjuk tim teknis sesuai permohonan atau mengoreksi nama-nama tim teknis yang diusulkan.

b. Perizinan

Surat rekomendasi atas permohonan penyelenggaraan event ditujukan kepada kepengurusan FESPATI sesuai level kejuaraan yang akan dilaksanakan, dengan memberikan tembusan ke level satu tingkat di atasnya dan melampirkan THB dan flyer kegiatan sebelum dipublikasikan.

c. Technical Handbook

- Diharuskan sudah memiliki Technical Handbook (THB) atas kejuaraan yang akan diselenggarakan.
- THB harus merujuk pada Buku Panduan Perlombaan FESPATI.

d. Lokasi Kejuaraan

Lokasi kejuaraan harus memenuhi standard keamanan dalam perlombaan.

e. Pemberitahuan Kegiatan

Diharuskan menyampaikan surat pemberitahuan ke pihak keamanan / berwajib demi kelancaran event kejuaraan.

3. Tim Teknis Lapangan

Event kejuaraan setidaknya memiliki perangkat-perangkat berikut ini:

- Technical Delegate* (TD) / Penanggung Jawab Teknis (PJT)
- Director of Shooting* (DOS) / Pimpinan Perlombaan (PP)
- Chairperson of Judge* (COJ)/ Pimpinan Wasit (PW)
- Pencatat Nilai dan Pengolah Data (Data Entry)
- Line Judge* / Wasit Garis
- Petugas Lapangan, disesuaikan dengan event kejuaraan

a. Technical Delegate (TD) / Penanggung Jawab Teknis (PJT)

Tugas utama Technical Delegate (TD) / Penanggung Jawab Teknis (PJT)

- Bertanggungjawab penuh sejak awal hingga akhir perlombaan
- Melakukan koordinasi dengan seluruh perangkat perlombaan sebelum perlombaan dimulai.

- Menentukan layan atau tidaknya suatu lapangan perlombaan.
- Melakukan pengontrolan saat setting lapangan perlombaan minimal 1 hari sebelum penyelenggaraan perlombaan.
- Menentukan jarak aman setiap kategori perlombaan
- Menyusun serta mengajukan seluruh kebutuhan rencana anggaran dengan panitia
- Memberikan pengarahan kepada pelatih dan official padasaat Technical Meeting.
- Menertibkan kondisi lapangan perlombaan.
- Bekerja cepat dan tepat dalam setiap situasi dan kondisi.
- Menyusun laporan perlombaan

b. Director of Shooting (DOS) / Pimpinan Perlombaan (PP)

Tugas utama Director of Shooting / Pimpinan Perlombaan (PP)

- Melakukan koordinasi dengan seluruh perangkat perlombaan sebelum perlombaan dimulai.
- Melakukan pengecekan perlengkapan perlombaan minimal 1 hari sebelum perlombaan.
- Memimpin serta mengatur jalannya perlombaan dengan mengoperasikan timer dan perangkat visual.
- Memberikan informasi nomer bantalan/target kepada seluruh peserta sebelum perlombaan dimulai melalui pengeras suara.
- Memberikan informasi skor dan peringkat yang telah dicapai oleh para peserta melalui pengeras suara.
- Bertanggung jawab pada seluruh peralatan perlombaan
 - Garis Bantu Lapangan
 - Papanpenandagaris bantu
 - Laptop / Handphone
 - Digital Timer
 - Pluit / Bendera 3 warna
 - Kabel Roll
 - Sound System
- Bekerja cepat dan tepat dalam setiap situasi dan kondisi.

c. Chairperson Of Judge (COJ)

Tugas Utama Chairperson Of Judge (COJ)

- Menjalankan semua kategori nomor pertandingan yang telah ditetapkan oleh TD
- Menjalankan dengan baik aturan perlombaan yang telah diatur dalam Buku Panduan Perlombaan FESPATI dalam setiap Kompetisi.
- Mengatur jadwal dan penugasan judge yang bertugas.
- Melakukan pengecekan peralatan (Equipment Inspection) atlet sebelum memasuki area perlombaan, serta memberikan tanda telah dilakukan pengecekan pada busur.

- Memimpin judge yang bertugas dalam perlombaan.
- Mengakomodir protes yang dilayangkan official atau pelatih.
- Memastikan line judge yang bertugas telah lengkap peralatan perwasitannya seperti :
 - Pulpen Merah
 - Kaca Pembesar
 - Kartu Merah
 - Jangka Sorong / Mistar
- Bekerja cepat dan tepat dalam setiap situasi dan kondisi.

d. Pencatat Nilai dan Pengolah Data (Entry Data)

Tugas Utama Pencatat Nilai dan Pengolah Data (Entry Data)

- Melakukan koordinasi dengan seluruh perangkat perlombaan sebelum perlombaan dimulai.
- Melakukan pengecekan perlengkapan pengolahan data 1 hari sebelum perlombaan.
- Melakukan koordinasi dan memastikan kehadiran tim Pencatat Nilai 1 Hari sebelum perlombaan.
- Melakukan konfirmasi kepada pelatih/official mengenai daftar nama peserta dan klub minimal 1 minggu sebelum perlombaan.
- Mengoperasikan pengolahan data dengan sistem komputerisasi.
- Melakukan pengundian nomor dan posisi penembakan atlet tanpa adanya tekanan dari pihak manapun.
- Memberikan informasi nomer dan posisi penembakan atlet kepada seluruh peserta melalui print out nomer undian target.
- Memberikan informasi skor dan peringkat yang telah dicapai oleh para peserta melalui aplikasi pesan, *website* atau media lainnya yang diperlukan.
- Tugas utama Pencatat Nilai mengumpulkan perolehan score untuk setiap seri perlombaan dan menyerahkan lembar pencatatan nilai kepada Pengolah Data.
- Bertanggung jawab terhadap kelengkapan kebutuhan pengolah data seperti :
 - Papan Jalan
 - Pulpen Hitam
 - Score sheet kualifikasi&Eliminasi
 - Printer
 - Kertas
 - Kabel Roll
 - Sambungan kelistrikan
 - Handy Talkie (HT)
- Bekerja cepat dan tepat dalam setiap situasi dan kondisi.

e. Line Judge / Wasit Garis

- Orang yang telah memiliki ilmu dasar perwasitan serta paham mengenai Buku Panduan Pertandingan FESPATI

- Bisa menempatkan diri pada posisi independent tanpa ada kecenderungan berpihak pada peserta
- Mengikuti arahan dari Ketua Komisi Wasit atau Chairperson of Judge (CoJ)
- Orang yang memposisikan diri sebagai pengambil keputusan mutlak, sesuai dengan Panduan Perlombaan FESPATI
- Selalu siap bertugas dalam kondisi cuaca apapun
- Mempersiapkan diri dengan memenuhi perlengkapan perwasitan dalam bertugas
- Memiliki sikap yang tegas, tidak mudah terpengaruh segala bentuk intervensi

f. Petugas Lapangan

Tugas Utama Petugas Lapangan

- Melakukan koordinasi dengan seluruh perangkat perlombaan sebelum perlombaan dimulai.
- Melakukan pengecekan perlengkapan perlombaan 1 hari sebelum perlombaan.
- Melakukan setting lapangan bersama-sama dengan Komisi Wasit.
- Mempersiapkan segala sesuatu hal yang berkaitan dengan perlengkapan pertandingan.
- Bekerja cepat dan tepat dalam setiap situasi dan kondisi.

4. Divisi Perlombaan

a. Horsebow

Target Archery

- Dynamic Target
- Hunting
- Fast Shooting
- Cloud Shooting

b. Menzil

- Flight Shooting

c. Tantangan Berkuda

d. Busur Tradisi

1) Busur Jemparing

- Jemparing Target
- Jemparing Bandul
- Barebow Tradisi

2) Busur Tradisi Khas Daerah

- Target Archery

- e. Archery Tag
 - Target Archery
 - Battle Archery

5. Kelas Perlombaan

- a. Kelas Pelajar U-9 Putra
- b. Kelas Pelajar U-9 Putri
- c. Kelas Pelajar U-12 Putra
- d. Kelas Pelajar U-12 Putri
- e. Kelas Pelajar U-15 Putra
- f. Kelas Pelajar U-15 Putri
- g. Kelas Pelajar U-18 Putra
- h. Kelas Pelajar U-18 Putri
- i. Kelas U-23 Putra
- j. Kelas U-23 Putri
- k. Kelas Dewasa Putra
- l. Kelas Dewasa Putri

****U-: Kelompok Umur berdasarkan tahun lahir***

***** Batas minimal kelas dewasa adalah 17 tahun***

6. Kategori Perlombaan

1) Horsebow

Target Archery

- Kelas Pelajar U-9 Putra jarak 5 meter
- Kelas Pelajar U-9 Putri jarak 5 meter
- Kelas Pelajar U-12 Putra jarak 10 meter
- Kelas Pelajar U-12 Putri jarak 10 meter
- Kelas Pelajar U-15 Putra jarak 15 meter
- Kelas Pelajar U-15 Putri jarak 15 meter
- Kelas Pelajar U-18 Putra jarak 20 meter
- Kelas Pelajar U-18 Putri jarak 20 meter
- Kelas U-23 Putra jarak 25 meter
- Kelas U-23 Putri jarak 25 meter
- Kelas Dewasa Putra jarak 30 – 145 meter
- Kelas Dewasa Putri 30 – 145 meter

2) Jemparingan

- Kelas Pelajar U-9 Putra jarak 5 meter
- Kelas Pelajar U-9 Putri jarak 5 meter
- Kelas Pelajar U-12 Putra jarak 10 meter
- Kelas Pelajar U-12 Putri jarak 10 meter

- Kelas Pelajar U-15 Putra jarak 15 meter
- Kelas Pelajar U-15 Putri jarak 15 meter
- Kelas Pelajar U-18 Putra jarak 20 meter
- Kelas Pelajar U-18 Putri jarak 20 meter
- Kelas U-23 Putra jarak 25 meter
- Kelas U-23 Putri jarak 25 meter
- Kelas Dewasa Putra jarak 30 meter
- Kelas Dewasa Putri 30 meter

3) Busur Tradisi khas Daerah

- Kelas Pelajar Putra
- Kelas Pelajar Putri
- Kelas Dewasa Putra
- Kelas Dewasa Putri

4) Tantangan Berkuda

- Kelas Pelajar Putra U-18
- Kelas Pelajar Putri U-18
- Kelas Dewasa Putra
- Kelas Dewasa Putri

5) Archery Tag

- Kelas Pelajar U-12 Putra
- Kelas Pelajar U-12 Putri
- Kelas Pelajar U-15 Putra
- Kelas Pelajar U-15 Putri
- Kelas Pelajar U-18 Putra
- Kelas Pelajar U-18 Putri
- Kelas U-23 Putra
- Kelas U-23 Putri
- Kelas Dewasa Putra
- Kelas Dewasa Putri

7. Ronde Perlombaan

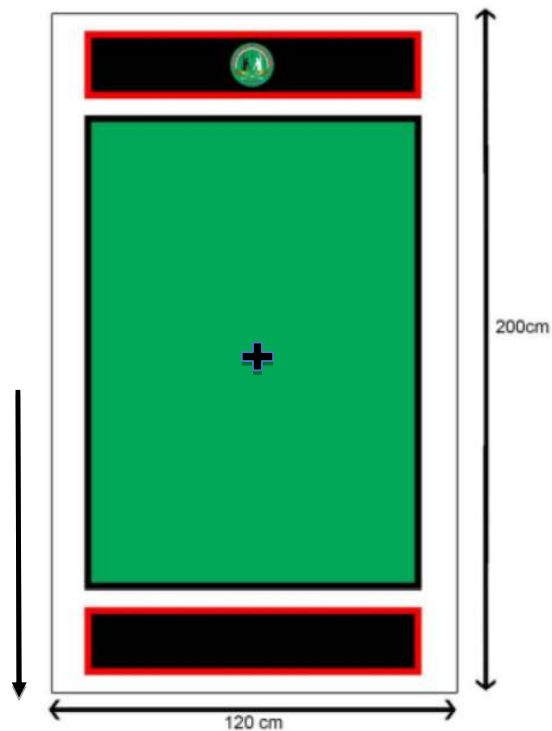
a. Horsebow

- 145m, 110m, 90m terdiri dari 35 anak panah dengan target face FESPATI Kouti 1x2m
- 70m terdiri dari 63 anak panah dengan target face Puta 77x110cm
- 60m terdiri dari 63 anak panah dengan target face Puta 77x110cm
- 50m terdiri dari 63 anak panah dengan target face Ring Puta diameter 60cm
- 40m terdiri dari 63 anak panah dengan target face Mega Mendung 1x1m a
- 30m terdiri dari 63 anak panah dengan target face Mega Mendung 1x1m atau Ring FESPATI diameter 45cm 6 ring

- 20m terdiri dari 45 anak panah dengan target face Ring FESPATI diameter 45cm 6 ring
 - 15m terdiri dari 45 anak panah dengan target face Ring FESPATI diameter 45cm 6 ring
 - 10m terdiri dari 45 anak panah dengan target face Ring FESPATI diameter 45cm 5 ring
 - 5m terdiri dari 45 anak panah dengan target face Ring FESPATI diameter 45cm 5 ring
- b. Busur Tradisi Jemparing
- 30m terdiri dari 42 anak panah dengan target face Mega Mendung 1x1m
 - 20m terdiri dari 42 anak panah dengan target face Mega Mendung 1x1m
 - 15m terdiri dari 30 anak panah dengan target
 - 10m terdiri dari 30 anak panah dengan target
 - 5m terdiri dari 30 anak panah dengan target
- c. Tantangan berkuda
- Abilasa, Panca Abilasa, Super Semar, Pinang Labu dan Tabla.

8. Target Face

a. Target Face Kouti



KODE HEX	Desimal RGB
#000000	0,0,0
#00a959	0,169,89
#ec2227	236,34,39

Ukuran Target Face FESPATI Kouti

Lebar : 120cm

Tinggi : 200cm

Kotak Hitam atas dan bawah

lebar : 100cm

Tinggi : 20cm

Kotak Hijau

Lebar : 100cm

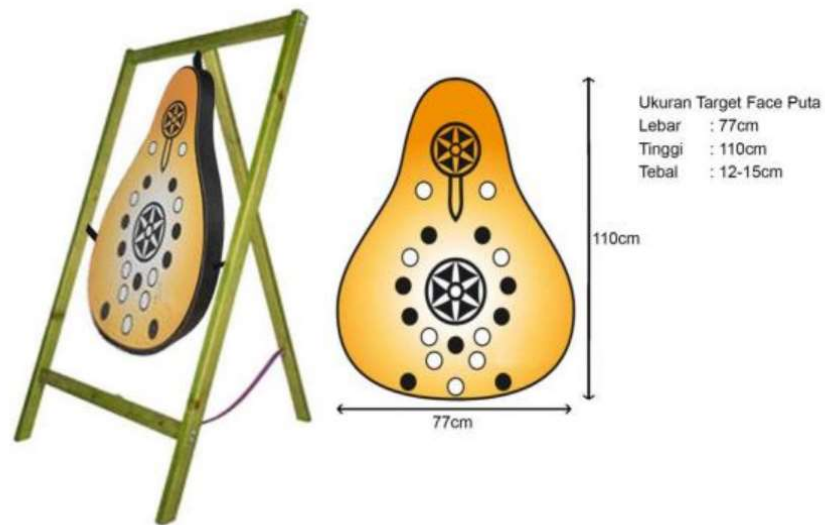
Tinggi : 140cm

Tebal garis tepi : 2cm

Jarak antar kotak : 5cm

130 cm titik plus terhadap tanah

b. Target Face Puta

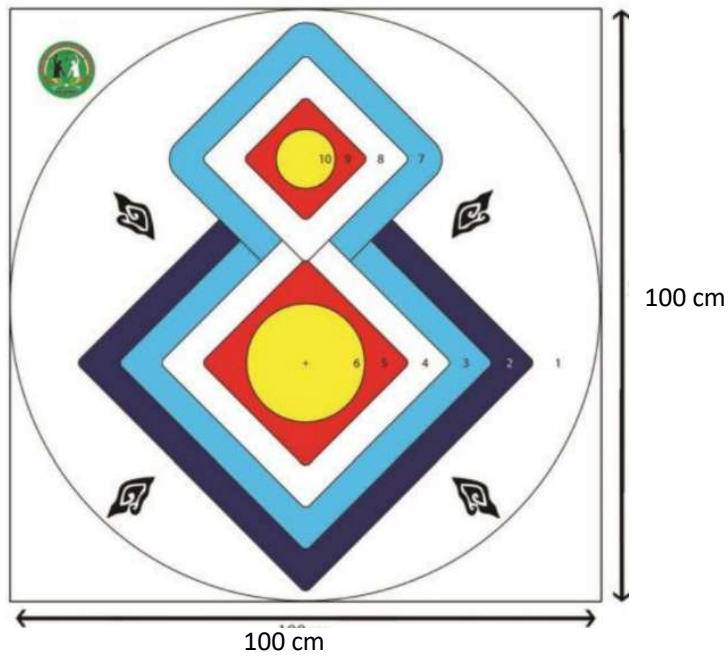


c. Target Face Ring Puta



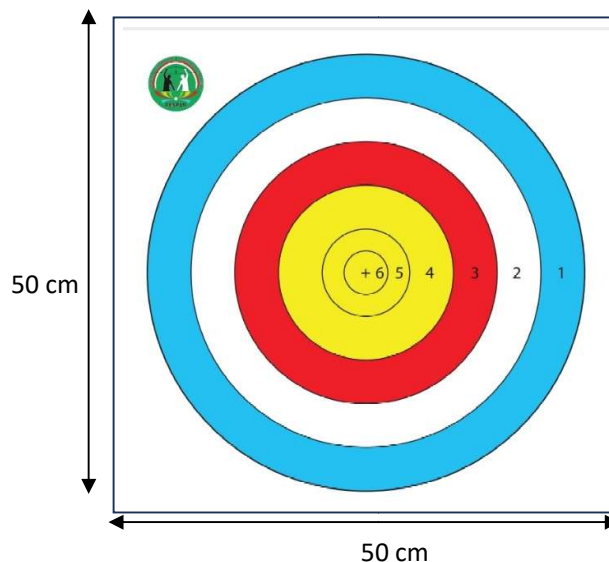
- Lingkaran dengan point 2 memiliki diameter 20cm
- Lingkaran warna maroon dengan point 1 memiliki diameter 60cm

d. Target Face Mega Mendung



KODE HEX	Desimal RGB	Ukuran Target Face Mega Mendung
#22386e	34,56,110	Lebar : 100cm
#00bfff	0,191,243	Tinggi : 100cm
#ffffff	255,255,255	Diameter ring 10 : 10cm
#ec2227	236,34,39	Diameter ring 6 : 20cm
#4eb28	244,235,40	Merah atas : 15x15cm
		putih atas : 25x25cm
		biru muda atas : 35x35cm
		Merah bawah : 25x25cm
		Putih bawah : 35x35cm
		Biru muda bawah : 45x45cm
		Biru tua bawah : 55x55cm

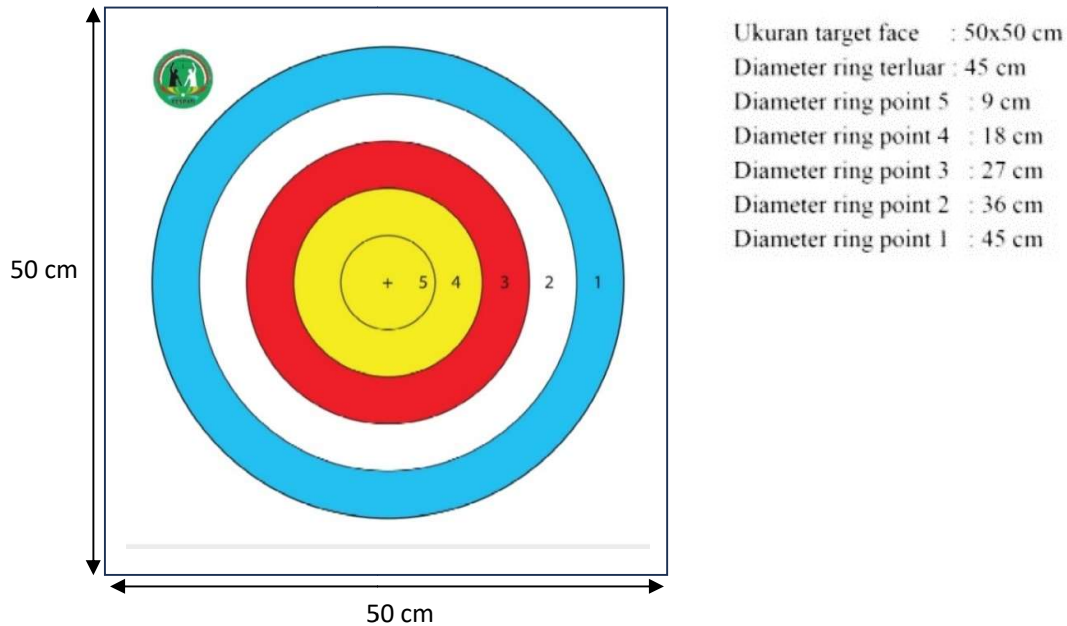
e. Target Face Ring 6



KODE HEX	Desimal RGB
#00bfff	0,191,243
#ffffff	255,255,255
#ec2227	236,34,39
#4eb28	244,235,40

Ukuran target face : 50x50 cm
Diameter ring terluar : 45cm
Diameter ring point 6 : 4,5 cm
Diameter ring point 5 : 9 cm
Diameter ring point 4 : 18 cm
Diameter ring point 3 : 27 cm
Diameter ring point 2 : 36 cm
Diameter ring point 1 : 45 cm

f. Target Face Ring 5

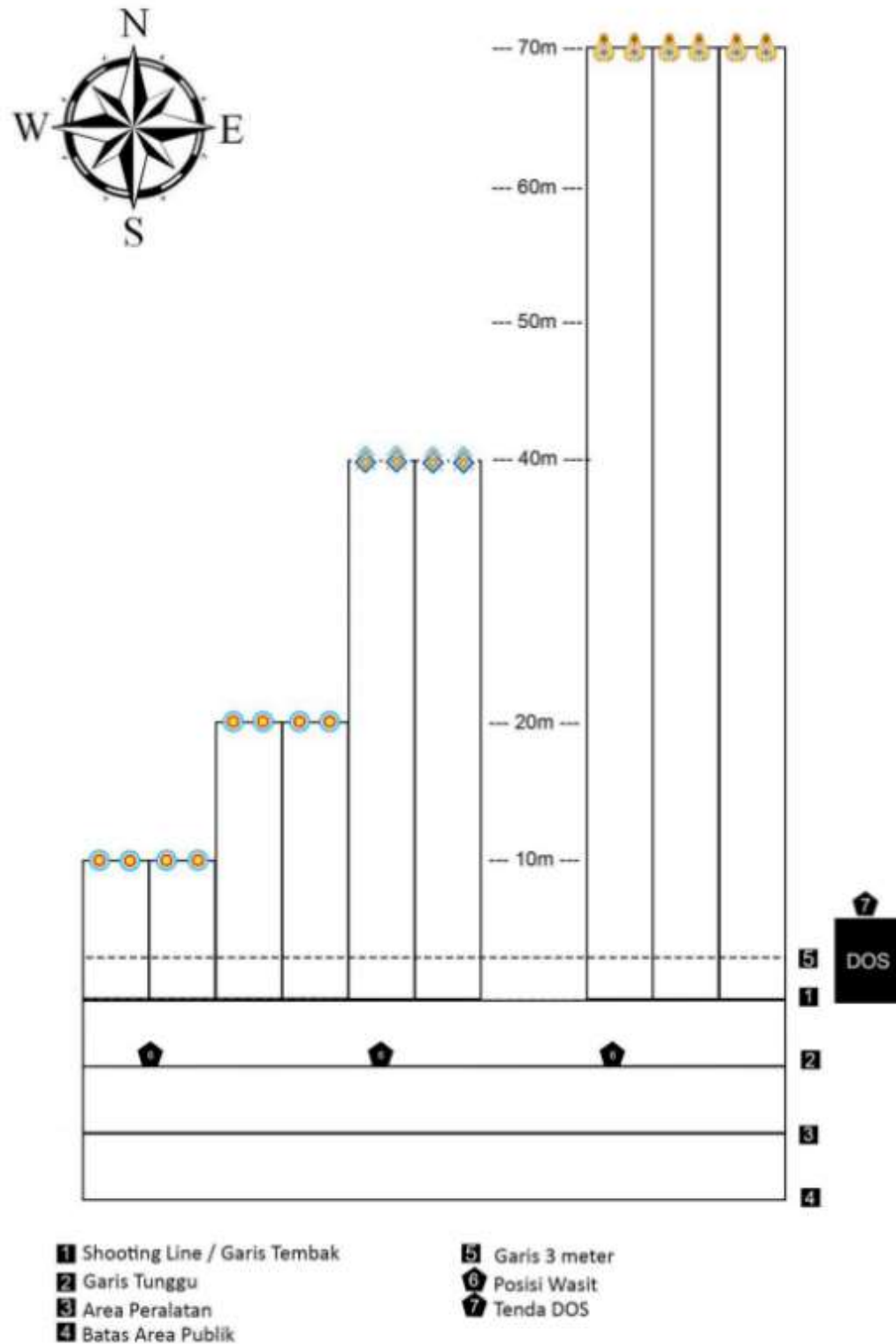


9. Setting Lapangan Target Archery

Dalam mempersiapkan sebuah perlombaan sangat penting untuk mempersiapkan lapangan yang mendukung berjalannya perlombaan agar berjalan aman dan lancar, ada beberapa hal yang harus dipenuhi dalam menyiapkan lapangan perlombaan untuk target archery, diantaranya:

- Lapangan perlombaan harus memiliki garis-garis sebagai penanda.
- Lapangan perlombaan memiliki sudut 90° pada setiap sudut.
- Jarak antara shooting line dengan Bantalan Target harus sesuai dengan Ronde perlombaan dengan toleransi untuk jarak ± 5 cm
- Garis tunggu atau waiting line digunakan para pemanah dalam menunggu aba-aba dimulainya perlombaan yang ditandai dengan 2x bunyi pluit/beep, jarak antara garis tunggu dan shooting line adalah 3 meter dengan toleransi jarak minimal 2 meter. Garis tunggu juga digunakan oleh official dalam memantau atletnya selama proses penembakan berjalan
- Bantalan Target harus selalu terlihat lurus.
- Bantalan Target memiliki kemiringan antara 10° hingga 15°, disesuaikan dengan Ronde perlombaan.
- Setiap bantalan target bisa ditempati oleh 2 pemanah, 3 pemanah atau 4 pemanah.

- h. Ada garis penanda didepan shooting line dengan jarak 3 meter dari shooting line.
- i. Adanya garis pembatas atau benda pemisah antara pemanah dan penonton agar kenyamanan pemanah tetap terjaga.
- j. Terdapat papan penanda jarak dan keterangan garis-garis yang terdapat pada lapangan perlombaan.
- k. Bantalan Target untuk jarak 50m, 40m, 30m, 20m, 15m, 10m dan 5m memiliki bentuk persegi dengan ukuran antara 100 cm^2 - 125 cm^2 dengan toleransi $\pm 2 \text{ cm}$.
- l. Lapangan memiliki area kosong minimal 20 meter dibelakang bantalan target dengan jarak terjauh yang diperlombakan.



C. TARGET ARCHERY

10. Perlengkapan Pemanah

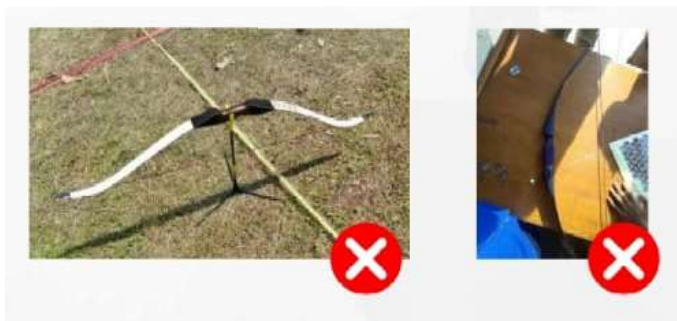
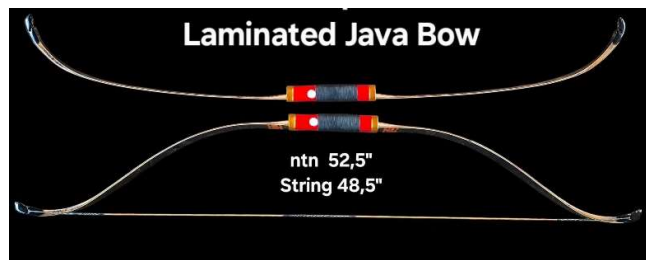
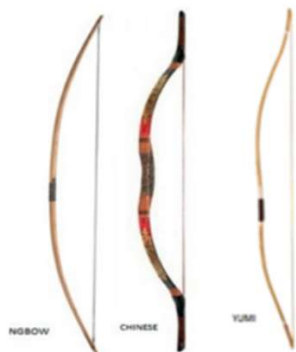
a. Busur

Busur horsebow bisa dari bahan natural seperti kayu, tanduk, otot binatang, ataupun bahan modern seperti carbon, fiber glass, ataupun bahan sintetis dalam bentuk Horsebow.

Busur yang memiliki jendela atau memiliki arrow rest dan handle modifikasi dilarang untuk digunakan

Segala hal yang dapat dijadikan sebagai alat bantu bidik (visir ataupun tanda-tanda lain semisal tape, lilitan berbeda warna pada busur dll) dilarang digunakan.

Contoh Busur Horsebow



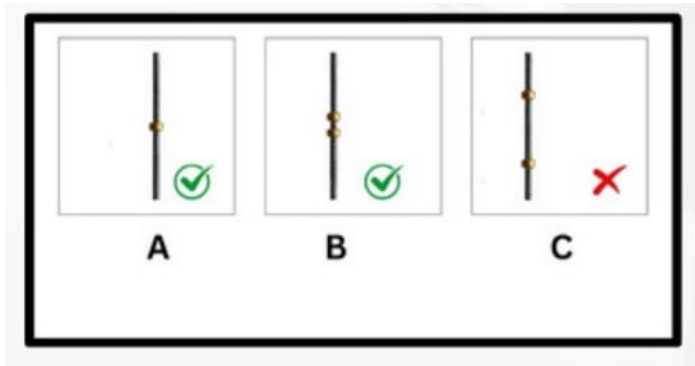
b. Anak Panah

Shaft atau batang anak panah terbuat dari bambu atau kayu. Warna shaft, vanes, dan nock seragam. Fletching anak panah harus menggunakan bahan bulu alami atau vanes kertas. Vanes plastik ataupun karet, shaft berbahan carbon, alumunium ataupun fiberglass, serta Point broadhead dan Bodkin Medieval dilarang digunakan. Diameter maksimal shaf 9,3 mm sedangkan point maksimal 9,4 mm.



c. String

String dapat dibuat dengan berbagai macam warna. Center string serving dapat digunakan. Diperbolehkan menggunakan satu posisi nock point. Tidak boleh ada penanda apapun pada string.



d. Aksesoris

Thumbring, Sarung tangan, Quiver, Pelindung lengan, Pelindung dada diperbolehkan untuk digunakan. Segala alat bantu release mekanis tidak diizinkan untuk digunakan.

11. Target dan Jarak yang Diperlombakan

a. Target Archery Jarak Jauh

145m, 110m, 90m, putra/putri

Target menggunakan TF FESPATI Kouti (Hit / Miss) ukuran 120 x 200 cm.

- Jarak 70m putra, 60m putri

Target menggunakan TF Puta (Hit / Miss) ukuran 77 x 110 cm.

b. Target Archery Jarak Menengah

- Jarak 50m putra/putri

Target menggunakan TF Mega Mendung diameter 100 cm atau TF Ring Puta Diameter 60 cm

- 40m putra/putri

Target menggunakan TF Mega Mendung diameter 100 cm

- Jarak 30m putra/putri

Target menggunakan TF Mega Mendung diameter 100 cm atau TF Ring FESPATI diameter 45cm 6 ring.

c. Target Archery Jarak Dekat

- Mempertandingkan jarak 30m, 20m, 15m putra/putri

Menggunakan TF Ring FESPATI diameter 45cm 6 ring.

- Mempertandingkan jarak 10m, 5m putra/putri
Menggunakan TF Ring FESPATI diameter 45cm 5 ring.

12. Ronde Perlombaan Target Archery

Perlombaan panahan dilaksanakan dalam dua babak yaitu:

a. Babak Kualifikasi

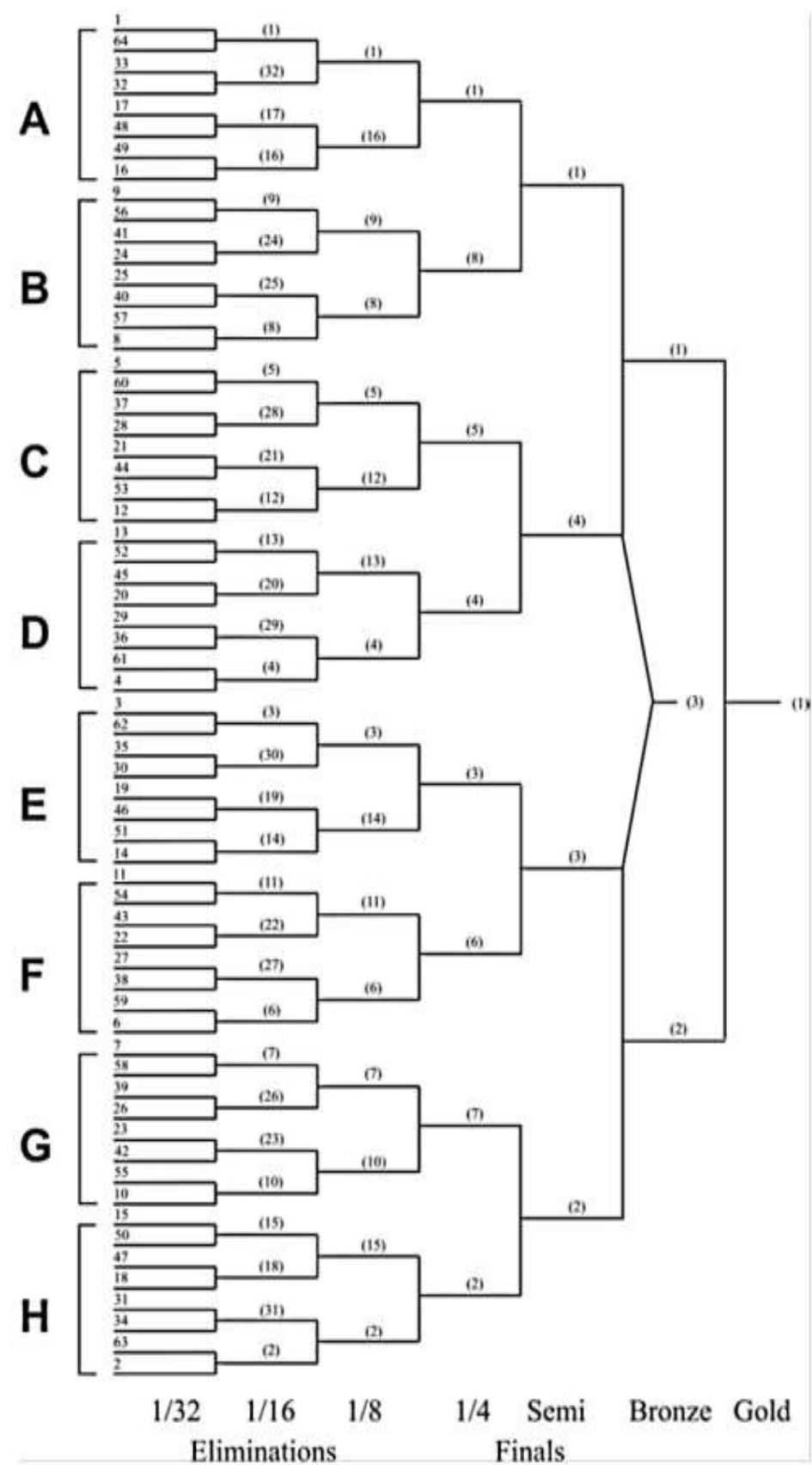
Babak Kualifikasi dapat dilakukan dengan 2 cara yaitu: Sesi Tunggal (Single Session) dan Sesi Ganda (Double Session). Setiap sesi terdiri dari:

- 5 seri penembakan dengan masing-masing 6 anak panah dalam waktu 120 detik untuk kategori pelajar
- 7 seri penembakan dengan masing-masing 9 anak panah dalam waktu 180 detik untuk kategori dewasa

b. Babak Eliminasi

- Babak Eliminasi dilakukan setelah diketahui hasil skor seluruh pegiat dari Babak Kualifikasi.
- Setelah diketahui peringkat atlet maka dapat dibuat bagan untuk Babak Eliminasi, mulai babak 1/32, 1/16, 1/8, 1/4, Semifinal sampai Final.
- Jika terdapat dua pemanah atau lebih di batas rangking peserta yang lolos ke babak eliminasi, maka akan dilakukan shoot off dengan 1 anak panah dengan durasi waktu 20 detik untuk menentukan siapa yang berhak lolos ke babak eliminasi.
- Jika hasil shoot off diperoleh nilai yang sama, maka pemenang ditentukan dari anak panah yang terdekat dengan titik tengah Target Face. Untuk target Puta atau Mega Mendung, maka pemenang adalah yang posisi anak panahnya paling dekat ke ring bagian bawah (lower ring) dari TF.
- Babak eliminasi dilakukan secara perorangan dan beregu
- Babak Eliminasi Perorangan dilakukan dengan sistem Akumulasi Point, yaitu
 - Pegiat menembakkan 6 anak panah dengan waktu 120 detik untuk kategori pelajar maupun dewasa dalam 2 seri serta sampai final
 - Pemenang adalah atlet yang memperoleh skor tertinggi, apabila skor yang diperoleh sama, maka akan dilakukan shoot off 1 anak panah.
- Babak Eliminasi Beregu dilakukan dengan sistem Akumulasi Point, yaitu 3 orang pegiat dalam setiap regu menembak.
- Masing-masing 2 anak panah (total 6 anak panah / regu) dalam waktu 120 detik dalam 2 seri serta 1 seri untuk final untuk kategori pelajar.
- Masing-masing 3 anak panah (total 9 anak panah / regu) dalam waktu 180 detik untuk kategori umum.
- Pemenang adalah regu yang memperoleh skor tertinggi. Apabila skor yang diperoleh sama, maka akan dilakukan shoot off 1 anak panah / atlet (total 3 anak panah / regu).

• Bagan Babak Eliminasi



13. Proses Penembakan

- a. Penembakan anak panah menunggu aba-aba atau tanda mulai yang diberikan oleh Pimpinan Perlombaan / DOS.
- b. Anak panah yang ditembakkan sebelum tanda mulai atau setelah tanda selesai menyebabkan sanksi berupa pengurangan nilai tertinggi pada rambahan tersebut dan dicatat sebagai “miss” (M).
- c. Jika pada saat pelaksanaan penembakan terjadi kerusakan alat dan diverifikasi oleh wasit bertugas, atau permasalahan kesehatan dan diverifikasi oleh petugas kesehatan, maka Pegiat diberikan kesempatan untuk melakukan perbaikan yang diperlukan, mengganti alat, atau memberikan kesempatan bagi petugas kesehatan untuk memeriksa dan memutuskan apabila Pegiat dapat melanjutkan kompetisi atau tidak.
- d. Namun tidak diberikan tambahan waktu untuk Pegiat tersebut. Pegiat dapat melanjutkan proses penembakan selama waktu penembakan masih tersedia (mengikuti rambahan yang sedang berjalan).
- e. Dalam kasus terjadi kerusakan alat, maka Pegiat dapat memanggil wasit yang bertugas kemudian wasit memanggil official agar dapat membantu pegiat tersebut akan tetapi Pegiat dilarang mundur dari garis penembakan (shooting line).
- f. Pegiat yang melakukan pergerakan mundur keluar dari shooting line maka dianggap selesai pada rambahan/rambahan tersebut. Apabila Pegiat masih tetap melakukan penembakan kembali di shooting line akan diberikan sanksi kartu merah dengan pembatalan point satu anak panah tertinggi pada rambahan berlangsung.
- g. Setiap pelanggaran penembakan oleh Pegiat diberikan sanksi pembatalan point satu arrow tertinggi pada rambahan berlangsung.
- h. Pada kondisi berikut ini, maka penembakan kembali anak panah diizinkan, yaitu:
 - Anak panah jatuh dari busur atau terjadi kegagalan penembakan sehingga anak panah jatuh di antara garis penembakan dan garis 3meter (namun bukan kejadian anak panah yang memantul / rebounded).
 - Target atau bantalan jatuh. Wasit akan melakukan pengecekan yang diperlukan, dan menentukan tindakan yang dibutuhkan, serta memutuskan kompensasi waktu dan jumlah anak panah yang akan ditembakkan kembali.
- i. Pegiat tidak diperkenankan menyentuh peralatan dan perlengkapan Pegiat lainnya tanpa izin yang bersangkutan. Kasus yang terjadi akibat hal ini dapat menyebabkan pemberian sanksi yang diperlukan.
- j. Pimpinan Perlombaan / DOS dan wasit dapat memberikan peringatan jika melihat Pegiat menarik busur menggunakan teknik apapun, namun dalam pengamatan wasit atau DOS dapat menyebabkan anak panah terlepas dari busur saat terjadi kesalahan release / pelepasan. Hingga dapat keluar dari area aman. Jika peringatan tersebut diabaikan, maka dengan alasan keamanan, Pegiat tersebut dapat diminta oleh COJ ataupun DOS untuk segera menghentikan penembakan dan meninggalkan arena.

k. Signal / Tanda Pengaturan Waktu Penembakan

- Tanda / signal pengaturan waktu dapat dilakukan dengan menggunakan signal lampu, bendera, ataupun bunyi peluit / bel oleh Pimpinan Perlombaan / DOS
- Lampu / bendera MERAH atau peluit / bel 2x, maka Pegiat dapat masuk ke shooting line.
- Lampu / bendera HIJAU atau peluit / bel 1x, 10 detik setelah sinyal pertama (merah atau bunyi 2x), maka Pegiat memulai proses penembakan.
- Lampu / bendera KUNING, dapat diberikan untuk memberikan tanda / pemberitahuan bahwa sisa waktu penembakan 30 detik sebelum batas akhir waktu yang diberikan untuk proses penembakan.
- Lampu / bendera MERAH atau peluit / bel 3x, menandakan bahwa waktu penembakan untuk rambahan tersebut telah berakhir. Proses penembakan wajib dihentikan meskipun belum semua anak panah ditembakkan. Semua Pegiat yang masih di garis penembakan segera kembali ke belakang garis tunggu, dan proses skoring / pencatatan nilai selanjutnya dapat dilakukan
- Jika ternyata di garis penembakan sudah kosong dan semua Pegiat telah melakukan proses penembakan, namun waktu penembakan masih tersedia, maka Pimpinan Perlombaan / DOS dapat memberikan signal yang diperlukan untuk menandakan bahwa proses penembakan rambahan tersebut telah selesai.
- Keseluruhan siklus di atas tadi diulang sampai semua proses penembakan selesai dilaksanakan.
- Pegiat tidak diizinkan berada di garis penembakan kecuali setelah ada signal / tanda yang sesuai dari Pimpinan Perlombaan / DOS untuk memulai proses penembakan.
- Penembakan anak panah di luar batas signal / tanda yang diberikan dapat menyebabkan pemberian sanksi berupa pengurangan nilai tertinggi untuk rambahan tersebut (lihat bab 13.g).

14. Proses Skoring / Pencatatan Nilai

- a. Proses pencatatan nilai dapat dilakukan oleh Pegiat ketika terdapat lebih dari satu Pegiat dalam satu bantalan.
- b. Skoring dilakukan setiap selesai rambahan penembakan.
- c. Pencatat nilai menuliskan setiap nilai pada kartu nilai (scorecard) berdasarkan penyebutan terhadap nilai yang diperoleh oleh anak panah. Pegiat lainnya akan melakukan pengecekan nilai pada setiap nilai yang disebutkan. Dalam hal terdapat ketidaksepakatan atas nilai yang diperoleh, maka keputusan final ditentukan oleh wasit yang bertugas.
- d. Anak panah diberi nilai berdasarkan posisi shaft terhadap target face. Jika shaft anak panah menyentuh dua warna atau menyentuh garis pembatas antara dua nilai, maka anak panah tersebut akan diberikan nilai yang lebih tinggi di antara kedua zona nilai yang dimaksud.

- e. Saat dilakukan proses skoring, tidak satupun anak panah atau target face boleh disentuh sampai keseluruhan anak panah telah selesai dilakukan pencatatan. Apabila Pegiat menyentuh anak panah atau target face miliknya sendiri sebelum pencatatan selesai maka akan diberikan nilai terendah dari perkenaan anak panah atau target face tersebut dan apabila yang disentuh adalah anak panah atau target face lawannya maka akan diberikan nilai tertinggi dari anak panah atau target face tersebut.
- f. Jika ditemukan anak panah melebihi jumlah anak panah yang seharusnya ditembakkan pada target face atau ditemukan di permukaan dekat bantalan target atau ditemukan di area penembakan, maka nilai yang dimasukkan adalah hanya nilai terendah pada jumlah anak panah yang ditetapkan pada setiap kategorinya.
- g. Jika garis pada target face tidak jelas, atau garis pembatas nilai tertekan ke dalam oleh anak panah sehingga tidak terlihat, maka lingkaran imajiner dapat digunakan untuk menentukan nilai perkenaan anak panah.
- h. Semua bekas perkenaan anak panah harus dilakukan penandaan oleh Pegiat setiap kali anak panah dinilai dan dicabut dari bantalan.
- i. Pada kasus anak panah memantul atau menggantung pada bantalan / targetface, maka penilaian skor yang diperoleh adalah berdasarkan pada bekas perkenaan anak panah pada target face yang ditandai atau belum ditandai.
- j. Pada kasus anak panah menembus bantalan, maka pencatatan nilai akan didasarkan pada lubang bekas perkenaan anak panah yang sudah ditandai dan belum ditandai.
- k. Jika anak panah mengenainock anak panah lainnya yang menempel di target, maka anak panah tersebut akan diberikan nilai yang sama dengan anak panah yangnock-nya terkena tembakan anak panah tersebut.
- l. Anak panah yang mengenai target face milik Pegiat lain, maka akan dianggap sebagai bagian anak panah yang ditembakkan pada rambahan tersebut, dan dicatat sebagai “miss”
- m. Anak panah yang menempel pada area di luar zona nilai pada target face akan dicatat sebagai “miss”
- n. Kartu Skor (scorecard) yang telah menyelesaikan proses skoring ditandatangani oleh Pegiat dan pencatat nilai.

15. Konsekuensi Ketidakpatuhan

- a. Pegiat yang ditemukan tidak mengikuti aturan yang telah ditetapkan, dapat didiskualifikasi dari perlombaan, dan kehilangan posisi rangking yang telah diperolehnya.
- b. Pegiat yang ditemukan menggunakan peralatan yang tidak sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan, dapat kehilangan skor nilai yang telah diperolehnya baik itu secara keseluruhan ataupun hanya sebagian.
- c. Pegiat yang tetap menggunakan metode / Teknik yang dapat dianggap berbahaya menurut pandangan wasit, dapat diminta oleh COJ ataupun Pimpinan

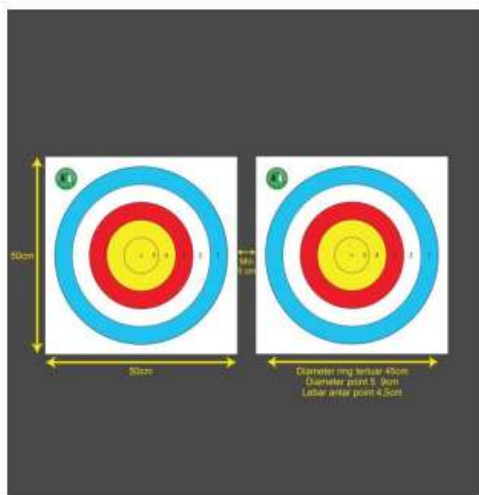
Perlombaan / DoS untuk meninggalkan arena pertandingan segera dan didiskualifikasi.

- d. Anak panah yang ditembakkan sebelum atau sesudah tanda / signal penembakan yang sesuai, maka anak panah tersebut akan dianggap sebagai bagian dari anak panah yang ditembakkan dalam rambahan penembakan tersebut. Pada proses pencatatan nilai, nilai tertinggi yang diperoleh pada rambahan tersebut akan dicoret dan dicatat sebagai "miss"
- e. Anak panah yang tidak mengenai target face atau mengenai target face milik Pegiat lainnya, maka akan dianggap sebagai bagian dari anak panah yang ditembakkan pada rambahan tersebut, dan dicatat sebagai "miss".

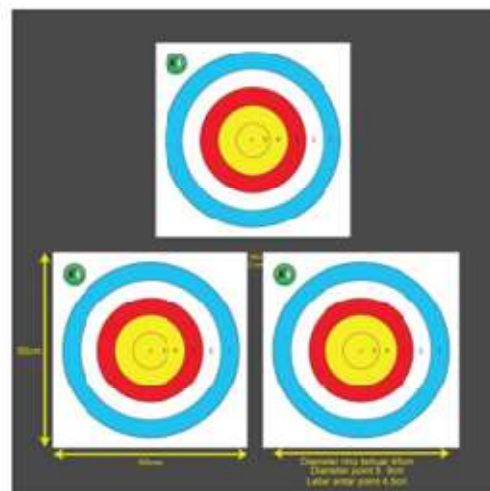
16. Tata Letak Lapangan Perlombaan Ground Archery

- a. Arena Perlombaan harus diberibatas, dan setiap jarak tembak diukur dengan teliti dari satu titik di tanah yang terletak tegak lurus di bawah titik pusat setiap sasaran ke arah garis tembak
- b. Satu garis tunggu harus dibuat sekurang-kurangnya pada jarak 3-meter di belakang garis tembak.
- c. Bantalan harus berdiri menengadah 10-15 derajat.
- d. Pusat sasaran harus 130 cm di atas tanah diukur tegak lurus dari permukaan tanah, dengan toleransi ukuran (plus/minus) 5 cm. Tinggi pusat sasaran dalam suatu deretan bantalan di Arena Perlombaan harus selalu terlihat lurus.

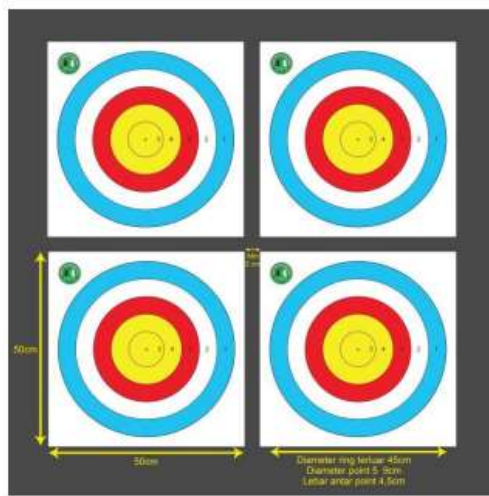
17. Tata Letak Pemasangan Target Face



Tata Letak dua Target Face dalam satu bantalan



Tata letak tiga target face dalam satu bantalan



Tata Letak empat Target Face dalam satu bantalan

D. BUSUR TRADISI

A. Kategori/Divisi/Ronde Jemparing Target

1. Perlengkapan pemanah

a. Busur

- 1) Busur yang digunakan adalah jenis busur tradisional pada umumnya yang terdiri dari beberapa bagian, yaitu :
 - a) Cengkolak/riser : terbuat dari bahan dasar kayu dengan tinggi windows minimal 3cm dan maksimal 4cm
 - b) Lar/limbs : terbuat dari bahan dasar bambu
 - c) Kendheng/stirng : terbuat dari bahan serat alami maupun bahan serat sintentis
- 2) Tidak diperkenankan menggunakan riser yang menyerupai dengan busur modern.
- 3) Diperkenankan menggunakan busur takedown (bongkar pasang) maupun busur ikat.
- 4) Diperkenankan menggunakan busur jemparing dengan model flat, bending maupun laminasi dengan bahan dasar bambu.
- 5) Busur yang memiliki ukiran yang mencolok dan menonjol juga tidak diperkenankan.
- 6) Busur jemparing harus warna yang sama (natural) antara limbs, riser/cengkolak dan lilitan busur.
- 7) Tidak diperbolehkan adanya modifikasi di handgrip yang menyerupai genggam.
- 8) Ketinggian busur jemparing minimal se alis pemanah, diukur saat posisi berdiri dan busur di unstring.
- 9) Lar/limbs atas dan bawah harus sama panjangnya

b. Anak Panah

- 1) Anak panah yang digunakan adalah jenis anak panah tradisional pada umumnya yang terdiri dari beberapa bagian, yaitu :
 - a) Dheder/shaft : terbuat dari bahan dasar bambu maupun kayu

- b) Bedor/point : terbuat dari bahan dasar besi, stainless steel dan kuningan.
- c) Wulu/vanes : terbuat dari bahan dasar bulu unggas local maupun bulu unggas impor
- d) Nyenyep/nock : terbuat dari bahan plastic maupun self nock



c. Ketentuan Lain-lain

- 1) Aksesoris : Finger tab, arm guard, bow stand, alas duduk.
- 2) Kostum : Dianjurkan menggunakan pakaian jersey motif adat daerah tanah air Indonesia atau sekurang-kurangnya menggunakan salah satu aksesoris daerah seperti tutup kepala khas daerah bagi pegiat.
- 3) Posisi pegiat dalam memanah jemparing yaitu untuk putra duduk bersila dan untuk putri duduk bersila atau bersimpuh (seperti dalam gambar) dengan beralas ketebalan maksimal 3cm.

2. Target dan jarak yang dipertandingkan

Untuk target dan jarak yang dipertandingkan dibagi menjadi 4 (empat), yaitu :

- a. Kelas Pelajar U-9 dengan target mega mendung dari jarak 10meter
- b. Kelas Pelajar U-15 dengan target mega mendung dari jarak 15meter
- c. Kelas Pelajar U-18 dengan target mega mendung dari jarak 20meter
- d. Kelas Umum dengan target mega mendung mulai dari jarak 30meter, 40meter dan 50meter

3. Ronde perlombaan

Perlombaan panahan tradisional ini dilaksanakan dalam 2 (dua) babak yaitu :

a. Babak kualifikasi

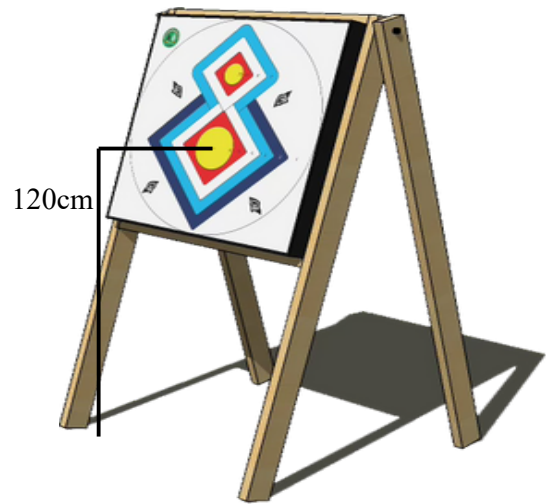
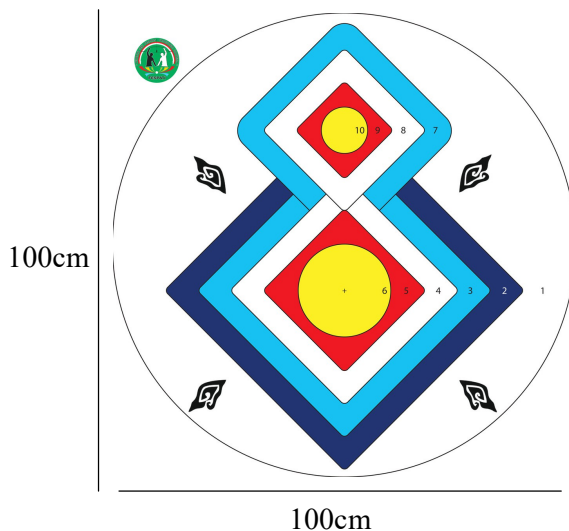
Babak kualifikasi dapat dilakukan dengan 2 (dua) cara yaitu : Sesi Tunggal (Single Session) atau Sesi Ganda (Doble Session) dengan setiap sesi terdiri dari:

- 1) 5 rambahan penembakan dengan masing-masing 9 anak panah dalam 180 detik untuk kategori pelajar
- 2) 7 rambahan penembakan dengan masing-masing 9 anak panah dalam 180 detik untuk kategori umum

b. Babak Eliminasi

- 1) Babak eliminasi dilakukan setelah diketahui hasil skor seluruh atlet dari babak kualifikasi
- 2) Setelah diketahui peringkat pegiat maka dapat dibuat bagan untuk Babak Eliminasi, mulai babak 1/32, 1/16, 1/8, 1/4, Semifinal sampai Final.
- 3) Jika terdapat dua pemanah atau lebih di atas ranking peserta yang lolos ke babak eliminasi, maka akan dilakukan shoot off dengan 1 anak panah dengan durasi waktu 20 detik untuk menentukan siapa yang berhak lolos ke babak eliminasi.
- 4) Jika hasil shoot off diperoleh nilai yang sama, maka pemenang ditentukan dari posisi anak panahnya paling dekat ke + (point 6) dari TF Mega Mendung.
- 5) Babak eliminasi dilakukan secara perorangan.
- 6) Babak Eliminasi Perorangan dilakukan dengan sistem Akumulasi Score, yaitu :
 - a) Pegiat menembakkan 6 anak panah dengan waktu 120 detik untuk kategori pelajar dalam 2 rambahan sampai dengan final.
 - b) Pegiat menembakkan 6 anak panah dengan waktu 120 detik untuk kategori umum dalam 2 rambahan sampai dengan final.
 - c) Pemenang adalah atlet yang memperoleh skor tertinggi, apabila skor yang diperoleh sama, maka akan dilakukan shoot off 1 anak panah.
4. Proses penembakan (mengikuti regulasi komite wasit)
5. Skoring / Pencatatan Nilai (mengikuti regulasi komite wasit)
6. Konsekuensi Ketidakpatuhan (mengikuti regulasi komite wasit)
7. Tata letak lapangan perlombaan (mengikuti regulasi komite wasit)

8. Tata letak pemasangan face target



B. Divisi Jemparing Bandul

1. Perlengkapan pemanah

a. Busur

1) Busur yang digunakan adalah jenis busur tradisional pada umumnya yang terdiri dari beberapa bagian, yaitu :

a) Cengkolak/riser : terbuat dari bahan dasar kayu dengan tinggi windows maksimal 4cm

b) Lar/limbs : terbuat dari bahan dasar bambu

c) Kendheng/stirng : terbuat dari bahan serat alami maupun bahan serat sintentis

2) Tidak diperkenankan menggunakan riser yang menyerupai dengan busur modern.

3) Diperkenankan menggunakan busur takedown (bongkar pasang) maupun busur ikat.

4) Diperkenankan menggunakan busur jemparing dengan model flat maupun bending.

5) Busur yang memiliki ukiran yang mencolok juga tidak diperkenankan.

6) Ketinggian busur jemparing minimal se alis pemanah, diukur saat posisi berdiri dan busur di unstring.

7) Lar/limbs atas dan bawah harus sama panjangnya.

b. Anak Panah

1) Anak panah yang digunakan adalah jenis anak panah tradisional pada umumnya yang terdiri dari beberapa bagian, yaitu :

a) Dheder/shaft : terbuat dari bahan dasar bambu maupun kayu

b) Bedor/point : terbuat dari bahan dasar besi, stainless steel dan kuningan.

c) Wulu/vanes : terbuat dari bahan dasar bulu unggas local maupun bulu unggas impor

d) Nyenyep/nock : terbuat dari bahan plastic maupun self nock



c. Ketentuan Lain-lain

1) Aksesoris : Finger tab, arm guard, bow stand, alas duduk.

2) Kostum : Dianjurkan menggunakan pakaian adat daerah tanah air Indonesia atau sekurang-kurangnya menggunakan salah satu aksesoris daerah seperti tutup kepala khas daerah bagi pegiat.

3) Posisi pegiat dalam memanah jemparingan yaitu duduk bersila untuk putra dan duduk bersimpuh untuk putri (seperti dalam gambar) dengan beralas ketebalan maksimal 3cm.

2. Target dan jarak yang dipertandingkan

a. Untuk target dan jarak yang diperlombakan dibagi menjadi 5 (lima), yaitu :

1) Kelas Pelajar U-9 dengan target bandul dari jarak 5meter

2) Kelas Pelajar U-15 dengan target bandul dari jarak 10meter

3) Kelas Pelajar U-18 dengan target bandul dari jarak 15meter

4) Kelas Umum putri dengan target bandul mulai dari jarak 25meter

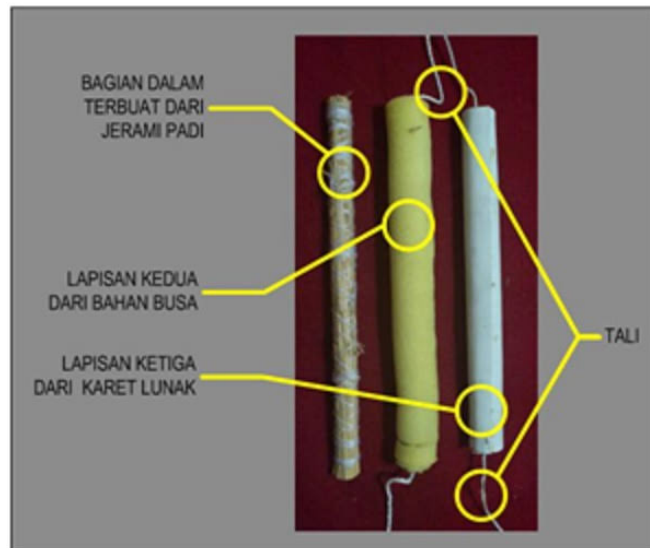
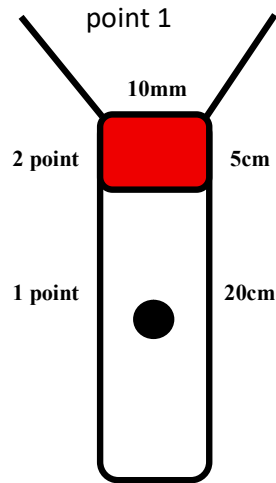
5) Kelas Umum putra dengan target bandul mulai dari jarak 30meter

3. Ronde perlombaan
 - c. Babak kualifikasi

Babak kualifikasi dapat dilakukan dengan 2 (dua) cara yaitu : Sesi Tunggal (Single Session) atau Sesi Ganda (Doble Session) dengan setiap sesi terdiri dari :

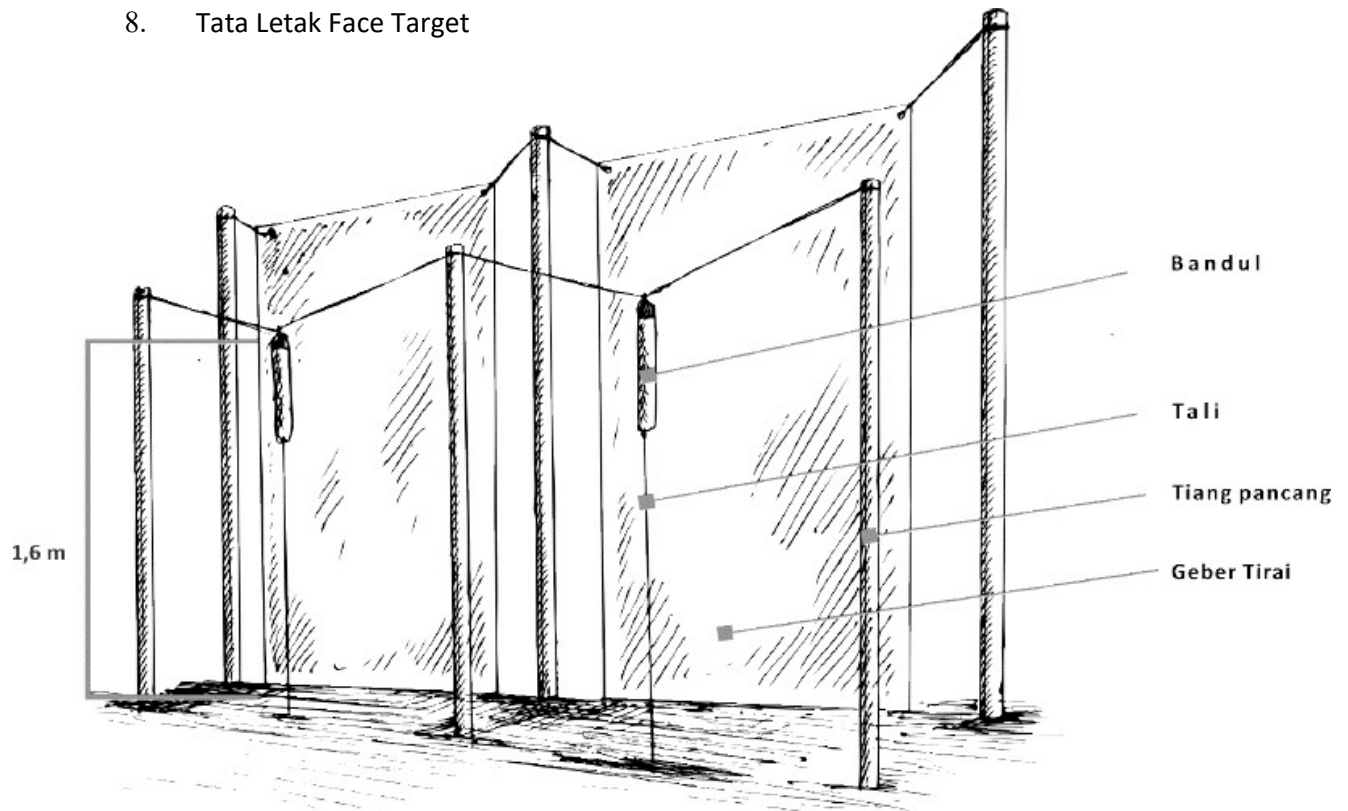
 - 1) 5 rambahan penembakan dengan masing-masing 9 anak panah dalam 180 detik untuk kategori pelajar
 - 2) 7 rambahan penembakan dengan masing-masing 9 anak panah dalam 180 detik untuk kategori umum.
4. Proses penembakan (mengikuti regulasi komite wasit)
5. Skoring / pencatatan nilai
 - a. Penilaian akan diberikan untuk setiap anak panah yang nancap ke bandul
 - b. Point 1, untuk anak panah yang nancap/menclok di badan/awak/bandul warna putih
 - c. Point 2, untuk anak panah yang nancap/menclok di kepala/polo/bandul warna merah
 - d. Jika nilai sama pada perebutan juara maka akan dilakukan shoot off 1 anak panah dengan waktu 20 detik dengan target titik Tengah pada bandul berwarna putih.
 - e. Penentuan titik Tengah yaitu lebar warna putih $20\text{cm} : 2 = 10\text{cm}$.
 - f. Jika sampai 9 anak panah habis tapi masih belum dapat pemenang maka akan diadakan tos koin Dimana pemenang dari tos koin berhak menentukan menembak 1 anak panah atau memberikan kepada lawannya untuk menembakkan 1 anak panah tersebut. Jika anak panah tersebut mengenai sasaran maka yang menembakkan sebagai pemenang dan jika anak panah tersebut meleset dari sasaran maka lawannya sebagai pemenang.
 - g. Apabila anak panah sudah menancap di bandul tetapi kemudian jatuh, Bidikan tersebut tidak dinilai kecuali ada unsur yang tertinggal di bandul (misal bedor/point).
 - h. Rekapitulasi nilai dihitung setelah rambahan seluruhnya selesai
 - i. Warna dan ukuran bandul terbagi menjadi 2 bagian, yaitu :
 - 1) Ukuran diameter bandul 10cm dengan total Lebar 25cm

- 2) Warna bandul merah atau disebut kepala/polo dengan lebar 5cm dengan point 2
- 3) Warna bandul putih atau disebut badan/awak dengan lebar 20cm dengan point 1



6. Konsekuensi Ketidakpatuhan (mengikuti regulasi komite wasit)
 7. Tata letak lapangan perlombaan (mengikuti regulasi komite wasit)
- Untuk Tata letak lapangan perlombaan mengikuti regulasi komite wasit dan ada tambahan dalam jemparing bandul, yaitu :
- a. Penggantungan/Geber digantung secara vertikal menggunakan tali sehingga bisa bergoyang atau bergerak bebas
 - b. Kerincingan (Genta)/Tepat di atas geber, dipasang lonceng/kerincingan yang akan berbunyi keras sebagai validasi jika anak panah mengenai bagian *mustaka* atau *awak*
 - c. Bandul ini diletakkan sejauh 30 - 33 meter dari posisi penjemparing duduk dan menggantung setinggi 160 cm dihitung dari permukaan tanah hingga ujung atas bandul. Untuk menahan laju jemparing yang tidak mengenai bandul, biasanya di bagian belakang bandul akan dipasang geber yang terbuat dari lembaran karet keras dengan ketebalan 0.8 - 1 cm (tambahan regulasi)

8. Tata Letak Face Target



C. Divisi Traditional bow

1. Perlengkapan pemanah

a. Busur

1) Busur yang digunakan adalah jenis busur tradisional pada umumnya yang terdiri dari beberapa bagian, yaitu :

a) Cengkolak/riser : terbuat dari bahan dasar kayu dengan tinggi windows minimal 3cm dan maksimal 15cm

d) Lar/limbs : terbuat dari bahan dasar bambu

e) Kendheng/stirng : terbuat dari bahan serat alami maupun bahan serat sintentis

2) Tidak diperkenankan menggunakan riser yang menyerupai dengan busur modern.

3) Diperkenankan menggunakan busur takedown (bongkar pasang) maupun busur ikat.

- 4) Diperkenankan menggunakan busur tradisional bow dengan model flat maupun bending.
- 5) Busur yang memiliki ukiran yang mencolok juga tidak diperkenankan.
- 6) Ketinggian busur jemparing minimal se alis pemanah, diukur saat posisi berdiri dan busur di unstring.
- 7) Lar/limbs atas dan bawah harus sama panjangnya

b. Anak Panah

Anak panah yang digunakan adalah jenis anak panah tradisional pada umumnya yang terdiri dari beberapa bagian, yaitu :

- 1) Dheder/shaft : terbuat dari bahan dasar bambu maupun kayu
- 2) Bedor/point : terbuat dari bahan dasar besi, stainless steel dan kuningan.
- 3) Wulu/vanes : terbuat dari bahan dasar bulu unggas local maupun bulu unggas impor
- 4) Nyenyep/nock : terbuat dari bahan plastic maupun self nock.

c. Ketentuan Lain-lain

- 1) Aksesoris : Finger tab, arm guard, bow stand, quiver.
- 2) Kostum : Wajib menggunakan pakaian adat tradisional daerah tanah air Indonesia bagi pegiat.
- 3) Posisi pegiat dalam memanah Traditional Bow yaitu berdiri.

2. Target dan jarak yang dipertandingkan

Untuk target dan jarak yang diperlombakan dibagi menjadi 4 (empat), yaitu :

- a. Kelas Pelajar U-9 dengan target mega mendung dari jarak 10meter
- b. Kelas Pelajar U-15 dengan target mega mendung dari jarak 15meter
- c. Kelas Pelajar U-18 dengan target mega mendung dari jarak 20meter
- d. Kelas Umum dengan target mega mendung mulai dari jarak 30meter, 40meter dan 50meter

3. Ronde perlombaan

Perlombaan panahan tradisional ini dilaksanakan dalam 2 (dua) babak yaitu :

a. Babak kualifikasi

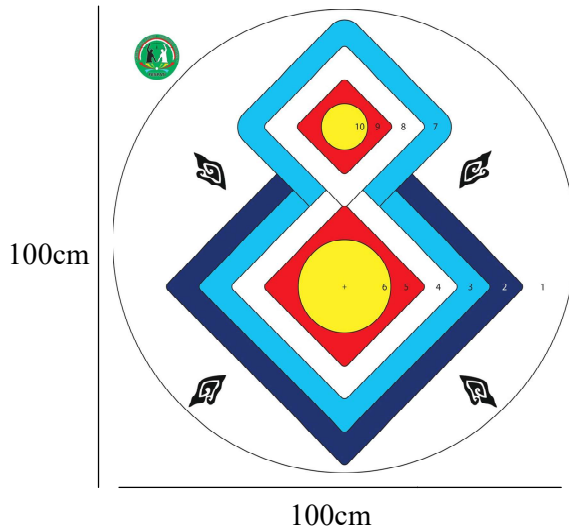
Babak kualifikasi dapat dilakukan dengan 2 (dua) cara yaitu : Sesi Tunggal (Single Session) atau Sesi Ganda (Doble Session) dengan setiap sesi terdiri dari :

- 1) 5 seri penembakan dengan masing-masing 9 anak panah dalam 190 detik untuk kategori pelajar
- 2) 7 seri penembakan dengan masing-masing 9 anak panah dalam 180 detik untuk kategori umum

b. Babak Eliminasi

- 1) Babak eliminasi dilakukan setelah diketahui hasil skor seluruh pegiat dari babak kualifikasi
- 2) Setelah diketahui peringkat pegiat maka dapat dibuat bagan untuk Babak Eliminasi, mulai babak 1/32, 1/16, 1/8, 1/4, Semifinal sampai Final.
- 3) Jika terdapat dua pemanah atau lebih di atas ranking peserta yang lolos ke babak eliminasi, maka akan dilakukan shoot off dengan 1 anak panah dengan durasi waktu 20 detik untuk menentukan siapa yang berhak lolos ke babak eliminasi.
- 4) Jika hasil shoot off diperoleh nilai yang sama, maka pemenang ditentukan dari posisi anak panahnya paling dekat ke + (point 6) dari TF Mega Mendung.
- 5) Babak eliminasi dilakukan secara perorangan.
- 6) Babak Eliminasi Perorangan dilakukan dengan sistem Akumulasi Score, yaitu :
 - a) Pegiat menembakkan 6 anak panah dengan waktu 120 detik untuk kategori pelajar dalam 2 rambahan sampai dengan final.
 - b) Pegiat menembakkan 6 anak panah dengan waktu 120 detik untuk kategori umum dalam 2 rambahan sampai dengan final.
 - c) Pemenang adalah atlet yang memperoleh skor tertinggi, apabila skor yang diperoleh sama, maka akan dilakukan shoot off 1 anak panah
4. Proses penembakan (mengikuti regulasi komite wasit)
5. Skoring / Pencatatan Nilai (mengikuti regulasi komite wasit)
6. Konsekuensi Ketidakpatuhan (mengikuti regulasi komite wasit)
7. Tata letak lapangan perlombaan (mengikuti regulasi komite wasit)

8. Tata letak pemasangan face target



18. Perlengkapan Pemanah Busur Tradisi Khas Daerah

a. Busur

- Busur terdiri dari satu bagian utuh atau takedown. Bahan busur dari bahan natural seperti kayu atau tanduk dalam bentuk sesuai busur khas dari suatu daerah dari dalam atau luar negeri.
- Busur yang memiliki jendela atau memiliki arrow rest dilarang untuk digunakan.
- Segala hal yang dapat dijadikan sebagai alat bantu bidik (Visir ataupun tanda-tanda lain semisal tape, dll) dilarang digunakan.





Contoh busur tradisi tanpa window

b. Anak Panah

- Shaft atau batang anak panah terbuat dari bambu atau kayu. Warna shaft, vanes, dan nock seragam. Fletching anak panah harus menggunakan bahan bulu alami atau vanes kertas atau arrow khas daerah, diameter shaft maksimal 9,3mm serta diameter point maksimal 9,4mm.
- Vanes plastik ataupun karet, shaft berbahan carbon, aluminium ataupun fiberglass, serta Point broadhead dilarang digunakan.

c. String

String dapat dibuat dengan berbagai macam warna. Center string serving dapat digunakan. Diperbolehkan menggunakan satu posisi nock point. Tidak boleh ada penanda apapun pada string.

d. Pakaian dan Aksesori Peserta

Dianjurkan menggunakan pakaian Adat daerah Tanah Air Indonesia atau sekurang-kurangnya menggunakan salah satu aksesori daerah seperti: Tutup kepala khas daerah bagi Pegiat putra dan Siger (aksesori pada kepala), selendang atau bros bagi Pegiat putri. Fingertab, Sarung tangan, Quiver, Armguard diperbolehkan untuk digunakan. Selain itu, segala alat bantu release mekanis tidak diizinkan untuk digunakan.

19. Jarak yang Dperlombakan

- Jarak 30m dan 30m untuk dewasa putra dan putri
- Jarak 10m – 25 m untuk pelajar putra dan putri
- Target menggunakan TF Mega Mendung diameter 100cm
- Target Hunting

20. Posisidan Teknik

- Posisi memanah dengan cara berdiri dengan posisi busur vertikal ataupun horizontal.
- Teknik tarikan string bebas selama tidak menggunakan alat bantu semacam trigger atau sejenisnya.

21. Ronde Perlombaan

Perlombaan panahan dilaksanakan dalam dua babak yaitu:

a. Babak Kualifikasi

- Babak Kualifikasi dapat dilakukan dengan 2 cara yaitu: Sesi Tunggal (Single Session) dan Sesi Ganda (Double Session).
- 5 rambahan penembakan dengan masing-masing 9 anak panah dalam waktu 180 detik untuk kategori pelajar
- 7 rambahan penembakan dengan masing-masing 9 anak panah dalam waktu 180 detik untuk kategori dewasa

b. Babak Eliminasi

- Babak Eliminasi dilakukan setelah diketahui hasil skor seluruh Pegiat dari Babak Kualifikasi.
- Setelah diketahui peringkat Pegiat maka dapat dibuat bagan untuk Babak Eliminasi, mulai babak 1/32, 1/16, 1/8, 1/4, Semifinal sampai Final.
- Jika terdapat dua pemanah atau lebih di batas rangking peserta yang lolos ke babak eliminasi, maka akan dilakukan shoot off dengan 1 anak panah dengan durasi waktu 20 detik untuk menentukan siapa yang berhak lolos ke babak eliminasi.
- Jika hasil shoot off diperoleh nilai yang sama, maka pemenang ditentukan dari anak panah yang terdekat dengan titik tengah Target Face. Untuk target Puta atau Mega Mendung, maka pemenang adalah yang posisi anak panahnya paling dekat ke ring bagian bawah (lower ring) dari TF.
- Babak eliminasi dilakukan secara perorangan dan beregu
- Babak Eliminasi Perorangan dilakukan dengan sistem Akumulasi Point, yaitu Pegiat menembakkan 6 atau 9 anak panah dalam waktu 120 atau 180 detik. Pemenang adalah Pegiat yang memperoleh skor tertinggi.
- Apabila skor yang diperoleh sama, maka akan dilakukan shoot off 1 anak panah.
- Babak Eliminasi Beregu dilakukan dengan sistem Akumulasi Point, yaitu 3 orang Pegiat dalam setiap regu menembak.
 - Masing-masing 2 anak panah (total 6 anak panah / regu) dalam waktu 120 detik untuk kategori pelajar.
 - Masing-masing 3 anak panah (total 9 anak panah / regu) dalam waktu 180 detik untuk kategori umum.
 - Pemenang adalah regu yang memperoleh skor tertinggi. Apabila skor yang diperoleh sama, maka akan dilakukan shoot off 1 anak panah / atlet (total 3 anak panah / regu).

22. Proses Penembakan dan Skoring / Pencatatan Nilai

- a. Proses pencatatan nilai dapat dilakukan oleh Pegiat ketika terdapat lebih dari satu Pegiat dalam satu bantalan.
- b. Skoring dilakukan setiap selesai rambahan penembakan.

- c. Pencatat nilai menuliskan setiap nilai pada kartu nilai (scorecard) berdasarkan penyebutan terhadap nilai yang diperoleh oleh anak panah. Pegiat lainnya akan melakukan pengecekan nilai pada setiap nilai yang disebutkan. Dalam hal terdapat ketidaksepakatan atas nilai yang diperoleh, maka keputusan final ditentukan oleh wasit yang bertugas.
- d. Anak panah diberi nilai berdasarkan posisi shaft terhadap target face. Jika shaft anak panah menyentuh dua warna atau menyentuh garis pembatas antara dua nilai, maka anak panah tersebut akan diberikan nilai yang lebih tinggi di antara kedua zona nilai yang dimaksud.

23. Konsekuensi Ketidapatuhan

- a. Pegiat yang ditemukan tidak mengikuti aturan yang telah ditetapkan, dapat didiskualifikasi dari perlombaan, dan kehilangan posisi ranking yang telah diperolehnya.
- b. Pegiat yang ditemukan menggunakan peralatan yang tidak sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan, dapat kehilangan skor nilai yang telah diperolehnya baik itu secara keseluruhan ataupun hanya sebagian.
- c. Pegiat yang tetap menggunakan metode / Teknik yang dapat dianggap berbahaya menurut pandangan wasit, dapat diminta oleh COJ ataupun Pimpinan Perlombaan / DoS untuk meninggalkan arena pertandingan segera dan didiskualifikasi.
- d. Anak panah yang ditembakkan sebelum atau sesudah tanda / signal penembakan yang sesuai, maka anak panah tersebut akan dianggap sebagai bagian dari anak panah yang ditembakkan dalam rambahan penembakan tersebut. Pada proses pencatatan nilai, nilai tertinggi yang diperoleh pada rambahan tersebut akan dicoret dan dicatat sebagai "miss".
- e. Anak panah yang tidak mengenai target face atau mengenai target face milik Pegiat lainnya, maka akan dianggap sebagai bagian dari anak panah yang ditembakkan pada rambahan tersebut, dan dicatat sebagai "miss".

24. Tata Letak Lapangan Perlombaan

- a. Arena Perlombaan harus diberi batas, dan setiap jarak tembak diukur dengan teliti dari satu titik di tanah yang terletak tegak lurus di bawah titik pusat setiap sasaran ke arah garis tembak.
- b. Satu garis tunggu harus dibuat sekurang-kurangnya pada jarak 3-meter di belakang garis tembak.
- c. Bantalan harus berdiri menengadah 10-15 derajat.
- d. Pusat sasaran harus 130 cm di atas tanah diukur tegak lurus dari permukaan tanah, dengan toleransi ukuran (plus/minus) 5 cm. Tinggi pusat sasaran dalam suatu deretan bantalan di Arena Perlombaan harus selalu terlihat lurus.

TANTANGAN BERKUDA

1. Penentuan Domisili Peserta

- 1.1 Domisili seseorang Pegiat secara otomatis adalah wilayah yang tertera pada KTA Fespati, KTP dan Paspor mereka.
- 1.2 Dalam kasus Domisili ganda, peserta dapat memilih Daerah mana yang ingin mereka wakili (kecuali jika 1.3 berlaku).
- 1.3 Peserta dapat memilih untuk mewakili Daerah tempat tinggal mereka jika mereka telah menjadi penduduk tetap di daerah tersebut selama $\pm$ 12 bulan.
Tempat tinggal permanen dihitung sebagai domisili di daerah tersebut selama minimal 9 bulan setiap tahunnya.
- 1.4 Seorang Peserta harus memberikan pemberitahuan atau Pelaporan setidaknya 12 bulan untuk mengubah Daerah yang mereka wakili. (Laporan diajukan ke bagian organisasi Fespati dengan bukti surat domisili)
Seorang Peserta tidak boleh mewakili 2 Daerah selama tahun kalender yang sama.

2. Kategori usia

2.1 Penentuan Kelas Tanding Berdasarkan Usia

- | | |
|----------------------------------|--|
| 1. Anak (Child) | : Sampai dengan dan termasuk 13 tahun. |
| 2. Junior | : Sampai dengan dan termasuk 17 tahun. |
| 3. Penunggang Muda (Young Rider) | : Sampai dengan dan termasuk 21 tahun. |
| 4. Senior | : Sampai dengan dan termasuk 49 tahun. |
| 5. Masters | : 50 tahun atau lebih. |

2.2 Untuk menentukan 2.1, usia seorang Peserta adalah usia mereka pada tanggal 31 Desember tahun tersebut. Yaitu: jika seorang pegiat berulang tahun ke-22 pada tanggal 24 Oktober 2020, mereka akan dihitung berusia 23 tahun untuk semua Perlombaan di tahun 2020, dan harus berlombasebagai senior sepanjang tahun.

2.3 Jika kategori usia seorang Peserta tidak dipertandingkan pada perlombaan tertentu, mereka harus berlomba di kelompok usia terdekat di atas mereka (atau di bawah, dalam kasus Masters).

2.4 Lomba untuk anak-anak biasanya diadakan tanpa aturan waktu (tetapi mungkin ada pengecualian). Mereka harus mempertahankan kecepatan lari kencang atau lari cepat (*canter* atau *gallop*), tetapi mereka tidak akan menerima poin atau penalti apa pun untuk kecepatan; hanya poin sasaran dan bonus *multi-hit* (jika berlaku) yang akan menentukan skor mereka.

3. Peralatan Pribadi, Pakaian, Peralatan Panahan, dan Perlengkapan Kuda (*Tack*)

3.1 PERALATAN KESELAMATAN

- Peserta (dari segala usia) wajib mengenakan helm berkuda saat menunggang kuda; selama *try-out* kuda, di area pemanasan, dan selama Perlombaan.
- Helm berkuda didefinisikan sebagai helm olahraga modern yang dirancang untuk melindungi kepala selama berkuda. Yaitu, struktur helm bukanlah desain historis (nyata atau replika) atau helm modern yang dirancang untuk olahraga lain.
 - Penutup dekoratif diizinkan selama integritas struktural helm tidak terganggu.
 - Badan pengatur nasional dapat menentukan persyaratan kesesuaian apa pun yang diperlukan untuk label jaminan kualitas tertentu.
- Pelindung punggung atau tubuh kaku dapat dikenakan.
- Izin Ketua Juri harus diminta sebelum mengenakan rompi udara (*air-vest*) tiup.
- Penyelenggara dapat meningkatkan persyaratan untuk helm atau pelindung tubuh/punggung. Persyaratan ini harus dinyatakan dengan jelas dalam informasi perlombaan pada saat pendaftaran dan pengingat harus dikirimkan bersama informasi pra-perlombaan. Aturan spesifik akan dikomunikasikan kepada pegiat dalam *briefing* perlombaan.
- Pegiat yang gagal memenuhi persyaratan Fespati atau tuan rumah (#3.1.5) untuk peralatan keselamatan tidak boleh menunggang.

3.2 PAKAIAN DAN PERALATAN PRIBADI LAINNYA

3.2.1 Pakaian modern atau pakaian tradisional boleh dikenakan, itu adalah keputusan individu atau tim.

3.2.1.1 Jika Perlombaan memiliki persyaratan pakaian khusus, ini harus dinyatakan dengan jelas dalam informasi Perlombaan pada saat pendaftaran.

3.2.1.2 Ketika pakaian tradisional diwajibkan, mengenakan helm berkuda masih wajib (seperti #3.1.1) dan penyelenggara harus mengizinkan penunggang kuda untuk mengenakan pelindung tubuh/punggung jika mereka ingin melakukannya.

3.2.2 Pegiat tidak diperbolehkan mengenakan *headphone* (jenis apa pun, termasuk *over ear, in ear, bone conduction*) atau memutar musik melalui pemutar portabel saat menunggang kuda, selama *try-out* kuda, di area pemanasan, dan selama Perlombaan.

3.3 BUSUR (*BOWS*)

Busur didefinisikan sebagai instrumen memanah yang terdiri dari pegangan (*grip*) dan dua lengan fleksibel, masing-masing berakhir pada ujung dengan takik tali (*string nock*). Busur dipasang untuk digunakan hanya dengan satu tali tunggal yang melekat langsung di antara dua takik tali, dan pengoperasiannya dipegang di satu tangan oleh pegangannya sementara tali ditarik dan dilepaskan menggunakan tangan lainnya.

3.3.1 Busur harus berbentuk tradisional dan dari konstruksi tradisional atau modern, termasuk penggunaan bahan modern. Berat tarikan (*draw weight*) apa pun dapat digunakan. Tidak ada rak panah (*arrow shelves*), sandaran yang dipotong (*cut-out windows*), stabilisator, beban, atau pelepasan mekanis (*mechanical releases*) yang diizinkan.

3.3.2 Bantalan atau bungkus pegangan (*grip*), yang terbuat dari bahan apa pun, diizinkan selama tidak lebih tebal dari setengah diameter poros panah tertipis

yang akan digunakan peserta selama perlombaan, diukur di bagian atas pegangan di mana panah bersandar (oleh karena itu, bantalan/bungkus tidak dapat berfungsi sebagai rak panah ilegal).

3.3.3 Penggunaan busur(tekdon) yang dapat dilepas, untuk keperluan transportasi diizinkan, selama busur tersebut memenuhi semua persyaratan lain.

3.4 PANAH (ARROWS)

Panah didefinisikan sebagai proyektil yang terdiri dari satu poros tunggal dengan satu ujung (titik), takik, dan sejumlah bulu panah (*fletchings*).

3.4.1 Diameter maksimum poros panah tidak boleh melebihi 9.3mm.

3.4.2 Panah boleh terbuat dari bahan apa pun, termasuk takik (nock) dan bulu panah. Hanya point target (target points) atau point lapangan (field points) yang diizinkan. **Point (broadheads) atau point lain yang menyebabkan kerusakan berlebihan pada sasaran tidak diizinkan.** Jika diperlukan panah tumpul (blunts), panah harus terbuat dari karet, kayu, plastik, kulit, atau bahan lembut lainnya.

3.4.3 Persyaratan untuk menggunakan panah tumpul atau bulu panah flu-flu akan ditentukan dalam aturan Perlombaan yang sesuai.

3.4.4 Hanya satu panah yang boleh ditembakkan dengan setiap pelepasan tali busur.

3.5 TEMPAT ANAK PANAH (QUIVERS)

Aturan tentang tempat anak panah(*Quivers*)ini berlaku untuk semua acara dalam Perlombaan Fespati ketika panah tidak dipegang di tangan.

3.5.1 Anak panah dapat dibawa dalam tempat anak panah(*Quivers*)atau di sabuk atau selempang.

3.5.2 Tempat anak panah(*Quivers*) harus dipasang pada penunggang kuda / Pegiat, mereka tidak boleh dipasang pada kuda, perlengkapan kuda (tack), atau busur.

3.5.3 Tempat anak panah(*Quivers*) dapat dipasang pada tubuh peserta atau kaki bagian atas. Tempat panah tidak boleh dipasang pada lengan atau kaki bagian bawah (yaitu, tidak ada tali yang diikat di bawah lutut).

3.5.4 Anak panah tidak boleh dibawa di dalam sepatu bot (boot).

3.5.5 Ujung anak panah tidak boleh terlihat di luar tempat panah, sabuk, atau selempang (karet tumpul dikecualikan).

3.5.6 Penunggang kuda harus memastikan tempat anak panah(*Quivers*) aman dan stabil, dan tidak menyebabkan iritasi atau gangguan pada kuda (misalnya, karena berkibar-kibar).

3.6 PERALATAN MENUNGGANG TAMBAHAN (*SUPPLEMENTARY RIDING EQUIPMENT*)

Seorang peserta diizinkan untuk menggunakan taji (*spurs*), cambuk (*crop*), atau peralatan serupa lainnya. Peserta yang menunggang kuda yang bukan miliknya harus mendapat izin dari pemilik kuda sebelum menggunakan peralatan tersebut.

3.6.1 Tidak ada regulasi mengenai jenis taji yang digunakan. Namun, jika juri menganggap jenis taji tidak sesuai untuk kemampuan penunggang kuda atau penggunaannya terlalu kasar, mereka dapat meminta, kemudian menuntut, (jika ada kekhawatiran yang berlanjut), bahwa penunggang kuda melepaskan taji dan, jika perlu, memanfaatkan aturan #13.2 (aturan darah) & #13.7.

3.7 PELANA (*SADDLE*)

Tidak ada batasan pada jenis pelana yang digunakan. Namun, seorang pegiat tidak boleh menggunakan pelana miliknya sendiri pada kuda sewaan tanpa izin dari pemilik dan (di mana terdapat ketentuan untuk ini) persetujuan dari penyedia.

3.7.1 Kuda hanya boleh ditunggangi tanpa pelana (*bareback*) atau menggunakan alas/bantalan pelana tanpa sanggurdi (*stirrups*) dengan izin dari Ketua Juri dan pemilik kuda. Lihat #3.11.

3.7.2 Sanggurdi tidak boleh diikat bersama tali yang melingkari perut kuda, atau ke *girth*, atau ditambatkan dengan cara lain yang membatasi ayunan bebas sanggurdi ke belakang dan ke depan.

3.8 KEKEKANG (*BRIDLES*) DAN PERLENGKAPAN KUDANG TERKAIT (*ASSOCIATED TACK*) Diizinkan untuk menunggangi dengan kekang tanpa tali kendali (*bitless bridle*).

3.8.1 Kuda hanya boleh ditunggangi dengan tali leher (*neck-strap*) / *cordeo* dengan izin dari Ketua Juri dan pemilik kuda. Dalam situasi ini, sangat disarankan agar kuda tetap memakai tali kendali *halter* jika penunggang jatuh dan kuda harus ditangkap. Lihat #3.11.

3.8.2 Apa pun perlengkapan kuda yang digunakan (kekang biasa, kekang tanpa tali kendali, tali leher), penunggang kuda harus memiliki kontrol yang memadai atas kuda mereka. Jika tidak, mereka harus memperbaiki masalah atau menghilangkan risiko (sesuai aturan #4.8 & #11.6).

3.9 KUDA HARUS MEMILIKI PEMBAWAAN KEPALA BEBAS (*FREE HEAD CARRIAGE*)

Perangkat atau pengaturan apa pun yang memberikan tekanan pada hidung, moncong, atau kepala kuda di belakang tempat kendali (*reins*) dilepaskan tidak diizinkan. Dalam pembawaan kepala alami mereka untuk *gait* yang digunakan di sana tidak boleh ada ketegangan pada kendali (apakah digunakan dengan tujuan memperlambat kuda atau tidak). Contoh termasuk (tetapi tidak terbatas pada) *bearing, side, draw, running, balancing reins, training fork* atau yang serupa. Perangkat seperti *Market Harborough (German martingale), de Gogue and standing martingale / tie-down* mungkin tidak digunakan.

3.9.1 Sebuah running martingale boleh digunakan selama dipasang dengan benar dan memungkinkan kuda untuk memiliki pergerakan kepala yang tidak terbatas ketika tali kendali dilepaskan.

3.9.2 Diizinkan untuk mengikat tali kendali dan menghubungkannya ke pelana ke saddle via a cord, rein keep, clip, atau quick release lain atau melingkarkan simpul di atasnya (tidak mengikatnya terlalu erat ke pommel/horn sebagai tindakan keselamatan dan untuk memungkinkan pengambilan yang cepat). Namun, tali kendali tidak boleh diikat atau diperbaiki dengan cara lain ke pelana sedemikian rupa sehingga membatasi pergerakan kepala kuda dan bertindak untuk memperlambat kuda.

3.9.2.1 Pemanjang tali kendali (Rein extenders) diizinkan selama dapat digunakan dengan aman oleh individu.

3.9.3 Seperti yang telah disebutkan sebelumnya (#3.9) melihat bahwa tidak ada ketegangan (yaitu, ada sedikit kelonggaran) pada tali kendali adalah metode standar untuk memeriksa pergerakan kepala bebas (*free head carriage*). Dalam kasus ketidakpastian, panduan lebih lanjut diberikan dalam Kode Etik Berkuda

3.10 Di mana tali hidung (noseband) digunakan, harus ada celah minimal 1.5 cm antara hidung kuda dan tali hidung.

3.11 Jika peserta ingin menggunakan peralatan yang tidak termasuk dalam aturan #3 di atas, atau menunggang tanpa pelana (bareback) / tanpa sanggurdi (#3.7.1) atau hanya dengan tali leher (neck-strap/cordeo) (#3.8.1) mereka harus meminta izin dari Ketua Juri, sebelum memulai perlombaan mereka (idealnya pada pertemuan pegiat). Ketua Juri harus memberikan alasan yang valid untuk menolak permintaan, seperti keselamatan, permainan yang adil, atau regulasi lokal.

3.12 Jika Ketua Juri memiliki kekhawatiran bahwa item peralatan tertentu (panahan atau perlengkapan kuda), atau teknik, berbahaya atau menghambat kuda, maka wasit dapat meminta pegiat menyesuaikan atau mengubah item tersebut. Jika ini tidak dilakukan sesuai kepuasan juri, mereka dapat melarang orang tersebut melanjutkan penggunaan item peralatan tersebut.

3.13 Peserta harus menunjukkan item apa pun dari peralatan mereka untuk diperiksa jika Ketua Juri memintanya. Ini harus dilakukan segera jika item tersebut ada pada orang tersebut. Jika tidak, jangka waktu yang wajar harus diizinkan, mengingat waktu acara Pegiat berikutnya dan di mana peralatan mereka disimpan. Kegagalan untuk mematuhi dapat mengakibatkan eliminasi segera dari seluruh kompetisi.

3.13.1 Ketua Juri dapat meminta pegiat untuk menunjukkan peralatan mereka untuk diperiksa pada briefing pra-kompetisi, selama pegiat diberi pemberitahuan yang memadai.

4. Kuda

UMUM

4.1 Semua kuda harus dilatih dan berpengalaman secara memadai dalam panahan berkuda dan harus cukup bugar untuk menyelesaikan semua lari yang diperlukan dengan lari kencang (canter) atau lari cepat (gallop).

'Kuda', dalam lingkup aturan Fespati, mencakup semua spesies equid dan hibrida.

4.2 Penyelenggara perlombaan dan badan pengatur nasional dapat membuat aturan tambahan mengenai usia kuda, kondisi, kebugaran, vaksinasi, catatan kesehatan, dan pemeriksaan dokter hewan sebagaimana wajar.

4.3 Penyelenggara perlombaan dan badan pengatur nasional dapat membuat aturan mengenai penyertaan kuda jantan (*stallions*) sebagaimana wajar.

4.4 Tanpa mengurangi aturan di atas, kuda yang memiliki kecenderungan untuk menendang atau menggigit harus diwajibkan untuk mengenakan pita merah atau pita oranye di surai dan/atau ekornya.

4.5 Seekor kuda seharusnya tidak memiliki lebih dari 2 penunggang kuda dalam satu kompetisi. Penunggang kuda ketiga hanya diizinkan dalam keadaan tak terduga setelah kompetisi dimulai.

4.5.1 Beban kerja harian untuk seekor kuda dibatasi hingga 3 permulaan per hari untuk kompetisi 1- atau 2-hari, dan 2 permulaan per hari untuk kompetisi 3+ hari.

4.5.1.1 Dalam situasi tak terduga yang muncul setelah kompetisi dimulai (misalnya, pincang, cuaca buruk, dll.), dimungkinkan untuk diizinkan satu permulaan lebih lanjut oleh Ketua Juri (*Head Judge*), dengan pertimbangan yang cermat terhadap kebugaran kuda, kondisi tanah lokal dan cuaca, serta durasi seluruh acara.

4.5.1.2 Kuda yang berusia 4 atau 5 tahun dibatasi hingga 2 permulaan dalam semua kasus, terlepas dari situasi tak terduga apa pun yang muncul. Kuda di bawah usia 4 tahun tidak diizinkan untuk berkompetisi.

4.5.2 Di #4.5.1, 'satu permulaan' didefinisikan sebagai lari pemanasan (*warm-up*) dan lari kompetitif untuk satu gaya acara.

4.5.2.1 Tidak ada diferensiasi antara gaya dengan panjang lintasan atau jumlah lari yang berbeda.

4.5.2.2 Tidak diizinkan untuk langsung beralih dari satu gaya ke gaya lain tanpa diskualifikasi dan dengan demikian menganggapnya hanya 'satu permulaan'.

4.6 Seorang penunggang kuda harus menggunakan kuda yang sama sepanjang seluruh kompetisi, kecuali penunggang kuda pensiun dari kompetisi karena cedera atau jika menjadi jelas bahwa penunggang kuda tidak aman di atas kuda tersebut.

4.6.1 Dimungkinkan bagi anggota asosiasi untuk mengesahkan pengecualian terhadap #4.6 di negara mereka, dalam kompetisi lurus tunggal 1*-2* hari, hanya mengizinkan kompetitor untuk mengambil permulaan ke-3 yang diizinkan (#4.5.1) pada dua kuda yang berbeda. (misalnya: 2 acara lintasan lurus, 3 penunggang kuda (1, 2, 3) dan 2 kuda (A, B) di mana masing-masing penunggang kuda diizinkan 3 permulaan sesuai dengan #4.5.1. #4.6.1 mengizinkan: 1-A (kedua lintasan), 2-B (kedua lintasan), 3-A (satu lintasan) & 3-B (lintasan lain)).

4.7 Semua kompetitor yang belum membawa kuda mereka sendiri, atau mengatur penyewaan atau peminjaman kuda pribadi, harus dialokasikan kuda oleh penyelenggara kompetisi.

4.7.1 Seorang penunggang kuda yang menyewa kuda harus mengomunikasikan preferensi kuda dan jenis yang mereka inginkan kepada penyelenggara saat mereka mendaftar untuk Perlombaan.

4.7.2 Peserta harus diberikan kesempatan yang wajar untuk menunggang kuda mereka sebelum Perlombaan, untuk pemanasan di lapangan/arena, untuk lari kencang/lari cepat (*canter/gallop*) di lintasan, dan menembak dari posisi yang telah ditentukan. Hanya dalam keadaan luar biasa, misalnya cuaca buruk, prosedur harus menyimpang dari situasi ideal ini. Adalah tanggung jawab penyelenggara untuk memastikan waktu

untuk ini dialokasikan dalam jadwal kompetisi dan bahwa kompetitor mengetahui kapan itu akan terjadi. Adalah tanggung jawab peserta untuk tiba tepat waktu untuk pemilihan kuda (kecuali jika ada pengaturan sebelumnya).

4.7.3 Penunggang kuda yang menyewa kuda dapat menyatakan preferensi tunggangan yang sesuai dengan kemampuan, gaya menunggang, berat, dan preferensi peserta. Keputusan penyelenggara perlombaan mengenai alokasi kuda adalah final dan tidak dapat diajukan banding berdasarkan aturan 9.

4.8 Aturan 4.6-4.7 semua tunduk pada hak pemilik kuda untuk menyetujui atau memveto nomor penunggang kuda dan pemilihan untuk kuda mereka.

4.8.1 Pemilik kuda dapat menarik kudanya dari kompetisi kapan saja karena alasan apa pun.

4.9 Ketua Juri dapat, kapan saja dan atas kebijakannya, memutuskan bahwa kuda tidak aman untuk melanjutkan, baik karena cedera, kebugaran, atau alasan lain.

4.9.1 Jika timbul masalah signifikan selama kompetisi (terutama jika kuda ditunggangi bersama dengan penunggang kuda lain) harus ada waktu untuk diskusi antara penunggang kuda, ketua juri, penyelenggara kompetisi, dan pemilik kuda mengenai lari kembali (*reschooling run*) atau pergantian kuda.

4.9.2 Ketua Juri memiliki keputusan akhir mengenai penggantian kuda, tunduk pada #4.8.1.

4.10 Jika pegiat (selain pemilik) diganti dari kuda dari kompetisi karena penghapusan (#4.8.1 / #4.9) karena alasan selain cedera, penyelenggara kompetisi harus berupaya menyediakan pengganti untuk Pegiat tersebut saja.

4.10.1 Penyelenggara kompetisi tidak bertanggung jawab untuk mencari tunggangan kembali ketika kuda pensiun karena cedera. Jika pegiat dapat menemukan satu, mereka hanya boleh mengajukan permohonan kepada Ketua Juri untuk izin mengganti kuda dan mengenai waktu (lihat #4.10.2-3).

4.10.2 Dalam hal penggantian kuda, pegiat harus diberi waktu yang wajar untuk membiasakan diri mereka, memanaskan kuda dan (jika pengaturan dan ketentuan keselamatan memungkinkan) untuk menembak sambil menunggangi di arena pemanasan/lintasan. Ketua Juri harus menentukan berapa lama waktu yang wajar dalam keadaan tersebut.

4.10.3 Jika penunggang kuda berganti ke kuda baru (karena pincang / masalah keselamatan dengan kuda asli mereka), penyelenggara menentukan lari yang **TERTINGGAL** (*REMAINING*), idealnya di acara berikutnya yang cocok. Mereka tidak mendapatkan lari kembali seluruh acara, melainkan skor mereka akan menjadi jumlah dari lari yang mereka selesaikan, dan lari setelah perubahan kuda. Untuk acara lintasan lurus: Sebelum memulai lari penilaian mereka, penunggang kuda harus diberikan pemanasan *canter* yang sama seperti yang diberikan kepada kompetitor lain. Untuk acara *Hunt Track*: Kuda harus sudah ditunggangi di sekitar lintasan pada titik tertentu sebelum lari yang dinilai. Bergantung pada apakah sudah ditunggangi di lintasan itu oleh kompetitor lain, dan mempertimbangkan kelelahan kuda, Ketua Juri akan memutuskan apakah penunggang kuda ini boleh mengambil lari tanpa menembak (*non-shooting ride*) di lintasan.

4.11 Semua penggunaan kuda dalam perlombaan harus mematuhi Kode Etik Kesejahteraan Berkuda

4.11.1 Untuk Perlombaan, penyelenggara akan menyediakan Kode Etik Kesejahteraan Berkuda, dalam bahasa Indonesia dan bahasa lokal, sebelum Perlombaan dan dalam *pre-competition briefing*.

4.11.1.1 Sebelum Perlombaan, sesuai per #16.4.4, Pegiat akan menandatangani konfirmasi penerimaan aturan kesejahteraan ini dan pengakuan bahwa penalti akan diterapkan untuk pelanggaran kesejahteraan.

4.11.2 Pada contoh pertama, saran dari Petugas Kesejahteraan (jika ada) atau Ketua Juri akan sesuai untuk mendidik pegiat tentang cara mematuhi Kode Etik Kesejahteraan Berkuda .

4.11.3 Ketika pelanggaran cukup parah atau saran tidak diikuti untuk perbaikan yang diperlukan, Ketua Juri akan menegakkan ketentuan Kode Etik Kesejahteraan Berkuda dengan menggunakan Peringatan atau Kartu Merah (diskualifikasi).

4.11.3.1 Pelanggaran kesejahteraan oleh pegiat (misalnya pelatih, manajer tim, orang tua) dapat berujung pada tindakan (sesuai per #4.11.2-3) terhadap peserta

5 Penilaian (*Scoring*)

5.1 Anak Panah tidak boleh disentuh sampai skornya telah ditentukan dan dicatat.

5.2 Jika batang panah menembus dua zona penilaian yang berbeda atau menyentuh garis antara dua zona penilaian, maka panah tersebut akan dinilai sebagai skor yang lebih tinggi dari kedua skor tersebut.

5.2.1 Anak panah harus dinilai di mana batang panah menembus permukaan sasaran. Jika panah ditembakkan pada sudut sedemikian rupa sehingga bagian tengah batang bersentuhan dengan zona penilaian yang lebih tinggi, ini tidak dihitung: lokasi di mana poros menembus sasaran menentukan skor.

5.2.2 Jika robekan pada permukaan kertas sasaran disebabkan oleh panah yang menyentuh garis (atau zona penilaian yang lebih tinggi), dan batang panah tidak, maka skor yang lebih rendah tidak dicatat. Skor yang lebih tinggi hanya diberikan jika batang panah itu sendiri menyentuh garis atau zona yang lebih tinggi.

5.2.3 Dianjurkan, tetapi tidak wajib, bahwa jika panah berada dekat dengan atau hanya menyentuh garis (yaitu, keputusan yang sulit di mana zona untuk dinilai), juri sasaran harus mendapatkan pendapat kedua sebelum mengumumkan skor. Jika tidak dapat ditentukan apakah panah menyentuh garis atau tidak, skor yang lebih tinggi diberikan.

5.3 Panah yang memantul dari sasaran dinilai nol dan tidak dihitung sebagai "pukulan" untuk tujuan poin bonus.

5.4 Panah yang melewati sasaran harus diberikan skor yang ditunjukkan oleh area yang ditembus, atau jika ada lubang baru di permukaan kertas sasaran, atau di mana juri sasaran yakin panah telah menembus sasaran, mereka harus menilai skor yang ditunjukkan. Jika tidak ada yang melihat zona penilaian mana yang ditembus panah, maka skor terendah untuk sasaran itu harus diberikan.

5.5 Panah yang meleset dan tetap tertanam di panah lain harus dinilai dengan skor yang menurut wasit kepala paling mungkin dicetak.

5.5.1 Jika panah tertanam di takik (yaitu, panah ditutupi *robin-hooded* oleh panah lain), panah tersebut harus dinilai dengan poin yang sama dengan panah yang ditabraknya.

5.5.2 Jika panah memantul dan mengenai dengan jelas dan merusak panah lain yang sudah ada di sasaran, menyebabkan patah takik atau kerusakan serupa yang tidak mungkin terjadi ketika panah itu ditembakkan, Ketua Juri dapat memilih untuk memberikan poin yang dianggapnya sesuai, mengingat lokasi kerusakan dan sudut panah (seperti 5.5).

5.6 Panah yang menembus kertas sasaran tetapi tidak menembus bagian belakang dan tetap tergantung dari permukaan kertas dinilai seolah-olah telah menembus bagian belakang.

5.7 Dalam acara di mana beberapa panah ditembakkan pada sasaran yang sama dan satu tidak memenuhi syarat untuk dinilai, karena pelanggaran gaya gerak atau karena ditembakkan sebelum garis awal (*start line*) / setelah garis akhir (*finish*)); jika juri tidak dapat menentukan panah mana di antara beberapa panah di sasaran yang merupakan panah yang dipertanyakan, nilai penilaian tertinggi dari panah yang dipertimbangkan harus didiskualifikasi.

5.8 Panah harus dinilai oleh juri sasaran, yang akan menunjukkan skor kepada pencatat skor (*score keeper*).

5.8.1 Juri sasaran tidak boleh menyentuh panah atau permukaan sasaran sampai pencatat skor menginstruksikan juri sasaran untuk mencabut panah.

5.8.2 Juri sasaran harus menunjukkan skor poin sasaran dengan jelas sehingga perwakilan penunggang kuda yang berada di dekat tenda juri dapat mencatat dan kemudian mempertanyakan skor jika diperlukan.

5.9 Setelah dicatat dengan benar (sesuai dengan aturan 5.1-5.7), panah harus dikeluarkan dari sasaran setelah setiap lari, sehingga setiap kompetitor memiliki permukaan sasaran yang bersih untuk ditembak.

6 Sasaran (*Targets*)

6.1 Adalah tanggung jawab penyelenggara acara untuk menjaga sasaran dalam kondisi baik sehingga panah tidak sering memantul atau melewati sasaran.

6.2 Dudukan sasaran (*Target stands*) harus terbuat dari bahan yang tidak akan mudah merusak panah, atau menyebabkan panah memantul atau membelok, jika panah mengenai dudukan. Misalnya, dudukan kayu disarankan tetapi dudukan logam tidak.

6.3 Punggung sasaran (*Target bosses*) harus diamankan dengan benar (menggunakan tali pengikat dan/atau beban), sehingga tidak tertiup angin atau saat terkena panah.

6.4 Untuk memungkinkan penilaian skor panah yang akurat, pemotong garis (*linecutter*) 1 poin-meleset, harus ada setidaknya 2cm dari target di luar cincin skor terluar.

6.5 Permukaan sasaran harus memiliki toleransi akurasi 3mm. Oleh karena itu, penggunaan permukaan cetak, kertas plastik, atau permukaan kain atau busa direkomendasikan.

6.5.1 Jika warna zona berbeda dari standar Fespati, harus ada diferensiasi yang jelas antara zona untuk memastikan penilaian yang akurat dan pertimbangan harus diberikan pada potensi kesulitan bagi pencatat skor sasaran atau kompetitor dengan buta warna.

6.5.2 Satu-satunya pengecualian untuk #6.5.1 adalah dengan sasaran tradisional. Penyelenggara harus memastikan bahwa juri sasaran dilatih dan mampu membedakan zona-zona tersebut dengan tepat.

6.5.3 Dalam Perlombaan, ketika perlombaan lintasan lurus (*straight tracks*) utama (misalnya *Raid*, *Tower*, *Skirmish*) dijalankan, permukaan sasaran yang dicetak standar atau sasaran busa harus digunakan.

6.6 Semua informasi tentang ukuran, bentuk, ketinggian, dan lokasi sasaran ditentukan dalam aturan acara, serta cara menilai permukaan sasaran yang berbeda.

7. Oficial dan Judge

7.1 Setiap Perlombaan harus memiliki peran-peran berikut yang ditetapkan: penyelenggara Perlombaan, ketua juri (head judge), track marshal (pemula), juri garis awal (start-line judge), juri sasaran (target judge(s)), pencatat waktu (time keeper), dan pencatat skor (score keeper). Seseorang dapat ditugaskan untuk menjaga bendera keselamatan.

7.1.1 Acara spesifik mungkin memerlukan personel tambahan.

7.1.2 Semua ofisial harus menyatakan konflik kepentingan apa pun kepada Ketua Juri pada awal Perlombaan (misalnya, anggota keluarga yang berkompetisi). Jika ketua juri memiliki konflik kepentingan, mereka harus menguraikannya kepada penyelenggara perlombaan.

7.1.3 Ofisial harus menjalankan tugas mereka dengan cara yang tidak memihak dan profesional.

7.2 Setiap peran dapat dipegang oleh satu orang atau lebih dari satu orang secara bersamaan (misalnya, Perlombaan mungkin memiliki 2 orang yang bekerja sebagai pencatat skor; bekerja secara bersamaan, atau meliput kelompok berturut-turut).

7.3 Satu orang atau kelompok orang dapat memegang lebih dari satu peran pada satu waktu (misalnya, satu orang dapat menjalankan peran pencatat waktu dan juri sasaran).

7.4 Penyelenggara perlombaan bertanggung jawab untuk menyediakan tempat. Di mana kuda disediakan, ini juga menjadi tanggung jawab penyelenggara perlombaan.

7.4.1 Penyelenggara perlombaan bertanggung jawab untuk memastikan bahwa ada cukup orang untuk menjalankan peran (tercantum di #7.1) dan bahwa mereka dilatih dan berpengalaman secara memadai untuk pekerjaan yang akan mereka penuhi.

7.5 Ketua juri harus bertanggung jawab untuk memastikan bahwa perlombaan berjalan sesuai dengan aturan Fespati saat ini yang diterapkan secara konsisten kepada semua pegiat

tanpa bias. Ketua juri harus memiliki keputusan akhir mengenai aturan dan pelanggaran aturan, kecuali jika tanggung jawab tersebut dirujuk ke panel banding.

7.5.1 Untuk Perlombaan (tingkat nasional), diizinkan bagi ofisial paruh waktu 2 orang untuk berbagi peran ketua juri dan juga belomba - selama ada juri berkualifikasi Fespati yang bertugas setiap saat.

7.5.2 Ketika ketua juri juga seorang pegiat, mereka tidak boleh membuat panggilan akhir dalam hal penilaian. Ofisial/judge lain harus memverifikasi keputusan.

7.6 Juri sasaran bertanggung jawab untuk menentukan jumlah poin yang dicetak oleh panah yang mengenai sasaran. Mereka harus beroperasi di bawah pengawasan pencatat skor dan ketua juri. Juri sasaran harus terbiasa dengan ketentuan Aturan 5 (penilaian).

7.7 Pencatat waktu bertanggung jawab untuk memastikan bahwa peralatan waktu beroperasi dengan benar dan untuk merekam waktu yang dibutuhkan untuk setiap lari.

7.8 Pencatat skor bertanggung jawab untuk mengawasi juri sasaran dan memastikan bahwa skor yang diberikan oleh juri sasaran dicatat dengan benar.

7.9 Sebelum setiap lari, ketua juri bertanggung jawab untuk memeriksa bahwa jarak (range) jelas dan bahwa peralatan waktu siap. Mereka akan mengindikasikan kepada track marshal (pemula) bahwa pegiat berikutnya diizinkan untuk memulai.

7.9.1 Track marshal harus memeriksa ganda bahwa jarak jelas, kemudian memberi sinyal kepada pegiat berikutnya bahwa mereka boleh memulai.

7.9.2 Di mana terdapat pegiat tangan kanan dan tangan kiri dalam kelompok yang sama, track marshal harus memiliki metode komunikasi yang jelas yang menunjukkan siapa yang boleh memulai. Sistem bendera atau papan tanda apa pun harus mempertimbangkan kesulitan bagi pegiat yang mengalami buta warna merah/hijau.

7.9.3 Pegiat harus melewati gerbang awal dalam waktu 60s seperti yang dinyatakan dalam aturan.

7.10 Juri garis awal (*start line judge*) harus menentukan apakah panah ditembakkan sebelum garis awal. Mereka mungkin diperlukan untuk membantu dengan pencatatan waktu manual.

7.10.1 Mereka harus berdiri tegak lurus dengan garis awal sehingga mereka dapat melihat posisi kuda relatif terhadap garis awal dengan benar.

7.10.2 Satu-satunya waktu penjurian garis awal dapat dilakukan dari lokasi lain (selain #7.10.1) adalah ketika lampu berkedip dibuat di mana pemutus waktu (*timer broken*) terlihat jelas oleh juri.

7.10.3 Diizinkan, tetapi tidak wajib, untuk merekam video garis awal untuk mendukung juri dalam membuat keputusan atau menyelesaikan banding.

7.10.4 Untuk pencatatan waktu manual dan untuk tujuan menembak, Pegiat dianggap telah memulai ketika bagian depan dada kuda melewati garis awal.

7.11 Terkadang juri garis akhir (*finish line judge*) mungkin diperlukan, untuk menentukan kapan tembakan terakhir dilakukan atau untuk membantu dengan pencatatan waktu manual.

7.11.1 Mereka harus berdiri tegak lurus dengan garis akhir sehingga mereka dapat melihat posisi kuda dan penunggang kuda relatif terhadap garis akhir dengan benar.

7.11.2 Diizinkan, tetapi tidak wajib, untuk merekam video garis akhir untuk mendukung juri dalam membuat keputusan atau menyelesaikan banding.

7.11.3 Untuk tujuan pencatatan waktu manual mereka harus menunjukkan kapan bagian depan dada kuda melewati garis akhir.

7.11.4 Jika juri memeriksa apakah panah ditembakkan dalam lintasan; untuk menembak, Pegiat dianggap telah selesai ketika tubuh kuda melewati garis akhir.

7.12 Semua ofisial/judge perlombaan memiliki tanggung jawab terhadap kesejahteraan kuda, dan harus menyadari isi Kode Etik Kesejahteraan Berkuda . Mereka harus melaporkan

kepada ketua juri jika mereka mengetahui adanya pelanggaran terhadap pedoman kesejahteraan.

7.12.1 Ini adalah keputusan ketua juri apakah akan menugaskan seseorang dengan peran Petugas Kesejahteraan (*Welfare Officer*). Peran ini mungkin termasuk memeriksa kuda sebelum Perlombaan, memeriksa kepatuhan aturan pakaian ketika mereka siap untuk memulai lari mereka (misalnya, pembawaan kepala bebas dan tidak ada pendarahan), menilai kuda yang menjadi pincang atau mengalami cedera saat Perlombaan. Petugas Kesejahteraan dapat menasihati pegiat langsung mengenai koreksi kecil. Untuk masalah yang lebih besar atau ketika pegiat tidak menuruti nasihat Petugas Kesejahteraan, ia harus menyampaikan temuannya dan rekomendasinya kepada Ketua Juri yang memiliki kewenangan untuk menggunakan peringatan atau diskualifikasi Kartu Merah.

7.13 Dalam perlombaan besar, ketika Ketua Juri merasa perlu untuk berbagi beban kerjanya, dimungkinkan baginya untuk menunjuk Wakil Ketua Juri (*Deputy Head Judge*) dari kelompok ofisialnya. Orang tersebut akan menjadi titik kontak untuk Keluhan dan Banding dari pegiat, atau untuk perwakilan dari Pemimpin Tim jika dirasa ada penyimpangan dari Aturan Fespati.

7.14 Seorang petugas resmi yang ditunjuk, yang berada di tenda juri atau pos wasit di dekat pusat lintasan, harus ditugaskan untuk memegang bendera keselamatan (*safety flag*). Para pegiat harus mengetahui seperti apa bentuk bendera khusus tersebut dan di mana bendera itu disimpan. Jika ada alasan apa pun yang menyebabkan perlombaan harus dihentikan karena masalah keselamatan, peringatan harus dimunculkan secara visual, serta dengan meneriakkan STOP.

7.14.1 Pegiat harus segera berhenti memanah dan memperlambat kuda hingga berjalan santai dengan cara yang aman. Jika masalah keselamatan tersebut tidak disebabkan oleh pegiat, ia harus ditawarkan pengulangan lari (*rerun*) segera setelah masalah keselamatan teratasi.

7.15 Fespati mungkin mewajibkan para pejabat (khususnya Ketua Juri dan Marshal Lintasan) untuk telah menyelesaikan pelatihan terorganisir melalui program pelatihan Penjurian Fespati. Kualifikasi juri Fespati bersifat wajib bagi juri kompetisi yang terakreditasi oleh

Fespati. Mereka harus terus mengikuti perubahan peraturan dan pedoman praktik terbaik dalam mengelola keputusan-keputusan sulit.

7.15.1 Apabila seorang ketua juri kurang memiliki pengalaman yang memadai sebagai penunggang kuda, mereka harus mengatur kemitraan kerja dengan orang yang berkualifikasi sesuai dan tidak memihak yang akan hadir di perlombaan, untuk menerima saran mengenai pertanyaan apa pun tentang kebugaran atau kepincangan (*lameness*) kuda. Hal ini harus diatur sebelum acara berlangsung.

8. Lintasan (*The Track*)

8.1 Lintasan lurus (*straight-track*) harus datar (tanpa gelombang/gundukan yang signifikan) dan rata (tanpa tanjakan yang signifikan dari awal hingga akhir, maupun kemiringan melintang/*camber* yang mencolok di sepanjang lintasan). Setiap tanjakan, kemiringan melintang, lereng, atau gelombang tidak boleh menyebabkan masalah keselamatan bagi kuda, dan tanjakan apa pun tidak boleh merugikan pegiat pengguna tangan kanan maupun kiri.

8.1.1 Perubahan ketinggian permukaan tanah pada lintasan lurus tidak boleh lebih dari 90cm sepanjang jarak 90m, atau 50cm sepanjang jarak 45m.

8.1.2 Toleransi mengenai kemiringan diperbolehkan dalam pertandingan selama lintasan tersebut aman. Kepatuhan terhadap poin #8.1.1 diwajibkan untuk perlombaan

8.2 Lintasan harus memiliki lebar 1,5 - 3 meter dan batas-batas lintasan harus digariskan dengan jelas, biasanya dengan penghalang tali atau gundukan tanah.

8.3 Penghalang harus dikonstruksi sedemikian rupa sehingga aman bagi kuda maupun pemanah, serta efektif dalam menjaga kuda tetap berada di dalam lintasan.

8.3 Penghalang harus dikonstruksi sedemikian rupa sehingga aman bagi kuda maupun pemanah, serta efektif dalam menjaga kuda tetap berada di dalam lintasan.

8.3.1 Jika tali digunakan untuk menandai lintasan, maka tali tersebut harus digantung dengan cara yang tidak menimbulkan bahaya bagi kuda atau pengendara. Ketinggian yang disarankan adalah setinggi 50-80cm. Tiang apa pun yang digunakan untuk tujuan ini tidak boleh menimbulkan risiko cedera yang signifikan bagi kuda atau pengendara jika mereka jatuh menyimpannya.

8.3.1.1 Disarankan, namun tidak wajib, bahwa setiap tali/kabel yang digunakan memiliki titik putus yang mudah (*easy-break points*) untuk menghindari terjatuh jika kuda menerobosnya.

8.3.2 Para peserta harus diberitahu, sebelum perlombaan, jika jenis batas lintasan pada lintasan lurus selain dari penghalang padat atau tali di kedua sisi.

8.4 Idealnya, batas lintasan harus sedikit melebar seperti corong di kedua ujungnya (untuk membantu kuda memasuki lintasan yang telah ditentukan bagi pengendara tangan kanan maupun kiri).

8.5 Harus ada ruang yang cukup di luar garis start dan finish agar kuda dapat memasuki lari dengan mulus, serta untuk melambat dan berhenti dengan aman.

8.5.1 Sepanjang 5m pertama lintasan sebelum start / setelah finish, harus lurus dan rata.

8.5.2 Jalur masuk/keluar (*run-in/out*) sepanjang 25m dengan batas yang jelas, di luar gerbang waktu di kedua ujung lintasan, disarankan untuk acara lintasan lurus. Jalur masuk/keluar tidak harus berupa garis lurus tetapi tidak boleh melengkung terlalu tajam (radius tikungan bagian dalam minimal 10m). Jika melengkung, arah tikungan tersebut sebaiknya (jika memungkinkan) menuju ke arah target untuk membantu kuda dalam memilih kaki depan galop (*canter-lead*) menuju target (lihat diagram). Jalur masuk/keluar tidak harus rata tetapi tanjakannya harus aman untuk ditunggangi.



8.6 Jika peserta bertangan kidal terdaftar, pengaturan lintasan harus sama adilnya bagi peserta bertangan kidal maupun kanan. Target harus berada pada jarak yang sama di sepanjang lintasan untuk kedua arah dan ruang berhenti yang aman (#8.5) harus dipastikan bagi semua. Variasi / kerugian lainnya (misalnya tanjakan, faktor eksternal yang mungkin memengaruhi kuda) harus diminimalkan.

8.7 Lintasan harus diperiksa dari bahaya sebelum setiap hari perlombaan.

8.8 Kapten tim (atau perwakilan lain yang ditunjuk) dan Ketua Juri harus memeriksa pengaturan lintasan sehari sebelum perlombaan dan secara lisan menyatakan penerimaan mereka terhadapnya. Jika perlu, karena kondisi tanah yang ekstrem atau berubah, hal ini dapat diulangi pada pagi hari perlombaan.

8.8.1 Pemeriksaan resmi ini adalah kesempatan bagi tim untuk mengidentifikasi masalah apa pun dalam pengaturan lintasan dan pita pengukur serta buku peraturan harus tersedia.

8.8.2 Seandainya kesalahan dalam pengaturan lintasan terlewatkan pada tahap ini dan baru diketahui selama perlombaan, Ketua Juri dan komite banding bersama akan memutuskan tindakan terbaik untuk para peserta (dan kuda mereka) serta untuk validitas perlombaan, dan menentukan cara terbaik untuk melanjutkan. Umpan balik ini dapat disampaikan oleh kapten tim (atau perwakilan) kepada Ketua Juri atau Wakil Ketua Juri jika tersedia. Tidak ada biaya untuk hal ini.

8.9 Penonton (*Spectators*) harus diminta untuk menjaga jarak aman dari lintasan. Jarak ini harus ditentukan oleh kepala wasit (*chief referee*), tetapi minimum yang disarankan adalah 5m.

8.9.1 Juri, ofisial, dan 1 perwakilan/pembantu per tim diizinkan berada di dalam area ini, tetapi mereka harus berhati-hati agar tidak memadati tepi lintasan.

8.10 Tidak seorang pun boleh berada di sisi target lintasan lurus ketika lintasan terbuka untuk panahan (latihan, pemanasan, atau perlombaan). Tidak akan ada pengecualian (misalnya: ofisial, kru lapangan, fotografer).

8.10.1 Area yang diizinkan untuk orang-orang (misalnya: ofisial, kru lapangan, fotografer, penonton) pada lintasan lurus dengan tembakan ke samping (*offside shots* - misalnya *Skirmish*) akan menjadi tanggung jawab Ketua Juri (berkonsultasi dengan perancang lintasan). Mempertimbangkan risiko cedera dari anak panah yang meleset, anak panah yang melampaui target, atau risiko yang dapat menyebabkan kuda meninggalkan lintasan, dan gangguan pada perlombaan (mengganggu peserta atau menakuti kuda).

8.11 Tidak ada kuda lain selain yang berada dalam kelompok saat ini diizinkan berada di arena atau di dekat lintasan atau di dalam area penonton

9. Lari Pemanasan (*Warm-up runs*)

9.1 Harus ada ketentuan bagi para peserta untuk melakukan pemanasan dengan benar, termasuk panahan di darat (*ground archery*) dan melatih kuda/pemanasan (tanpa memanah) sebelum setiap acara. Area terpisah harus disediakan untuk hal ini.

9.1.1 Jika tata letak tempat memungkinkan, lintasan latihan / pemanasan untuk menembak sambil menunggang kuda harus disediakan.

9.1.1.1 Penyelenggara harus menyediakan marshal untuk mengawasi area pemanasan mana pun tempat panahan sambil menunggang kuda dilakukan, untuk mengurangi risiko kecelakaan yang terjadi.

9.1.2 Aturan mengenai keselamatan dan kesejahteraan kuda berlaku di seluruh kompleks perlombaan, dan pelanggaran dalam batas-batas kompleks pemanasan dan kandang dapat dilaporkan kepada Ketua Juri, dan akan terjadi saat berada di lintasan perlombaan.

9.2 Jumlah lari pemanasan ditetapkan dalam aturan acara.

9.2.1 Penyelenggara dimungkinkan untuk mengurangi pemanasan di lintasan perlombaan menjadi satu kali lari, dengan bergalop (*canter*) sambil memanah ke semua target, dalam situasi berikut. Variasi aturan ini harus dikomunikasikan kepada semua peserta secara efektif dan di muka (misalnya pada pertemuan pra-kompetisi). Hal ini harus sama untuk semua peserta.

9.2.1.1 Jika ada kekhawatiran mengenai kelelahan kuda, karena cuaca atau kondisi tanah.

9.2.1.2 Jika ada kekhawatiran mengenai jadwal perlombaan.

9.2.1.3 Apabila ada penyediaan yang memadai untuk penembakan sambil menunggang kuda di area pemanasan.

9.2.2 Atas diskresi juri, lari pemanasan di lintasan pada saat berjalan santai (*walk*) atau berlari sedang (*trot*), tanpa menembak, dapat diizinkan sebelum lari pemanasan dengan bergalop.

9.2.3 Jika ada kapten tim yang memiliki masalah dengan jumlah lari pemanasan yang ditawarkan, hal tersebut harus didiskusikan antara penyelenggara dan semua kapten tim pada kesempatan paling awal.

9.3 Setidaknya salah satu lari pemanasan harus dicatat waktunya (*timed*) dan waktu lari tersebut dikomunikasikan kepada penunggang kuda.

9.4 Jika seorang penunggang kuda mengganti kudanya selama acara berlangsung (karena masalah kepincangan/keselamatan dengan kuda aslinya), sesuai aturan 4.8.1 atau 4.9, maka aturan 4.10.3 berlaku: sebelum memulai kembali lari penilaian mereka, mereka harus diizinkan pemanasan lintasan yang sama dengan peserta lain.

10. Pencatatan Waktu (*Timing*) dan Kegagalan Pencatatan Waktu

10.1 Direkomendasikan bahwa, jika memungkinkan, pengatur waktu elektronik (*electronic timers*) harus digunakan untuk mengukur waktu lari dalam perlombaan. Ketinggiannya harus diatur sedemikian rupa sehingga pancaran sinar (*beam*) putus oleh dada kuda.

10.1.1 Waktu harus dicatat hingga 0,01 detik terdekat (seperseratus detik) jika menggunakan pencatatan waktu elektronik.

10.1.2 Cara alternatif untuk mengukur waktu harus tersedia jika terjadi kegagalan sistem pencatatan waktu (misalnya, pada 10.2); pada acara lintasan lurus, hal ini harus diterapkan segera setelah pencatatan waktu elektronik menunjukkan ketidakandalan.

10.1.3 Di mana pencatatan waktu manual cadangan harus digunakan sebagai standar.

10.2 Pencatatan waktu manual dilakukan dengan 2 orang yang memberi isyarat (misalnya dengan menjatuhkan tangan yang diangkat) ketika bagian depan dada kuda melintasi garis *start* dan *finish*.

10.2.1 Mereka harus berdiri tegak lurus dengan garis *start* dan *finish* (lihat 7.10 & 7.11) sehingga mereka dapat melihat kuda mendekat (karena jika mereka berdiri menghadap kuda yang mendekat, mereka mungkin akan melambat dan menjatuhkan tangan mereka ketika bagian depan dada kuda melewati garis *start/finish*).

10.2.2 Waktu harus dicatat hingga 0,15 terdekat (sepersepuluh detik) jika menggunakan pencatatan waktu manual.

10.2.3 Seharusnya selalu ada 2 *stopwatch* yang digunakan (untuk melindungi terhadap kegagalan). Satu orang dapat mengoperasikan 2 *stopwatch*, atau 2 orang dapat mengoperasikan 1 *stopwatch*. Jika 2 orang mengoperasikan *stopwatch*, maka rata-rata waktu mereka harus digunakan / satu orang harus ditunjuk sebagai pencatat waktu resmi dan waktu yang dicatat kedua hanya digunakan sebagai cadangan jika ada masalah dengan

yang pertama (yaitu, tidak memulai/menghentikan atau pencatat waktu terlalu lambat untuk menekan tombol).

10.3 Jika terjadi malfungsi peralatan pencatatan waktu yang berarti waktu lari peserta tidak dicatat, maka rata-rata waktu lari peserta yang lain harus digunakan. Lembar skor tertulis harus mencatat bahwa rata-rata telah digunakan.

11. Penolakan, Jatuh, dan Pengeluaran Terkait Keselamatan

11.1 Setelah peserta diberi sinyal untuk pergi, mereka harus memasuki lintasan dalam waktu 60 detik. Kegagalan untuk melakukannya akan dihitung sebagai penolakan (*refusal*) dan peserta tidak akan diizinkan memasuki lintasan setelah 60 detik berlalu. Mereka harus mencetak skor nol untuk lari tersebut.

11.2 Jika seekor kuda meninggalkan lintasan melalui pintu keluar yang disetujui selain saat menyelesaikan lari, peserta akan mencetak skor nol untuk lari tersebut.

11.2.1 Pada Lintasan *Hunt*, aturan acara spesifik lebih lanjut berlaku.

11.3 Jika seorang peserta jatuh dari kudanya saat berada di lintasan, mereka akan mencetak skor nol untuk lari tersebut. "Di lintasan" didefinisikan sebagai di antara gerbang *start* dan *finish*.

11.3.1 Jika seorang peserta jatuh dua kali dalam acara yang sama, di area *start* atau *finish* atau di lintasan, maka peserta tersebut akan diminta untuk mundur dan tidak boleh mencoba lari lagi. Setiap lari yang sudah diselesaikan akan tetap dihitung menuju skor dan peringkat. Untuk tujuan aturan ini, "acara" adalah serangkaian lari yang dicatat waktunya bersama, seperti *Tower-90 event* atau *Raid 2-3-3 event*. Peserta dapat berlomba di acara lain pada lomba yang sama.

11.4 Pemeriksaan medis oleh pertolongan pertama atau paramedis wajib dilakukan setelah jatuh.

11.4.1 Jika diputuskan bahwa peserta harus mundur karena alasan kesehatan, setiap lari yang sudah diselesaikan akan tetap dihitung menuju hasil dan peringkat. Keputusan petugas medis tidak dapat diganggu gugat.

11.4.2 Jika peserta dinyatakan layak untuk melanjutkan oleh petugas medis, atas diskresi Ketua Juri (lihat #11.5), ia dapat diizinkan untuk mencoba menyelesaikan sisa lari mereka.

11.5 Ketua Juri, atas diskresi mereka, mengizinkan peserta untuk menyelesaikan lari apa pun yang terlewatkan karena alasan apa pun, termasuk cedera. Ketua Juri harus mempertimbangkan sejauh mana masalah itu disebabkan oleh peserta sendiri (*self-inflicted*), faktor-faktor lain seperti waktu dan penataan ulang lintasan atau target yang mungkin diperlukan.

11.6 Ketua Juri, atas diskresi mereka, memutuskan bahwa peserta tidak aman untuk melanjutkan, baik melalui cedera atau kurangnya perlombaan.

11.7 Dimungkinkan untuk peraturan lokal yang lebih ketat berlaku terkait dengan jatuh. Peserta harus diberitahu tentang hal ini terlebih dahulu, yaitu pada pertemuan peserta.

12. Kegagalan Peralatan

12.1 Jika peralatan peserta gagal, mereka akan diizinkan untuk menggantinya. Ini termasuk, tetapi tidak terbatas pada, busur yang tali busurnya lepas (*coming unstrung*), putusnya busur, tali busur, perlengkapan panahan lainnya, atau pelana kuda (*riding tack*). Dalam keadaan seperti itu, peserta biasanya harus diizinkan 15 menit untuk mengganti/memperbaiki peralatan; Ketua Juri dapat memperpanjang waktu ini jika mereka menghendaki.

12.2 Kegagalan peserta untuk memasuki lintasan untuk larinya tidak akan dihitung sebagai penolakan di bawah aturan 11.1 selama waktu yang diizinkan oleh Ketua Juri untuk penggantian peralatan di bawah aturan 12.1.

12.3 Peserta tidak akan diizinkan pengulangan lari (*rerun*) semata-mata atas dasar bahwa peralatan mereka gagal selama lari.

13. Perilaku Pribadi

13.1 Semua peserta, staf pendukung (termasuk tetapi tidak terbatas pada pelatih, *groom*, dan manajer tim), dan penonton harus berperilaku secara sportif (*sportsmanlike fashion*). Perilaku yang tidak dapat diterima dari penonton atau staf pendukung dapat mengakibatkan penalti terhadap peserta yang terkait dengan pelaku.

13.2 Penggunaan kekerasan yang tidak perlu atau perlakuan kejam terhadap kuda dilarang.

13.2.1 Bukti pendarahan pada sisi (*flank*) kuda, di hidung, atau di mulut, atau tanda-tanda penggunaan taji atau cambuk yang berlebihan akan mengakibatkan eliminasi segera penunggang kuda dari seluruh perlombaan.

13.2.2 Penyebab lingkungan seperti gigitan serangga, atau jika kuda menggigit bibir atau lidahnya, harus dipertimbangkan oleh juri. Penggunaan peralatan panahan untuk mencambuk kuda tidak dianjurkan dan juri harus mengeluarkan peringatan kepada peserta untuk menghentikan penggunaan jika dianggap tidak pantas.

13.3 Minuman beralkohol dan Meroko dilarang di area *start* dan *finish*, serta di area mana pun yang digunakan untuk menembak atau menunggang kuda.

13.4 Peserta tidak boleh mengosumsi dan meroko apa pun sampai mereka menyelesaikan kegiatan menunggang kuda dan menembak mereka.

13.5 Peserta tidak boleh mengonsumsi obat apa pun, baik yang diresepkan atau tidak, yang dapat memengaruhi kemampuan mereka untuk berlomba dengan aman. Untuk peraturan lebih lanjut mengenai penggunaan obat-obatan atau suplemen oleh manusia atau kuda, lihat aturan #19.

13.6 Siapa pun yang bertindak dengan cara yang tidak aman atau mengganggu dapat diminta untuk meninggalkan acara, atas diskresi Ketua Juri.

13.7 Pelanggaran terhadap salah satu ketentuan aturan 13.5-13.6 dapat mengakibatkan peringatan verbal atau penalti berupa peringatan kartu merah, pengurangan poin atau diskualifikasi kartu merah (dari satu acara atau seluruh kompetisi). Hal ini akan ditentukan oleh Ketua Juri, yang akan mempertimbangkan keseriusan perilaku tersebut dan (jika berlaku) respons peserta terhadap peringatan. Peserta yang dihukum dengan cara ini dapat mengajukan banding berdasarkan Aturan 14.

13.7.1 Juri akan menggunakan Kartu Merah. Peringatan formal dan akan tetap berlaku selama seluruh perlombaan. Kelanjutan dari perilaku yang diberi peringatan atau pelanggaran aturan tunggal yang parah akan mengarah pada Kartu Merah (atau bendera merah pada lintasan *Hunt*), yaitu, diskualifikasi dari acara itu atau seluruh perlombaan. Pelanggaran yang mengarah ke kartu merah dapat berupa pelanggaran yang sama atau area perilaku yang berbeda dengan pelanggaran peringatan pertama.

13.7.2 Pelanggaran serius yang terjadi pada perlombaan R&R (*Rules & Regulations*) yang diakreditasi Fespati harus dilaporkan kepada Fespati. Setiap orang dapat menghadapi sanksi untuk ini, atau pelanggaran berulang, tergantung pada tingkat keparahannya.

14. Protes (Lanjutan)

14.1 Seorang peserta yang diwakili oleh official dapat mengajukan protes jika mereka merasa bahwa giliran (run) mereka terpengaruh secara tidak adil oleh pengaruh luar. Pengaruh tersebut dapat mencakup, namun tidak terbatas pada, gangguan yang tidak semestinya oleh penonton atau orang lain di dekat lintasan. Perubahan cuaca tidak dianggap sebagai dasar untuk melakukan giliran ulang (rerun).

14.2 Setiap protes berdasarkan aturan 14.1 harus diajukan sebelum giliran peserta berikutnya dimulai. Pernyataan secara lisan saja sudah cukup.

14.3 Protes berdasarkan aturan 14.1 dapat diajukan kepada petugas mana pun, yang kemudian harus menyampaikan protes tersebut kepada Ketua Juri sesegera mungkin.

14.4 Jika seorang peserta mengajukan protes pada waktu yang tepat dan akibat dari pengajuan protes tersebut mereka terlambat untuk giliran berikutnya, maka keterlambatan mereka tidak akan dianggap sebagai penolakan berdasarkan aturan 11.1, sehingga peserta tersebut tidak akan kehilangan hak gilirannya.

14.5 Dalam hal terjadi protes berdasarkan aturan 14.1, Ketua Juri dapat, mengizinkan peserta untuk mencoba gilirannya kembali. Jika hal ini diizinkan, maka skor pada giliran ulang tersebut akan menggantikan skor yang diperoleh pada giliran asli, meskipun skor giliran asli lebih tinggi.

14.6 Saat mempertimbangkan apakah akan mengizinkan giliran ulang setelah adanya protes, Ketua Juri harus mempertimbangkan sejauh mana pengaruh luar tersebut dapat diprediksi atau lebih besar daripada yang dialami oleh peserta lain. Secara khusus, jika protes berasal dari gangguan oleh penonton atau orang lain di dekat lintasan, maka Ketua Juri harus mempertimbangkan apakah gangguan tersebut memang seharusnya sudah diperkirakan, dengan mengingat kondisi acara dan kerumunan secara umum.

15. Banding

15.1 Sebelum dimulainya suatu perlombaan, Komite Banding harus dipilih. Untuk perlombaan, komite ini harus terdiri dari 6 orang: 2 juri (ketua wasit dan satu lainnya), 2 orang yang dinominasikan oleh penyelenggara, dan 2 orang yang dinominasikan oleh peserta. Semua harus menguasai aturan dengan baik.

15.1.1 Dalam hal banding, panel yang terdiri dari 3 orang dari komite banding akan dikumpulkan. Persyaratan untuk menggunakan panel yang terdiri dari 3 orang dari komite berarti bahwa jika ada anggota komite banding yang memiliki konflik kepentingan (mereka adalah subjek banding, atau klub atau tim nasional yang sama dengan pengadu), mereka dapat menarik diri dari potensi seleksi untuk panel tersebut.

15.1.2 Dalam perlombaan, dua orang harus dinominasikan yang akan bekerja sama dengan Ketua Juri (jika dia tidak terhubung dengan subjek banding), atau secara independen (jika keluhan menyangkut keputusan oleh Ketua Juri).

15.1.3 Identitas anggota Komite Banding, atau orang yang dinominasikan (#15.1.2), harus diumumkan kepada peserta pada pertemuan pra-kompetisi dan harus dipajang secara tertulis di pusat informasi umum sepanjang perlombaan.

15.2 Komite banding akan menangani setiap pertanyaan mengenai validitas skor atau keputusan wasit. Termasuk, tetapi tidak terbatas pada:

- a. Setiap putusan oleh Ketua Juri.
- b. Setiap skor yang diberikan oleh juri target.
- c. Waktu yang dicatat untuk suatu lari.

15.2.1 Seorang peserta dapat mengajukan banding sehubungan dengan hal-hal yang disebutkan dalam aturan #15.2 dalam kaitannya dengan lari mereka sendiri atau lari peserta lain.

15.3 Jika seorang penunggang kuda tidak setuju dengan keputusan Ketua Juri mengenai penggantian kuda yang pincang atau berbahaya, keputusan tersebut dapat digugat di komite banding setelah komite tersebut ditunjuk.

15.4 Untuk mengajukan banding, kekhawatiran harus segera diumumkan dan kemudian harus ditulis dan diberikan kepada Ketua Juri, atau Wakil Ketua Juri setelah yang satu ditunjuk.

15.5 Penyelenggara perlombaan dapat (tetapi tidak harus) meminta peserta untuk menyetor sejumlah uang saat mengajukan banding. Jika ini diperlukan, maka jumlahnya harus tidak lebih dari Rp.1.000.000, yang dapat dibayarkan secara tunai atau melalui transfer elektronik.

15.5.1 Apakah setoran diwajibkan harus dinyatakan dengan jelas dalam aturan terlebih dahulu, dan harus diterapkan secara setara untuk semua peserta.

15.5.2 Diperbolehkan untuk membedakan antara peserta senior dan junior untuk tujuan aturan ini. Setiap perbedaan tersebut harus ditentukan dalam aturan terlebih dahulu.

15.5.3 Tidak ada biaya yang harus dibayarkan untuk melaporkan kekhawatiran tentang kesejahteraan kuda.

15.5.4 Di mana setoran uang diwajibkan, seluruh jumlah harus dikembalikan kepada peserta yang mengajukan banding jika banding berhasil (dikurangi biaya transaksi yang lebih rendah untuk pembayaran *online*).

15.5.5 Jika banding tidak berhasil, setiap uang yang disetorkan di bawah aturan 15.5 harus diberikan sebagaimana ditentukan dalam aturan. Jika aturan tidak menetapkan sebaliknya, maka uang tersebut akan diserahkan kepada organisasi penyelenggara.

15.6 Juri, penyelenggara perlombaan, dan orang lain yang terlibat dalam penyelenggaraan perlombaan tidak boleh memperlakukan peserta secara berbeda karena peserta lain telah mengajukan protes atau banding.

16. Prosedur Sebelum Perlombaan

16.1 Informasi harus diberikan kepada peserta secara tertulis agar mereka dapat mempersiapkan diri dengan baik untuk kompetisi. Termasuk (tetapi tidak terbatas pada):

- Acara apa yang diadakan, dan jika acara tersebut non-standar (yaitu, aturannya tidak ada dalam buku aturan ini) maka lintasan dan detail aturan harus dilacak.
- Persyaratan apa pun untuk perlengkapan keselamatan spesifik yang harus dikenakan atau pakaian spesifik.
- Persyaratan veteriner apa pun untuk kuda yang berkunjung (misalnya status vaksinasi).

- Jenis batas lintasan [pada lintasan lurus] jika selain dari penghalang padat atau tali di kedua sisi.

16.2 Kode Kesejahteraan Kuda Fepati harus disediakan bagi peserta, ofisial, kru lapangan, dan pemilik kuda sebelum perlombaan, baik dalam Bahasa Inggris maupun bahasa lokal.

- 16.2.1 Semua peserta harus mendaftar untuk mengikuti Kode Kesejahteraan Kuda Fespati sebelum dimulainya perlombaan, baik secara elektronik maupun di atas kertas.

16.3 Apabila suatu perlombaanan menyertakan peserta yang menyewa kuda atau kuda yang datang ke tempat yang tidak familiar; praktik terbaik adalah menyediakan hari pelatihan setelah pemilihan kuda dan sebelum perlombaan. Hal ini akan memungkinkan kuda untuk beradaptasi dengan lingkungan baru dan kombinasi kuda-penunggang baru untuk menjadi akrab satu sama lain.

16.4 Panduan untuk praktik terbaik adalah bahwa sebelum perlombaan, misalnya pada sore hari sebelum / pagi hari perlombaan, semua kuda harus diperiksa dengan dipegang (*in-hand*) dan tanpa pelana (*unsaddled*). Juri lapangan (*ground jury*) yang terdiri dari 2-3 individu (dengan pengalaman yang sesuai, termasuk anggota tim penjurian dan +/- dokter hewan; yang telah ditunjuk oleh penyelenggara) akan memeriksa kuda dalam keadaan istirahat, kemudian mengamatinya saat berjalan (*walking*) dan berlari sedang (*trotting*).

a) luka atau cedera,

b) tanda-tanda penyakit,

c) kepincangan (*lameness*),

d) bahwa kuda berada dalam kondisi yang sesuai untuk pekerjaan berkuda. Juri lapangan dapat merekomendasikan kepada Ketua Juri agar kuda dikeluarkan dari perlombaan jika mereka merasa bahwa partisipasi akan mengganggu kesehatan atau kesejahteraannya.

16.5 Harus ada pusat informasi sentral (misalnya papan pengumuman/papan tulis) tempat peserta dapat mengakses informasi seperti daftar kelompok, jadwal waktu (misalnya untuk

pertemuan, uji coba kuda, upacara, akses HT, kompetisi) dan informasi penting lainnya (misalnya prosedur pemanasan).

16.5.1 Sarana komunikasi elektronik dapat digunakan sebagai tambahan dari #16.5, tetapi akses *online* tidak boleh diasumsikan.

16.6 Pengarahan peserta (*competitors' briefing*) harus diadakan dalam 24 jam sebelum dimulainya perlombaan untuk memberi tahu semua peserta tentang jadwal waktu perlombaan dan informasi lainnya, dan untuk memberikan kesempatan untuk bertanya.

16.6.1 Jika ada aturan lokal mengenai keselamatan atau prosedur yang berbeda dari aturan standar Fespati, aturan tersebut harus dinyatakan dengan jelas kepada peserta pada pertemuan ini. Misalnya, peserta mengenakan pelindung tubuh/punggung yang kaku, satu kali jatuh di lintasan akan mengharuskan penunggang untuk mundur dari seluruh acara (tidak hanya dari lari saat itu), mengklarifikasi jumlah lari pemanasan jika bukan dua lari standar (#9.2).

16.6.1.1 Penyelenggara dapat meminta perubahan prosedural lain yang bukan merupakan persyaratan dari aturan Fespati, tetapi kecuali jika terkait dengan keselamatan, perubahan tersebut tidak wajib.

16.6.2 Jika terdapat kurang dari 5 peserta dalam satu kategori usia (pada kejuaraan besar), maka kategori tersebut akan digabungkan dengan kategori usia terdekat (misalnya master digabung dengan senior). Pengumuman ini harus dilakukan pada pertemuan peserta.

16.6.3 Ketua Juri dapat memilih untuk memeriksa peralatan panahan pada pertemuan ini dengan pemberitahuan yang cukup agar peserta mematuhi.

16.6.4 Penyelenggara dapat memilih untuk tidak mengadakan pengarahan pra-perlombaan untuk semua peserta; di perlombaan besar, penyelenggara diperbolehkan mengadakan pertemuan yang lebih kecil yang dihadiri oleh perwakilan nasional yang akan menyebarkan informasi ke tim mereka.

16.6.4.1 Dalam situasi ini, wajib bagi aturan lokal dan informasi lomba, yaitu semua informasi yang diberikan pada pengarahan, tersedia untuk dibaca di pusat informasi sentral. Harus ada waktu yang diumumkan ketika pejabat senior perlombaan tersedia di lokasi ini untuk menjawab pertanyaan dari peserta individu.

16.6.4.2 Peserta tidak dapat dikecualikan dari pengarahan kecil (#16.6.4) jika mereka memiliki kekhawatiran tentang akses mereka terhadap informasi melalui perwakilan mereka.

17. Prosedurm Perlombaan

17.1 Hanya satu Data entri Perlombaan yang diizinkan per peserta. Setiap peserta hanya diperbolehkan mengirimkan satu entri perlombaan.

17.1.1 Data entri tambahan dapat dibuat atas dasar non-kompetitif (NC).

17.1.2 Data entri NC dapat dibuat di mana seorang penunggang kuda ingin berpartisipasi dalam suatu acara tetapi telah melebihi syarat data entri.

17.1.3 Data entri perlombaan harus menjadi lari pertama peserta di lintasan, dengan entri NC berikutnya setelahnya.

17.1.4 Entri NC akan dicatat dalam perlombaan di ihaa.eu tetapi tidak akan diperingkat dibandingkan dengan entri kompetitif.

17.2 Ukuran kelompok optimal adalah 6 atau kurang. Ukuran kelompok maksimum yang diizinkan adalah 8.

17.2.1 Pada awal setiap kelompok peserta kompetitif harus diperkenalkan kepada penonton jika waktu dan peralatan audio memungkinkan.

17.3 Seorang peserta dapat mengundurkan diri dari perlombaan kapan saja. Skor yang diterima, hingga dan termasuk lari terakhir yang diselesaikan, masih akan diperhitungkan dalam hasil akhir.

17.4 Dalam kasus hasil imbang (*tie*) untuk tempat pertama, pemenangnya adalah peserta dengan poin target yang lebih tinggi. Jika hasil imbang terus berlanjut, jumlah skor 5 poin yang lebih tinggi akan menentukan pemenangnya.

17.4.1 Metode ini harus digunakan jika hasil imbang adalah untuk kemenangan individu dari satu acara tunggal atau seluruh perlombaan fespai.

7.4.2 Metode ini harus digunakan jika terjadi seri untuk tim yang memenangkan satu acara atau keseluruhan perlombaan. Di mana 3 skor tertinggi dari tim yang berisi 4 orang telah digunakan untuk menghitung total tim (seperti pada 18.4), poin target untuk 3 anggota tim tersebut akan digunakan untuk memutuskan seri.

17.5 Lembar hasil harus dikeluarkan kepada peserta, atau tersedia secara daring, sebelum hasil akhir suatu acara diumumkan. peserta harus memiliki waktu setidaknya 15 menit untuk mengajukan banding terhadap kesalahan yang dirasakan (termasuk namun tidak terbatas pada: penilaian, kategori usia, dan keputusan juri).

17.5.1 peserta harus diinformasikan kapan hasil sudah lengkap dan tersedia untuk dilihat.

17.5.2 Jika hasil sudah daring dan seorang peserta tidak dapat mengaksesnya, mereka harus memberi tahu Kepala Juri yang kemudian harus memastikan peserta tersebut dapat melihat lembar skor mereka.

17.6 Di akhir perlombaan, total poin dan penempatan harus disediakan bagi kapten tim/official untuk diperiksa sebelum hasil diumumkan secara resmi.

18. Menjalankan perlombaan

18.1 Disiplin harus terdiri dari 2 acara: Tower (Super Semar), Raid (Abilasa), .

18.1.1 Pilihan Tower adalah track Tower 90.

18.1.2 Pilihan Raid adalah track 233.

18.1.3 Kompetisi anak-anak dapat memanfaatkan track Youth T60 dan Youth R233.

18.2 Dalam setiap acara, seorang peserta diberikan poin pertandingan yang ditentukan oleh skor mereka relatif terhadap skor tertinggi dalam acara tersebut, pada perlombaan ini. yaitu., di mana Rider A memiliki skor tertinggi dalam acara tersebut dan kita menghitung poin perlombaan (100 Point) sampai dengan pengurangan 3 Point per/Rider kebawahnya.

18.3 Skor akhir seorang peserta adalah jumlah dari poin pertandingan mereka untuk ke-2 acara, sehingga total maksimum yang mungkin adalah 200 poin pertandingan.yaitu., [Poin pertandingan RIDER F Supersemar] + [Poin pertandingan RIDER F Abilasa] = skor akhir untuk Rider F.

18.4 Diperbolehkan untuk menjalankan 'final' setelah perlombaan utama untuk menentukan pemenang keseluruhan individu. Kualifikasi akan didasarkan pada kompetisi 2-acara.

18.4.1 Masing-masing dari 2 acara dan final (dalam format apa pun itu) harus berkontribusi setara terhadap skor akhir; yaitu., skor final seorang peserta adalah dari maksimum total 300 poin pertandingan, dengan Tower, Raid, dan final masing-masing menyumbang maksimum 100 poin pertandingan.

18.5 Ketika menentukan total tim dari tim *rider*, skor akhir individu dari para *rider* (dari 18.3) akan ditambahkan.yaitu., jika, misalnya, ada tim nasional yang terdiri dari 4 orang yang hadir dan 3 skor tertinggi merupakan 'Total Tim'. Ini akan menjadi jumlah dari 3 'skor akhir' tertinggi (kombinasi dari skor Tower+Raid) bukan 3 skor tertinggi dari tim tersebut untuk setiap acara Tower dan Raid (yaitu, skor dalam 18.2).

18.6 Peraturan perlombaan menetapkan ukuran maksimum yang diizinkan untuk sebuah tim. Individu yang membentuk tim ini harus dinyatakan secara tertulis atau melalui email, oleh manajer tim (atau kapten tim jika tidak ada manajer), sebelum perlombaan dimulai. *Rider* tambahan dari negara tersebut dapat berpartisipasi dalam perlombaan, jika mereka ditawarkan tempat, tetapi skor mereka mungkin tidak dihitung untuk skor tim.

18.6.1 Jika anggota tim didiskualifikasi atau menarik diri dari perlombaan setelah dimulai, peserta lain tidak dapat menggantikan. Jika didiskualifikasi, skor peserta tidak dapat dihitung; jika mereka menarik diri, semua skor hingga saat itu dapat digunakan jika perlu.

18.6.2 Pesaing dari segala usia dapat membentuk tim (kecuali dalam kejuaraan yang dibatasi usia).

18.6.3 Sebuah tim harus berukuran minimum, *yaitu.*, jika 3 skor tertinggi digunakan untuk total tim, suatu negara tidak boleh memasukkan tim hanya dengan 1 atau 2 pesaing. Jika hanya ada 1-2 *rider* dari suatu daerah yang hadir, mereka hanya dapat dihitung dalam peringkat individu, bukan peringkat tim. 18.6.4 Dalam seri Grand Prix / Nations Cup, aturan 18.6.3 tidak berlaku, karena kesulitan kehadiran sepanjang seri. Jika tim GP terdiri dari kurang dari 3 anggota pada tahap tertentu, skor *rider* tersebut akan dijumlahkan begitu saja, tidak ada tunjangan yang diberikan / rata-rata yang dihitung.

19. Melindungi *fair play* dalam panahan berkuda

Panahan berkuda telah memiliki, dan terus memiliki, tingkat integritas dan keramahan yang sangat tinggi di semua tingkat perlombaan. Ini adalah sesuatu yang FESPATI sangat ingin pertahankan. Namun, kita harus realistis bahwa dengan meningkatnya profesionalisme dalam olahraga kita, pengenalan hadiah uang tunai, dan pertumbuhan partisipasi, kita tidak dapat menganggap hal ini sebagai sesuatu yang pasti dan harus mulai mengambil langkah-langkah untuk melindungi kehormatan ini.

- Fespati saat ini tidak memiliki rencana untuk melakukan pengujian secara luas atau acak pada atlet manusia atau kuda; aturan ini harus diikuti berdasarkan sistem kehormatan (*honour system*).
- Namun, kecurigaan atau laporan pelanggaran dapat ditindaklanjuti secara individual dan diselidiki oleh **Komite Fespati**. Mereka dapat mengeluarkan sanksi dan mempertimbangkan banding sesuai pedoman sambil mempertimbangkan komplikasi penyewaan dan berbagi kuda dalam olahraga kita.

Kami tidak bermaksud untuk mewajibkan Pengecualian Penggunaan Terapeutik (TUE) saat ini – jika atlet manusia atau kuda memerlukan obat untuk tujuan kesehatan yang sebenarnya, mereka harus digunakan di bawah panduan medis atau dokter hewan. Kami akan menerima surat retrospektif dari dokter Anda atau ahli bedah hewan Anda dalam kasus investigasi kecurigaan doping. Namun, jika di masa depan kami yakin ada pelanggaran aturan anti-doping yang meluas, maka kami dapat mulai mewajibkan aplikasi proaktif untuk TUE, sesuai dengan aturan standar, dan mulai menerapkan sanksi standar.

19.1 Sebagai anggota Fespati menjunjung tinggi aturan Fespati tentang fair play dan olahraga yang bersih untuk atlet manusia dan kuda.

19.1.1 Aturan-aturan tersebut berlaku untuk peserta dalam Perlombaan Nasional dan internasional; tetapi semangat aturan berlaku untuk semua.

19.2 Fespati berdiri bersama badan olahraga internasional lainnya, termasuk IHAA dan Etnos Sport, dalam komitmen kami untuk memerangi semua bentuk kecurangan yang mengancam integritas dan esensi olahraga, serta membahayakan kesehatan.

19.2.1 Semua ofisial dan kru lapangan harus menerapkan aturan Fespati secara konsisten untuk semua Peserta, tanpa bias atau pengecualian. Peserta dan Official pendukung harus mematuhi aturan Fespati dan regulasi Kesejahteraan Kuda (*Horse Welfare*), serta bertindak dengan integritas dan rasa hormat dalam interaksi mereka dengan peserta lain, personel tim, ofisial, dan kru lapangan.

19.3 Program anti-doping berupaya menjaga apa yang secara intrinsik berharga tentang olahraga; sering disebut sebagai 'semangat olahraga'.

"Semangat olahraga" ini adalah pengejaran keunggulan manusia melalui penyempurnaan yang berdedikasi dari bakat alami setiap orang; perayaan roh, tubuh, dan pikiran manusia, dan dalam equestrianisme, bakat alami atlet kuda juga, ditambah hubungan antara kuda dan *rider*. Hal ini tercermin dalam nilai-nilai yang kita temukan di dalam dan sepanjang olahraga, termasuk:

- Etika, *fair play*, dan kejujuran
- Kesehatan
- Keunggulan dalam kinerja
- Karakter dan pendidikan
- Kesenangan dan kegembiraan
- Kerja tim
- Dedikasi dan komitmen
- Menghormati aturan dan hukum
- Menghormati diri sendiri dan peserta lain
- Keberanian
- Komunitas dan solidaritas

Doping pada dasarnya bertentangan dengan semangat olahraga.

19.4 FEI (Federation Equestre Internationale) menerbitkan 'Daftar Zat Terlarang Kuda' (*Equine Prohibited Substances List* - EPSL) yang tersedia dari situs web FEI sebagai PDF, database online, dan aplikasi seluler. Ini memungkinkan Orang yang Bertanggung Jawab (*Persons Responsible* - PRs) untuk memastikan bahwa mereka tidak mengobati atau memberi makan kuda dengan zat-zat yang dilarang untuk digunakan selama Perlombaan dan zat-zat yang tidak diizinkan untuk digunakan pada kuda kapan saja.

19.4.1 Zat Terlarang dikategorikan sebagai berikut:

- **Zat yang Dilarang (*Banned Substances*)** adalah zat-zat yang dianggap oleh FEI tidak memiliki kegunaan yang sah dalam kompetisi kuda dan/atau memiliki potensi tinggi untuk disalahgunakan. Zat-zat tersebut tidak diizinkan untuk digunakan pada kuda kapan saja.

- **Obat yang Dikontrol (*Controlled Medication*)** adalah zat-zat yang dianggap oleh FEI memiliki nilai terapeutik dan/atau biasa digunakan dalam pengobatan kuda. Obat yang Dikontrol memiliki potensi untuk memengaruhi kinerja dan/atau membahayakan kuda.
- **Waktu penarikan (*Withdrawal times*)** tersedia untuk obat-obatan yang dikontrol yang mungkin diperlukan untuk tujuan terapeutik pada kuda kompetisi. Ini dapat ditemukan di bawah "waktu deteksi" di situs web FEI.

19.4.2 Peserta dan tim pendukung mereka sangat dianjurkan untuk bekerja sama erat dengan dokter hewan mereka saat memberikan zat-zat kepada kuda. FEI telah menerbitkan peringatan tentang penggunaan suplemen (termasuk suplemen herbal) dan produk-produk yang bahan-bahannya tidak diketahui. Zat apa pun yang memengaruhi kinerja kuda dengan cara menenangkan (*tranquillising*) atau memberi energi (*stimulant*) dan yang mengandung Zat Terlarang dilarang. Atlet juga harus menyadari bahwa penggunaan produk selama kompetisi dapat memiliki konsekuensi keselamatan yang penting.

19.5 Sebagai Penandatanganan Kode Badan Anti-Doping Dunia (*World Anti-Doping Agency - WADA*), FEI telah mengembangkan Aturan Anti-Doping untuk Atlet Manusia sesuai dengan Kode serta Standar Internasional WADA.

19.5.1 Atlet memiliki kewajiban untuk:

- Mengetahui Daftar Zat Terlarang WADA dan selalu memperbarui informasi terbaru.
- Bertanya kepada dokter atau apoteker (dalam kasus obat yang dijual bebas) untuk memverifikasi apakah obat, suplemen, atau perawatan melibatkan Zat atau Metode Terlarang.
- Berhati-hati dan secara umum menghindari suplemen diet dan nutrisi. Jangan pernah berasumsi bahwa suatu produk aman untuk digunakan hanya karena itu adalah suplemen. Banyak suplemen dapat mengandung bahan-bahan yang tidak diumumkan termasuk stimulan ilegal, steroid, dan obat resep.

19.5.2 Daftar Zat dan Metode Terlarang WADA tersedia secara daring dan sebagai PDF. Termasuk:

- Zat dan metode yang dilarang setiap saat (termasuk *beta blocker* untuk panahan)
- Zat yang dilarang selama kompetisi

19.6 Melindungi kredibilitas dan integritas olahraga equestrian melalui pencegahan manipulasi perlombaan oleh atlet dan ofisial, ditambah personel pendukung atlet seperti pelatih, pemilik, *groom*, dokter hewan.

19.6.1 Pengaturan pertandingan (*match fixing*), sengaja kalah dalam pertandingan untuk bertemu lawan yang lebih mudah di fase perlombaan berikutnya, dan berbagi informasi orang dalam semuanya dilarang. Pengaturan pertandingan dapat didefinisikan sebagai: Peserta sengaja, dan tanpa alasan yang baik, tidak mencetak skor setinggi yang mereka bisa untuk memanipulasi hasil pertandingan. Atau tindakan oleh staf pendukung tim, ofisial, atau kru lapangan untuk sengaja memanipulasi skor.

19.6.2 Dengan tidak adanya taruhan (*betting*) pada acara panahan berkuda, poin-poin berikut hanya sedikit relevan tetapi tetap layak untuk dinyatakan.

Atlet, Ofisial, dan Personel Pendukung Atlet:

- Tidak boleh bertaruh pada disiplin mereka sendiri atau pada disiplin atau perlombaan lain dari Acara tersebut, tidak boleh memanipulasi perlombaan, tidak boleh berbagi informasi orang dalam.
- Harus selalu melaporkan upaya untuk memanipulasi atau sesuatu yang mencurigakan.

19.6.3 Siapa pun yang menemukan atau mencurigai manipulasi kapan saja memiliki kewajiban untuk angkat bicara. Bicaralah dengan seseorang yang Anda percayai seperti pelatih Anda, federasi nasional, atau kirim email langsung ke Fespati.

Fespati Tentang Lintasan Menara Super Semar (Tower Tracks)

1. Penyiapan (Set-up)

1.1 Lintasan harus lurus dan sepanjang 90m (T90), atau 60m (T60) di antara garis start dan garis finis.

Nb : Kondidi Lapangan dan Kemampuan Penyelenggara

1.1.1 Harus ada pembatas di kedua sisi lintasan sepanjang penuhnya.

1.1.2 Harus ada ruang run-in / run-out (awalan/pelambatan) yang memadai di kedua ujung

lintasan, sesuai dengan aturan Umum & Perlombaan.

1.2 Garis start dan finis ditandai dengan jelas. Jika waktu elektronik digunakan, gerbang waktu akan ditempatkan di sisi lapnag garis Start dan Finis .

1.2.1 5 m pertama dan terakhir lintasan, yaitu tepat di dalam garis start dan finis, harus dibatasi

dengan jelas sehingga penunggang tangan kanan (right-handers) maupun tangan kiri (left

handers) memiliki peringatan bahwa mereka mendekati garis finis.

1.3 Menara sasaran, yang menopang tiga bidang sasaran, terletak di tengah-tengah antara garis start dan garis finis.

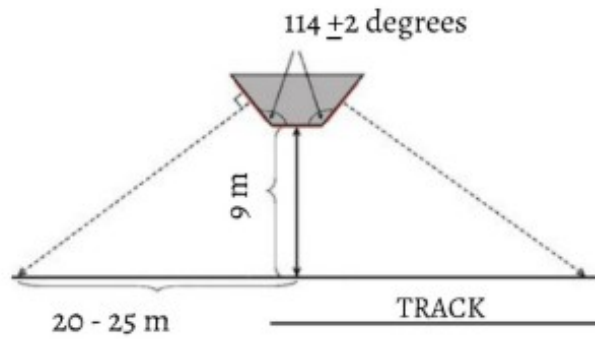
1.3.1 Jarak dari tepi lintasan ke bagian depan sasaran tengah adalah 9m (jarak antara 8,5 dan 9m dapat diterima).

1.3.2 Pusat bidang sasaran berada pada ketinggian 180cm di atas permukaan tanah dari bagian lintasan yang berdekatan. Sasaran harus disejajarkan satu sama lain pada bidang

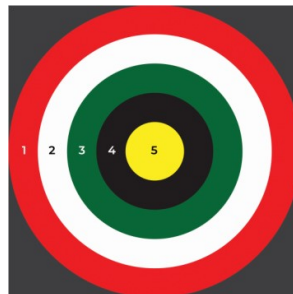
horizontal.

1.3.3 Sasaran tengah menghadap titik tengah lintasan. Sasaran samping dipasang dengan sudut interior 45° relatif terhadap sasaran tengah, sehingga sasaran-sasaran tersebut menghadap titik 10-15m dari titik tengah lintasan.

1.3.4 Diagram penyiapan.



1.4 Bidang sasaran/Face Target harus bulat dan terdiri dari lima zona konsentris dengan diameter 90cm, 72cm, 54cm, 36cm, dan 18cm.



1.4.1 Warna zona tidak ditentukan, tetapi sasaran Super Semar resmi ditunjukkan dengan (mulai dari luar ke dalam) zona sasaran merah, putih, hijau, hitam, dan kuning.



2. Prosedur

2.1 Gaya Main Supersemar terdiri dari 6 putaran (T90 dan T60).

2.1.1 Versi putaran singkat 4 putaran yang diringkas dari T90 & T60 diperbolehkan untuk keadaan khusus.

2.1.2 Varian T60 (yaitu untuk PeulaYouth T60) terdiri dari 7 putaran (1 jalan kaki & 6 lari canter).

2.1.3 Sebagai standar, seorang pemanah diperbolehkan 2 putaran uji dalam lari canter sebelum kompetisi yang dinilai atau putaran penilaian, dan menembak diperbolehkan pada kedua putaran.

2.1.3.1 Seorang penyelenggara/juri dapat mengurangi putaran uji menjadi satu putaran, dan peserta harus diberitahu tentang hal ini terlebih dahulu.

2.2 Kehilangan kecepatan (loss of gait) yang terjadi saat mengambil tembakan (setelah mulai menarik busur) tidak akan dihukum, dan panah itu harus dinilai. Tembakan lebih lanjut yang dilakukan tanpa mendapatkan kembali lari canter tidak akan dinilai.

2.2.1 Tidak ada penalti atau diskualifikasi lebih lanjut yang dikenakan untuk pelanggaran kecepatan (gait infractions) yang berdurasi singkat atau setelah tembakan terakhir. Pelanggaran kecepatan yang gigih atau berulang harus dikenakan penalti dengan skor putaran 0.

2.3 Pemanah dapat membawa anak panah di tangan, atau di quiver, ikat pinggang.

2.3.1 Aturan tentang quiver yang diizinkan ada di aturan umum & Perlombaan #3.5.

2.4 Pemanah dapat memulai lari dengan satu anak panah yang sudah terpasang di tali busur (nocked).

2.4.1 Anak panah harus ditembak hanya di antara garis start dan garis finis. Start dianggap terjadi ketika bagian depan dada kuda melintasi sinar starter dan, untuk tujuan pembatalan, finis adalah ketika tubuh pemanah melintasi garis finis.

2.5 Tidak ada batasan berapa banyak anak panah yang dapat ditembak pemanah, dan semua anak panah yang memenuhi syarat diperhitungkan.

2.5.1 Setiap anak panah yang ditembak di luar lintasan, atau yang didiskualifikasi karena pelanggaran kecepatan (gait infraction) (#2.2.1), akan mendapat skor 0 poin terlepas dari di mana ia mengenai.

2.5.1.1 Jika juri tidak dapat menentukan panah mana dari beberapa panah yang berada di sasaran, panah dengan skor tertinggi yang dipertimbangkan harus didiskualifikasi.

3. Penilaian (Scoring)

Poin Sasaran (Target Points)

3.1 Semua sasaran dinilai sebagai berikut (dari cincin dalam ke luar): 5, 4, 3, 2, 1 poin.

3.1.1 Pemanah diberikan skor sasaran dari semua anak panah yang memenuhi syarat yang ditembak (sesuai per 2.5.1).

Bonus Waktu (Time Bonus)

3.2 Untuk mendapatkan bonus waktu, pemanah harus telah menembak 3 atau lebih anak panah di dalam lintasan Supersemar dan mengenainya dengan 1 anak panah atau lebih. Untuk T60, 2 anak panah atau lebih harus telah ditembak, dan setidaknya 1 anak panah harus mengenai.

3.2.1 Tidak perlu mencatat jumlah anak panah yang ditembak, hanya apakah ada cukup anak panah yang ditembak untuk mengumpulkan poin waktu (yaitu 3 atau lebih, untuk T90, dan 2 atau lebih, untuk T60).

3.2.2 Anak panah dianggap "ditembak" jika, menurut pendapat Kepala Juri, upaya yang wajar telah dilakukan untuk menembak mengenai sasaran.

3.2.3 Jika Kepala Juri merasa bahwa seorang peserta tidak melakukan upaya yang wajar untuk menembak mengenai sasaran dengan beberapa dari "3 anak panah" yang disyaratkan, dalam contoh pertama peserta harus diberikan peringatan lisan dan poin kecepatan diizinkan untuk upaya itu. Jika Kepala Juri merasa masalah tersebut berlanjut, dia dapat mendiskualifikasi tembakan tersebut dan poin kecepatan mungkin tidak diberikan pada upaya itu.

3.3 Bonus waktu mentah (raw time bonus) adalah 1 poin per detik (atau bagian darinya) karena melaju lebih cepat dari batas waktu.

3.3.1 Waktu lintasan diukur antara saat dada kuda melintasi garis start dan garis finis. Waktu harus dicatat hingga 0.01s jika menggunakan electronic timer, atau hingga 0.1s jika menggunakan stopwatch, sesuai dengan aturan Umum & Kompetisi #10.

3.3.2 Faktor perkalian (multiplication factors) diterapkan pada bonus waktu mentah tergantung pada kriteria tertentu (lihat aturan #4.5, 5.5, 6.5 & 7.6).

Penalti Waktu (Time Penalty)

3.4 Penalti waktu dikenakan karena melebihi batas waktu lintasan (18s untuk T90, 12s untuk T60).

3.4.1 Penalti 5 poin dikenakan karena sedikit melebihi waktu yang ditetapkan. Zona penyangga (buffer zone) ini adalah 2 detik untuk T90, dan 1 detik untuk T60.

3.4.2 Jika waktu yang dicatat lebih lambat dari zona penyangga ini, penunggang mendapat nol poin (hanya pada lari itu), yaitu semua poin sasaran hilang.

Total Penilaian (Total Scoring)

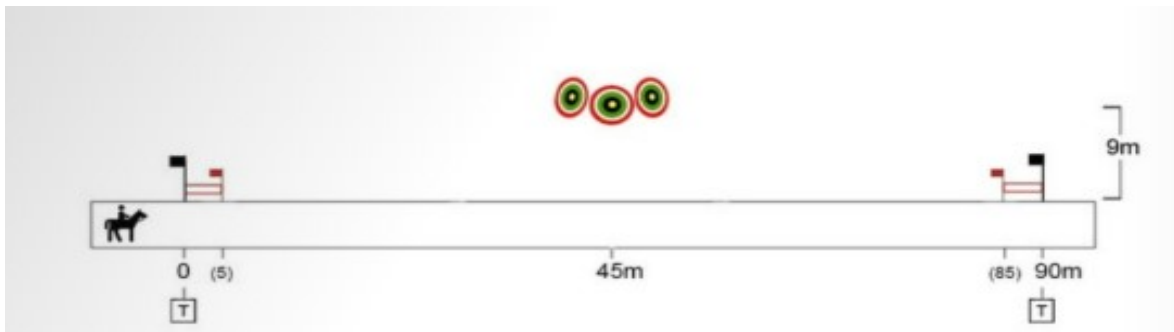
3.5 Poin sasaran dan bonus/penalti waktu untuk setiap putaran harus dijumlahkan bersama untuk skor putaran tersebut.

3.5.1 Jika peserta gagal mencetak hit pada sasaran, mereka mencetak 0 untuk putaran itu (sesuai per 3.2.1), terlepas dari waktu yang dibutuhkan.

3.5.2 Pemanah tidak pernah dapat menerima kurang dari 0 poin untuk satu putaran, bahkan jika penalti waktu lebih tinggi daripada poin sasaran.

3.5.3 Skor dari semua putaran harus dijumlahkan bersama untuk skor total.

5. Detail Khusus untuk T90 (Specific details for the T90)



5.1 Lintasan yang diukur waktunya harus sepanjang 90m. Menara sasaran terletak di seberang titik tengah, yaitu 45m.

5.2 Dalam kompetisi standar akan ada 6 putaran.

5.2.1 Dalam keadaan khusus, versi putaran singkat 4 putaran diperbolehkan.

5.2.2 Pemanah diizinkan 2 putaran uji dalam lari canter sebelum kompetisi yang dinilai.

5.3 Putaran memiliki batas waktu 18s.

5.4 Untuk mengumpulkan poin kecepatan, perlu untuk menembak setidaknya 3 anak panah (sesuai per #3.2).

5.5 Bonus waktu mentah akan dimodifikasi dengan pengali berdasarkan jumlah anak panah yang mengenai dan seberapa cepat putaran itu:

5.5.1 Pengali 0.5 jika pemanah mengenai dengan 1 anak panah.

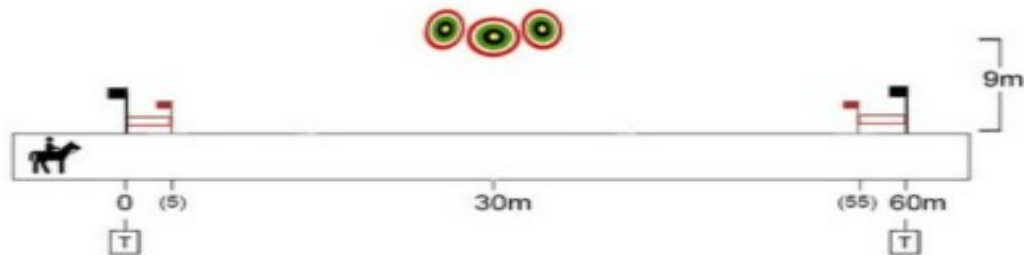
5.5.2 Pengali 1.0 jika pemanah mengenai dengan 2 atau 3 anak panah.

5.5.3 Pengali 1.5 jika pemanah mengenai dengan 4 atau lebih anak panah.

5.6 Penalti waktu 5 poin dikenakan karena menyelesaikan lintasan dalam 18.01-20s.

5.7 Nol poin diberikan untuk putaran jika >20s, terlepas dari poin anak panah.

6. Detail Khusus untuk T60 (Specific details for the T60)



6.1 Lintasan yang diukur waktunya harus sepanjang 60m. Menara sasaran terletak di seberang titik tengah, yaitu 30m. Diagram lintasan sama dengan diagram T60.

6.2 Dalam kompetisi standar akan ada 6 putaran.

6.2.1 Dalam keadaan khusus, versi putaran singkat 4 putaran diperbolehkan.

6.2.2 Pemanah diizinkan 2 putaran uji dalam lari canter sebelum kompetisi yang dinilai.

6.3 Putaran memiliki batas waktu 12s.

6.4 Untuk mengumpulkan poin kecepatan, perlu untuk menembak setidaknya 2 anak panah (sesuai per #3.2).

6.5 Bonus waktu mentah akan dimodifikasi dengan pengali berdasarkan jumlah anak panah yang mengenai dan seberapa cepat putaran itu:

6.5.1 Pengali 0.5 jika pemanah mengenai dengan 1 anak panah.

6.5.2 Pengali 1.0 jika pemanah mengenai dengan 2 anak panah.

6.5.3 Pengali 1.5 jika pemanah mengenai dengan 3 atau lebih anak panah.

6.6 Penalti waktu 5 poin dikenakan karena menyelesaikan lintasan dalam 12.01-13s.

6.7 Nol poin diberikan untuk putaran jika >13s, terlepas dari poin anak panah.\

7. Detail Khusus untuk Varian Lintasan Pemuda - Youth T60

7.1 Lintasan yang diukur waktunya harus sepanjang 60m. Menara sasaran terletak di seberang titik tengah, yaitu 30m. Diagram lintasan sama dengan diagram T60.

7.2 Dalam kompetisi standar akan ada 7 putaran: 1 putaran jalan kaki (walk run) kemudian 6 putaran canter, dalam urutan ini.

7.2.1 Pemanah diizinkan 2 putaran uji dalam lari canter sebelum kompetisi yang dinilai.

7.2.2 6 putaran canter dapat digunakan untuk skor penilaian T60 (T60 grading scores).

7.3 Pada putaran jalan kaki, maksimum 15 anak panah harus ditembak. Tidak ada waktu yang dicatat (timing).

7.4 Pada putaran canter tidak ada batasan jumlah anak panah yang ditembak. Putaran memiliki batas waktu 12s.

7.5 Untuk mengumpulkan poin kecepatan, perlu untuk menembak setidaknya 2 anak panah (sesuai per #3.2).

7.6 Bonus waktu mentah akan dimodifikasi dengan pengali berdasarkan jumlah anak panah yang mengenai dan seberapa cepat putaran itu. Ada perolehan bonus waktu maksimum 3 poin.

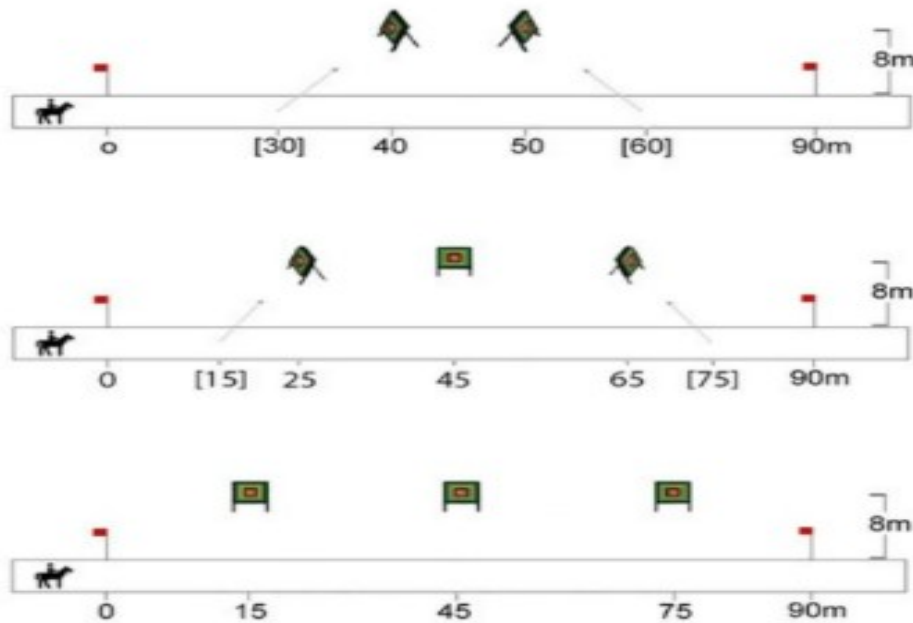
7.6.1 Pengali 0.5 jika pemanah mengenai dengan 1 anak panah.

7.6.2 Pengali 1.0 jika pemanah mengenai dengan 2 anak panah.

7.6.3 Pengali 1.5 jika pemanah mengenai dengan 3 atau lebih anak panah.

7.7 Lebih lambat dari 12s dikenakan penalti waktu 1pt/s atau bagian darinya, hingga penalti waktu maksimum 3 poin.

Fespati Tentang Lintasan Abilasa (Raid 233)



Aturan berlaku untuk semua lintasan Serbu merinci R2-3-3,

1. Penyiapan (Set-up)

1.1 Lintasan harus sepanjang 90m R233 antara garis start dan garis finis.

1.1.1 Sebagai standar, lintasan adalah lurus. Namun, satu/beberapa tikungan di lintasan diizinkan, di mana radius setiap tikungan (diukur ke batas lintasan bagian dalam) lebih besar dari atau sama dengan 15m. Sasaran harus berada di sisi dalam setiap tikungan, dan kehati-hatian harus diambil agar penempatan sasaran tidak menimbulkan bahaya atau membatalkan sudut tembakan.

1.1.2 Harus ada pembatas di kedua sisi lintasan sepanjang penuhnya.

1.1.3 Harus ada ruang run-in / run-out (awalan/pelambatan) yang memadai di kedua ujung lintasan, sesuai dengan aturan Umum & Kompetisi #8.5.

1.2 Garis start dan finis harus ditandai dengan jelas. Jika waktu elektronik digunakan, gerbang waktu akan ditempatkan di sini.

1.3 Sasaran harus dipasang pada posisi yang ditunjukkan dalam diagram dan aturan spesifik untuk R233.

1.3.1 Sasaran harus dipasang 8m dari tepi lintasan untuk sasaran persegi atau 7m dari tepi lintasan untuk sasaran bulat

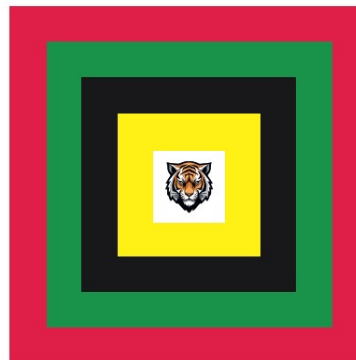
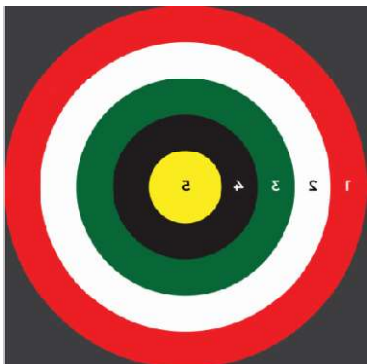
1.3.2 Sasaran harus dipasang sedemikian rupa sehingga pusatnya berada pada 90cm $\pm$ 10cm di atas tanah pada lokasi penembakan yang optimal. Pengukuran relatif terhadap ketinggian tanah dari bagian lintasan yang berdekatan, yaitu ketinggian sasaran harus disesuaikan dengan tepat jika tanah miring antara lintasan dan lokasi sasaran.

1.3.3 Sasaran harus dimiringkan pada bidang horizontal sehingga sasaran menghadap posisi yang ditunjukkan pada diagram lintasan, dan dimiringkan pada bidang vertikal sehingga sasaran tegak lurus terhadap pemanah yang dipasang pada rata-rata kuda berkuda.

1.4 Bidang sasaran harus salah satu dari:

- a. Sebagai standar, bidang sasaran persegi 80 x 80cm, dibagi menjadi 5 zona konsentris yang berjarak sama, dipasang 8m dari tepi lintasan.
- b. Atau, bidang sasaran bulat dengan diameter 80cm, dibagi menjadi 5 zona konsentris, dipasang 7m dari tepi lintasan.

1.4.1 Zona-zona tersebut adalah lingkaran/persegi konsentris dengan diameter/lebar 16cm, 32cm, 48cm, 64cm, dan 80cm.



2. Prosedur

2.1 Raid 233 terdiri dari 6 putaran: 2 putaran ganda (double runs), 2 putaran rangkap miring (angled triple runs), dan 2 putaran rangkap seri (standar/jalur-pendek rangkap seri (4-tembakan atau 3-tembakan)).

2.1.1 Disiplin harus dijalankan dalam urutan yang ditentukan ini, yaitu putaran ganda, rangkap miring, kemudian rangkap seri.

2.1.2 Sebagai standar, pemanah diizinkan 2 putaran uji dalam lari canter sebelum putaran yang dinilai atau penilaian, menembak diizinkan pada kedua putaran.

2.1.2.1 Menurut #9.2.1 & #9.4 seorang penyelenggara/juri dapat mengurangi putaran uji menjadi satu putaran, dan peserta harus diberitahu tentang hal ini terlebih dahulu.

2.2 Kuda harus dalam lari canter atau gallop sepanjang lintasan.

2.2.1 Kehilangan kecepatan (loss of gait) yang terjadi saat mengambil tembak (setelah mulai menarik busur) tidak akan dihukum, dan panah itu harus dinilai. Tembak lebih lanjut yang dilakukan tanpa mendapatkan kembali lari canter tidak akan dinilai.

2.2.2 Tidak ada penalti atau diskualifikasi lebih lanjut yang dikenakan untuk pelanggaran kecepatan yang berdurasi singkat atau setelah sasaran terakhir. Pelanggaran kecepatan yang gigih atau taktis (tactical use of breaks in gait) akan dikenakan penalti dengan skor 0 untuk putaran tersebut.

2.3 Anak panah harus ditarik satu per satu dari quiver, ikat pinggang, atau sash. (Aturan tentang quiver yang diizinkan ada di aturan umum & kompetisi #3.5).

2.3.1 Jika dua anak panah ditarik bersama, salah satunya harus dibuang atau dikembalikan ke quiver, dan yang lainnya dapat digunakan. Pesaing tidak mendapat keuntungan apa pun dari kesalahan mereka dan karenanya tidak dikenakan penalti.

2.4 Pesaing dapat memulai lari dengan satu anak panah sudah terpasang di tali busur (nocked) atau di tangan. Sisa anak panah harus ada di quiver, ikat pinggang, atau sash (sesuai per #3.5).

2.5 Anak panah harus ditembak hanya di antara garis start dan garis finis.

2.5.1 Seorang pesaing dianggap telah "melintasi garis start" ketika bagian depan dada kuda melintasi garis. Untuk tujuan #2.5, seorang pesaing "melintasi garis finis" ketika tubuh pemanah melewati garis finis.

2.5.1.1 Manfaat keraguan harus diberikan kepada pesaing. Jika juri tidak yakin, maka tidak ada penalti yang akan dikenakan.

2.6 Hanya satu anak panah yang boleh terpasang di tali busur (nocked) pada setiap sasaran.

2.6.1 Jika lebih dari 1 anak panah ditembak pada sasaran (termasuk anak panah yang mencatat skor 0 untuk miss), maka anak panah dengan skor terendah akan dihitung.

2.7 Anak panah apa pun yang ditembak melanggar #2.2 (memutus kecepatan) atau #2.5 (di luar lintasan) akan mencetak 0 poin terlepas dari di mana ia mengenai.

3. Penilaian (Scoring)

Poin Sasaran (Target Points)

3.1 Semua sasaran mencetak poin sebagai berikut (cincin dalam keluar): 5, 4, 3, 2, 1 poin.

3.1.1 Anak panah yang mengenai sasaran dalam/babi hutan (di mana ada satu di pusat sasaran persegi) mencetak 5 poin, yaitu skor sasaran sama dengan zona yang ada di dalamnya.

3.1.2 Pemanah diberikan skor sasaran dari semua anak panah yang memenuhi syarat yang ditembak (lihat #2.9).

Bonus Waktu (Time Bonus)

3.2 Waktu par ditetapkan untuk setiap panjang lintasan (14s pada lintasan 90m, 18s pada lintasan 120m, dan 23s pada lintasan 150m).

3.2.1 Waktu lintasan diukur antara saat dada kuda melintasi garis start dan garis finis. Waktu harus dicatat hingga 0.01s jika menggunakan electronic timer, atau hingga 0.1s jika menggunakan stopwatch, sesuai dengan aturan Umum & Kompetisi #10.

3.3 Poin kecepatan diberikan untuk menyelesaikan putaran lebih cepat dari waktu par, dengan syarat mengenai sasaran yang cukup.

3.3.1 Poin kecepatan harus diberikan setara dengan 1 poin per detik (atau bagian darinya) bahwa lari tersebut lebih cepat dari waktu par.

3.3.2 Jumlah hits yang diperlukan untuk mengumpulkan poin kecepatan dirinci pada aturan spesifik R2-3-3. Jika pemanah tidak mencapai jumlah hits yang disyaratkan, maka poin kecepatan tidak diberikan untuk putaran tersebut (poin sasaran tidak terpengaruh).

3.3.3 "Hits" berarti mengenai dalam zona penilaian dari bidang sasaran. Anak panah yang mengenai bos sasaran tetapi tidak mencetak poin bukan merupakan "hits" untuk tujuan aturan ini.

Penalti Waktu (Time Penalty)

3.4 Penalti waktu dikenakan karena melebihi waktu par untuk lintasan, terlepas dari jumlah sasaran yang mengenai.

3.4.1 Penalti waktu sama dengan 1 poin per detik (atau bagian darinya) yang mana lari tersebut melebihi waktu par.

Bonus Multi-Hit (Multi-Hit Bonus)

3.5 Bonus multi-hit dapat diberikan (lihat aturan spesifik R2-3-3) dengan hits yang cukup (hits dihitung sesuai per #3.3.3).

Total Penilaian (Total Scoring)

3.6 Poin sasaran, poin bonus/penalti waktu, dan poin bonus multi-hit untuk setiap putaran harus dijumlahkan bersama untuk skor putaran tersebut.

3.6.1 Jika pesaing gagal mencetak hit apa pun pada sasaran (sesuai per #3.3.3), mereka mencetak 0 untuk putaran itu, terlepas dari waktu yang dibutuhkan.

3.6.2 Pemanah tidak pernah dapat menerima kurang dari 0 poin untuk satu putaran, bahkan jika penalti waktu lebih besar daripada poin sasaran.

3.6.3 Skor dari semua putaran harus dijumlahkan bersama untuk skor total.

6. Detail Khusus untuk R2-3-3 (Specific details for the R2-3-3)

6.1 Penyiapan Tembakan Ganda (Double Shot Set-up)

6.1.1 Lintasan harus sepanjang 90m.

6.1.2 Dua sasaran harus diposisikan sebagai berikut, untuk tembakan depan lalu tembakan belakang: * 1 sasaran pada jarak 40m di sepanjang lintasan, dimiringkan untuk menghadap titik 30m di lintasan. ** 1 sasaran pada jarak 50m di sepanjang lintasan, dimiringkan untuk menghadap titik 60m di lintasan.

6.2 Prosedur dan Penilaian Tembakan Ganda (Double Shot procedure and scoring)

6.2.1 Waktu par adalah 14s.

6.2.2 Hanya 1 hit sasaran yang diperlukan untuk mengumpulkan poin kecepatan.

6.2.3 Bonus multi-hit: 2pts karena mengenai kedua sasaran.

6.3 Penyiapan Tembakan Rangkap Miring (Angled Triple Shot Set-up)

6.3.1 Lintasan harus sepanjang 90m.

6.3.2 Tiga sasaran harus diposisikan sebagai berikut, untuk tembakan depan, samping, lalu belakang: * 1 sasaran pada jarak 25m di sepanjang lintasan, dimiringkan untuk menghadap titik 15m di lintasan. ** 1 sasaran pada jarak 45m di sepanjang lintasan, dimiringkan untuk tembakan menyamping. *** 1 sasaran pada jarak 65m di sepanjang lintasan, dimiringkan untuk menghadap titik 75m di lintasan.

6.4 Prosedur dan Penilaian Tembakan Rangkap Miring (Angled Triple Shot procedure and scoring)

6.4.1 Waktu par adalah 14s.

6.4.2 Poin kecepatan harus diberikan jika dua atau lebih sasaran terkena.

6.4.3 Bonus multi-hit: 3pts karena mengenai ketiga sasaran.

6.5 Penyiapan Tembakan Rangkap Seri Jalur Pendek (Short-track Serial Shot set-up)

6.5.1 Lintasan harus sepanjang 90m.

6.5.2 Tiga sasaran harus diposisikan untuk tembakan menyamping pada jarak 15m, 45m, dan 75m di sepanjang lintasan.

6.6 Prosedur dan Penilaian Tembakan Rangkap Seri Jalur Pendek (Short-track Serial Shot procedure and scoring)

6.6.1 Waktu par adalah 14s.

6.6.2 Poin kecepatan harus diberikan jika dua atau lebih sasaran terkena.

6.6.3 Bonus multi-hit: 3pts karena mengenai ketiga sasaran.

7. Detail Khusus untuk Varian Lintasan Pemuda - FFE Youth R233

7.1 Penyiapan lintasan dan prosedur kompetisi adalah sama dengan R233 standar.

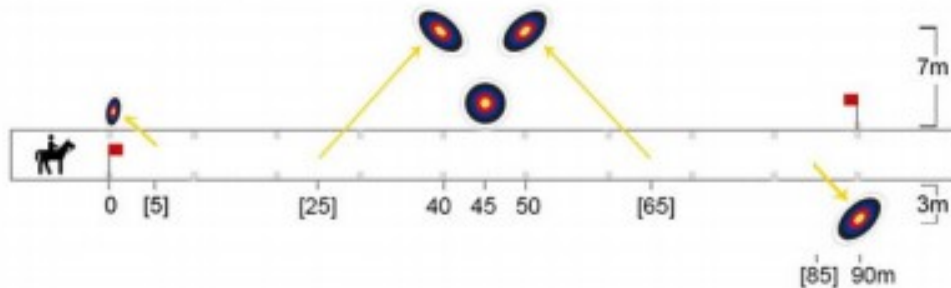
7.2 Penilaian poin anak panah dan bonus multi-tembak adalah sama dengan R233 standar.

7.3 Perhitungan bonus waktu dan penalti berbeda dari R233 standar.

7.3.1 Persyaratan (yaitu jumlah hits) dan metode perhitungan poin kecepatan pada awalnya sama (waktu par yang sama dan 1pt/s diberikan), namun, ini dibatasi pada perolehan maksimum 3pts.

7.3.2 Metode perhitungan penalti waktu pada awalnya sama (waktu par yang sama dan 1pt/s hilang), namun, ini dibatasi pada kerugian maksimum 3pts.

Fespati Tentang Lintasan Panca Abilasa 90s (SKIRMIS)



1. Pengaturan (Set-up)

1.1 Lintasan harus lurus dan sepanjang 90m antara garis start dan garis finis.

- 1.1.1 Harus ada pembatas di kedua sisi lintasan sepanjang penuhnya.
- 1.1.2 Perhatian harus diberikan agar pembatas tidak mengganggu penembakan sasaran yang lebih rendah (yaitu, T1 & T3).
- 1.1.3 Harus ada ruang lari masuk (*run-in*) / lari keluar (*run-out*) yang memadai di kedua ujung lintasan, sesuai Aturan Umum & Kompetisi #8.5.

1.2 Garis start dan finis ditandai dengan jelas.

- 1.2.1 Sangat disarankan untuk menggunakan sistem waktu elektronik pada lintasan ini* dan gerbang waktu (*timing gates*) akan ditempatkan di sini.

1.3 Permukaan sasaran harus bulat dan dibagi menjadi 5 zona melingkar konsentris,

- 1.3.1 Untuk T1: permukaan sasaran berdiameter 40cm, dengan zona berdiameter 8cm, 16cm, 24cm, 32cm, dan 40cm. Sasaran dibawah dapat digunakan.
- 1.3.2 Untuk T2, 3, 4 & 5: permukaan sasaran berdiameter 80cm, dengan zona berdiameter 16cm, 32cm, 48cm, 64cm, dan 80cm. Sasaran dibawah dapat digunakan.



1.4 T1 terletak pada 0m (T1) di sepanjang lintasan, yaitu sejajar dengan garis start.

- 1.4.1 T1 dipasang di samping lintasan menghadap sejajar dengan arah perjalanan berkuda (yaitu, sasaran tidak dimiringkan ke arah lintasan). Pusat FITA40 harus 50cm dari tepi lintasan dan dinaikkan 30cm di atas tanah. Sudut kemiringan sasaran adalah 45 derajat.

Diagram: Pengaturan T1 (Sasaran 1)

- [Dilihat dari atas] Arah perjalanan di lintasan; sasaran (vertikal) berjarak 50cm dari lintasan.
- [Dilihat dari samping] Sudut 45 derajat; sasaran dinaikkan 30cm.



1.5 T2 & 4 (sasaran depan dan belakang) harus dipasang 7m dari tepi lintasan. T2 pada 40m menghadap ke tepi lintasan pada 25m, T4 pada 50m menghadap ke 65m.

- 1.5.1 T2 & 4 harus dipasang sedemikian rupa sehingga pusatnya adalah 90cm +/- 10cm di atas tanah, atau lebih rendah. Pengukuran relatif terhadap permukaan tanah di dalam lintasan, yaitu, tinggi sasaran harus disesuaikan dengan tepat jika tanah miring di antara lintasan dan lokasi sasaran.
- 1.5.2 Sasaran harus dimiringkan pada bidang vertikal sehingga permukaannya tegak lurus terhadap pemanah yang dipasang pada ukuran kuda rata-rata.

1.6 T3 (sasaran tanah) harus diletakkan rata di tanah dengan pusat 1m dari tepi lintasan.

1.7 T5 (tembakan *offside*) harus dipasang 3m dari tepi lintasan, pada 90m (yaitu, sejajar dengan garis finis) dimiringkan ke arah lintasan pada 85m.

- 1.7.1 T5 harus dipasang sedemikian rupa sehingga pusat sasaran adalah 90cm +/- 10cm di atas tanah atau lebih rendah (seperti #1.5.1) dan dimiringkan sehingga permukaannya tegak lurus terhadap pemanah yang dipasang (seperti #1.5.2).

1.8 Area *overshoot* keselamatan harus diamati secara ketat oleh orang dan kuda. Hal ini sangat relevan untuk T1 dan T5 yang berada dalam standar non-standar.

- 1.8.1 Penyelenggara dapat memasang jaring *backstop* lapisan ganda di belakang T1 & T5 jika mereka mau, tetapi tetap tidak boleh ada orang atau kuda di area *overshoot* ini.
- 1.8.2 Dengan pengaturan sasaran ini, tidak mungkin bagi kuda untuk menunggu di garis start atau garis finis, untuk orang yang menunjukkan waktu manual berada tepat di sebelah garis finis. Wasit utama (*chief referee*) harus menginstruksikan orang-orang di mana mereka harus berdiri, dan kompetitor di mana mereka harus menunggu.

2. Prosedur

2.1 Acara Skirmish harus terdiri dari empat kali lari (*run*).

- 2.1.1 Pemanah diizinkan 2 kali lari uji (*test run*) dalam kecepatan *canter* sebelum lari Perlombaan yang dinilai. Menembak diizinkan pada kedua kali lari uji tersebut.
- 2.1.2 Atas kebijakan wasit, lari pemanasan di lintasan dengan kecepatan berjalan (*walk*) atau *trot*, tanpa menembak, dapat diizinkan sebelum lari uji (#2.1.1) untuk membantu mengakrabkan kuda dengan pengaturan lintasan.

2.2 Kuda harus berada dalam kecepatan *canter* atau *gallop* di sepanjang lintasan.

- 2.2.1 Kehilangan langkah (*loss of gait*) yang terjadi saat melakukan tembakan (setelah mulai menarik busur) tidak akan dikenai penalti dan panah tersebut tidak akan mendapat skor. Tembakan lebih lanjut tanpa mendapatkan kembali kecepatan *canter* tidak akan mendapat skor.
- 2.2.2 Tidak ada penalti atau diskualifikasi lebih lanjut yang dikenakan karena kehilangan langkah.
- 2.2.3 Penunggang boleh memulai dengan satu anak panah terpasang (*nocked*) atau dipegang di tangan busur (*bow hand*) atau tali kekang (*rein hand*), semua anak panah lainnya harus berada di dalam *quiver* atau sabuk anak panah (*belt/sash*).

- 2.3.1 Aturan mengenai *quiver* yang diizinkan terdapat pada Aturan Umum & Perlombaan #3.5.
- 2.3.2 Setelah melewati gerbang start, penunggang boleh mengambil anak panah dari *quiver* atau sabuk; baik satu per satu untuk penembakan segera, atau beberapa sekaligus untuk dipegang di tangan.

2.4 Anak panah harus ditembakkan hanya di antara garis start dan garis finis. Start adalah ketika bagian depan dada kuda memotong sinar dari alat *starter*, dan, untuk tujuan penembakan, finis adalah ketika tubuh pemanah melintasi garis finis.

- 2.4.1 Hanya satu anak panah yang boleh dilepaskan pada setiap sasaran.
- 2.4.2 Tidak ada batasan, atau poin tambahan yang diberikan, untuk teknik yang digunakan untuk menembak pada sasaran (yaitu, *jarmaki* boleh digunakan untuk T1 & T3, tetapi tidak diwajibkan). Tembakan *offside* (T5) boleh ditembakkan dengan busur di tangan mana pun sesuai preferensi pemanah.
- 2.4.3 Anak panah apa pun yang ditembakkan di luar lintasan (melebihi garis start atau finis) atau ketika kuda kehilangan langkah (keluar dari *canter/gallop*) akan mendapat 0 poin terlepas dari di mana ia mengenai. Manfaat dari keraguan harus diberikan kepada peserta. Jika juri tidak yakin apakah peserta menembak lebih awal atau tidak, maka tidak ada penalti yang akan dikenakan.

3. Penilaian (Scoring)

POIN SASARAN (TARGET POINTS)

3.1 Poin sasaran (dari lingkaran dalam ke luar): 5, 4, 3, 2, 1 poin.

- 3.1.2 Pemanah diberikan skor sasaran dari semua anak panah yang sah ditembakkan (lihat 2.4.3).

BONUS WAKTU & PENALTI (TIME BONUS & PENALTY)

3.2 Waktu *par* (*par time*) untuk lintasan adalah 14 detik.

- 3.2.1 Waktu lintasan diukur ketika dada kuda memotong garis start dan garis finis. Waktu harus dicatat hingga 0.01 detik jika menggunakan *timer* elektronik, atau hingga 0.1 detik jika menggunakan *stopwatch*, sesuai Aturan Umum & Perlombaan #10.

3.3 Bonus waktu diberikan sebesar 1.5 poin per detik (atau bagian darinya) untuk melaju lebih cepat dari waktu *par*, selama ada skor pukulan pada 2 sasaran.

3.4 Penalti waktu sebesar 1.5 poin per detik persegi (atau bagian darinya) diterapkan untuk melebihi waktu *par*.

BONUS MULTI-HIT (*MULTI-HIT BONUS*)

3.5 3 poin bonus diberikan untuk memukul (yaitu mencetak skor pada) keempat sasaran. 4 poin bonus diberikan untuk memukul (yaitu mencetak skor pada) kelima sasaran.

PENILAIAN TOTAL (*TOTAL SCORING*)

3.6 Poin sasaran, bonus/penalti waktu, dan bonus multi-hit untuk setiap lari harus ditambahkan bersama-sama untuk total skor lari tersebut.

- **3.6.1** Jika kompetitor gagal mencetak skor pada sasaran apa pun, mereka mencetak skor 0 untuk lari tersebut (sesuai 3.2.1), terlepas dari waktu yang dibutuhkan.
- **3.6.2** Pemanah tidak akan pernah menerima skor lebih rendah dari 0 poin untuk satu lari, bahkan jika penalti waktu lebih tinggi dari poin sasaran.
- **3.6.3** Skor dari semua lari harus ditambahkan bersama untuk total skor.

***Catatan Panduan:**

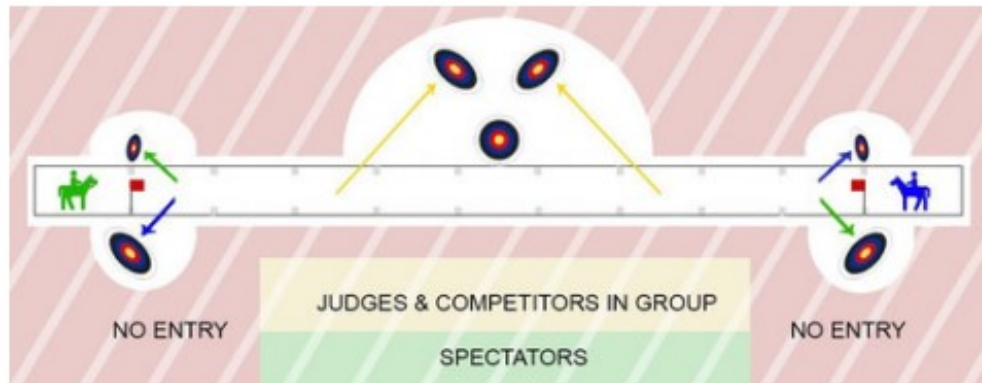
1.2.1 Jika akan digunakan pencatatan waktu manual, maka 2 tiang setinggi sekitar 1,5m harus ditempatkan di garis start dan garis finis, satu di setiap sisi. Ini akan memungkinkan seorang asisten untuk berdiri cukup jauh ke belakang sehingga wasit kepala yakin mereka aman, dan dengan meluruskan tiang-tiang tersebut, mereka dapat memastikan tiang-tiang itu tegak lurus terhadap start/finis. Selama ada garis pandang yang jelas, tidak perlu berada dekat lintasan dan asisten dapat menjatuhkan tangan mereka saat kuda & penunggang melewati finis seperti biasa.

1.8.2 Sebuah saran dibuat (lihat diagram di bawah) mengenai lokasi aman yang cocok untuk orang dan kuda menunggu, tetapi wewenang berada pada wasit kepala dan petugas lapangan di setiap tempat.

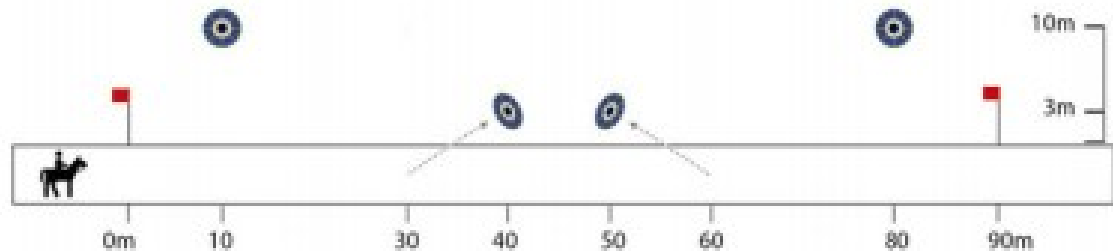
Diagram menunjukkan pengaturan lintasan untuk memungkinkan pemanah tangan Kanan (R) dan tangan Kiri (L) berkompetisi tanpa mengatur ulang lintasan:

Panah kuning adalah tembakan yang diambil oleh pemanah tangan Kanan (R) & tangan Kiri (L).

Panah hijau adalah untuk pemanah tangan Kanan (R), panah biru adalah untuk pemanah tangan Kiri (L).



Fespati Tentang Lintasan Tabla 4-Rule



1. Pengaturan

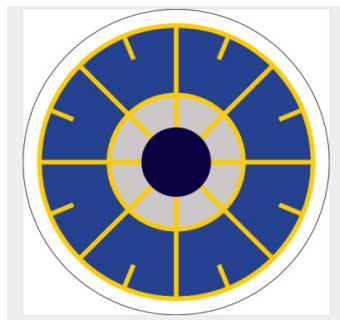
1.1 Lintasan harus lurus dan panjangnya 90m antara garis start dan garis finis.

- 1.1.1 Harus ada pembatas di kedua sisi lintasan sepanjang penuhnya.
- 1.1.2 Harus ada ruang masuk / keluar (*run-in / run-out*) yang memadai di kedua ujung lintasan, sesuai Aturan Umum & Kompetisi #8.5.

1.2 Garis start dan finis harus ditandai dengan jelas. Jika digunakan pencatatan waktu elektronik, gerbang waktu (*timing gates*) akan ditempatkan di sini.

1.3 Permukaan sasaran Tabla harus bundar dan dibagi menjadi 3 zona poin yang berbeda.

- 1.3.1 Permukaan sasaran berdiameter 60cm, dengan zona berdiameter 15cm dan 30cm.

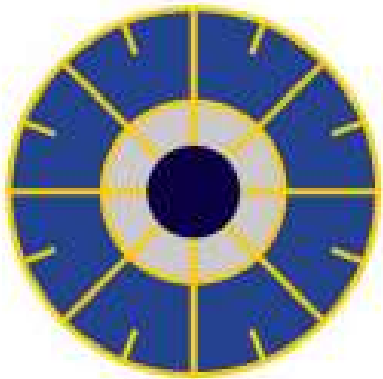


1.4 Sasaran harus dipasang pada posisi yang ditunjukkan dalam diagram

- - T1 (sasaran tembakan samping) terletak 10 m dari garis start. Sasaran ini harus dipasang 10m dari tepi lintasan.

- - T2 & T3 (sasaran tembakan depan dan belakang) harus dipasang 3m dari tepi lintasan. T2 pada jarak 40m menghadap ke tepi lintasan pada jarak 30m, T3 pada jarak 50m menghadap ke 60m.
- - T4 (sasaran tembakan samping) terletak 80 m dari garis start. Sasaran ini harus dipasang 10m dari tepi lintasan.
- 1.4.1 Semua sasaran harus dipasang sedemikian rupa sehingga pusatnya berada 150cm +/- 5cm di atas tanah.

Sasaran Tabla tradisional Turki:



- zona luar (**2 poin**) meliputi cincin kuning luar dan zona biru sedang luar
- zona tengah (**4 poin**) meliputi cincin kuning dalam dan zona abu-abu
- zona pusat (**6 poin**) adalah lingkaran biru gelap

2. Prosedur

2.1 Acara Tabla-4 terdiri dari enam putaran (lari).

- 2.1.1 Pemanah diizinkan 2 kali percobaan (*test runs*) dalam *canter* (derap lambat) sebelum putaran kompetisi yang dinilai, menembak diizinkan pada kedua putaran percobaan.
- 2.1.2 Atas kebijakan wasit, putaran pemanasan di lintasan dengan berjalan kaki (*walk*) atau berlari pelan (*trot*), tanpa menembak, dapat diizinkan sebelum putaran percobaan (#2.1.1) untuk membantu membiasakan kuda dengan pengaturan lintasan.

2.2 Kuda harus dalam *canter* atau *gallop* (derap cepat) di sepanjang lintasan

- 2.2.1 Kehilangan gaya berjalan (*loss of gait*) yang terjadi saat melakukan tembakan (setelah mulai menarik busur) tidak akan dikenakan penalti dan anak panah tersebut

akan dinilai (diberi skor). Tembakan lebih lanjut yang dilakukan tanpa kembali ke *canter* tidak akan dinilai.

- 2.2.2 Tidak ada penalti atau diskualifikasi lebih lanjut yang dikenakan karena kehilangan gaya berjalan.

2.3 Penunggang dapat memulai dengan satu anak panah terpasang (*nocked*) atau dipegang di tangan busur (*bow hand*) atau tangan tali busur (*string hand*), semua anak panah lainnya harus berada dalam tabung panah (*quiver*) atau sabuk/selempang (*belt/sash*).

- 2.3.1 Aturan mengenai tabung panah yang diizinkan ada pada Aturan Umum & Kompetisi #3.5.
- 2.3.2 Anak panah harus ditarik satu per satu dari tabung panah, sabuk, atau selempang.
- Jika dua anak panah ditarik bersamaan, salah satunya harus dibuang atau dikembalikan ke tabung panah, dan yang lainnya boleh digunakan.

2.4 Anak panah hanya boleh ditembakkan di antara garis start dan garis finis. Start dianggap terjadi ketika bagian depan dada kuda melewati sinar (*beam*) *starter timer*, dan, untuk tujuan menembak, finis adalah ketika tubuh pemanah melewati garis finis.

2.5 Hanya satu anak panah yang boleh dilepaskan ke setiap sasaran.

3. Penilaian (Scoring)

POIN SASARAN (TARGET POINTS)

3.1 Skor sasaran (dari cincin dalam ke luar): 6, 4, 2 poin.

- 3.1.2 Pemanah diberikan skor sasaran untuk semua anak panah yang ditembakkan yang memenuhi syarat (lihat #2).

BONUS WAKTU & PENALTI (TIME BONUS & PENALTY)

3.2 Waktu *par* (*par time*) untuk lintasan adalah 14 detik.

- 3.2.1 Waktu lintasan diukur antara saat dada kuda melewati garis start dan garis finis. Waktu harus dicatat hingga 0,01 detik jika menggunakan *electronic timer*, atau hingga 0,1 detik jika menggunakan *stopwatch*; sesuai Aturan Umum & Perlombaan #10.

3.3 Bonus waktu mentah (*raw time bonus*) sebesar 1 poin per detik (atau bagian darinya) diberikan untuk berkuda lebih cepat dari waktu *par*.

3.4 Bonus waktu mentah akan diubah dengan pengganda (*multiplier*) berdasarkan jumlah sasaran yang kena.

- 3.4.1 Pengganda sebesar 0,5 jika pemanah mencetak skor pada 1 sasaran.
- 3.4.2 Pengganda sebesar 1,0 (yaitu tanpa perubahan) jika pemanah mencetak skor pada 2 sasaran.
- 3.4.3 Pengganda sebesar 1,5 jika pemanah mencetak skor pada 3 atau 4 sasaran.

3.5 Penalti waktu sebesar 1,5 poin per detik (atau bagian darinya) diterapkan untuk melebihi waktu *par*.

BONUS MULTI-HIT

3.6 4 poin bonus diberikan karena mengenai (yaitu mencetak skor pada) keempat sasaran.

PENILAIAN TOTAL (TOTAL SCORING)

3.7 Poin sasaran, bonus/penalti waktu, dan bonus *multi-hit* untuk setiap putaran harus dijumlahkan untuk skor putaran tersebut.

- 3.7.1 Jika peserta gagal mencetak skor pada sasaran apa pun, mereka mencetak skor 0 untuk putaran tersebut, terlepas dari waktu yang dibutuhkan.
- 3.6.2 Pemanah tidak akan pernah menerima skor kurang dari 0 poin untuk satu putaran, meskipun penalti waktu lebih tinggi dari poin sasaran.
- 3.6.3 Skor dari semua putaran harus dijumlahkan untuk skor total.

24. Penilaian Anak Panah (Arrow Scoring)

Skenario 1:

"Jika batang anak panah menembus **dua zona penilaian yang berbeda**, maka anak panah tersebut harus dinilai berdasarkan **nilai yang lebih tinggi dari kedua zona tersebut**."

- Hijau = 2
- Merah = 1
- **Anak panah mendapat 2 poin**



Skenario 2:

"Jika **sobekan** pada kertas target yang disebabkan oleh anak panah **menyentuh garis** (atau zona penilaian yang lebih tinggi), **tetapi batang anak panah tidak**, maka **nilai yang lebih rendah** yang dicatat. Nilai yang lebih tinggi hanya diberikan jika **anak panah itu sendiri** menyentuh garis atau zona yang lebih tinggi."

- Hijau = 2
- Merah = 1
- **Anak panah mendapat 1 poin**



"Jika **batang anak panah menembus dua zona penilaian yang berbeda** atau **menyentuh garis** di antara dua zona penilaian, maka anak panah tersebut **harus dinilai berdasarkan nilai yang lebih tinggi** dari kedua nilai tersebut."

- Putih = 5
- Kuning = 4
- **Anak panah mendapat 5 poin**

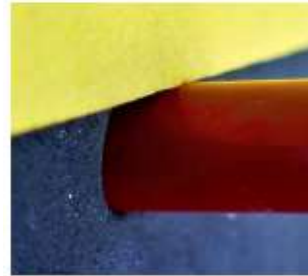


- Kuning = 5



- Merah = 4
- **Anak panah mendapat 5 poin**

- Kuning = 4
- Hitam = 3
- **Anak panah mendapat 4 poin**



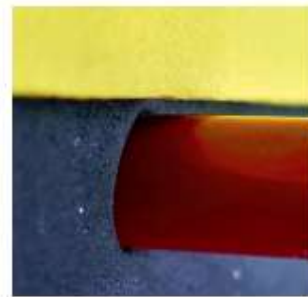
Contoh Penilaian Batang Anak Panah Tidak Menyentuh Garis

- Hijau = 2,
- Merah = 1.
- **Anak panah mendapat 1 poin.**



(Implikasi: Batang anak panah hanya berada di zona Merah, meskipun sobekan mungkin dekat garis)

- Kuning = 4,
- Hitam = 3.
- **Anak panah mendapat 3 poin.**



(Implikasi: Batang anak panah hanya berada di zona Hitam)

Prosedur Tambahan

- Anak panah **tidak boleh disentuh** sampai nilainya telah ditentukan dan dicatat.

- Mungkin diperlukan untuk melihat anak panah dari **beberapa sudut berbeda** untuk menentukan nilainya.
- Dianjurkan, tetapi tidak wajib, bahwa jika anak panah dekat atau hanya menyentuh garis (yaitu, keputusan yang sulit mengenai zona mana yang akan dinilai), juri target harus mendapatkan **pendapat kedua** sebelum mengumumkan skor.
- Jika **tidak dapat ditentukan** apakah anak panah menyentuh garis atau tidak, **nilai yang lebih tinggi yang diberikan**.

"Anak panah harus dinilai di tempat anak panah memecahkan permukaan target. Jika anak panah ditembakkan pada suatu sudut sehingga bagian tengah batang terletak di zona penilaian yang lebih tinggi, ini **tidak dihitung**: lokasi di mana batang menembus permukaan target adalah skor yang diperhitungkan."

Contoh Penilaian

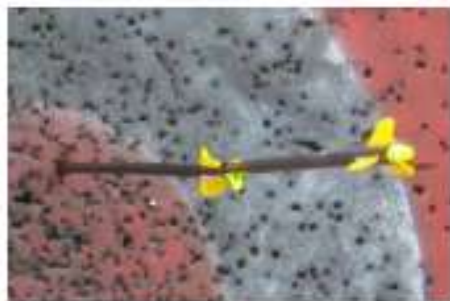
- Hitam = 3
- Kuning = 4
- Titik jelas di 3
- Bagian tengah menyentuh kuning (4) tidak dihitung.
- **Anak panah mencetak 3 poin**



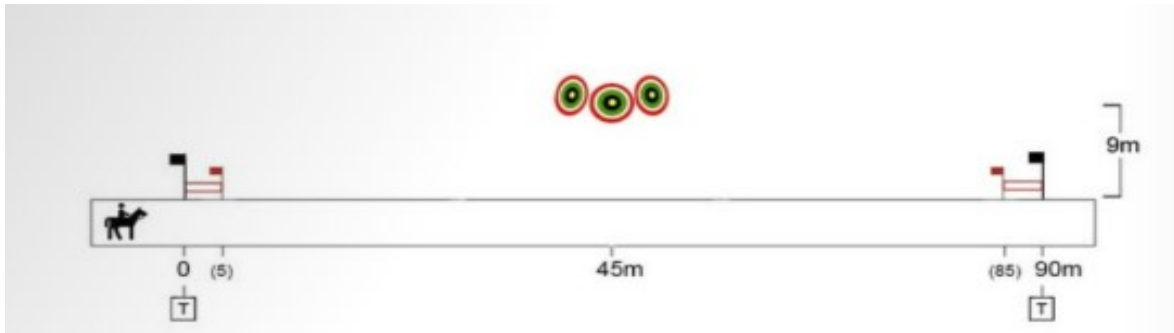
- Hitam = 3
- Kuning = 4
- (Anak panah menyentuh tepi atas kuning)
- **Rujuk keputusan ini ke kepala wasit karena ini adalah panggilan yang sangat dekat...**



(Robin Hooded) Jika anak panah tertanam di ujung *nock* (yaitu, telah "menimpa" anak panah lain), **anak panah tersebut harus mencetak poin yang sama dengan anak panah yang ditabraknya**.



Ringkasan: SUPERSEMAR

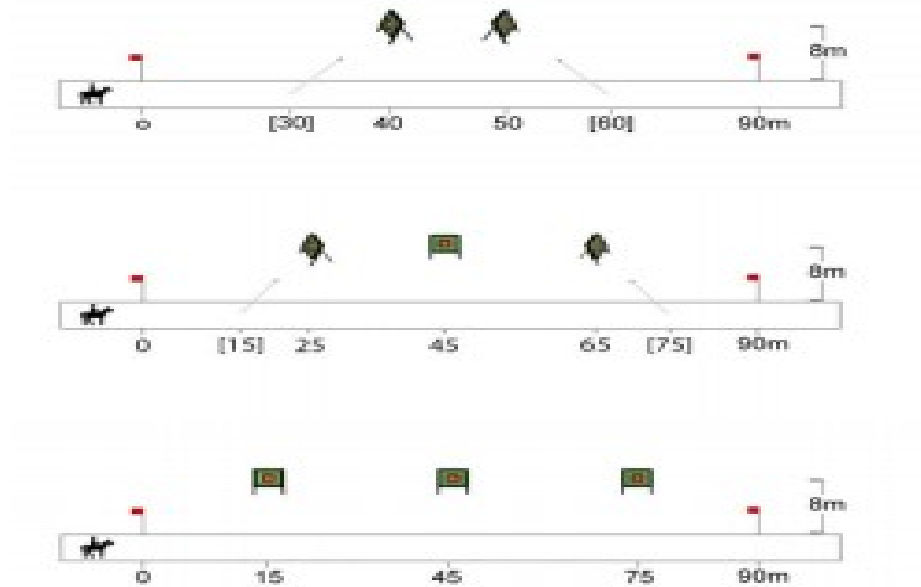


[Gambar di sini menunjukkan lintasan 90m, dengan bendera di awal dan akhir, serta Menara target pada jarak 45m dengan 3 wajah target. Target berada 9m dari tepi lintasan dan 1.8m di atas tanah.]

- 6 kali lari di lintasan **90m**. Dengan **2 kali lari pemanasan** (lari pelan/canter & menembak)
- Anak panah dapat dipegang di salah satu tangan, tempat anak panah (quiver), sabuk, atau selempang
- Anda boleh mulai dengan anak panah sudah terpasang (prenocked).
- **Gaya jalan (Gait)** = canter/gallop
- Anak panah harus ditembakkan **di dalam lintasan** agar dapat dinilai
- **9m** dari tepi lintasan adalah menara target dengan **3 wajah target**. Pusat target(nya) setinggi **1,8m** ($\pm 0,2m$).
- Pukulan pada target bundar 5 zona **90cm** dinilai: 5 - 4 - 3 - 2 - 1 pt.
- Tidak ada batasan berapa banyak anak panah yang boleh ditembakkan ke target.
- **Waktu yang diizinkan** untuk lintasan adalah **18 detik**.
- **Bonus kecepatan** diberikan karena melaju **lebih cepat dari 18,00 detik**; selama setidaknya 3 anak panah ditembakkan dan setidaknya 1 anak panah mengenai target.
- Waktu mentah adalah **1pt/detik**; ini memiliki pengganda yang diterapkan sesuai dengan jumlah anak panah yang mengenai target:
 - 1hit $\rightarrow \times 0,5$
 - 2 atau 3 hits $\rightarrow \times 1,0$
 - 4 atau lebih hits $\rightarrow \times 1,5$
- **Penalti kecepatan atau Pengurangan Point 5pts** diterapkan jika Anda mencatat waktu 18,01– 20detik.
- Jika Anda melebihi **20 detik**, skor Anda nol untuk lari tersebut.

- Seseorang **tidak dapat mendapat skor kurang dari 0** pada satu lari.
- Skor untuk semua lari **dijumlahkan** untuk memberikan skor total.
-

Ringkasan: Abilasa



[Tiga diagram menunjukkan tiga konfigurasi lintasan yang berbeda pada lintasan 90m, dengan target pada jarak 8m atau 7m dari tepi lintasan.]

Aturan Dasar Lintasan

- **Jarak Lintasan:** 90m.
- **Jumlah Lari:** 6 kali lari:
 - 2 kali lari tembakan ganda (*double shot*).
 - 2 kali lari tembakan triple bersudut (*angled triple shot*).
 - 2 kali lari tembakan triple (*triple shot*).
- **Gaya Jalan (Gait):** Lari pelan (*canter*) / lari kencang (*gallop*).
- **Penyimpanan Anak Panah:** Anak panah harus berada di tempat anak panah (*quiver*), sabuk, atau selempang (*sash*).
- **Penembakan:**
 - Satu anak panah boleh berada di tangan / di tali busur sebelum garis awal (*startline*).
 - Anak panah hanya boleh ditembakkan **setelah melewati garis awal dan hingga garis akhir** (*finishline*).
 - Anak panah harus diambil dari tempat anak panah satu per satu.

- Anda hanya boleh menembakkan **1 anak panah per target**.

Detail Target dan Penilaian

- **Target:**
 - Wajah target persegi 80x80cm pada jarak **8m** dari tepi lintasan.
 - Alternatif: Wajah target bundar diameter 80cm pada jarak **7m**.
- **Ketinggian Target:** Pusat target harus **90cm** tinggi (+/-10cm) dan harus diatur bersudut menghadap penunggang kuda di atas kuda dengan tinggi rata-rata.
- **Skor Pukulan:** Pukulan dinilai 5 - 4 - 3 - 2 - 1 poin.

Waktu dan Poin Kecepatan (Speed Points)

- **Waktu yang Diizinkan (Par Time):14 detik** untuk lintasan 90m.
- **Poin Kecepatan:** Dihitung 1 detik untuk waktu yang lebih cepat dari *par time*.
 - Pengukuran hingga **0,01s** terdekat untuk *timer* elektronik, **0,1s** untuk *timer* manual.
 - **Persyaratan Minimum** untuk mencetak poin kecepatan adalah mengenai (yaitu, mencetak skor pada) target yang cukup:
 - Tembakan Ganda (*Double*): Mengenai **1 target**.
 - Tembakan Triple Bersudut (*Angled Triple*): Mengenai **2 target**.
 - Tembakan Triple (*Triple*): Mengenai **2 target**.
- **Penalti Waktu:**
 - Jika Anda melebihi *par time* (14 detik), Anda dikenakan penalti **1 Point/detik**.
 - Ini terlepas dari jumlah pukulan target.
 - Anda tidak dapat mencatat skor negatif untuk satu lari, bahkan jika penalti waktu Anda melebihi poin target Anda.

Poin Bonus

- Poin bonus diberikan jika Anda mengenai (yaitu, mencetak skor pada) **beberapa target**:
 - **2 poin** untuk mengenai **kedua target** dalam tembakan ganda (*double*).
 - **3 poin** untuk mengenai **ketiga target** dalam tembakan triple bersudut (*angled triple*).
 - **3 poin** untuk mengenai **ketiga target** dalam tembakan triple (*triple shot*).

Konfigurasi Lintasan:

- **Diagram 1 (Atas): Tembakan Ganda (Double Shot)**
 - Menampilkan **2 menara target** yang terletak sekitar 30m dan 50m di lintasan 90m.
- **Diagram 2 (Tengah): Tembakan Triple Bersudut (Angled Triple Shot)**
 - Menampilkan **3 target**: 2 menara target bersudut (sekitar 15m dan 75m) dan 1 target persegi lurus (sekitar 45m).
- **Diagram 3 (Bawah): Tembakan Triple (Triple Shot)**
 - Menampilkan **3 target persegi lurus** yang terletak sekitar 15m, 45m, dan 75m.

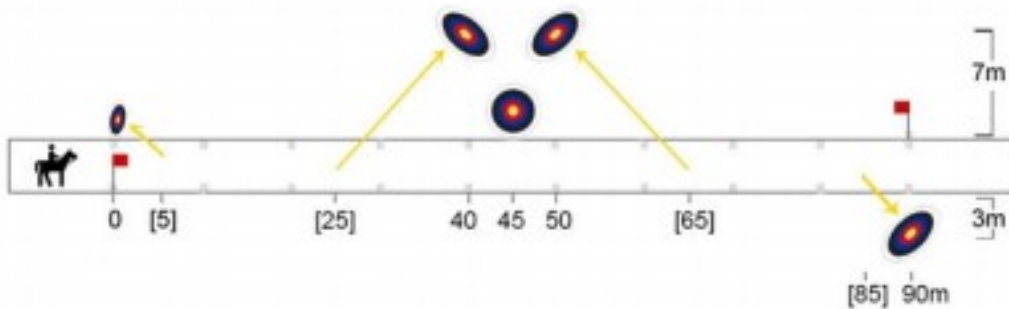
Keterangan Diagram:

- Diagram menunjukkan target persegi **80cm** pada jarak **8m**, alternatifnya adalah target bundar **80cm** pada jarak **7m**.

Aturan Lari:

- **6 kali lari**: 2 kali lari tembakan ganda (*double shot*), 2 kali lari tembakan triple bersudut (*angled triple shot*), dan 2 kali lari tembakan triple (*triple shot*).
- Anak panah harus berada di **tempat anak panah (quiver)**, **sabuk**, atau **selempang**.
- **Gaya jalan (Gait)** = lari pelan (*canter*)/lari kencang (*gallop*).

Ringkasan: Panca Abilasa 90s



(Gambar menunjukkan tata letak lintasan dengan 5 posisi target)

- **T1, Tembakan kikac:** Terletak di sebelah garis start (pusat target berjarak 0,5m dari tepi lintasan), rendah untuk tembakan mundur
- **T2, Tembakan maju:** Pada jarak 40 m dipasang 7m dari tepi lintasan
- **T3, Tembakan tanah:** Pada jarak 45m
- **T4, Tembakan mundur:** Pada jarak 50m, dipasang 7m dari tepi lintasan
- **T5, Tembakan offside:** Berdekatan dengan 3m dari garis finis

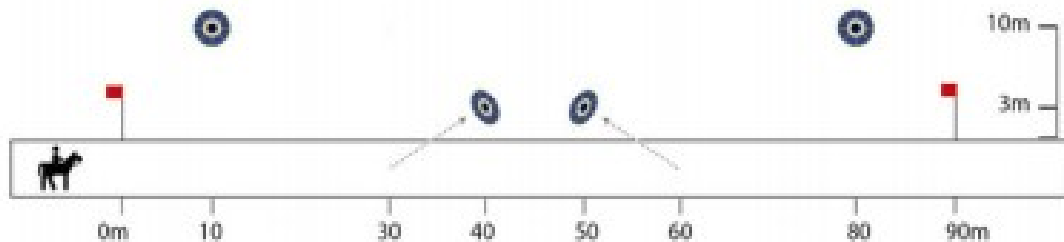
-
- **Jumlah lari:** 2 lari pemanasan (dengan menembak), 4 lari yang dinilai
 - **Gaya berjalan:** kenter/gallop
 - Mulai dengan satu anak panah terpasang.
 - Semua anak panah lainnya harus berada di tempat anak panah, ikat pinggang, atau selempang; anak panah tersebut dapat diambil satu per satu atau beberapa sekaligus dan dibawa di tangan busur atau tangan tarikan setelah start.
 - Anda hanya boleh menembak 1 anak panah per target.

Poin Penilaian

- **Poin anak panah:** Target dinilai 1-2-3-4-5 poin.
- **Poin kecepatan:** Waktu par untuk lintasan adalah 14s.
 - Jika Anda mengenai 2 target, Anda mendapatkan poin kecepatan sebesar 1,5 pts/detik untuk berkuda lebih cepat dari waktu par.
 - Untuk berkuda lebih lambat dari waktu par, Anda kehilangan poin kecepatan sebesar 1,5 pts/detik.

- **Bonus *Multi-hit*:** 3 poin untuk mencetak poin pada 4 target mana pun, 4 poin untuk semua 5 target.
- Skor untuk satu lari adalah jumlah dari poin anak panah, bonus/penalti kecepatan, dan bonus *multi-hit*.
- Anda tidak dapat mencatat skor negatif untuk satu lari.

Ringkasan: Tabla-4



(Gambar menunjukkan tata letak lintasan dengan 4 target)

- **Panjang lintasan:** 90m
- **Waktu par lintasan:** 14s
- **Jumlah target:** 4
- **Tipe target:** Diameter 60cm, 3 zona, pusat 150 ± 5 cm
- **Jumlah lari:** 2 lari pemanasan (dengan menembak), 6 lari yang dinilai

-
- **Gaya berjalan:** kenter/gallop
 - Mulai dengan satu anak panah terpasang.
 - Semua anak panah lainnya harus berada di tempat anak panah, ikat pinggang, atau selempang; anak panah tersebut harus diambil satu per satu untuk setiap tembakan.
 - Anda hanya boleh menembak 1 anak panah per target.

Poin Penilaian

- **Poin anak panah:** Target dinilai 2-4-6 poin.
- **Bonus kecepatan:** Untuk berkuda lebih cepat dari waktu par 14s
 - Bonus waktu mentah 1pt/detik dimodifikasi dengan faktor perkalian berdasarkan jumlah target yang kena:
 - 1 target kena = pengali 0,5

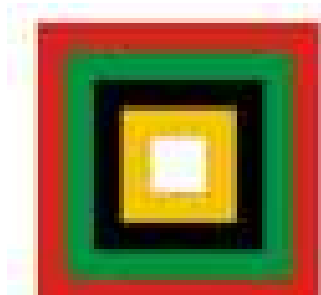
- 2 target kena = pengali 1,0
 - 3 atau 4 target kena = pengali 1,5
- **Penalti kecepatan:** Untuk berkuda lebih lambat dari waktu par, Anda kehilangan poin kecepatan sebesar 1,5pts/detik
- **Bonus *Multi-hit*:** 4 poin untuk semua 4 target.
- Skor untuk satu lari adalah jumlah dari poin anak panah, bonus/penalti kecepatan, dan bonus *multi-hit*.
- Anda tidak dapat mencatat skor negatif untuk satu lari.

29. Lima target zona dengan zona konsentris

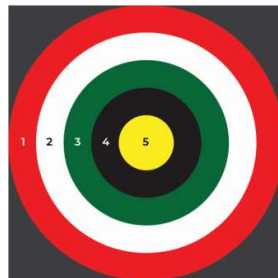
- a. Target standar memiliki permukaan 80cm bulat berdiameter dengan zona yang terlihat jelas.



- b. Target persegi 80x80cm.



- c. Target Menara IHAA (90cm berdiameter bulat) dan target FITA dapat digunakan pada jarak yang sesuai dengan ukurannya, misalnya FITA 60 atau 40 untuk bidikan jarak dekat.



- d. Target Kikaç.

