

MANUAL DEL ARQUERO DE LA INTERNATIONAL FIELD ARCHERY ASSOCIATION

2ª EDICIÓN (2011-2012)

REGLAS GENERALES PARA COMPETICIONES FIELD

BLANCOS

1. Las dianas no se colocarán sobre otras dianas de tamaño mayor, ni existirán marcas artificiales en el parapeto o en primer plano que pudieran ser utilizadas como referencias para apuntar.

2. Todos los parapetos se colocarán centrados y paralelos al centro de la calle de tiro.

3. En todos los torneos que usen rondas oficiales IFAA, se colocarán un mínimo de 8 dianas en todos los parapetos que requieran diana de 20cm. Las dianas se distribuirán de la siguiente manera:

Dos bloques cuadrados de cuatro dianas cada uno.

Se colocarán un mínimo de dos dianas por parapeto cuando la diana sea de 35cm., estas dianas se colocaran una al lado de la otra y al mismo nivel horizontal.

4. En caso que existan pares de dianas, unas encima de las otras, el primer par de arqueros disparará siempre a las dianas situadas en la parte baja.

5. En las dianas de 35cm. se dispararán cuatro flechas a una única diana. Las flechas disparadas desde el lado izquierdo se dispararán a la diana de la izquierda y viceversa, excepto en los tiros en abanico cuando los tiros desde las piquetas de la izquierda se realizarán a la diana de la izquierda y las flechas desde las piquetas de la derecha se dispararán a la diana de la derecha.

6. Las dianas de 20cm. se tirarán con la siguiente secuencia: arriba izquierda, arriba derecha, abajo izquierda, abajo derecha (ver diagrama).

7. En las dianas de 35cm. se tirarán las cuatro flechas a la misma diana, si se utilizaran múltiples dianas se aplicará la regla 5.

8. En las dianas de 50cm. se tirarán las cuatro flechas a la misma diana, si se utilizaran múltiples dianas se aplicará la regla 5.

9. En las dianas de 65cm. se tirarán las cuatro flechas a la misma diana, si se utilizaran múltiples dianas se aplicará la regla 5.

EQUIPO

1. Cualquier tipo de arco, con dos palas flexibles, excepto ballestas y arcos que incorporen un sistema mecánico de apertura.
2. El arquero deberá aguantar la masa del arco y la potencia de apertura sin ningún tipo de asistencia externa de ningún tipo, siempre que no esté definida de alguna manera por la categoría de arco en cuestión.
3. La velocidad de la flecha en ningún caso podrá exceder los 300 pies por segundo (fps) / 91,5 m/s.
4. El arquero será responsable de utilizar y mantener su equipo de acuerdo con las reglas y recomendaciones del respectivo fabricante de cada pieza de equipo.

CATEGORÍAS DE TIRO. (Ver dibujos y esquemas en la web)

1. Arco desnudo (barebow) - Recurvo y Compuesto (BB)...R y C
 - a. El arco, flechas y accesorios no podrán disponer de visor, marcas, imperfecciones o laminaciones que podrían ser utilizadas para apuntar.
 - b. Se permite el uso de un reposaflechas ajustable para controlar el espacio entre la flecha y la cara de la ventana del arco.
 - c. Se permite el uso de estabilizadores.
 - d. Se permite un único punto de enfleche en la cuerda, que podrá estar marcado por uno o dos localizadores de encoque (nock).
 - e. No se permitirá ningún accesorio mecánico de arco salvo un regulador de apertura no ajustable (clicker) y/o nivel montado en el arco, siempre que queden por debajo de la flecha en todo momento.
 - f. Todas las flechas serán idénticas en longitud, peso, diámetro, emplumado y culatines, aunque estos podrán ser de colores diferentes y se permitirá el desgaste normal del material.
2. Arco libre limitado - Recurvo y compuesto (freestyle limited) (FS)...R y C
 - a. Se permite cualquier tipo de visor.
 - b. No se permite el uso de disparadores.
3. Arco libre ilimitado (FU) (freestyle unlimited)
 - a. Se permite cualquier tipo de arco, visor, disparador reconocidos como tales por el consejo mundial de la IFAA.
4. Arco de caza - Recurvo y Compuesto (BH) BowHunter....R y C
 - a. El arco, flechas y accesorios no podrán disponer de visor, marcas, imperfecciones o laminaciones que podrían ser utilizadas para apuntar.

- b. No se permitirá el uso de cualquier tipo de accesorio que pueda usarse como elemento de puntería. No se permite el uso de clicker.
- c. No se permitirán elementos ópticos que ayuden al arquero para obtener consistencia en alineamiento ocular o punto de anclaje (peeps, botones, etc.).
- d. Se permite un único punto de enfleche en la cuerda, que podrá estar marcado por uno o dos localizadores de encoque (nock).
- e. Se permite un único punto de anclaje y este debe ser consistente en todos los tiros.
- f. El arquero debe tocar la flecha cuando está cargada con su dedo índice junto a la cuerda. No se podrá cambiar la posición de la mano durante la competición. En caso de deformidad física o minusvalía se podrá dispensar el cumplimiento.
- g. Todas las flechas serán idénticas en longitud, peso, diámetro, emplumado y culatines, aunque estos podrán ser de colores diferentes y se permitirá el desgaste normal del material.
- h. Se permitirán protectores de extremo de las palas (protectores de tip), silenciadores de cuerda localizados por lo menos a 12 pulgadas / 30cm. del punto de encoque y carcaj de arco en el lado opuesto de la ventana sin que quede ninguna parte visible en la ventana. Se permitirá un estabilizador recto de no más de 30cm. de largo a medir desde la parte posterior del arco. No se permitirán estabilizadores en ángulo y se contarán enganches y tornillería como parte del estabilizador.
- i. No se podrá ajustar la potencia del arco durante un recorrido.

5. Arco de caza ilimitado - (BU)

- a. Se permite cualquier tipo de arco y disparador reconocido por el consejo mundial de la IFAA. El visor deberá constar de 4 o 5 puntos de referencia fijos (pins), y en ningún caso se permitirá la regulación del visor o de los puntos de referencia durante una ronda.
- b. Los pins deben ser rectos desde el punto donde se fijan al visor hasta el punto de referencia para el arquero. Los pins deberán estar a un ángulo más horizontal que vertical de manera que sólo se permita un único punto de referencia por cada pin o punto de referencia. No se permite el uso de pins cubiertos o de lentes de aumento.
- c. Se permite el uso de disparadores
- d. Está permitido usar un botón de boca (kisser) o un peep de cuerda, pero no ambos al mismo tiempo. No se permitirá ningún tipo de dispositivo óptico de aumento en el peep.
- e. Se permitirá el uso de protectores en el visor siempre que la distancia entre la parte más baja del protector superior y el pin superior sea mayor que la distancia entre el pin superior y el inmediatamente inferior. Y viceversa con respecto al pin inferior.
- f. El resto de reglas de la división arco de caza también serán aplicables.

6. Arco de caza limitado - (BL)

a. Mismas reglas que para arco de caza ilimitado (BU) excepto que no se permite el uso de disparadores.

7. Arco recto (longbow) (LB)

a. El arco será de una pieza con los extremos rectos, realizado en cualquier material, que mientras está montado presenta una curva continua y unidireccional, que se medirá como sigue:

Cuando el arco montado se coloca con la cuerda en una posición vertical, el ángulo medido entre la tangente de cualquier punto en la pala y una línea horizontal imaginaria siempre será menor según este punto se mueve hacia los extremos de las palas.

Siempre que existan dudas respecto a la continuidad de la curva del arco, se pasará un hilo desde el final del cuerpo del arco hasta el extremo del arco. No se permitirá que hayan espacios entre el hilo y el arco.

b. El refuerzo de los extremos (tips) no podrá exceder los 20mm. de altura, medidos desde la superficie de la parte posterior de la pala del arco, y no podrán superar los 50mm. de largo, medidos desde el centro del hueco para la cuerda hacia la empuñadura del arco.

c. El arco puede disponer de ventana y tapete para flechas. El lateral de la ventana deberá estar inclinado durante toda su longitud y redondeado en el lugar donde intersece con la pala superior. El corte de la ventana no podrá superar el centro del arco.

d. La parte interior, empuñadura, ventana y tapete del arco deberán carecer de marcas o imperfecciones que pudieran servir como puntos de referencia para apuntar.

e. No se permitirán accesorios que permitan ayudar a su estabilización, nivel, reducción de la potencia del arco, puntería y/o regulación de apertura.

f. Se permitirá un único punto de enfleche en la cuerda, delimitado con uno o dos marcadores (nocks). En caso de usar nocks en los que se apoye la flecha, como los nocks de bola, sólo se permitirá un único marcador. Se permite el uso de silenciadores de cuerda que estén al menos a 30cm. por encima o por debajo del punto de enfleche.

g. Las flechas deberán ser de madera, emplumadas con pluma natural y deberán ser de la misma longitud, emplumado y punta, permitiéndose el uso de colores diferentes. La flecha no podrá tener cualquier tipo de marcas o imperfecciones que pudieran utilizarse como elementos de puntería. Los culatines pueden ser de cualquier material y se podrá utilizar cualquier peso de punta.

h. Se podrá usar únicamente la suelta mediterránea. En casos de minusvalía o deformidad física se podrá eximir de cumplir esta regla.

i. Los participantes que no cumplieran alguna de estas reglas serían reclasificados como arco de caza recurvo o en cualquiera otra que lo permita su estilo o equipo de tiro.

8. Arco histórico (HB)

- a. El reconocimiento de un arco como clásico (también llamado histórico o primitivo) se basará en diseños aceptados y en uso durante el período anterior al año 1900.
- b. No existirá distinción entre las diferentes configuraciones de arco o de materiales.
- c. Sólo se permitirá la división adulto y no habrá grados de clase.
- d. El arco deberá ser un arco de una pieza (self bow) o compuesto.
- e. La inclusión de una ventana o algún tipo de reposaflechas estará permitida siempre que así estuviera en uso históricamente.
- f. El arco deberá estar fabricado en madera u otros materiales que estuvieran en uso en la época en que ese arco en concreto estuvo en uso. Materiales modernos como carbono, fibra de vidrio o epoxy no podrán ser utilizados. ¡El uso de colas históricas como pegamento de hueso o resina caliente de árbol no está permitido y SOLAMENTE se podrán utilizar colas y adhesivos modernos para la empuñadura y palas!
- g. El material estándar para las cuerdas de arco será el poliéster. Materiales históricos (lino o tendón) o modernos (como Kevlar, etc.) no serán permitidos.
- h. Los vástagos de las flechas deberán ser de madera y emplumados con pluma natural. Se permitirá el uso de puntas y culatines modernos. Los culatines cortados directamente en el vástago estarán permitidos siempre que estén adecuadamente reforzados con los materiales apropiados.
- i. Se permitirá el uso de accesorios como nocks de hilo trenzado y anillos de pulgar siempre que éstos estuvieran en uso durante la época de uso del arco.
- j. Será la responsabilidad del arquero asegurar que todo el equipo es históricamente correcto. El arquero deberá mostrar pruebas documentales de la corrección de su equipo si así fuera requerido por los árbitros del torneo.

CLASES DE COMPETICIÓN

(Cuadro)

REGLAS DE COMPETICIÓN

1. Reglas generales de torneos

- a. Todos los arcos serán inspeccionados y marcados como inspeccionados antes del comienzo del torneo. Cada arquero presentará su equipo a control técnico para revisión de material en el lugar y hora acordados. Es la responsabilidad del arquero mantener su equipo dentro de las reglas específicas de cada clase. En caso de no cumplimiento puede llevar a una reclamación por parte de otro arquero lo que puede resultar en descalificación.
- b. Los arqueros junior tirarán en sus propias patrullas. (a nivel Internacional)

- c. Los arqueros infantiles tirarán en sus propias patrullas acompañados de un adulto no participante que será su responsable. Este adulto podrá ser uno de los apuntadores de la patrulla. (a nivel internacional)
- d. Ningún arquero podrá tirar participar en un campeonato más de una vez o en más de una categoría a menos que así esté especificado en la convocatoria.
- e. Los competidores no podrán calentar o entrenar mientras se esté celebrando una ronda oficial excepto durante una parada oficial.
- f. Los arqueros deberán completar el torneo según se especifique en las normas del torneo. Las puntuaciones de arqueros que no hayan completado la ronda o rondas no serán tenidas en cuenta para la clasificación general.
- g. La decisión de paralizar o cancelar todo o parte de un torneo será tomada por el vicepresidente de la IFAA (o un miembro delegado en su ausencia), el director del torneo y el capitán de campo.
- h. No estará permitido que ningún arquero abra un arco con la mano del arco por encima del nivel de su cabeza en un plano horizontal.

2. Reglas para torneos al aire libre (Field, 3D, etc.)

- a. Los arqueros se organizarán en patrullas de no menos de tres y no más de seis. Generalmente el número ideal será de cuatro arqueros por patrulla. En torneos Field el número de arqueros por cada diana estará limitado a seis (168 arqueros para un recorrido de 28 dianas). Para torneos Bowhunter el número se incrementará a un máximo de ocho arqueros por diana (224 arqueros por recorrido de 28 dianas). En caso que el número de arqueros en una categoría de arco exceda el límite permitido por cada recorrido, éstos se organizarán en dos grupos del mismo número de arqueros, cada uno realizando una ronda similar, pero en recorridos diferentes. En caso de un torneo Bowhunter, una ronda IFAA 3D standard y una ronda IFAA 3D Hunter serán consideradas como rondas similares.
- b. El orden de tiro de la patrulla se decidirá por acuerdo de los miembros.
- c. Excepto donde se especifique lo contrario, cada arquero tirará las primeras 14 dianas del recorrido desde un lado de la diana y las 14 siguientes desde el otro. Un arquero puede solicitar el consentimiento del jefe de patrulla tirar desde el lado opuesto al que le corresponde si considera estar en desventaja para esa diana en concreto. A la conclusión de las primeras 14 dianas el orden se invertirá. Aquellos arqueros que tiraban primero lo harán después y viceversa.
- d. Organización de tiro con una sola piqueta. Ningún arquero podrá tirar por delante de la piqueta. Por lo menos un pie debe estar a menos de seis pulgadas / 15cm. por detrás de la piqueta o a un máximo de 3 pies / 1 metro al lado de la piqueta. Para todas las rondas animal, distancia conocida o

desconocida, un pie deberá tocar o no estar a más de 15cm. por detrás o por el lado de la piqueta.

Organización de tiro con dos piquetas.

Ningún arquero podrá tirar con los pies por delante de la piqueta. Un pie deberá tocar o no estar a más de 15cm. por detrás o por el lado de la piqueta.

e. Ninguna patrulla podrá retrasar a la patrulla siguiente buscando flechas perdidas.

Cada arquero deberá llevar flechas suficientes para poder continuar la tirada y posteriormente buscar las flechas perdidas una vez haya terminado la ronda.

f. Ningún arquero podrá entrenar en dianas de un recorrido que esté en uso para una ronda del torneo. Se deberán establecer dianas de calentamiento a tal efecto.

g. Si por cualquier razón una patrulla está retrasando a la patrulla anterior, los jefes de patrulla pueden ponerse de acuerdo para dejar pasar a la patrulla más rápida.

h. Un arquero puede dejar la patrulla y el recorrido con una razón válida y posteriormente volver para completar la ronda con el permiso del jefe de patrulla. Su patrulla puede esperar su regreso, pero debe dejar pasar al resto de patrullas. El jefe de patrullas deberá fijar un límite de tiempo razonable para su regreso al cumplimiento del cual la patrulla seguirá el recorrido. El arquero podrá realizar los tiros que haya perdido con el permiso del capitán de campo.

k. Está prohibido que las patrullas se acerquen o de alguna manera interfieran con otra patrulla mientras una de ellas esté disparando a una diana.

l. En caso de fallo o rotura de equipo y después de resolver el problema (bien reparando el equipo o usando un equipo alternativo que haya pasado la revisión de material) el arquero podrá tirar cuatro flechas a una diana de entrenamiento bajo la supervisión de un capitán de campo o de recorrido.

m. En recorridos con distancias desconocidas se permitirá el uso de dispositivos ópticos siempre que éste no pueda ser usado para la medición de ángulos o distancias. Estos dispositivos ópticos deberán poder ser utilizados sólo con las manos (no trípodes) y no podrán suponer un obstáculo para otros arqueros durante la competición.

No se permitirán mejoras electrónicas del dispositivo óptico (estabilizador óptico, zoom electrónico, congelador de imagen, etc.).

Aquellos dispositivos ópticos que quieran utilizarse durante el recorrido se presentarán a revisión de material y marcados con una pegatina de inspeccionado, que no se podrá retirar durante toda la competición. Las cámaras no podrán ser utilizadas para averiguar la distancia a la diana y se podrán utilizar para tomar imágenes sólo después que toda la patrulla haya acabado de tirar a la diana.

3. Reglas para torneos de sala.

a. Existirá una línea de tiro y todos los arqueros deberán colocarse de manera que un pie queda a cada lado de la línea.

b. El capitán de campo realizará los emparejamientos cada día y después de cada ronda.

c. Se permitirán dispositivos ópticos a la discreción de los organizadores del torneo.

PUNTUACIÓN

1. Reglas generales de puntuación

a. No está permitido tocar las flechas en la diana o parapeto hasta que la puntuación haya terminado. Las flechas que hayan atravesado la diana pero que todavía estén en el parapeto podrán ser empujadas hacia atrás por el jefe de patrulla o subalterno que no haya disparado la flecha y puntuadas de acuerdo con el punto de salida.

b. Si la flecha impacta en un área puntuable pero rebota o atraviesa el parapeto, se podrá disparar otra flecha especialmente marcada a tal efecto.

c. Una flecha que impacte en otra flecha y quede clavada en ella tendrá la misma puntuación que la flecha en la que esté clavada. Si la flecha impacta en otra flecha para luego clavarse en la diana será la posición en la diana la que cuente.

d. Las líneas que separan las diferentes puntuaciones en una diana o diana 3D se consideran parte de la zona de MENOR puntuación. Donde no haya línea separándolas, la flecha debe cortar la zona de mayor puntuación para ser contada como tal. Es la posición de la flecha en la superficie de la diana la que determina su puntuación. Las flechas que impactan en una diana 3D cerca de sus bordes y no quedan clavadas contarán como nulo y no se podrá disparar una flecha de sustitución. En dianas 3D la base, soporte, cuernos, etc. de la diana NO contarán como zona puntuable.

e. Un arquero no podrá abrir un arco más de cuatro veces sin disparar la flecha. Si la flecha no es disparada en el cuarto intento contará como un fallo. La única excepción a esto será en el caso de circunstancias peligrosas, a la discreción del capitán de diana (aire libre) o director del torneo (sala).

f. En caso de empate por cualquier premio, se establecerá un desempate según las reglas del torneo en cuestión. Éste desempate se disputará una vez las puntuaciones hayan sido verificadas por el puntuador del torneo y se tirarán bajo la supervisión del capitán de campo (aire libre) o director del torneo (sala) el último día del torneo.

2. Reglas de puntuación para aire libre (3D, field, etc.)

a. Tirando a distancias conocidas inferiores a 55 yardas, las flechas pueden retirarse y puntuarse después que cada pareja de arqueros haya tirado para minimizar la posibilidad de flechas dañadas.

b. Una flecha mal disparada podrá volver a ser tirada siempre que la flecha pueda tocarse con el arco desde la posición del arquero.

c. Los rebotes en el suelo que luego impacten en la diana contarán como fallo.

d. Un arquero que tire desde la piqueta equivocada o a la diana equivocada contará esa flecha como fallo. No se podrá tirar una nueva flecha.

Rondas Oficiales Field: Field, Hunter, Animal

A. Ronda Field.

1. La ronda oficial contará de los siguientes tiros. (Ver gráficos en la web)

Tamaño de diana / Infantil)	Número de puestos de tiro	Distancia (Adulto-Veterano / Junior
65cm.	4	80-70-60-50 yd / 50yd / 30-25-20-15yd
65cm.	1	65yd / 50yd / 30yd
65cm.	1	60yd / 45yd / 25yd
65cm.	1	55yd / 40yd / 20yd
50cm.	4	45-40-35-30yd / como adultos / 20yd
50cm.	4	35-35-35-35yd / como adultos / 20yd
50cm.	1	50yd / como adultos / 20yd
50cm.	1	45yd / como adultos / 15yd
50cm.	1	40yd / como adultos / 15-15-15-15yd
35cm.	1	30yd / como adultos / 10yd
35cm.	1	25yd / como adultos / 10yd
35cm.	1	20yd / como adultos / 10yd
35cm.	1	15yd / como adultos / 10yd
20cm.	4	35-30-25-20pies / como adultos / 20 pies

Las equivalencias en metros son:

80 yardas - 73 metros	35 yardas - 32 metros
70 yardas - 64 metros	30 yardas - 27 metros
65 yardas - 59 metros	25 yardas - 23 metros
60 yardas - 55 metros	20 yardas - 18 metros
55 yardas - 50 metros	15 yardas - 14 metros
50 yardas - 46 metros	10 yardas - 9 metros
45 yardas - 41 metros	35 pies - 11 metros
40 yardas - 37 metros	30 pies - 9 metros
	25 pies - 7,5 metros
	20 pies - 6 metros

2. La diana de campo tendrá un centro negro con un anillo interior blanco y un anillo exterior negro, se usarán cuatro tamaños de diana:

Diana de 20cm., anillo interior de 12cm., centro de 4cm.

Diana de 35cm., anillo interior de 21cm., centro de 7cm.

Diana de 50cm., anillo interior de 30cm., centro de 10cm.

Diana de 65cm., anillo interior de 39cm., centro de 13cm.

La puntuación es 5 para el centro, 4 el anillo interior y 3 para el anillo exterior.

3. Todas las piquetas serán blancas.

B. Ronda Hunter

1. La ronda standard constará de los siguientes puestos de tiro:

Tamaño de diana / Infantil)	Número de puestos de tiro	Distancia (Adulto-Veterano / Junior
65cm.	4	70-65-61-58yd / 50yd / 30-25-20-15yd
65cm.	4	64-59-55-52yd / 50yd / 30yd
65cm.	4	58-53-48-45yd / 45yd / 25yd
50cm.	4	53-48-44-41yd / 41yd / 20yd
50cm.	1	48yd / como adultos / 20yd
50cm.	1	44yd / como adultos / 20yd
50cm.	1	40yd / como adultos / 20yd
50cm.	4	36-36-36-36yd / como adultos / 15yd
35cm.	4	32-32-32-32yd / como adultos / 15-15-15-15yd
35cm.	4	28-28-28-28yd / como adultos / 10yd
35cm.	2	23-20yd / como adultos / 10yd
35cm.	2	19-17yd / como adultos / 10yd
35cm.	2	15-14yd / como adultos / 10yd
20cm.	1	11yd / como adultos / 20pies

2. La diana hunter será completamente negra con centro blanco. Se usarán cuatro tamaños de diana iguales a los de las dianas field. La puntuación será la misma que en dianas field (5-4-3).

3. Las piquetas serán de color rojo.

C. Ronda animal, distancias conocidas.

1. La ronda constará de los puestos de tiro siguientes:

Dianas grupo 1:

Adultos/Veteranos, 3 puestos de tiro en progresión de 5yd con la primera piqueta entre 40 y 60 yardas (3 piquetas) Juniors, La piqueta más próxima de los adultos únicamente.
Infantiles, 1 tiro en progresión 30-25-20yardas, 1 tiro de 30 yardas, 1 tiro de 25 yardas

Dianas grupo 2:

Adultos/Veteranos/Juniors, 3 puestos de tiro en progresión de 3yd con la primera piqueta entre 45 y 30 yardas (3 piquetas)
Infantiles, 3 puestos a 20 yardas

Dianas grupo 3:

Adultos/Veteranos/Juniors, 4 puestos de tiro de piqueta única entre 35 y 20 yardas
Infantiles, 1x20 yardas, 2x15 yardas, 1x10 yardas.

Dianas grupo 4:

Adultos/Veteranos/Juniors
4 puestos de tiro de piqueta única entre 20 y 10 yardas
Infantiles, 3x10 yardas, 1x20 pies.

2. Dianas

- a. Las dianas de esta ronda son imágenes de animales con la zona de puntuación dividida en dos partes. La zona de puntuación máxima es oblonga, mientras que la zona de puntuación mínima es aquella entre la zona de puntuación máxima y el contorno del animal o sus zonas no puntuables (pelo, plumas, etc.). La línea exterior y todo aquello que quede por fuera se considera un nulo.
- b. La zona de puntuación máxima para dianas de grupo 1 es de 9"x14,5" (22,5x36,25cm.) con extremos redondeados.
- c. La zona de puntuación máxima para dianas de grupo 2 es de 7"x10,5" (17,5x26,25cm.) con extremos redondeados.
- d. La zona de puntuación máxima para dianas de grupo 2 es de 4,5"x7" (11,25x17,5cm.) con extremos redondeados.
- e. La zona de puntuación máxima para dianas de grupo 2 es de 2,5"x3,65" (6,25x9,12cm.) con extremos redondeados.
- f. Todas las zonas de puntuación máxima tendrán la forma de acuerdo con el artículo 12B de la sección de política.

3. Posiciones de tiro

- a. Se permiten un máximo de 3 tiros, pero sólo se dispara hasta que se hace blanco en la diana. Si la primera flecha impacta en una zona puntuable no se harán más disparos.
- b. Un arquero no puede volver a tirar otras flechas si se ha movido hacia la diana.
- c. Las flechas de cada arquero deben estar marcadas claramente con uno, dos y tres anillos al final de la flecha. Las flechas se tiran en orden ascendente. Si una flecha se ha tirado fuera de orden, se debe hablar con el jefe de patrulla que dictaminará en qué orden se deben tirar las siguientes.
- d. Los juniors tirarán las dianas de grupo 1 desde la piqueta de adulto más próxima a la diana.
- e. El primer arquero tirará a la primera diana, y la secuencia será luego segundo, tercero y cuarto. En las siguientes dianas el turno rotará de acuerdo al orden especificado.

4. Todas las piquetas serán amarillas.

5. Puntuación

1a flecha MUERTO: 20 puntos HERIDO: 18 puntos

2a flecha MUERTO: 16 puntos HERIDO: 14 puntos

3a flecha MUERTO: 12 puntos HERIDO: 10 puntos

D. Ronda animal a distancias desconocidas.

1. El recorrido estándar será de 28 dianas con las mismas distancias que la ronda animal, pero sin que la distancia a la diana esté especificada en la piqueta.
2. Las dianas serán las mismas que en la ronda animal a distancia conocida.
3. Las posiciones de tiro serán las mismas que en la ronda animal, pero sin que las distancias estén marcadas.
4. La puntuación será la misma que la ronda animal.
5. Se permiten elementos ópticos de acuerdo a la norma del artículo IV H 2m.

E. Ronda hunter 3D (1 flecha)

1. Dianas: sólo se permitirán dianas 3D de acuerdo al artículo 12C de la sección de política de la IFAA.
2. Recorrido estándar: el recorrido estándar será de 28 dianas.
3. Puestos de tiro: los puestos de tiro no tendrán las distancias marcadas y estarán como máximo a las siguientes distancias:

Grupo 1 60/50/30yd para Veteranos y adultos / juniors / infantiles

Grupo 2 45/45/25yd para Veteranos y adultos / juniors / infantiles

Grupo 3 35/35/20yd para Veteranos y adultos / juniors / infantiles

Grupo 4 20/20/10yd para Veteranos y adultos / juniors / infantiles

La regla de rotación de tiro especificada para rondas animales será también aplicable en rondas 3D.

4. Puntuación:

Sólo una flecha por diana.

Muerto: 20 puntos

Vital: 16 puntos

Herido: 10 puntos

F. Ronda 3D Standard IFAA (2 flechas)

1. Dianas: Sólo se permitirán dianas 3D tal y como se especifica en el reglamento de la ronda hunter 3D.

2. Recorrido estándar: el recorrido estándar será de 28 dianas.

3. Puestos de tiro: Dos piquetas por puesto colocadas a distintas distancias. La distancia máxima a la diana será como para la ronda 3D hunter. La regla de rotación de tiro especificada para rondas animales también se aplicará para esta ronda.

4. Puntuación: Las dos flechas puntuarán como sigue:

Muerto: 10 puntos

Vital: 8 puntos

Herido: 5 puntos

Ronda IFAA sala standard

1. Vuelta standard

Una ronda standard consistirá de 6 tandas de 5 flechas cada uno, a una distancia de 20 yardas (18 metros). Infantiles tirarán a 10 yardas (9 metros).

Una ronda completa constará de dos vueltas.

2. Dianas

a. La diana será de 40cm. de diámetro y de un color azul apagado. El centro serán dos anillos blancos con una X azul en el círculo central. Las líneas que separan las zonas de puntuación serán blancas (el anillo de la X sólo cuenta para desempates).

b. El centro tendrá un diámetro de 8cm. con un anillo interior que contiene la X de 4cm.

c. El director del torneo podrá permitir al arquero usar la diana de sala de 5 blancos, que consiste en 5 dianas de 16cm. sobre un fondo azul. Una diana individual consistirá de:

1) Una zona de puntuación blanca de 8cm. de diámetro

2) Una zona de puntuación exterior de 16cm. de diámetro de un color azul apagado.

3) La puntuación será:

Zona de puntuación blanca: 5 puntos

Zona de puntuación azul: 4 puntos

4) Las dianas se organizarán en el papel como en la figura de los 5 puntos en un dado.

d. En caso que al arquero se le permita usar la diana de 5 blancos, se tirará una flecha a cada uno de ellos. Se podrá tirar a ellos en cualquier orden. Si más de una flecha impacta en una diana, se contará únicamente la de menor puntuación.

3. Puestos de tiro

Se organizarán de manera que exista suficiente espacio para que dos arqueros puedan tirar simultáneamente a un parapeto.

4. Normas de tiro

a. Cada arquero tirará con un pie a cada lado de la línea de tiro.

b. El límite de tiempo por tanda será de cuatro minutos.

c. Se aplicarán el resto de normas de torneo de la IFAA.

d. En caso de fallo o avería de equipo, el arquero deberá informar al director de tiro cuando finalice la tanda. El arquero dispondrá de 15 minutos para reparar su equipo sin retrasar el torneo. Tras solucionar el problema (bien reparando la avería o bien usando un equipo nuevo y que éste haya pasado la inspección de equipo) el arquero podrá tirar las flechas que le falten al final de la ronda, con un máximo de 3 tandas (15 flechas). Sólo se permitirá un fallo de equipo por arquero por ronda.

5. Puntuación.

a. La puntuación será de 5,4,3,2,1 desde el centro hacia fuera.

b. En caso de rebote o de traspaso del parapeto visto dentro del tiempo de tiro, se permitirá tirar una nueva flecha.

c. Impactos en una diana equivocada contarán como fallos.

d. En caso que una flecha que caiga mientras el arquero está en la secuencia de tiro, se podrá lanzar una nueva flecha en sustitución de ésta siempre que la flecha caída esté a 10 pies / 3 1/3 metros o menos de la línea de tiro.

e. Si un arquero dispara más de cinco flechas, sólo contarán las cinco flechas de menor valor.

f. Si un arquero dispara menos de cinco flechas, podrá disparar las que queden sólo dentro del tiempo reglamentario de la tanda.

g. Tras la primera vuelta, las parejas de arqueros intercambiarán posiciones. Los arqueros que tiren primero tirarán segundo, los arqueros que tiren a la diana de la izquierda tirarán a la de la derecha y viceversa. Será responsabilidad del arquero cambiar su diana a su nueva posición. No se podrán mover las dianas una vez haya comenzado la segunda vuelta.

h. Cuando las dianas estén colocadas verticalmente, los arqueros que tiren primero siempre tirarán a la diana de abajo.

DIVISION JUNIOR

A. Los competidores de la división junior tirarán de las piquetas de adultos con un máximo de 50 yardas de distancia. En caso que haya piquetas específicas para juniors serán de color azul.

DIVISIÓN INFANTIL

A. Las piquetas para infantiles serán de color negro.

CAMPEONATO DEL MUNDO FIELD DE LA IFAA (WFAC)

El formato del WFAC consistirá de las siguientes rondas de 28 dianas.

Domingo - Ceremonia de apertura

Lunes - Ronda Field

Martes - Ronda Hunter

Miércoles - Ronda Animal

Jueves - Ronda Field

Viernes - Ronda Hunter

Sábado - Entrega de premios y comida/cena opcional, relevo de la bandera de la IFAA al siguiente país organizador del WFAC. Ceremonia de clausura

CAMPEONATO DEL MUNDO BOWHUNTER DE LA IFAA (WBHC)

El formato de la WBHC consistirá de las siguientes rondas de 28 dianas

2 Rondas Animal IFAA a distancia desconocida a 3 flechas

1 Ronda IFAA-3D Standard a 2 flechas

1 ronda IFAA-3D Hunter a 1 flecha

Las rondas se pueden tirar en cualquier orden.

EQUIPO ADICIONAL

El equipo para todas las clases de arco será de acuerdo a las normas generales, sujeto además a:

- a. Se permiten carcajs de arco en todas las clases de arco siempre que su sistema de agarre o anclaje al arco no sea visible desde la ventana.
- b. Se permiten aparatos ópticos de acuerdo a las normas, artículo IV H 2m.
- c. Cambio de equipo durante el torneo.

No se permitirá cambiar de equipo de tiro de un recorrido a otro que suponga un cambio de clase de arco o que facilite el tiro de una ronda respecto a otra.

Un arquero debe competir y acabar el torneo con el mismo equipo que comience salvo en caso de fallo o rotura.

No se podrá ajustar la potencia del arco durante ninguna ronda.

REGLAS ADICIONALES DE TIRO

- a. Ningún competidor ni persona que no esté relacionada con la organización del torneo podrá visitar o inspeccionar los recorridos bowhunter antes de tirar.
- b. Como norma, no se permiten acompañantes durante los recorridos. La organización y sólo la organización, puede permitir la entrada de prensa y autoridades y acompañantes, deben firmar el escrito de exención de responsabilidad.
- c. Está estrictamente prohibido realizar comentarios u observaciones sobre las distancias de las dianas entre competidores o cualquier tipo de información sobre las distancias de las dianas.
- d. Un arquero podrá usar sus notas personales, como regulaciones de visor, etc. durante el recorrido. De todas maneras, realizar anotaciones adicionales que reflejen las condiciones de tiro, distancias, etc. y que puedan ser utilizadas para ayudar a otro competidor más tarde pueden suponer descalificación.
- e. Ningún miembro de la patrulla puede ir más adelante de la piqueta de tiro hasta que toda la patrulla haya tirado sus flechas.
- f. En todas las patrullas, los primeros dos arqueros que tiren en la primera diana tirarán en segundo lugar en la segunda y así sucesivamente hasta el final de la ronda. Esto podrá ser modificado dependiendo del número de arqueros en la patrulla o el número de arqueros que pueden tirar a una diana en concreto.
- g. Siempre que haya dos dianas, el arquero de la izquierda tirará a la diana de la izquierda y el arquero de la derecha tirará a la diana de la derecha.
- h. En caso de empate para cualquier premio, se establecerá un desempate a 3 dianas 3D colocadas en el campo de calentamiento a dos flechas por diana a distancias de grupo 1. La primera diana será de grupo 1, la segunda de grupo 2 y la tercera de grupo

3. Si el empate persiste se realizará una muerte súbita a una flecha sobre la diana de grupo 3, que se colocará progresivamente más lejos después de cada tiro.

i. Puntuación

En caso que se usen dianas 3D, el muerto y el vital se combinará como muerto, para puntuar como en una ronda animal.

CAMPEONATO DEL MUNDO DE SALA DE LA IFAA (WIAC)

A. FORMATO

El formato será:

Noche anterior al día 1: ceremonia de apertura

Día 1: Una ronda de sala IFAA

Día 2: Una ronda de sala IFAA

Día 3: Una ronda de sala IFAA, entrega de premios.

El segundo día se podrá tirar una ronda Flint de sala en lugar de la sala estándar. La elección será de la organización que lo declarará a la hora de presentar su candidatura a la WIAC.

B. REGLAS ESPECÍFICAS PARA WIAC

1. Se permiten aparatos ópticos

2. Se permitirá una división profesional de acuerdo con el artículo IV F. de las normas de la IFAA.

3. En caso que exista un empate para cualquier premio, se realizará un empate a tres tandas. El arquero con más X ganará el desempate. Si el empate persiste se seguirán realizando flechas una a una a muerte súbita.

4. Un arquero podrá elegir entre papel de diana única o de cinco dianas. No se pueden cambiar las dianas durante la ronda.